



Kreativ klasse

et scenarie af Klaus Meier Olsen

Kreativ klasse er et scenarie for fem spillere og en spilleleder

Tekst og ide

Klaus Meier Olsen

Layout

Dickmeis Productions

Korrektur- og gennemlæsning

Mikkel Bækgaard,
Anders Frost Bertelsen
og Ninna Hedeager Olsen

Enhver lighed med
nulevende personer er
fuldstændig tilsigtet.

Bilag: Tre hovedroller, tolv store biroller, beskrivelser af Bohemen og Borgeren, tre oversigter over aktstrukturen, oversigt over formen og oversigt over bipersoner.



Forord

Det skulle ikke ende sådan her. Jeg skulle ikke blive gammel. Jeg skulle ikke krumme tæer, imens jeg prøver at holde en samtale kørende med en sytten-årig pige, hvis bryster sidder så højt oppe, at tyngdekraften må være sat midlertidigt ud af spillet. Hun burde være tryllebundet. Hun burde ville have mig. Jeg laver både noget kreativt og noget med mennesker. Jeg har smart tøj. Er moderigtigt maskinklippet. Mest for at skjule mine høje tindinger og grå hår, men moderigtigt maskinklippet ikke desto mindre.

Så hold dog for guds skyld op med at snakke, Klaus Meier. Hun keder sig jo. Du er ham, som du selv reddede sytten-årige piger med struttende bryster fra for fem år siden. Ham der skal erkende sin alder og komme videre i sit liv. Ham som skal ændre sine lørdagsplaner fra tømmermænd og endnu en bytur, til en tur i IKEA og en parmiddag med moderate mængder dyr vin og harmløs konversation om arbejde og friværddi.

Okay. Betragt det hermed som erkendt og mig som kommet videre. Jeg skal giftes. Så bliver det ikke mere voksent. Jeg passer stadigvæk ikke ind. Jeg er pludselig for ung. Hvis jeg skal høre endnu en stolt far fortælle i en halv time om, at hans søn nu kan dreje hovedet til begge sider, så koster det menneskeliv. Mit eller hans. Hvad som helst for at slippe for at høre mere. Jeg savner min ungdom. Jeg vil ikke høre flere anekdoter om strabadserne ved at bygge sin egen carport. Jeg vil lægge an på unge piger og stødbække vodka currant ud over bagsædet i en natbus.

Altid for ung eller for gammel. Jeg passer ikke ind nogen steder.

Bu-fucking-hu. Kan det blive mere ynkeligt? En 27-årig mand med en alt for tidlig midtvejskrise. En krise affødt af noget så simpelt som at være ved at blive voksen og indse, at ens liv og prioriteter har ændret sig. Det skal nok gå. Andre mennesker er kommet igennem det før. Tør øjnene og tag dig sammen. Men det er ikke ren ynke at have en midtvejskrise. Det er også ret sjovt. For selvom man er et enkelt gråt hår fra at købe en åben sportsvogn, kan man godt grine af sig selv samtidig.

Jeg håber, at du vil være med til at grine af mig.

Klaus Meier Olsen, marts 2009

Synopse

Kreativ klasse handler om de tre venner Carsten, Axel og Markus. De svæver alle mellem deres fortid som bohemer og deres fremtid som respektable samfundsborgere, men de passer ikke rigtigt ind nogen af stederne. Forskellen mellem deres fortid og deres fremtid bliver sat yderligere på spidsen af, at Carsten har friet til sin kæreste Camilla. Han er dermed for alvor ved at forlade sin fortid og træde ind i sin fremtid. Scenariet følger de tre hovedpersoner fra en polterabend, over en pinlig parmiddag og til brylluppet, der afslutter scenariet. Ind mellem disse store begivenheder ligger scener fra de to verdener, som hovedpersonerne svæver imellem. Scener, der både skal være sjove og trække hovedpersonerne i retning af enten deres fortid eller deres fremtid.

Kreativ klasse er et åbent scenarie. De eneste scener der ligger fast – og som helt sikkert bliver spillet – er polterabenden, parmiddagen og brylluppet. De scener, der ligger ind imellem disse tre begivenheder, bliver skabt af dig og to af spillerne, der fungerer som en slags hjælpespilledere. I skaber disse scener ved hjælp af en række værktøjer, som jeg præsenterer i løbet af scenarieteksten. Disse værktøjer er en række forslag til bipersoner og scener, der kan optræde i scenariet og en aktstruktur, der deler scenariet op i fem faser. Desuden indeholder scenariet fire regler for hvordan det skal spilles og og tre virkemidler, som du kan bruge til at skabe komik og overraskelse.

De tre hovedpersoner

Carsten: Skal snart giftes med Camilla. Han vil gerne have alting – både det ungdommelige og det voksne – og kan ikke finde ud af at vælge noget fra. Det meste af tiden er han under tøflen, men han er kommet til at være Camilla utro et par gange.

Markus: En 29-årig drengerøv, der stadigvæk opfører sig, som om han var atten. Han har ikke den store succes med andet end at score unge kvinder, men klarer sig igennem livet på sin tilbagelænedede charme. Han er desuden hemmeligt forelsket i Carstens kommende kone Camilla.

Alex: Camillas ældre bror. Han troede engang, at han skulle være kunstner, men solgte ud og blev konsulent i stedet. Han skyder skylden for sine problemer – blandt andet, at han ikke har haft sex i to år – på alle andre end sig selv.



Komedie og alvor

Kreativ klasse er en komedie. Det skal være sjovt at spille scenariet. Hovedrollerne er ynkelige, selvoptagede og lærer aldrig af deres fejl. Birollerne tegner et billede af et latterligt og overfladisk miljø, hvor 30-årige drengerøve sælger varm luft til naive virksomheder og ser sig selv som det nye årtusindes kunstneriske avantgarde. Dobbeltmoral, selvhøjtidelighed og ynkelighed er sjovt, men der er en snært af alvor i scenariet. Det er ikke sjovt at være ham, der bliver ældre og skal tage sig sammen. Derfor er det helt perfekt, hvis enkelte scener bliver tragikomiske og er sjove, samtidig med at det gør lidt ondt. I hvert fald på hovedpersonerne.



Den unge boheme og den

respektable samfundsborger

Kreativ klasse er et scenarie om noget så navlepillende som at blive voksen. Det er ikke en episk coming of age fortælling, men en satirisk historie om ikke at ville give slip på den ungdom man godt ved, man er vokset fra. Hovedpersonerne er et sted i deres liv, hvor de hverken passer ind i deres fortid eller deres fremtid. De er altid lidt for unge eller lidt for gamle. De må foretage et valg: kaster de sig ud i deres fremtid som voksne mennesker med alt dens banalitet og ansvar, eller bliver de hængende i deres fortid og prøver at opføre sig som atten-årige, til de er langt over tredive?

Pointen er, at ingen af de to verdener passer til hovedpersonerne. Komikken opstår fordi de altid er lidt udenfor og altid har lidt af den anden verdens logik med sig. Da dette er scenariets hovedkonflikt – og vigtigste komiske værktøj – er det vigtigt at alle scener afspejler og omhandler denne konflikt.

Det er ikke en hvilken som helst fortid og fremtid, som hovedpersonerne svæver imellem. Deres fortid var som bohemer, hvor de sled på studier og med ulønnede – men ambitiøse – kunstprojekter for en dag at komme ud og

forandre verden eller skabe stor kunst. Det var en tid, hvor man gik til digtoplæsninger og læste Kafka – eller påstod, man gjorde det – for at score den lækreste pige fra litteraturvidenskab. En tid hvor man drak rødvin og røg Gauloises cigaretter og snakkede om marxisme og kunst til langt ud på natten og tog til forelæsning med knaldende hovedpine. En tid med store drømme, store præentioner, store armbevægelser og en lille smule virkelighed.

Deres fremtid er som konsulenter og respektable samfundsborgere. De sælger deres ydelser til virksomheder gennem koncepter fyldt med buzz words som dramatisk innovation. En stor del af det er varm luft, men i sidste ende handler det om at få virksomhederne til at tænke nyt og tilføre dem et skær af kreativitet og coolness. I denne verden bærer man røgfarvede briller, spiller bordfodbold med direktører og ordner aftaler til mange hundredetusinde over brunch på en dyr cafe på Østerbro. Det er en verden, hvor man bilder sig ind, at man aldrig behøver at blive voksen, fordi ens job er så tæt på at være leg. En verden hvor man ser ned på sin ungdoms idealisme og naivitet for at retfærdiggøre, hvor meget man har solgt ud for at kunne tjene penge nok til en fireværelses lejlighed ved Sankt Hans Torv.

I sidste ende handler begge verdener om image før indhold og om at opretholde en facade; ligegyldigt om denne facade er som seriøs intellektuel og kunstner eller som succesfuld konsulent.

Genkendelsens glæde

Kreativ klasse er et personligt scenarie. Det er min egen alt for tidlige midtvejskrise omsat til komik. Mange af personerne er en kærlig satire af mine venner og de miljøer jeg bevæger mig i. Det er virkelig sjovt for nogen spillere, men absolut ikke for andre.

Derfor er det vigtigt, at du læser dine spillere og snakker med dem, inden I begynder at spille. Hvis de kan genkende miljøet som satiren handler om, så brug det og lad dem opleve genkendelsen glæde ved at fokusere på de små satiriske detaljer i scenariets verden. Det er også med den type spillere, at du kan dvæle lidt mere ved hovedpersonernes dilemmaer, da de sandsynligvis vil genkende dem. Hvis satiren ligger fjernt fra spillernes hverdag, så fokuser på de basale komiske optrin i scenerne. Optrin hvor det er sjovt, at en hovedperson skaber problemer for sig selv ved at lyve og ikke løgner i sig selv, der er sjov, fordi det er en satire over alt det varme luft, en konsulent lukker ud.

Kreativ klasse indeholder både mulighed for satire og mere ligefrem komedie og det er din opgave at kombinere disse to på den måde, der er sjovest for netop dine spillere.

Playz

Playz er det konsulentbureau, som Carsten og Axel har grundlagt og hvor Markus arbejder freelance som grafisk designer. De arbejder med dramatisk innovation, der handler om at få firmaer til at tænke nyt ved at bruge spil og fortællinger. Hvad de mere præcist laver, hvor stort det er og andre detaljer, vil jeg lade være op til dig. Det er kun vigtigt, hvis du og spillerne synes, det er sjovt og det er sjovest, hvis detaljerne om, hvor smart og konsulentagtigt det hele er, kommer fra jer.

Hovedpersonernes konflikter

Markus

Markus' konflikt er mellem hans ønske om at blive taget seriøst og hans tendens til at bruge sin charme til at springe over, hvor gærdet er lavest. På den ene side vil han gerne anerkendes som kunstner, men på den anden side er han for doven til at gøre nogle af sine mange projekter færdige.

Markus er desuden hemmeligt forelsket i Camilla, der for ham repræsenterer det etablerede og seriøse, som han gerne vil anerkendes af. Han har bare lidt svært ved at opføre sig som den modne mand, som han tror, hun vil være interesseret i. Han vil hellere gå i byen og score unge piger end han vil spise parmiddag og snakke om sommerferieplaner. Han er gode venner med Carsten og er splittet mellem sin forelskelse i Camilla og sin loyalitet mod Carsten.

Hans konflikt står mellem hans impulsivitet på den ene side og hans ønske om at tøjle sin vilde energi og bruge den til at vinde Camillas hjerte og blive en seriøs kunstner på den anden.

Axel

På den ene side af Axels konflikt er hans desillusion og tendens til at give alle andre end sig selv skylden for de problemer, der rammer ham. På den anden er hans ønske om at ændre sit liv og faktisk begynde at gøre det han har lyst til og opnå det han gerne vil. Axel har ikke haft sex i to år, men har svært ved at tage sig sammen til at gøre noget ved det.

Der var engang hvor tingene var anderledes. En gang hvor Axel ville være kunstner og gøre en forskel i verden. Ganske langsomt

er de drømme forsvundet og efter han har grundlagt konsulentfirmaet Playz, handler alt pludselig om kundernes behov og om at skabe overskud. Det er ikke sådan, han forestillede sig, at hans job skulle være, men han har indtil videre været for apatisk til at gøre noget ved det.

Axel er i øvrigt Camillas storebror og meget beskyttende overfor hende. Selvom Carsten er hans ven og de sammen ejer Playz, er Axel ikke glad for, at hans lillesøster skal giftes med ham. Han er sikker på, at de bliver skilt og Axel er bange for at skulle vælge mellem dem.

Carsten

Carstens konflikt er mellem ønsket om at holde alle valgmuligheder åbne på den ene side og nødvendigheden af rent faktisk at tage nogle beslutninger og stå ved dem på den anden.

På den ene side vil han gerne have den satte og borgerlige parcelhuslykke sammen med Camilla. På den anden side vil han gerne have, at tingene bliver ligesom, da de lige mødte hinanden og hun var vild og utæmmelig. Selvom han normalt er under tøflen, har han et par gange været Camilla utro, fordi det borgerlige liv blev for kedeligt for ham. Han vil gerne have lave noget mere idealistisk end at arbejde på Playz, men samtidig vil han gerne have de penge og det image, der følger med at have et succesfuldt konsulentfirma.

Han angst for at beslutte sig har også gjort, at han har lovet både Axel og Markus, at de skal være hans forlover. Ingen af dem ved, at han har lovet det prestigefyldte hverv ud til en anden også.



Fortællingens regler

Kreativ klasse er et meget åbent scenarie, hvor kun enkelte dele er fastlagt og resten skabes ved hjælp af scenariets værktøjer. Et af disse værktøjer er de fire regler, for hvordan scenariet skal spilles. Det er relativt løse regler, der mest af alt skal forstås som råd for, hvordan I skaber komik, der er i scenariets ånd.

Gennemgå reglerne med spillerne, inden I begynder at spille, så de har helt styr på de rammer, de skal udfolde sig indenfor. Det er også en god idé at skrive reglerne op på tavlen, så spillerne hele tiden er opmærksomme på dem.

I passer aldrig ind

Dette er den vigtigste regel, da den opsummerer hele scenariets konflikt mellem det ungdommelige og det etablerede. Ligegyldigt hvilken scene hovedpersonerne befinder sig i, så passer de aldrig ind. Hvis scenen handler om at være ung, så er de altid lidt for gamle og hvis scenen handler om at være etableret, så er de altid lidt for unge og umodne. Denne regel er scenariets dynamik og derfor er det vigtigt for spillerne at have den i baghovedet hele tiden.

Strukturen skal følges

Der er tre fastlagte scener i *Kreativ klasse*. Disse scener skal spilles. Derfor må der ikke ske noget, der betyder at de ikke kan spilles. Derimod kan I bruge dem kreativt som et punkt at spille henimod. Det betyder

for eksempel, at hvis Carsten er utro til sin polterabend, så må det ikke gøre, at bryllupsscenen ikke kan spilles. I stedet kan der komme meget komik ud af, at hovedpersonerne prøver at skjule utroskaben for Camilla.

Vildere klovn, vildere!

Komik handler om at eskalere problemerne. Derfor skal hovedpersonernes problemer og konflikter blive flere og mere komplicerede, som scenariet skrider frem. Alle deres forsøg på at løse dem skal i stedet forværre situationen. Det kan for eksempel ske ved at lyve for at dække over et problem og derefter kæmpe for at opretholde løggen, selv lang tid efter at det ville være nemmere at sige sandheden. Det er vigtigt, at spillerne hele tiden spiller for at skabe problemer for sig selv.

Ingen kram før til sidst

I de fleste komedier udvikler personer sig ikke. Det er det, at de begår de samme fejl igen og igen, der skaber komikken. Derfor kan hovedpersonerne først erkende deres problemer og søge at ændre deres liv i sidste scene. Indtil da er det vigtigt, at de ikke lærer af deres fejl, men derimod begår dem igen og igen og kommer i større og større problemer.

Spillernes roller

Spillerne kan have to forskellige roller i *Kreativ klasse*. De tre af spillerne spiller de tre hovedpersoner. De spiller kun denne ene rolle gennem hele scenariet og deres opgave er at spille denne hovedperson så godt og morsomt som muligt. Det er langt hen ad vejen helt klassisk rollespil.

De to andre spilleres rolle i scenariet er lidt mere speciel. Som sagt svæver hovedpersonerne mellem deres fortid som bohemer og deres fremtid som voksne og ansvarlige mennesker. Scenariets handling udspiller sig mellem disse to poler og de to sidste spillere skal netop spille disse to poler: ungdommen og det etablerede. Dette foregår rent praktisk ved, at de skal søge at trække hovedpersonerne i deres pols retning. For nemhedens skyld – og fordi enhver smart konsulent elsker at opfinde nye ord – vil jeg omtale disse to spillere som polspillere og deres poler som henholdsvis Bohemen (ungdommen) og Borgeren (det etablerede).

Bohemens opgave består i at afsløre, hvor kedeligt det etablerede liv er og gøre grin med kedelige parmiddage og den månedlige valfart til IKEA. Borgerens opgave er at vise, hvordan hovedpersonerne er vokset fra deres ungdom og er blevet de lidt for gamle fyre på diskoteket, som de selv reddede pigerne fra for et par år siden. Polspillerne trækker altså hovedpersonerne i deres retning ved at vise den anden pol i den mest negative lys, snarere end at vise deres egen pol i et positivt lys. Derfor spiller Borgeren de mest ungdommelige bipersoner, der alle viser, hvor forfærdelige hovedpersonerne var, dengang de var bohemer.

De to polspillere har ikke nogen fast rolle. I stedet får de hver udleveret seks korte biroller fra scenariets start. Det er de roller, de kan spille i løbet af scenariet. Hver af disse roller indeholder forslag til nogle scener, som

de kan optræde i. Det er ved at sætte disse scener og spille disse biroller, at polspillerne påvirker scenariet og trækker hovedpersonerne i retning af deres pol. Det kan være, at de ikke når at spille alle deres roller i løbet af scenariet, samt at der er et par biroller, der er så velfungerende og morsomme i jeres afvikling, at de vender tilbage igen og igen. Det er helt fint. Det er endnu en mulighed for, at I kan gøre scenariet til jeres fortælling.

Polspillerne kan på sin vis vinde scenariet, ved at sørge for at hovedpersonerne ender med at vælge deres pol i scenariets sidste scene. Deres primære mål er dog at være med til at skabe en underholdende og morsom fortælling. Derfor er det vigtigt at de giver plads til hinanden, samt overvejer, hvordan biroller og scener passer ind i jeres afvikling af scenariet og ikke blot spiller dem, der bedst opfylder deres mål.

Casting

De to typer af spillere kommer til at have vidt forskellige oplevelser med scenariet. Derfor er det vigtigt, at du får castet den rigtige type spillere til de to typer roller. De tre hovedpersoner skal spille relativt traditionelt rollespil og fokusere på én rolle. De skal dog også være med til at skabe scenariets komik ved at bringe deres rolle i problemer. De to polspillere er en slags hjælpespilledere og har stor indflydelse på scenariets udformning. Det kræver modenhed, overblik og initiativ fra deres side. Det vigtigste er dog, at de har lyst til at være med til at skabe scenariet sammen med dig. Derfor skal polspillerne først og fremmest være motiverede for at være medskabere og være klar over hvad, der forventes af dem.

Information til polspillerne

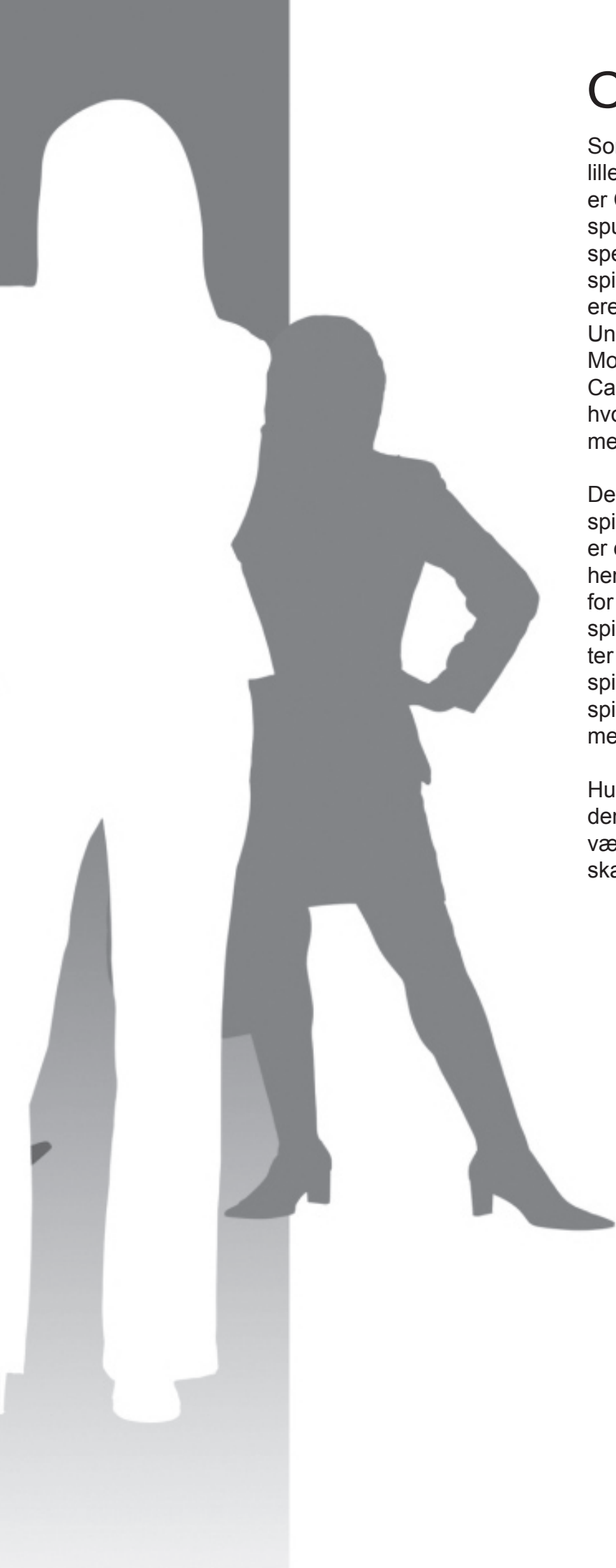
Der er del ting at holde styr på for polspillerne: deres biroller, de potentielle scener, scenariets struktur og de tre hovedrollers konflikter. De får udleveret kort skrevet materiale om alle disse ting, men den mundtlige briefing fra din side er mindst lige så vigtig. Desuden er det vigtigt at du hele tiden er klar på at svare på spørgsmål fra polspillerne og hjælpe dem med at overskue scenariet.

Camilla

Som Carstens kommende kone, Axels lillesøster og Markus' hemmelige kærlighed er Camilla et af *Kreativ classes* omdrejningsspunkter. Derfor er bipersonen Camilla lidt speciel, da den skal spilles af begge polspillere. Hver polspiller får fra starten udleveret en udgave af hende: Modne Camilla eller Unge Camilla. Det er Bohemen, der spiller Modne Camilla og Borgeren, der spiller Unge Camilla. Dette er et rent spilmekanisk greb, hvor hun ses fra forskellige vinkler. Camilla er med andre ord ikke skizofren.

Det er i alle scener muligt for polspillerne at spille Camilla. I nogle af de fastlagte scener er det fastlagt hvem af dem, der skal spille hende, men ellers er hun frit tilgængelig for dem. Der er to måder hun kan komme i spil på. Enten vælger polspilleren, der sætter scenen hende, som den biperson han vil spille i denne scene, eller også vælger polspilleren, der ikke sætter scenen at deltage med Camilla som sin biperson.

Husk på at Camilla er en biperson og ikke den fjerde hovedperson. Hun bør derfor ikke være med i alle scener, men kun når det vil skabe komik.



Aktstruktur

Kreativ klasse er delt op fem faser, der følger en klassisk dramatisk struktur med eksposition, komplikation, konfrontation, desperation og resolution. De fem faser udgøres af tre større fastlagte scener og to "frie rum", hvor polspillerne sætter scenerne. At de tre scener Polterabend, Parmiddag og Bryllup er fastlagte betyder at de skal spilles, men der er stadigvæk en del frihed i dem, så de kan passe til den fortælling, I skaber. Scenariet afsluttes desuden med en epilog, hvor de sidste tråde samles og hovedpersonernes videre skæbne fastlægges.

De fem faser og navnlig de tre fastlagte scener er et værktøj til dig og spillerne. Du kan bruge opdelingen til at styre fortællingens spændingskurve, da alle ved at klimakset skal komme til Brylluppet og derfor kan spille hen imod det. Det er meningen at hovedpersonernes problemer skal eskaleres mere og mere gennem de fem faser, for til sidst at blive forløst – på den ene eller den anden måde – ved brylluppet. Med scenariet følger der et par ekstra ark med en oversigt over aktstrukturen. Du kan lægge dem på bordet, så alle spillerne kan følge med i, hvor I er i scenariet og hvor det skal ende.

Her følger en kort gennemgang af de fem faser, deres formål i scenariet og deres placering på spændingskurven.

Polterabend - Eksposition: I denne fastlagte scene præsenteres hovedpersonerne og deres konflikter. De har rig mulighed for at skabe problemer og lægge forhindringer for sig selv allerede her. Problemer og forhindringer, der vil hjemsøge dem gennem resten af scenariet.

Første frie rum - Komplikation: I denne del af scenariet er det de to polspillere, der sætter scenerne. Disse scener skal enten introducere nye problemer for hovedpersonerne eller bygge videre på problemer, der blev etableret ved enten polterabenden eller i tidligere scener i denne fase.

Parmiddag - Konfrontation: I denne fastlagte scene kommer problemerne, der er blevet skabt indtil nu, frem i lyset. Det er ikke alle problemer, der bliver helt afsløret. Snarere sker der en omvæltning, som ændrer fortællingens forløb.

Andet frie rum - Desperation: I denne fase er det igen de to polspillere, der sætter scenerne. De skal bygge videre på – og eskalere og forværre – de problemer, der blev skabt tidligere. Det hele skal se helt umuligt ud og lægge op til det store klimaks.

Bryllup - Resolution: Her bliver scenariets problemer og konflikter spillet ud og afsløret. Når denne fase er færdig, må der ikke være nogen store spørgsmål, der er uafklarede. Om resolutionen på problemerne er god for de enkelte hovedpersoner, afhænger af den fortælling I har skabt.

Epilog: Her samles de sidste tråde og vi ser, hvordan hovedpersonernes liv former sig fra nu af.

De spillerskabte scener

De to frie rum består af scener, som de to polspillere sætter. Så vidt som muligt skiftes Bohemen og Borgeren til at sætte scener. Hvis det giver mening, at den ene sætter to scener i træk, så gør det sådan. Den polspiller, der ikke sætter scenen, spiller som udgangspunkt ikke med i den, men gør sig i stedet klar til at sætte sin næste scene. Vedkommende kan dog træde ind i scenen med enten Camilla eller en sine andre bipersoner. Det er dig og spillerne, der beslutter om det giver mening at træde ind eller ej.

Polspillerne sætter scenerne ved hjælp af de bipersoner, som de har fået udleveret. Bipersonerne indeholder nogle forslag til scener, hvor bipersonen kan optræde. De foreslåede scener introducerer birollen i scenariet. Hvad der sker derefter, kommer an på de problemer og konflikter, der opstår omkring birollen. Derfor er det op til dig og polspillerne at finde på de scener, hvor birollen optræder senere i scenariet. Det er ikke nødvendigt at polspilleren sætter den introszene, som er beskrevet i bipersonen, han kan lige så godt bruge bipersonen i en scene som han selv finder på eller i en scene, der er beskrevet under en af hans andre bipersoner. Forslagene skal ses som et udgangspunkt og ikke som en facitliste.

Jeg anbefaler, at hvert frie rum består af fem til ti scener, som spillerne sætter, men det kommer meget an på længden af de scener, I spiller. I sidste ende er det op til dig at administrere, hvor mange scener, der er plads til. Det handler om at holde scenariet strømlignet og ikke have alt for mange bolde i luften. Uanset hvor mange scener, der ender med at være i de to frie rum, er det en god ide at give spillerne besked om, hvornår I nærmer jer de sidste scener i fasen, så de ikke sidder og brænder inde med en virkelig god ide.

De to frie rum kan nemt blive meget løse. Derfor er det særligt i fjerde fase – Desperation – vigtigt at de scener, der bliver sat bygger videre på allerede etablerede problemer og konflikter og ikke introducerer meget nyt. Anden fase – Komplikation – handler derimod om at introducere nyt, men husk, at der ikke skal introduceres så mange problemer og bipersoner, at der ikke er tid til at følge op på dem.

Hvordan du praktisk vil køre de spillerskabte scener er op til dig. Du kan lade polspilleren vælge scenen, hvorefter du præsenterer den og sætter den i gang. Ellers kan du lade polspilleren udvælge den, selv præsenterer den og selv sætte den i gang. Det afhænger af hvor meget initiativ dine polspillere viser og hvor meget ansvar du føler, at du kan give dem. Det er under alle omstændigheder dig, der skal klippe de spillerskabte scener, når du føler, at der ikke er mere i dem. Det er vigtigt, at du klipper tight og ind til benet, så scenerne ikke trækker i langdrag. Når en scene har været sjov og har bidraget til hovedpersonernes konflikter og problemer, så klip den, i stedet for at vente på om der kommer mere komik ud af den.

Spillelederens rolle

I *Kreativ klasse* er din rolle omkring at sætte scener lidt anderledes end normalt. Du skal mest af alt agere sparringspartner for polspillerne og hjælpe dem med at sætte de perfekte scener. Her er det vigtigt, at du giver dem plads, så det er deres ideer, der kommer igennem. Dog skal du også have overblikket over, om en scene vil passe ind, eller om den vil føles malplaceret. Det er din opgave at sørge for at de scener, der bliver spillet giver en sammenhængende fortælling og ikke bare bliver enkeltstående scener. Du skal kæde de scener, som polspillerne sætter, sammen og sørge for at holde styr på løse ender, der måske er værd at vende tilbage til.



Spontanitet

Kreativ klasse kan nemt blive et af den slags scenarier, hvor man aftaler, hvad der skal ske og derefter spiller det. Det er ikke meningen. Humor er oftest spontan og svær at aftale. Det er derfor vigtigt, at der er ukendte elementer i en scene, når I starter den. Elementer, der falder på plads gennem spillet mellem rollerne og ikke gennem aftaler mellem spillerne. Det kan naturligvis også være dig, der introducerer det ukendte og overraskende element ved at bruge dine virkemidler.

Et praktisk eksempel

I anden fase introducerer Borgeren bipersonen "Den ægte kunstner" og sætter en scene på hans kunstgalleri, hvor han ender med at beskyldte hovedpersonerne for at have solgt ud. Axel og Markus puster sig op og begynder at fortælle om deres store planer. De ender med at lyve om, at de er lige ved at sikre sig to millioner fra Statens kunsthøjester til installationen "Emma og den magiske strand". Der er nu etableret et problem, nemlig at de har løjet om et kunstprojekt. Pludselig går rygterne i kunstnermiljøet og alle vil have en bid af de to millioner. Resten af scenariet kæmper Axel og Markus for at holde de grådige wannabekunstnere væk og undgå at tabe ansigt ved at afsløre, at de ikke har en krone af de to millioner. Samtidig prøver Carsten at holde rygterne om projektet skjult for Camilla, der ikke vil se med milde øjne på, at han åbenbart vil lave urentabel kunst, når de har et bryllup at betale.

Der er naturligvis også andre problemer – skabt i andre scener – at forholde sig til sideløbende, men problemet med kunstprojektet, der blev introduceret i anden fase, danner baggrund for en række scener og bliver værre og værre, som scenariet skrider fremad.

De faste scener

De faste scener er mere lige ud af landevejen. Handlingen og de potentielle problemer og konflikter er beskrevet på forhånd. Det er meningen at konflikterne fra de åbne faser også bliver brugt i de faste scener, hvilket betyder, at du skal være klar til at ændre i de faste scener, så de giver mening i jeres afvikling af scenariet.

De to polspillers opgave i de faste scener er at spille bipersoner. I nogle af de faste scener er det fastlagt, hvem de skal spille og i andre er det op til dem selv, hvilken af deres bipersoner de vil spille. Her skal de naturligvis vælge de bipersoner, der plausibelt kunne være tilstede i forhold til, hvordan jeres afvikling har formet sig. Det er helt fint, hvis spillerne bliver så glade for en af de bipersoner, der er knyttet til en fastlagt scene og gerne vil sætte nogle scener med den i det næste frie rum.

I de faste scener kan polspilleren godt sætte mindre underscener – fx til polterabend, hvor der kunne være en scene, hvor "Den ægte kunstner" og Markus begge prøver at få stripperen med hjem – men det er ikke i samme grad polspillernes ansvar at skabe scenariets fortælling i disse scener.

Spillelederens virkemidler

Her følger en række måder, hvorpå du kan gribe ind i løbet af scenariet. Du kan bruge dem til at eskalere en scene, skabe komik gennem overraskelser og pludselige hændelser og til at understrege en hovedpersons konflikt mellem fortid og fremtid. Virkemidlerne kan både bruges i de fastlagte og de frie scener. De er nemmest at bruge i de frie, hvor du har mere tid til at træde tilbage og se, hvordan du kan forværre hovedpersonernes problemer. Du kan bruge disse virkemidler så meget eller så lidt, som der er brug for, men husk også at give plads til både polspillerne og hovedpersonerne og deres input til scenariet. Virkemidlerne dog gode til at få mere passive spillere til at komplicere situationen og udstille deres rolle. Tænk i øvrigt over, at et virkemiddel ikke nødvendigvis er lige så sjovt tredje og fjerde gang det bruges.

Worst Case Scenario

Dette virkemiddel består i, at du introducerer den i situationen værst tænkelige begivenhed. Hvad denne begivenhed er, kan du enten selv finde på, eller du kan fryse scenen og spørge spillerne – eller kun den spiller, der bliver påvirket – om, hvad der er det værste, der kan ske lige nu. Når begivenheden er introduceret, lader du spillerne spille videre og forholde sig begivenheden.

Eksempel: Borgeren sætter en scene, hvor Markus har scoret en kvinde og er vågnet op sammen med hende hjemme hos sig selv. Hun vil ikke skride og begynder i stedet at tale om forhold. Spillelederen introducerer Markus' mor, der kommer på uanmeldt besøg. Hun bliver ovenud lykkelig for, at Markus endelig har fundet en sød pige og insisterer på at invitere dem begge ud til brunch.

Flashbacks

Kan bruges til at spille en situation fra fortiden, for at understrege hvor meget tingene har ændret sig, for eksempel fordi en af

hovedpersonerne går imod de ting, han tidligere troede på. Du kan selv finde på flashbackscenen eller du kan bede den spiller, der bliver påvirket om selv at gøre det. Det er vigtigt, at disse flashbacks er korte og at de bliver klippet hurtigt. Det handler om at vise pointen og så eventuelt klippe tilbage til den oprindelige scene.

Eksempel: Borgeren spiller en birolle, der taler og taler om at være en ægte kunstner. Axel afbryder ham, sviner ham til og siger, at såkaldte ægte kunstnere bare er talentløse drømmere, der ikke kan få solgt deres lort. Spillelederen klipper scenen og sætter en scene, hvor en meget ung Axel på Roskilde Festival fortæller en pige – der tydeligvis keder sig – om, hvordan han aldrig kunne finde på at sælge ud, fordi det handler om kunsten på dens egne præmisser.

Fortalelse

Kan bruges til at tvinge en hovedperson til at tale over sig. Du kan lade spilleren selv finde på, hvad hans fortalelse skal handle om, eller du kan instruere spilleren. Dette er et meget styrende virkemiddel og skal bruges med omhu, da det nemt kan føles som om du tager magten fra spilleren. Specielt hvis spillerne selv er gode til at bringe hovedpersonerne i problemer, er der ingen grund til at bruge Fortalelse. Det er dog effektivt til at få passive spillere til at bringe hemmeligheder frem i lyset og dermed skabe komik og forviklinger.

Eksempel: Bohemen har sat en scene, hvor Carsten og Camilla er i IKEA og lede efter servietter til brylluppet. Selvom Camilla havde forbudt det, så var der en stripper til Carstens polterabend, hvilket han ikke har fortalt hende. Spillelederen bestemmer at Carsten kommer til at tale over sig, da han ser en pige, der ligner stripperen fra polterabenden.

Polterabend



Eksposition

I denne scene præsenteres hovedpersonerne og deres konflikter. De har rig mulighed for at lægge forhindringer og skabe problemer for sig selv allerede her. Forhindringer og problemer, der ville hjemsege dem gennem resten af scenariet.

Paint ball, stripper og offentlig ydmygelse. En mands polterabend er lige så traditionsbunden som selve brylluppet. Mens deres bedste ven går i spidsen iført grisekostume og tilbyder kys for en tier, drager grupper af voksne mænd hængende gennem Københavns gader, for at vride de sidste dråber ud af ungdommen og singlelivet. Kærester og koner er glemt for en aften. Det er polterabend og alt er tilladt.

I den første scene i *Kreativ klasse* følger vi Axel, Markus og Carsten på sidstnævntes polterabend. Scenen er delt op i valgfri underscener, der beskriver de ting, der sker på polterabenden. Tag udgangspunkt i de foreslåede scener og kør mellem tre og fem af dem. Husk at klippe hårdt, så scenerne ikke bliver for lange.

"Kidnapningen": En gruppe af venner ankommer under Markus' og Axels ledelse til Carstens lejlighed ved Sankt Hans Torv. De skal overraske ham, mens han sover og "kidnappe" ham med på polterabend, men de er lidt sent på den. Lad spillerne beskrive, hvordan kidnapningen foregår. Scenen er en introduktion af hovedrollerne og skal ikke vare særligt længe.

Paint ball: En lagerhal på Refshaleøen er omdannet til en kampzone, hvor polterabendens gæster kæmper imod hinanden med paint ball pistoler. Først er de delt op i to hold. Så får Carsten et lyserødt kaninkostume på, og resten af gæsterne får lov til at jage ham. Scenen kan både køres som fortælling og som almindeligt rollespil.

Offentlig ydmygelse: Den obligatoriske offentlige ydmygelse af den kommende brudgom. Måske skal han sælge kys for en tier på Købmagergade. Måske skal han danse i Storkespringvandet kun iført boxershorts. Måske skal han noget helt tredje. Lad Markus og Axel bestemme, hvad ydmygelsen består i.

Stegt flæsk med persillesovs: Der er blevet booket bord på smørrebrødsrestauranten Klubben på Vesterbro, hvor der er stegt flæsk ad libitum. Det udvikler sig hurtigt til et middagie af romerske dimensioner, mens servitricerne forgæves søger at slukke gæsternes tørst med kandevis af flad fadøl. Denne scene kan også bruges som et pusterum, hvor hovedrollerne har mulighed for at snakke lidt mere sammen og måske betro sig til hinanden.

Ølsmagning: Man skal jo også være lidt kulturel, så en af Carstens venner har indkøbt uanede mængder af belgisk specialøl i smagsvarianter som kirsebær, fennikel og rejer. Scenen kan bruges som en moden kontrast til resten af polterabendens løssluppenhed. Måske holder den kommende brudgom en improviseret tale til sine venner.

Stripperen: Enhver god polterabend bliver afbrudt af en stripper klædt ud som politibetjent. Hun spørger, om der er nogen uartige drenge til stede. Det er der naturligvis. Kort efter er hun ved at give brudgommen en lap dance. Måske er Carsten meget forlegen og tænker på, hvad Camilla ville sige. Måske går han lidt for meget med på legen. Stripperen kan blive efter sin optræden og får en drink.

Festen: Efter de planlagte events udvikler polterabendens sig til en normal bytur. Scenen kan bruges til at opsummere og afrunde første fase. Spillerne har her en sidste mulighed for at rode sig ud i problemer. Det kan være, at Carsten tager tidligt hjem til Camilla, mens Axel og Markus tager i byen for at score. Eller også ender de alle tre fulde på et morgenværtshus, hvor de igen og igen bedyrer, at de er hinandens bedste venner.

Bipersoner

Polspillerne spiller i denne fase små bipersoner, der er knyttet til de enkelte scener. Det er dig, der kort instruerer dem i, hvordan bipersonen skal spilles. Hvis du vil fokusere mere på de tre hovedpersoner i en scene, så køør den uden at bruge bipersonen.

Paint ball instruktøren (Bohemen): En ivrig hjemmeværnsmand i starten af halvtredserne, der ser sig selv som paint balls svar på BS Christiansen. Han har flere gange fraskilt, men har nu fundet lykken med en sød thailandsk pige.

Servitrice på "Klubben" (Borgeren): Hun er blevet desillusioneret af at bruge 37 timer om ugen på at servere øl og flæsk til mænd, der alle sammen tror, at de er den første kunde, der flirter med hende.

Feinschmeckeren (Bohemen): Han går op i livets finere ting. Ved meget om god mad, vin og øl. Og han ved ikke noget bedre end at høre sig selv tale om det. Specielt hvis han kan rette på folk, der ved mindre end han selv gør.

Stripperen (Borgeren): Hun er 32, stripper og enlig mor. Der er intet sørgeligt over hende. Hun er en fantastisk mor, tjener gode penge og har styr på sit liv. Hun savner dog en mand. Hvis en af hovedrollerne tager hjem med hende, bliver de vækket af hendes 4-årige søn omkring klokken syv om morgenen.

Gæster (Begge): Det er Carstens gamle venner og kolleger. De fleste af dem er allerede blevet voksne og gift, men for en aften opfører de sig som teenagere til et halbal.

Andre roller (Begge): De biroller, som polspillerne har fået udleveret fra start, kan være med til polterabendens – eller blot i en underscene – hvis det giver mening og bidrager til komikken.

Hændelser

Hvis spillerne har lidt svært ved at komme i gang med scenariet, kan du bruge disse små hændelser – eller dine virkemidler – til at sætte gang i komikken.

Magic mushrooms: Markus har taget en pose magic mushrooms med. Det er svampe, der giver kraftige hallucinationer, når man spiser dem. Camilla ringer naturligvis, så snart Carsten har taget dem og hallucinationerne er begyndt.

Møde med kunder: Midt i den mest pinlige del af den offentlige ydmygelse møder de chefen for en af Playz' største kunder. Chefens spilles – hvis det er muligt – af Bohemen.

Amok!: En af de andre gæster har fået for meget at drikke og går helt amok. Han lægger an på stripperen, brækker sig midt på gulvet og ender med at sidde og græde og fortælle, hvor meget han elsker sin kone. Gæsten spilles – hvis det er muligt – af Borgeren.

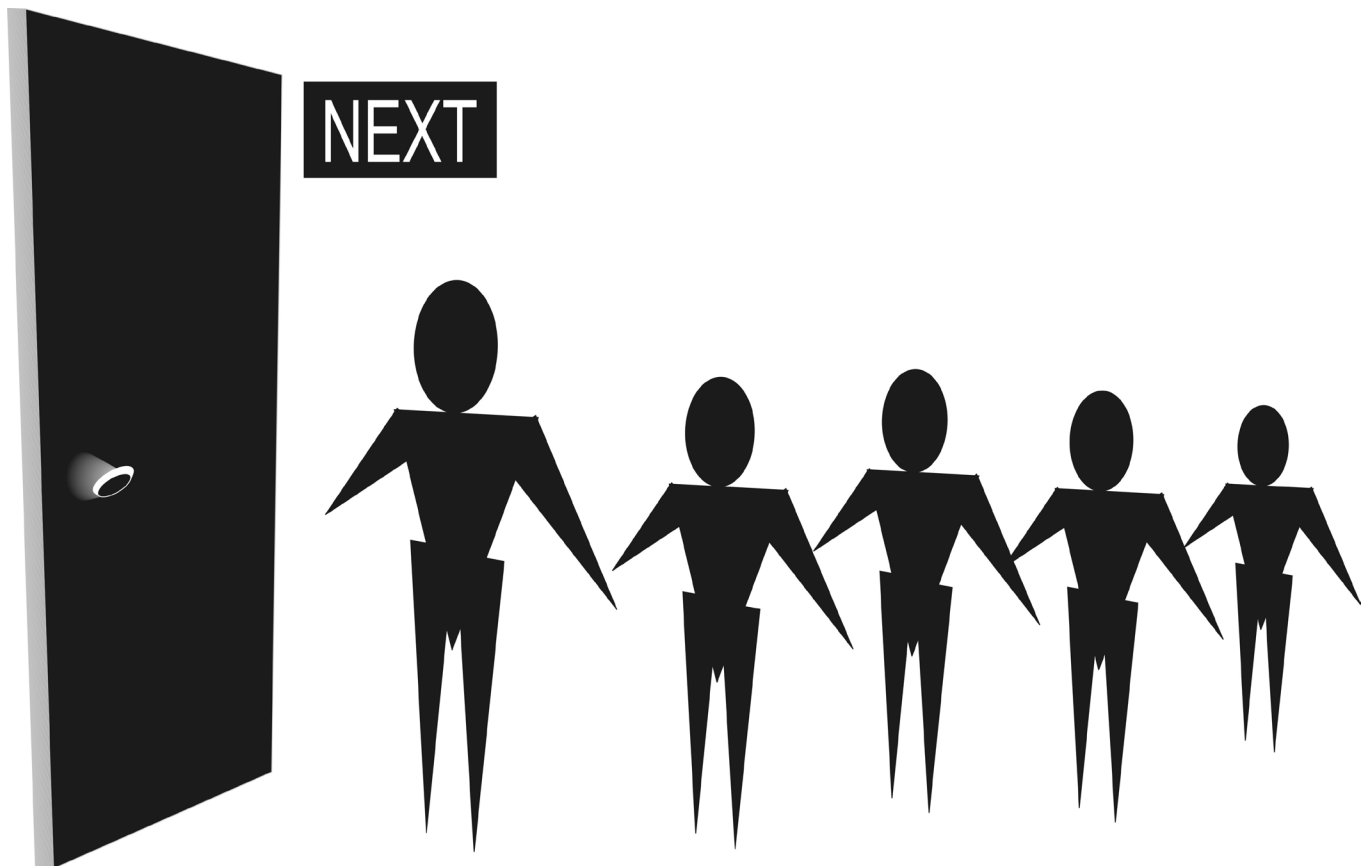
Første frie rum

Komplikation

I denne fase af scenariet er det de to polspillere, der sætter scenerne. Disse scener skal enten introducere nye problemer for hovedpersonerne eller bygge videre på problemer, der blev etableret ved polterabendens eller i tidligere scener i denne akt.

Det er svært at forudsige, hvad der kommer til at ske i denne fase. Det er op til hvilke scener polspillerne sætter, hvilke problemer hovedrollerne roder sig ud i og hvordan du bruger dine virkemidler til at øge komikken. Dog er det vigtigt at understrege, at denne fase både handler om at bygge videre på de ting, der skete til polterabendens og at introducere nye elementer. Det er op til dig og polspillerne at skabe balance mellem de to formål.

Husk, at hvis der er nogle af de bipersoner, der er knyttet til polterabendens, som kan skabe komik, kan polspillerne også sætte scener med dem.



Parmiddag

Der er økologisk kylling i appelsinmarinade med svampesauce og safranris på tallerkenen. Høflig konversation, hvor man sikrer sig at alle kan være med og ingen bliver stødt. Rejseplaner, arbejde, boligindretning, vejret og friværddi. Altid den fucking friværddi. De ti år vi har brugt på at gøre op med vores forældres værdier er glemt. Nu er livet blevet en konkurrence om at være mest lige som dem. Om at være mest voksen.

Camilla og Carsten har inviteret nogle af deres venner til middag. Det er en lørdag aften et par uger før brylluppet. Axel og Markus er naturligvis blandt de inviterede. Scenen følger middagen fra den starter til den slutter. Det er dermed én lang scene, der i høj grad består af at rollerne sidder omkring et bord og taler. Det er en god ide at klippe i scenen, for at signalere at aftenen skrider fremad og snakken bevæger sig andre steder hen.

Scenens formål er at få nogle af de problemer og konflikter, der er blevet etableret i de to første frem i lyset. Det er svært at beskrive præcis, hvordan denne scene kommer til at udfolde sig, da det kommer an på, hvad der er blevet etableret i de foregående faser. Den kan for eksempel handle om, at Camilla finder ud af nogle af de ting, som Carsten har rodet sig ud i. Det kan også være, at nogle af de hemmeligheder, som hovedrollerne har for hinanden, bliver afsløret. Scenen skal ikke betyde at konflikterne forsvinder, men at de blive ændret, fordi de kommer mere frem i lyset.

Komikken i denne scene handler om pinlighed. Det er både selve parmiddagen og de afsløringer, der kommer under den, der kan være pinlige. Derfor kan det være en ide at holde igen med at klippe og i stedet dvæle lidt ved de tåkrummende øjeblikke. Parmiddagen er den faste scene, hvor det giver bedst mening at bruge dine virkemidler til at fremtvinge afsløringer, hvis spillerne er lidt træge.

Konfrontation

I denne fastlagte scene kommer problemerne, der er blevet skabt indtil nu frem i lyset. Det er ikke alle problemer, der bliver helt afsløret. Der sker snarere en omvæltning, der ændrer fortællingens forløb.



Bipersoner

Polspillerne kan godt spille forskellige biroller i løbet af scenen.

Modne Camilla (Bohemen): Camilla er naturligvis tilstede i hele denne scene. Hun kan dog godt være ude i køkkenet, hvis Bohemen kort skal spille en anden birolle.

Den skjulte date (Borgeren): En af Camillas singleveninder, der er blevet inviteret, for at blive splejset sammen med Axel eller Markus. Hun er karrierekvind med stort K og benhård feminist. Hun mener, at alle hendes problemer med kærligheden skyldes, at mænd ikke kan håndtere en stærk kvinde.

Den begejstrede veninde (Borgeren): Måske er hun også inviteret som potentiel date, men det eneste hun taler om er Carsten og Camillas bryllup. Det virker faktisk som om, at hun er mere spændt på brylluppet end brudeparret. Hun er single og drømmer om sit eget eventyrbryllup.

Andre gæster: Der er også andre gæster til parmiddagen. Nogle af dem er sikkert Axel og Carstens kolleger, der har været med på polterabend og kan komme til at afsløre, hvis der skete noget på den. Det kan også være nogen af de bipersoner som polspillerne har spillet tidligere. Der skal bare være en grund til, at de er inviteret med til middagen.

Andet frie rum

Desperation

I denne fase er det igen de to polspillere, der sætter scenerne. De skal bygge videre på – og eskalere og forværre – de problemer, der blev skabt tidligere. Det hele skal se helt umuligt ud og lægge op til det store klimaks.

Igen er det svært at sige, hvad der kommer til at ske i denne fase, da initiativet er i polspillernes hænder. Den handler om at få problemer og konflikter kørt helt ud til kanten inden scenariets klimaks ved brylluppet. Derfor skal de scener, som polspillerne sætter ikke tilføje noget nyt. De skal snarere bygge videre på de problemer, der allerede er blevet etableret og gøre dem så slemme, at de er nød til at blive afklaret ved brylluppet.

Hvis der på nuværende tidspunkt er for mange uafklarede problemer og konflikter, kan den afsluttende bryllupsscene blive rodet, når de alle sammen skal forløses i den. Hvis du vurderer, at der er for mange bolde i luften, har du to muligheder. Den sværeste – men mest elegante – løsning er at kæde to eller flere konflikter sammen, så de kan afrundes sammen til brylluppet. Dette kan for eksempel ske ved at binde begge konflikter op på den samme biperson. Den mindre elegante løsning er at afslutte enkelte af de mere løsevne konflikter i slutningen af denne fase.





Bryllup

Resolution

Her bliver scenariets problemer og konflikter spillet ud og afsløret. Når denne fase er færdig, må der ikke være nogen store spørgsmål, der er uafklarede. Om resolutionen på problemerne er god for de enkelte hovedpersoner afhænger af den fortælling I har skabt og af spillernes spil.

Det burde være simpelt. To mennesker. Kærlighed. Resten af livet. Men fra de håndskrevne invitationer er sendt ud, til brudeparret forlader fester i en limousine, handler det om alt andet end kærlighed. Det handler om ramme en magisk kombination af menu, blomsterdekorationer, bordplan, en nøje udvalgt præst og den helt perfekte kjole. Det er så yndigt at følges ad ...

Brylluppet er scenariets klimaks. Det er her at alle de konflikter og problemer, der er blevet bygget op gennem scenariet, skal finde deres afslutning. Hvordan disse konflikter ser ud og hvordan deres afslutning bliver, kommer an på polspillernes og de tre hovedpersoners spil. Jeg har skitseret de konflikter, der fra starten ligger i hovedrollerne i afsnittet Løse ender.

Du kan strukturere denne scene i tre under-scener, der følger et bryllups forløb. Der er ingen grund til at bruge lige meget tid på alle tre under-scener. Læg i stedet fokus der, hvor der er dramatik og mulighed for at afslutte hovedpersonernes konflikter. Scenen slutter når alle – eller næsten alle – betydningsfulde konflikter har fundet deres afslutning. Det er bedre at enkelte af dem forbliver uvisse end at scenen trækker alt for meget ud. Brug dit overblik til at slutte denne fase på det rigtige tidspunkt, så den hverken løber ud i sandet eller føles utilfredsstillende kort.

Ceremonien: Brylluppet foregår i Brorsons Kirke på Nørrebro, med en præst, der godt ved, at han skal holde det højtideligt, men ikke snakke for meget om kristendom. Hvis der ikke ligefrem er nogen, der har tænkt sig at afbryde brylluppet, kan du fokusere på præstens tale og det øjeblik, hvor Carsten og Camilla siger ja til hinanden. Det kan blive et af scenariets rørende øjeblikke.

Middagen: Først er der reception med kaneper og mousserende vin. Derefter middag, hvor en anerkendt kok serverer en rustik dansk bryllupsmiddag, piftet op med enkelte elementer af et moderne fusionskøkken. Under bryllupsmiddagen kan du fokusere på de taler som gommen og forloveren holder. Der er også mulighed for, at hoved- og biper-soner kan snakke sammen under middagen og i den lækre rygerlounge. Efterhånden som middagen skrider frem og gæsterne løsnes op af den dyre rødvin, bliver der set mere og mere gennem fingre med pinlig opræden.

Festen: Efter middagen bliver en DJ-pult sat op og familie og venner kan danse til både røvballerock og bastungt elektronisk avantgarde. I løbet af aftenen skal brudeparret danse brudevals, bruden skal kaste sin brudebuket og brudgommen skal have klippet sine sokker. Festen er sidste mulighed for at få konflikter afsluttet.

Løse ender

Her følger de spørgsmål, der ligger i hovedrollerne fra start af og som gerne skulle besvares i denne scene.

Camilla og Carsten: Hvad sker der med Carsten og Camilla? Bliver de gift? Opdager Camilla, at Carsten har været hende utro? Bliver Carsten ved med at være under tøflen?

Carsten og Playz: Har Carsten fundet noget, som han faktisk har lyst til at lave? Hvad betyder det for hans job på Playz og dermed for hans forhold til Axel?

Markus og damerne: Hvad sker der med Markus' forhold til Camilla? Erklærer han hende sin kærlighed eller betyder venskabet med Carsten for meget? Hvad med alle de unge piger han plejer at score?

Markus' kunstnerdrømme: Har Markus fået lavet et af sine mange projekter færdigt? Har det skaffet ham anerkendelse som kunstner?

De to forlovere: Hvem er forlover ved brylluppet? Hvordan tager den afviste ven det?

Axels sexliv: Har Axel endelig fået sex? Hvis ikke, hvem skyder han så skylden på? Gør han et sidste forsøg på at score til brylluppet?

Axels tabte fortid: Har Axel fuldstændig opgivet sin fortid som kunstner og accepteret Playz som sin fremtid?

Axel, Carsten og Camilla: Har Axel accepteret at hans søster og Carsten skal giftes? Hvis ikke, vælger han så at bide det i sig, eller viser han det til brylluppet?



Bipersoner

Camilla (begge): Camilla optræder som både Modne og Unge Camilla i denne scene. Det handler ikke læn- gere om at udstille den anden pols dårlige sider, men om at få afsluttet konflikterne. Derfor bytter polspillerne i denne fase, så det nu er Borgeren der spiller Modne Camilla og Bohemen, der spiller Unge Camilla.

Det er op til dig og polspillerne at beslutte, hvem af dem der spiller hende i en given underscene. Nogle gange giver det sig selv, for eksempel hvis Borgeren spiller en anden biperson, så spiller Bohemen ofte Camilla. Andre gange er det op til jer at bestemme, hvad der er sjovest og mest meningsfuldt. En god tom- melfingerregel er, at hun starter som Modne Camilla, men efterhånden som hun får mere og mere rødvin forvandler hun sig til Unge Camilla.

Det er vigtigt at undgå, at det bliver rodet, at begge polspillere spiller Camilla. Derfor skal polspillerne fokusere på, at deres formål er at gøre scenariet sjovt, snarere end at vinde det. Det er også vigtigt, at du skærer igennem og får gjort de enkelte underscener skarpe.

Præsten (Spilleleder): Din eneste biperson i scenariet. Du kan bruge hans prædiken til at sætte scenariets temaer og hovedrollerens konflikter i relief.

Den pinlige onkel (Borgeren): Carstens onkel Arno er gammel sømand, der virkelig havde en pige i hver havn. Nu er han blevet gammel og er ikke længere single. Nu er han bare ugift og alene. Han drikker sig altid fuld til familiefester og mener, at han skal fortælle folk, hvordan verden virkelig hænger sammen. Måske holder han en tale.

Brudepiggen (Bohemen): Camillas barndomsveninde som hun ikke ser så meget mere. Camilla har for lang tid siden lovet hende, at hun skulle være brudepige. Så det er hun, men godt nok en lidt atypisk brudepige. En brudepige plejer at være ung og uskyldig. Hun plejer ikke at være i begyndelsen af trediverne, fraskilt, storrygende og på jagt efter en mand.

Andre gæster: Der er masser af andre gæster. Brude- parrets forældre og anden familie. Kolleger og gamle venner. Du kan bruge dem som udgangspunkt, hvis du har brug for at skabe en birolle. Det kan også være nogen af de bipersoner som polspillerne har spillet tidligere. Der skal bare være en grund til, at de er invit- eret med til brylluppet.



Epilog

Epilogen består af en lille fortælling om, hvor hovedrollerne er to måneder efter brylluppet og om hvordan deres liv ser ud. Du kan tage udgangspunkt i, hvad hovedpersonerne tænker, da de modtager – eller i Carstens tilfælde skriver – takkekort fra brylluppet. Bed spillerne om at fortælle og suppler eventuelt med spørgsmål om de konflikter, som hovedrollerne har spillet igennem scenariet.

Det er ikke sikkert at der er brug for epilogen. Hvis bryllupsscenen afsluttede scenariet perfekt, så lad være med at spille epilogen. Den kan dog være fin at spille, hvis der stadigvæk er uafklarede konflikter, eller I gerne vil beskrive, hvordan det hele ser ud efter et par måneder.





Carsten træder ned fra stolen og lægger hammeren på det overfyldte skrivebord. Kigger på billedet som Camilla har givet ham. Endelig hænger det lige. Det har taget mere end en time at bestemme om det skulle hænge i soveværelset eller i arbejdsværelset og derefter få det til at hænge helt lige. Endelig lykkedes det. Farverne står perfekt til bøgerne om management og de autentiske afrikanske ibenholtfigurer fra dengang de var i Tanzania. Det ser mere cool ud, end han havde forstillet sig. Det eneste problem er, at Camilla har knaldet med kunstneren.

Carsten kigger vredt på billedet. Nu er han tvunget til at se på det hver eneste dag og blive mindet om Camillas fortid, hvor hun havde sex med det meste af den københavnske medieelite. Han kigger væk. Kigger rundt i deres fælles lejlighed, fyldt med minder fra deres liv sammen og ved, at han ikke kan tillade sig at være vred på fortiden. Den har ikke noget at gøre med det liv, de har sammen nu. Han kan acceptere det. Mere end det. Han savner den gamle Camilla. Den vilde og utæmmelige kvinde, som han faldt for. Nu har han tæmmet hende. Gjort hende pæn og respektabel. Gjort hende kedelig.

Han mødte hende gennem hendes storebror Axel, som han kendte fra universitetsradioen. Hun slog benene væk under ham. Hun slog

benene væk under alle hun mødte. Selv hans ven Markus, der altid vidste, hvad han skulle sige til pigerne, blev mundlam. Hun var sexet, selvsikker, direkte og helt sin egen. Han måtte have hende. Hvordan han fik hende, kan han stadig ikke forstå. Men han fik hende. Hvorfor er han så ikke tilfreds?

Det var ham selv, der friede. Selvfølgelig havde Camilla kommet med hentydninger før. Det gør hun altid. Han overraskede hende en gang med en ferie til Barcelona, uden at hun havde antydnet det. Han lærte af sin fejltagelse og sørger nu for at være sikker på, at hun gerne vil overraskes, inden han gør det. Men han ville gerne fri. Han mente hvert eneste ord han sagde, da han friede. Han kan ikke forstille sig at være sammen med andre. Han vil gerne have børn med hende.

Men hvilken Camilla er det han vil alt dette med? Den Camilla han blev forelsket i, som fik ham til at føle sig usikker, hver eneste gang hun gik i byen alene, fordi han regnede med, at hun ville finde en anden. Eller er det den Camilla han bor sammen med, som holder fire forskellige boligmagasiner og som nærmest nægter af have sex med ham, hvis han glemmer at lægge en ølbrik under sit glas? Carsten ville ønske, at hun kunne være begge personer samtidig.

Der er fri bane. Ingen kigger. Carsten lukker det excel-ark, som han har stirret tom på den sidste time og begynder på sit daglige ritual af overspringshandlinger. Facebook, nyheder, sport, mail. Alt der kan fjerne hans tanker fra det arbejde, der langsomt æder hans sjæl.

Det virkede ellers som en god ide, da han og Axel lavede deres eget konsulentbureau. De læste begge på universitetet og brugte det meste af deres tid på enten at lave radio eller hænge ud på cafeer. Ingen af dem havde travlt med at blive færdige og blive en dråbe i det uendelige hav af arbejdsløse humanister. Det var friheden ved at have deres eget firma, der tiltalte dem. Hvorfor arbejde for en eller anden idiot, der kun går op i tallene på bundlinien, når man kan arbejde for sig selv og lave det man gerne vil?

Carsten griner lavmælt. Hvor var han ung og naiv. Det føles som om hele hans liv lige nu handler om profitmargen og firmaets profil. Det var ikke sådan det skulle ende. Da de stiftede Playz ville de udnytte det Carsten havde lært på psykologistudiet og Axels evner til at skrive. De ville hjælpe virksomheder, der virkelig havde brug for det. Nu handler det om tomme – men smarte – buzz words om dramatisk innovation og hvad der ellers er oppe i tiden. Carsten hader det. Det virker ikke som om Axel har noget imod det. Snarere tværtimod. Han virker hjemme blandt deres kunders uendelige rækker af mænd i mørke jakkesæt og kornblå skjorter.

Carsten sukker og får endnu engang computerens syvkabale til at gå op. Han ved ikke, hvad han skulle lave, hvis han ikke arbejdede i Playz. Noget fedt. Noget med mening, som samtidig lyder godt at fortælle om, når han og Camilla er til middag. For det har da sine fordele at have sit eget konsulentbureau. Pengene. Den fire værelses lejlighed ved Sankt Hans torv. At alle automatisk synes han er interessant, fordi han har eget firma. Hvis han bare kunne få de samme ting, mens han laver noget han virkelig brænder for.

Han stopper sig selv. Tvinger sin finger til at trykke på museknappen og kalde excel-arket med firmaets budget frem igen. Der er ingen grund til at være naiv. Han skulle nødtigt ende som Markus, der stadigvæk lever som om han lige var flyttet hjemmefra. Bevares, Markus er da fri og har helt sikkert kneppet flere piger i starten af tyverne end de fleste andre. Men hvor er hans fremtid? Han kan dårlig nok leve af de penge, han tjener som grafisk designer. Han har ikke haft et seriøst forhold siden Camilla og Carsten mødte hinanden. Carsten kan en gang imellem blive misundelig på Markus' frihed og hans piger, men i sidste ende kan han kun have ondt af ham.



Carsten skimmer artiklen i Weekend Avisen og tager endnu en slurk af sin kaffe. Klokken er snart halv ti. Kommer de ikke snart? Han ved, at det er i dag, at hans venner kommer og kidnapper ham for at tage ham med på polterabend. Han ved ikke om det er Markus eller Axel, der står for det. Han er kommet til at love dem begge, at de skal være hans forlovere. Ingen af dem ved, at han har lovet det til den anden også. Carsten drikker endnu en slurk af kaffen. Han er nødt til at vælge en af dem. Snart. Han hader den slags. Uanset hvem han vælger fra, så kommer han til at gøre en af sine bedste venner ked af det.

Klokken nærmer sig ti. Nu må de da snart komme. Carsten har set direkte gennem deres ynkelige forsøg på afledningsmanøvrer og er nu helt klar til at blive overrasket. Hvis han ikke havde gennemskuet det i forvejen, så afslørede den samtale han havde med Camilla i går aftes det hele. Hen over den økologiske salat med pinjekerner og cous-cous begyndte hun at snakke om at stole på hinanden og om hvor tåbelige hun synes det er, når voksne mænd begynder at opføre sig som teenagere, bare fordi de er på polterabend. Carsten forstod beskeden. Som altid. Camilla behøver ikke at fortælle ham, hvad han skal gøre. En antydning er nok, så gør han som hun vil. Hun vil ikke have, at hans polterabend bliver for vild, så selvfølgelig bliver den ikke det.

Carsten koncentrerer sig igen om avisen. Prøver at glemme, at Camillas formaninger ikke blot er hendes forsøg på at kontrollere ham. Glemme at selvom hun ikke ved det, så har hun god grund til at være bekymret. Det er ved at være et år siden, han sidst var hende utro. Det var med en af receptionisterne fra Playz efter en fredagsøl var blevet til mange. De lejede et værelse på et hotel i Istedgade i et par timer. Han nåede hjem og sove uden at vække Camilla. Carsten følte sig som verdens største idiot bagefter. Han har en fantastisk kæreste, som han burde være lykkelig over at være sammen med. Men når han er utro, føler han sig i live. Føler at han genfinder den gamle Carsten som ville skide på om sofaen er i den samme knækkede hvide nuance som lampeskærmene.

To biler fyldt med overgearede mænd i slutningen af tyverne trækker ind på parkeringspladsen foran lejligheden og hiver Carsten ud af hans tanker. Han trækker vejret dybt ind. Glemmer sine tidligere fejltagelser og lover for gud ved hvilken gang sig selv, at det ikke vil ske igen.

Da han lægger sig tilbage i sengen, for at virke mere overrasket, håber han at Axel og Markus ikke har snakket om, hvem der egentlig er hans forlover.

Unge træk

Carstens unge træk er hans manglende evne til at forpligte sig og vælge noget fra. Han vil både have den unge og den modne Camilla. Være single og score og samtidig blive gift og gå til parmiddag. Både have det velbetalte job og lave noget idealistisk.

Modne træk

Carsten modne træk er de få øjeblikke, hvor han rent faktisk tager et valg og står ved det. Han har valgt at blive gift med Camilla og selvom han både har været hende utro og er under tøflen, så står han fast ved det valg, han har truffet.

Komiske træk

Kombinationen af at være dårlig til at vælge ting fra, at være under tøflen og at han en gang imellem længes så meget efter sin ungdom, at han gør tåbelige ting, kan få Carsten i mange pinlige situationer.

Sympatiske træk

Det er kærligheden og loyaliteten, der i sidste ende redder Carsten fra at være en kæmpe idiot. Han elsker virkelig Camilla og han er loyal overfor sine venner. Desværre i en sådan grad, at han lyver for at holde dem glade.

Axel

Axel sidder alene. Skifter konstant stilling i cafeens ukomfortable – men smarte – stol af blankpoleret stål. Brunchtallerken med både æg, bacon og pølser foran ham. To stykker sukker i kaffen. Slankekuren må vente. Axel venter på Markus. Venter på at høre om endnu en kvinde, som er faldet for hans tilbagelænedede charme og historier om at være kunstner. Det var sikkert hende den lyshårede med de store bryster og ringen i læben. Hvor gammel har hun været? Tyve? Markus prøvede selvfølgelig at sætte Axel op med hendes veninde. Så mens Markus og den lyshårede fnisende forsvandt mod toilettet, sad Axel tilbage og konverserede høfligt om, hvad hun så gik og lavede. Han gik alene hjem omkring klokken et.

I-Phonen vibrerer på bordet. Markus bliver forsinket. Som altid. Han ligger sikkert og knepper lige nu. Axels hånd ryster ganske let. Halvt af tømmermænd og halvt af frustration. Er det allerede to år siden sidst? Han er så træt af at gå i byen med Markus hver eneste weekend. Det er ikke fordi han ikke kan score. Han er bare forbandet. Har måske haft fem piger med hjemme de sidste to år, men hver gang er der gået noget galt. Ingen kondomer. Menstruation. En ex-kæreste hun ikke var kommet over alligevel. Det er ikke hans skyld.

Han skyder tanken om de to års ufrivilligt cølibat fra sig. Hvorfor fanden er Markus så forsinket? Hvor lang tid kan det tage at kneppe? Axel burde skælde ham ud, når han kommer. Minde ham om at alle hans jobs som grafisk designer kommer gennem Axel og hans firma Playz. Markus skylder ham i det mindste at komme til tiden. Han ved, at Axel hader at vente. Axel ved godt, hvad der vil ske. Markus vil smile skævt og undskyld og Axel vil aldrig komme med et eneste ord af den tirade om ansvarlighed, som han har forberedt. Han forbander for gud ved hvilken gang sin vens charme. Hvis det ikke havde været for Markus, ville det være Axel, der lige nu smed blondinen med læberingen ud af sin lejlighed efter en gang morgensex. Det er helt sikkert.



Axel dør en lille smule inden i, hver gang han trykker på fjernbetjeningen og frembringer endnu et billede i power point præsentationen. De elsker ham. Som de sidder der i deres ens jakkesæt med ens kornblå skjorter og slips i en lidt mørkere nuance af kornblå, har Axel ondt af dem. Stakkels kloner. De kigger på ham med tilbedelse i øjnene, mens han forklarer om Playz, dramatisk innovation og hvad det kan gøre for Nykredit. De ville ønske, at de var ham. Han er Konsulenten. Kongen af kreativ klasse. Axel føler sig ikke som nogen konge. Han føler sig som en hofnar og en forræder.

Han skulle jo være kunstner for fanden. Skrive stor litteratur på et lille kvistværrelse. Drikke rødvin med smukke, horn-

brilleklædte franske studier og diskutere Sartre og Camus til langt ud på natten. Hvordan er han end her? Hvorfor står han og sælger banale teorier om management, pakket ind i varm luft og de store ord, der er populære i konsulentbranchen lige for tiden?

For fem år siden virkede det som en god ide at starte et firma sammen med Carsten. De var begge studerende og brugte det meste af deres tid på at hænge på cafeer eller på at lave radio på Universitetsradioen. Carsten læste psykologi. Axel litteraturvidenskab. De tænkte ikke så meget over tingene dengang. Stiftede Playz, der skulle tilbyde virksomheder en kunstnerisk tilgang til organisationens praktiske opgaver. Det startede som en hobby ved siden af studiet, men fik snart sit eget liv og lagde beslag på deres. Axel arbejder sjældent under 50 timer om ugen. Han ville gerne arbejde mindre. Skrive mere. Men han har ansvar nu. Der er ikke tid til naive drømme om at blive den næste Carsten Jensen, når der er kunder, der skal tilfredsstilles og penge, der venter på at blive tjent.

Den kornblå skare klapper. De er vilde med hans præsentation. Axel lægger fjernbetjeningen fra sig og smiler. Skyder sine drømme fra sig. Han kan alligevel ikke gøre noget ved det. Der er ingen vej tilbage. Firmaet er hans liv nu. Han har måske solgt ud, men i det mindste er der masser af købere.



Axel krøller det seksogtyvende ubrugelige udkast til en tale sammen og kaster det imod den overfyldte papirkurv. Han burde kunne skrive noget. Det er Carsten og Camilla. Hans lillesøster og hans bedste ven. Han er forlover. Han introducerede dem endda for hinanden. Axel skriver et par banaliteter om ægte kærlighed. Stirrer på papiret. River det i småstykker, slynger vredt kuglepennen fra sig og genoptager sin hvileløse gang frem og tilbage i arbejdsværelset.

Hvordan kan de gøre det imod ham?!

Axel elsker sin søster og sin bedste ven. Hver for sig. Han hader bare, at de er et par. Lige siden de var små, har Axel altid prøvet at passe på Camilla. Hvis han ikke havde været så elendig til at slås, ville han have brækket næsen på hver eneste fyr, der knuste hendes hjerte. Brækket næsen på de, der sagde, at hun da hun blev treogtyve havde været i seng med halvdelen af den københavnske medieelite. Hvad skal han gøre når hun og Carsten bliver skilt? Axel er for meget realist til at tro, at de klarer den i mere end de gennemsnitlige ni et halvt år. Han kan ikke vælge mellem sin søster og sin bedste ven. Tænker de overhovedet ikke på den situation, de sætter ham i?

Han sætter sig ved skrivebordet igen. Åbner en dåsecola. Han ved, at han ikke har godt af det. Han kan ikke bekymre sig om sin slankekur nu. Situationen er simpelthen for slem. Axel kan allerede mærke det. Det

er blevet værre og værre siden Carsten og Camilla begyndte at være kærester. De betror sig ikke så meget til ham som de gjorde tidligere. De er bange for, at han vil tage den andens parti.

Som han sidder alene og kæmper med talen overvælder det håbløse og frustrerende i situationen ham. Han er vred. Vred på Carsten fordi han har taget hans lillesøster fra ham. Den lillesøster, der altid opmuntrede ham da de var yngre. Altid ringede til de piger som Axel ikke selv turde ringe til. De sidste to års tørke i hans sexliv gør ikke hans frustration over at have mistet Camillas fortrolighed mindre. Han er vred på Camilla, fordi hun har forvandlet hans bedste ven. Gjort ham pæn, borgerlig og kedelig. Det gør det ikke ligefrem nemt at fremstå som det unge og smarte konsulentbureau, når Carsten begynder at tale om bryllupsforberedelser og friværddi.

Axel stirrer opgivende på talen. Det her bryllup kommer til at ødelægge hans liv og han kan ikke gøre en skid ved det.

Unge træk

Axels unge træk er begæret efter forandring. Han vil have noget helt andet, end det han har. Han vil leve og være vild. Gøre ting som ingen forventer af ham og dumme sig, men stadigvæk kunne sige, at han gjorde det.

Modne træk

Axels modne træk er desillusionen. Han tror ikke på, at forandring er muligt. Han tror, at der altid vil komme noget i vejen. At verden er imod ham. At han ingen evne har til at ændre sit liv. Så hvorfor skulle han prøve?

Komiske træk

Axel er en seksuelt frustreret, nærtagende og forsmået klynker, der skyder skylden for sine problemer på andre, for at undgå at se sine egne fejl i øjnene. Der kan komme meget komik ud af at svælge i forliste drømme, i stedet for at gøre noget ved dem.

Sympatiske træk

Inde bag desillusionen og de anklagende fingre er en talentfuld og hårdtarbejdende mand, der inderligt ønsker at realisere sine drømme. Måske er et lille skub det eneste han har brug for, for at kunne rejse sig af selvmedlidenheden og komme i gang med det liv, han gerne vil leve.

Markus



Fuck. Hun ligger på hans arm. Markus er fanget. Han kan ikke komme væk uden at vække hende. Nu er han nødt til at blive til morgenmad, morgensex og hendes naive spørgsmål om, hvornår hun ser ham igen. Det gør hun ikke. Ikke før han sidder alene en onsdag aften og hans faste bolleveninde ikke har tid til at komme forbi.

Endelig slipper han væk fra hendes lejlighed. Han tænder en smøg. Puster røgen ud med indstuderet skødesløshed, tager sine solbriller på og kigger i sin pung. Der er ikke penge til andet end en gåtur hele vejen hjem til Vesterbro. Godt hun betalte taxaen i går.

Mens han slentrer over Langebro sender Markus febrilsk den ene SMS efter den anden. Febrilsk både efter at finde nogen, der vil invitere ham på frokost og efter at slå tankerne om hvor stor en idiot han er ud af hovedet. Hvad fanden har han gang i? Han er 29 og opfører sig som om han var atten. Bruger alle de penge han tjener på at tage i byen og drikke sig stiv. Dropper aftaler med venner og familie, fordi han for gud ved hvilken gang har kneppet en 21-årig, der drømmer om at lave noget med medier eller mennesker. Han burde blive voksen. Camilla er alligevel kun interesseret i mænd, der har styr på deres liv.

Markus skyder alle tanker om at blive voksen fra sig, da han ser sig eget spejlbillede i Hard Rock Cafés blanke vinduer. Skægstubbe, solbriller og tøj, der ville se smart ud, hvis han ikke havde været i byen i det to dage i træk. Alligevel er han indbegrebet af cool. En ægte bohème. Han griner hånligt af de provinsielle idioter inde bag cafeens ruder. Hvorfor skulle han blive voksen? Hvorfor skulle han bliver som dem? Han er fri. Lever livet i den hurtige bane. Knepper hvem han vil. Får penge for at være kreativ. Overbevist om hvor fantastisk hans liv er bevæger Markus sig mod Vesterbro og glemmer for en tid, hvor hurtigt pengene forsvinder og hvor umuligt det er at være sammen med den eneste kvinde, han virkelig vil have.

Markus kigger på skærmen og tager endnu en tår kaffe. Han har arbejdet hele dagen og kommer til at arbejde hele natten med. Deadline er i morgen. Han gik alt for sent i gang. Sådan går det hver gang. Carsten og Axel skaffer ham noget freelancearbejde for deres firma og han leverer i sidste øjeblik og bruger så pengene på en uge. Heldigvis står Axel altid klar til at hjælpe med penge, når Markus igen har glemt at betale regninger, inden han fyrer alle pengene af i byen. Sådan går det

hver gang. Axel spørger aldrig om, hvornår han får pengene igen. Han kender Markus for godt.

Markus tager endnu en slurk af kaffen. Det er en blanding af Brasilianske og Etiopiske bønner. Tre gange så dyrt som normal kaffe, men Markus har brug for det for at blive færdig. Han skal arbejde hele natten og gårsdagens bytur – der sluttede med at han drak Absinth af en piges navle på Islands Brygge – får hele hans krop til at dunke af tømmermænd. Alligevel smiler Markus. Det bliver så fedt at fortælle om, hvordan han som en ægte kunstner sidder og arbejder til langt ud på natten og så leverer en genistreg om morgenen. Han kender de første ti piger, der ville tage med hjem bare for den historie.

Det skader heller ikke, at være grafisk designer. Markus har svært ved forstille sig en mere sexet jobbeskrivelse. Godt nok er han efter seks år på et studie, der burde tage tre år, langt fra at være færdig. Godt nok har han aldrig kunne leve fuldstændig af de freelancejobs som Axel skaffer ham. Den del af historien fortæller han aldrig. Han er grafisk designer. En kunstner, der lever af sin kunst. Punktum.

Markus blunder over den hvide I-Books tastatur. Han burde være gået i gang med opgaven langt tidligere. Men han har haft travlt. Travlt med de projekter, der virkelig betyder noget for ham. På gulvet bag ham ligger halvfærdige skitser til t-shirts, sneakers, malerier, installationskunst og stencils. Alle projekter, der har optaget hele Markus' interesse i flere timer, måske dage, indtil han blev træt af det og bevægede sig videre til et nyt eller bare videre i byen. Han ville ønske, at han kunne tage sig sammen og gøre et projekt færdigt. Blive anerkendt ligesom Axel og Carsten. Ja, for fanden. Det er da det han skal! Gøre fotocollagen om Assistensens Kirkegård færdig. Måske vil det åbne Camillas øjne for, at han er mere end en festabe. Opfyldt af entusiasme ordner Markus de sidste ting på opgaven og falder i søvn for at drømme om livet som anerkendt kunstner.



Næste morgen afleverer Markus projektet på Axel og Carstens konsulentbureau Playz. Får sine penge. En check som altid. Da han om aftenen giver champagne til et bord fyldt med piger på Vega er fotocollager og kunstnerdrømme det sidste han tænker på.

Markus lægger I-phonyen tilbage på bordet. Så er stripperen på plads. Paintball er der også styr på. Nu mangler han bare at aftale en pris med DJ'en. Han har arbejdet ukarakteristisk hårdt for at arrangere den perfekte polterabend for Carsten. Der er ingen, der kan påstå, at han er en dårlig forlover. Det er en ringe trøst. For Markus ved, at han er noget meget værre. En dårlig ven.

Dengang Carsten læste psykologi og var single var der en regel, der holdt deres venskab sammen: Bros before hoes. De lod aldrig en

kvinde komme imellem sig. Venskabet var altid vigtigere. Det var før Carsten mødte Camilla.

Camilla. Markus kan huske, da de mødte hende første gang. Hun var ligeglad med ham. Ikke en tilstræbt ligegyldighed for at virke mystisk, men virkelig, autentisk, tordnende ligeglad. Hun var kun interesseret i Carsten. Rygterne sagde, at hun allerede havde været i seng med halvdelen af den københavnske medieelite. Flere af dem samtidig. Markus var forelsket. Måske fordi han så en værdig udfordring, måske fordi han faktisk kunne se en fremtid med hende og måske fordi han – når det kommer til kvinder – er som et forkælet barn, der ikke er vant til at få et nej.

Uanset hvad så var han fanget og har været det lige siden. Han prøver at holde sig væk fra hende. Dulme smerten med sex og alkohol. Det virker ikke. Uanset hvor meget han hader sig selv for det. Uanset hvor meget han forbander sig selv i diskotekstoilettets spejl, inden han scorer endnu en pige for at glemme Camilla. Der er ikke noget at gøre. Markus er uhjælpeligt forelsket i sin bedste vens kæreste.

Hun er ikke ligeglad med ham længere. Det er meget værre. Han er ufarlig. Som en bror. En ufarlig lillebror, som hun kan grine medlidende af, når han endnu engang møder op til brunch med tømmermænd. Hun er ikke den samme, som da de mødte hende. Dengang havde hun trekant på en græsplæne i Kongens Have. Nu kigger hun langt efter barnevogne, går til parmiddag og taler om boligindretning. Markus er stadigvæk lige forelsket i hende. Men hvorfor skulle hun være interesseret i ham? Han er alt det, hun lagde bag sig, da hun mødte Carsten og blev voksen. Vil Markus virkelig både forråde sin bedste ven og lægge sit gamle liv bag sig, for at få den kvinde han elsker?

Unge træk

Markus' unge træk er hans impulsivitet. Han følger sine indskydelser og gør hvad han har lyst til. Han har aldrig mødt en fristelse, som han ikke kastede sig hovedkulds ud i. Konsekvenserne kommer altid ud af det blå, for han skænker dem aldrig en tanke.

Modne træk

Markus' modne træk er hans behov for anerkendelse. Et behov for at bliver anerkendt som mere end bare en festlig kvindebedårer. Et behov for at blive anerkendt af sine venner, af det kunstneriske miljø og mest af alt af Camilla.

Komiske træk

Markus er en idiot. Han tænker aldrig over konsekvensen af sine handlinger og roder sig altid ud i problemer. Hans storforbrug af kvinder, hans upålidelighed og hans ynkelige ønske om at blive en rigtig kunstner, skønt han ikke har vist skyggen af talent, kan alle skabe morsomme scener.

Sympatiske træk

Markus er en utroligt sympatisk idiot. Han gør aldrig noget af ond vilje eller for at skade andre. Han glemmer bare at tænke. Hans charme er ikke kun kalkuleret spil for galleriet, men også et ønske om at se det bedste i alle mennesker og få dem til at føle sig godt tilpas.

Bohemen



Velkommen til *Kreativ klasse*. Din spilleleder har nu sat dig ind i den form for rolle, som du skal spille og hvordan du kan bruge dine bipersoner til at skabe scenariets fortælling. Det materiale du har fået udleveret indeholder alt det du har brug for, for at være en aktiv medskaber af scenariet. Når du læser materialet er det ikke så vigtigt, at du kan huske det ordret. Det handler snarere om at danne sig et overblik og så vende tilbage, efterhånden som scenariet skrider fremad og du har brug for at vide præcis, hvad Carstens svage punkt er eller hvilke scener, der kan sættes med bipersonen "Firmaets mand".

Hvis du er i tvivl om noget, så spørg din spilleleder.

Materialet består af:

- » En beskrivelse af din rolle som Bohemen og den retning du skal trække scenariet i
- » En oversigt over de tre hovedpersoner og deres konflikter
- » Seks bipersoner og forslag til hvilke scener, der kan sættes med dem



Bohemen

Din overordnede rolle i scenariet er som Bohemen, der repræsenterer hovedrollernes ungdom, der er på nippet til at blive deres fortid. Du skal trække hovedpersonerne i retning af denne fortid og den frihed og utæmmelige vildskab, der var i den. Den verden, du skal trække dem i retning af, handler om at gå til digtoplæsninger og læse Kafka – eller påstå at man gør det – for at score den lækreste pige fra litteraturvidenskab. Om at drikke rødvin og ryge Gauloises cigaretter og snakke om marxisme og kunst til langt ud på natten og tage til forelæsning med knaldende hovedpine. Den handler om store drømme, store præentioner, store armbevægelser og en lille bitte smule virkelighed.

Du skal ikke bruge dine bipersoner og de scener du sætter med dem til at vise hvor fantastisk hovedrollernes fortid som bohemer var. Du skal snarere vise, hvor forfærdelig deres fremtid som respektable samfundsborgere er. Vise dem, hvor meget de vil komme til at kede sig. Hvordan hver eneste uge bliver én lang ørkenvandring kun afbrudt af onsdagssex og en kedelig parmiddag i weekenden. Hvordan månedens højdepunkt er den obligatoriske valgfart til Ikea for at købe en lampeskærm, hvis nuance af knækket hvid står perfekt både til deres beige sofaarrangement og deres farveløse liv.

Hovedrollernes konflikter

Carsten

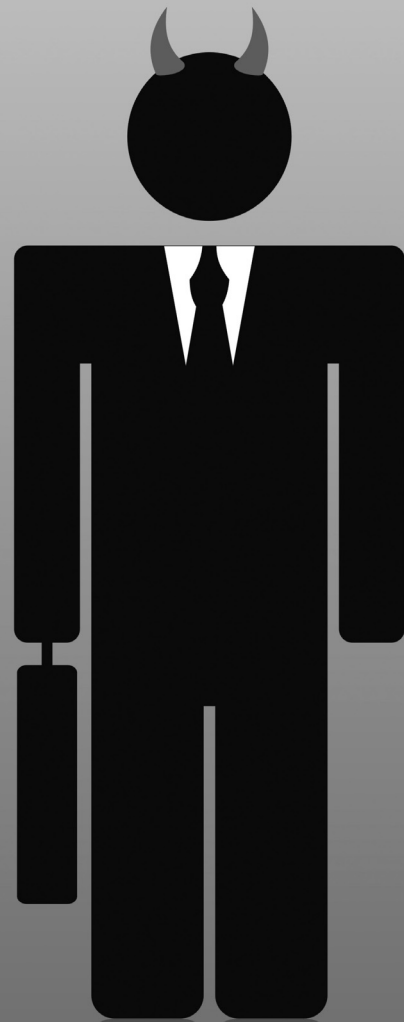
- » Vil gerne holde alle muligheder åbne og har svært ved at tage valg.
- » Er under tøflen hos sin kommende kone Camilla.
- » Savner dengang Camilla var ung og vild, men vil også gerne have parcelhusidyllen med hende.
- » Har været Camilla utro et par gange, men er endnu ikke blevet opdaget.
- » Bryder sig ikke om sit arbejde på konsulentfirmaet Playz, men er glad for den prestige og de penge der følger med.
- » Har lovet både Axel og Markus at de skal være hans forlover og skal nu vælge mellem dem.

Markus

- » Bruger sin charme til at springe over hvor gærdet er lavest.
- » Vil gerne tages seriøst som kunstner, men er for doven til at gøre nogen af sine mange projekter færdige.
- » Scorer mange purunge kvinder, der gerne vil noget med mennesker eller medier.
- » Er hemmeligt forelsket i Camilla, men også gode venner med Carsten.
- » Følger sine impulser og lyster og tænker ikke over de problemer han kan komme i.

Axel

- » Desillusioneret, opgivende og brokkende.
- » Giver andre skylden for sine problemer, men vil gerne ændre sit liv.
- » Har ikke haft sex i to år og kan ikke tage sig sammen til at gøre noget ved det.
- » Ville engang gerne være rigtigt kunstner, men solgte ud og dannede konsulentfirmaet Playz, hvor alting handler om kundernes behov.
- » Er Camillas storebror og ikke glad for, at hun skal giftes med Carsten.



Modne Camilla

Bohemen

Modne Camilla er Camilla, når hun er allermest voksen. Modne Camilla har taget afstand fra sin fortid, hvor hun var vild, impulsiv og uansvarlig. Ingen kan beskylde hende for at være nogen af de ting længere. Nu handler livet ikke længere om at feste og være sammen med en fyr hver weekend. Det handler i stedet om ansvar, sikkerhed og et fast parforhold.

Måske er Modne Camilla blevet kedelig og borgerlig. Måske går hun for meget op i boligindretning og i at planlægge det perfekte bryllup. Men hun er ligeglad med, hvad folk synes om hendes modne side. Det er det hun vil nu. Den person hun er. Derfor holder hun også Carsten i kort snor og sørger for, at han ikke falder ind i sin ungdoms dårlige vaner. Hun siger aldrig direkte, hvad han skal, men

sørger alligevel for, at han aldrig er i tvivl om, hvad hun vil have. Hvis han bliver ved med at gøre noget forkert, nægter hun ham sex. Det virker altid. Nogen ville mene, at han er under tøflen, men Camilla ved, at det er det bedste for dem begge to. Hendes drømme handler om børn og et lækkert parcelhus i Nordsjælland og så er der ikke plads til, at ens mand er umoden og ufornuftig.

Sceneforslag: Modne Camillas scener med Carsten er den grå dagligdag. Måske en tur i IKEA, hvor hun konstant gør ham opmærksom på, hvordan hun gerne vil have brylluppet skal være og hvordan han skal opføre sig.

N.B. Under brylluppet (sidste akt) spilles Modne Camilla af Borgeren.

Daddy Uncool

Bohemen

Tidligere var han kongen. Han scorede masser af kvinder og fortalte altid de vildeste historier om, hvad han havde oplevet. Så mødte han Majken og blev på et enkelt år forvandlet. Hvor han tidligere sad og tjekkede sin mobiltelefon for opkald fra purunge piger, sidder han nu og tjekker om Majken har ringet. Han ved, at han bliver skældt ud, hvis han ikke svarer og hvis han ikke kommer hjem, når hun siger det. De eneste anekdoter, der kommer fra ham nu handler om Barnet. Dem kan han dog også fortælle i timevis. Der er åbenbart ingen detaljer omkring Barnet, der er for ligegyldige til at blive fortalt. Daddy Uncool taler som om hans barn er det første, der nogensinde er vokset, er begyndt at kravle og har sagt noget, der er sødt, men også næsten uforståeligt.

Sceneforslag: Daddy Uncool arbejder på hovedrollernes konsulentbureau Playz. Måske kommer et vigtigt projekt i problemer, fordi Majken ringer og forlanger, at han kommer hjem. Måske får hovedpersonerne lokket ham med ud og drikke en fredagsøl. Hvordan reagerer Majken på det?

Firmaets mand

Bohemen

Hans hår ser lige så kunstigt ud som hans smil. Firmaets mand bærer altid mørkt jakkesæt med kornblå skjorte og et slips i en lidt mørkere nuance af kornblå. Han har stor succes og elsker at vise, at han tjener mange penge. Desværre kan penge ikke købe stil. Alt ved ham, fra hans alt for røde åbne sportsvogn til det gigantiske boblebad i hans forhave, udstråler den nyriges mangel på klasse. Han er uddannet fra handelsskolen og interesserer sig ikke for kunst og kreativitet. Profit er det eneste der tæller. Han har måske engang villet mere, men nu lever og ånder han for Nykredit. Han er blevet Firmaets mand.

Sceneforslag: Firmaets mand repræsenterer Nykredit som er en af Playz' vigtigste kunder. Måske tager han hovedrollerne med en tur i byen, for at de kan lære hinanden bedre at kende. Alle de steder han tager dem hen stinker af samme dårlige stil som han selv.

Miss know-it-all

Bohemen

Hun er et sted i slutningen af midttrediverne og har prøvet det hele før. Det betyder, at hun ikke gider noget pis fra mænd, der prøver at spille spil, som hun mestrede, før deres testikler faldt ned i pungen. Det betyder også, at hun har en mening om alt, hvad der sker i folks liv. For hun har jo selv været i en lignende situation en gang og hun vil bare hjælpe folk ved at fortælle dem, hvad de skal gøre. Problemet opstår først når man siger nej tak til hendes råd og begynder at gå imod dem. For hun bliver ved og ved. Ringer uopfordret op for at fortælle, hvad man skal gøre og kritisere en for at ignorere hendes råd. Hun er den fordømmende og kontrollerende moderfigur i alle sine venners liv.

Sceneforslag: Axel eller Markus er på date med hende. Måske scorer de hende, måske ikke, men uanset hvad så er hun nu en fast bestanddel af deres liv. Hun ringer konstant for at høre, hvordan det går med deres liv og for at give dem råd.

Den forsmåede

Bohemen

Overalt i den voksne verden er der mænd med små pikke, der går i for små sko. Den forsmåede er en af dem. Han har også sit eget konsulentfirma, men han er ikke særligt succesfuld. I hans øjne handler det ikke om uheld eller manglende kompetence. Næ, det er hovedpersonernes firma Playz, der fuldstændig uretfærdigt får alle opgaverne for næsen af ham. Han mener, at hans firma er langt bedre, men at folkene fra Playz lyver bag hans ryg og koster ham jobs. Han firma er ved at gå konkurs, men han vil have sin hævn over Playz og helst tage dem med sig ned.

Sceneforslag: Hovedpersonerne møder Den forsmåede på en konference for firmaer i den kreative konsulentbranche. Han virker venlig og smigrende i starten, men hans mål for konferencen er at få ramt på hovedrollerne. Helst personligt.

Ingeniøren

Bohemen

Som han står der i sin hvide skjorte, sine uformelige jeans med pungen i baglommen og sine stålindfattede briller, ligner han ikke en, som vores hovedpersoner ville bruge tid på. Det er han heller ikke. Faktisk er han endnu mere kedelig, end man skulle tro. Han arbejder med at tegne rundkørsler og vejkryds, hvilket åbenbart er langt sværere, end man lige regner med. I hvert fald taler han utrolig meget om det og påpeger dårligt designede vejkryds med en hånlig mine. Han er en ufarlig nørde uden særlig mange sociale kompetencer. Der er bare et problem. Han er gift med en af Camillas gode veninder. Så Carsten og de andre hovedpersoner er tvunget til at tilbringe tid sammen med ham, uanset hvor kedelig han er.

Sceneforslag: Camilla har fået hovedpersonerne til at invitere Ingeniøren med til deres månedlige pokeraften. Han passer på ingen måde ind, men de er nødt til at være søde mod ham for Camillas skyld. Hvor mange sociale fejltagelser skal han begå, før de mister tålmodigheden med ham?

Borgeren



Borgeren

Velkommen til *Kreativ klasse*. Din spilleleder har nu sat dig ind i den form for rolle, som du skal spille og hvordan du kan bruge dine bipersoner til at skabe scenariets fortælling. Det materiale du har fået udleveret indeholder alt det du har brug for, for at være en aktiv medskaber af scenariet. Når du læser materialet er det ikke så vigtigt, at du kan huske det ordret. Det handler snarere om at danne sig et overblik og så vende tilbage, efterhånden som scenariet skrider fremad og du har brug for at vide præcis, hvad Carstens svage punkt er eller hvilke scener, der kan sættes med bipersonen "Den ægte kunstner".

Hvis du er i tvivl om noget, så spørg din spilleleder.

Materialet består af:

- » En beskrivelse af din rolle som Borgeren og den retning du skal trække scenariet i
- » En oversigt over de tre hovedpersoner og deres konflikter
- » Seks bipersoner og forslag til hvilke scener, der kan sættes med dem

Din overordnede rolle i scenariet er som Borgeren, der repræsenterer det voksne og ansvarlige liv som er hovedpersonernes nære fremtid. Det voksne liv er en verden af højt betalte kreative konsulenter og respektable samfundsborgere. En verden hvor man bærer røgfarvede briller, spiller bordfodbold med direktører og ordner aftaler til mange hundredetusinde over brunch på en smart cafe på Østerbro. Det er en verden, hvor man pludselig har fået en Volvo og bekymrer sig om finde det helt rigtige sæt spisebordsstole. Men det er også en verden, hvor man har flere muligheder og mere indflydelse på sit eget liv end nogensinde før.

Du skal ikke bruge dine bipersoner og de scener du sætter med dem til at vise, hvor fantastisk hovedrollernes fremtid som respektable borgere er. Du skal snarere vise, hvor forfærdelig deres fortid som bohemer var. Vise dem hvor ynkelige de er, hvis de bliver ved med at leve i en fortid som de for længst er vokset fra. Vise dem hvordan tiden har taget røven på dem. At selvom de prøver at vende tilbage, så er de ikke længere de bohemer, som alle piger fra RUC ville have. I stedet er de de lidt for gamle fyre, der febrilsk prøver at skjule de grå tindinger under en smart kasket.

Hovedrollernes konflikter

Carsten

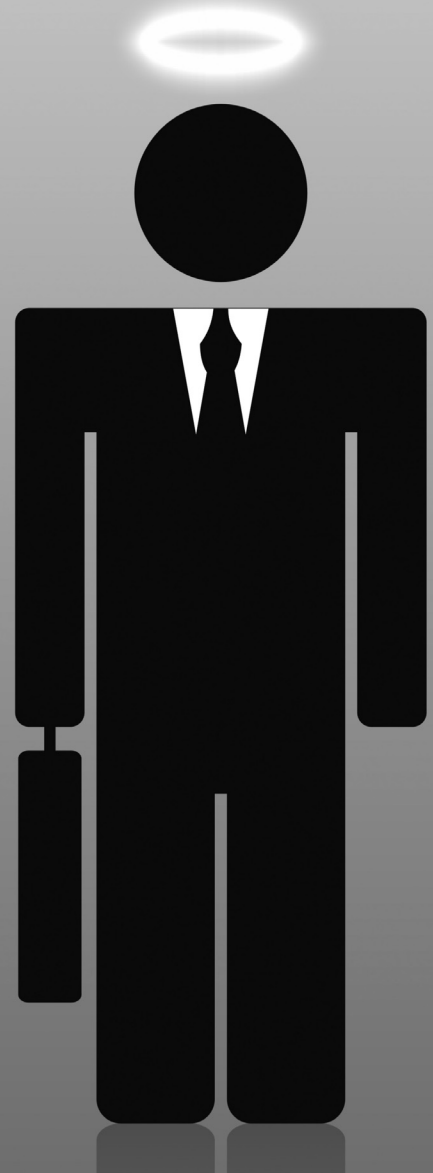
- » Vil gerne holde alle muligheder åbne og har svært ved at tage valg.
- » Er under tøflen hos sin kommende kone Camilla.
- » Savner dengang Camilla var ung og vild, men vil også gerne have parcelhusidyllen med hende.
- » Har været Camilla utro et par gange, men er endnu ikke blevet opdaget.
- » Bryder sig ikke om sit arbejde på konsulentfirmaet Playz, men er glad for den prestige og de penge der følger med.
- » Har lovet både Axel og Markus at de skal være hans forlover og skal nu vælge mellem dem.

Markus

- » Bruger sin charme til at springe over hvor gærdet er lavest.
- » Vil gerne tages seriøst som kunstner, men er for doven til at gøre nogen af sine mange projekter færdige.
- » Scorer mange purunge kvinder, der gerne vil noget med mennesker eller medier.
- » Er hemmeligt forelsket i Camilla, men også gode venner med Carsten.
- » Følger sine impulser og lyster og tænker ikke over de problemer han kan komme i.

Axel

- » Desillusioneret, opgivende og brokkende.
- » Giver andre skylden for sine problemer, men vil gerne ændre sit liv.
- » Har ikke haft sex i to år og kan ikke tage sig sammen til at gøre noget ved det.
- » Ville engang gerne være rigtig kunstner, men solgte ud og dannede konsulentfirmaet Playz, hvor alting handler om kundernes behov.
- » Er Camillas storebror og ikke glad for, at hun skal giftes med Carsten.



Unge Camilla

Borgeren

Unge Camilla er Camilla som hun var, da Carsten mødte hende første gang. Hun er utæmmelig, fri og uimodståelig. Hun tænker aldrig på konsekvenserne af sine handlinger, men gør bare hvad hun har lyst til. Det betyder, at hun havde sex med det meste af den københavnske medieelite, inden hun fyldte treogtyve. Flere af dem på samme tid. Folk hviskede bag hendes ryg, men Camilla var ligeglad. Hun havde lyst til at have sex med dem, så hun gjorde det. Længere var den ikke.

Efter hun har mødt Carsten er det sjældent, at man kan se Unge Camillas træk i Camilla. Men hvis hun får lidt at drikke, begynder Unge Camilla at komme op til overfladen. Når det sker, undrer hun sig. Hvad er der sket med hende? Hvordan kunne hun ændre sig så meget? Hvordan kunne den livsglade og liderlige Unge Camilla blive til den borgerlige og småsnerpede Modne Camilla? Hun

savner sig gamle liv. Savner sin spontanitet og sin frihed. Men næste morgen vågner hun op med tømmermænd og er fornuftige Modne Camilla igen.

Sceneforslag: Camilla og Carsten er ude og spise og får lidt for meget god rødvin. Pludselig begynder Unge Camillas spontane træk at komme op til overfladen. Hvad sker der, når hun pludselig bliver spontan? Kan Carsten følge med? Og hvad sker der næste morgen, når hun vågner op med tømmermænd?

N.B. Under brylluppet (sidste akt) spilles Unge Camilla af Bohemen.

Den ægte kunstner

Borgeren

Iført ultra stramme Happy Mondays bukser, der understreger hans spinkle stankelben, vrænger den selvstændige smags selvbestaltede dommer hånligt af alt, der er det mindste mainstream. Han hører kun plader fra et nu nedlagt pladeselskab i Belgien. Går kun i unikke t-shirts designet af en japansk tegneserieforfatter. Han verdensbillede er så enkelt og sort/hvidt som hans overdimensionerede brillestel. Alt der er ukendt, bohemeagtigt og undergrund er godt. Alt som almindelige mennesker kan lide – eller bare har hørt om – er dårligt. Ud fra de præmisser er hans egen kunst fantastisk. Ingen udenfor undergrundsmiljøet har nogensinde hørt om hverken ham eller hans kunst. Den ægte kunstner behøver ikke flere beviser for sin egen genialitet.

Sceneforslag: Hovedrollerne er blevet indbudt til en fernisering i Den ægte kunstners galleri. Måske er hans værker faktisk fantastiske, men han nægter at sælge dem, før han har fået bevis for, at hovedrollerne ikke er sell outs, men oprigtigt interesseret i kunsten.

Salonkommunisten

Borgeren

Hans hornbriller begynder at dugge, mens han taler om kapitalismens udbytning og arbejderklassens oprør. Han slår ophidset ud med armene og sveden løber fra hans pande og ned på hans sorte fløjlsjakke, mens han taler om undertrykkelsen i Palæstina, Colombia og Kurdistan. Salonkommunisten taler utroligt meget. Både om alle de ulykker som kapitalismen er skyld i rundt om i verden og præcis den syntese af Marx, Agamben og Hegel, der skal til for at afhjælpe den. For Salonkommunisten kan ikke løbe fra, at han er en privilegeret filosofistuderende med forældrekøbt lejlighed ved Enghave Plads. Han vil hellere tale om at ændre tingene end faktisk gøre det. Men manden tager alting – specielt sig selv – meget seriøst, så hvis man påpeger det, skal man høre endnu en frelst tirade.

Sceneforslag: Salonkommunisten skriver et meget kritisk speciale om den kreative konsulentbranche. Han følger hovedrollerne rundt i deres dagligdag og interviewer dem. Han lægger ikke fingrene imellem, hvis han ikke synes om det de gør.

Den teoretiske charmør

Borgeren

Det kan være svært at score. Specielt hvis man hverken har et godt udseende eller en charmerende personlighed. Heldigvis lover de såkaldte pick up artists, at hvis man bare følger deres metoder, kan selv den tykkeste Star Trek nørd få fat i alle piger. Til deres velbesøgte og dyre seminarer viser de, hvordan man skal kigge på, tale med og røre ved en pige for, at hun tager med hjem. Den teoretiske charmør har deltaget i flere seminarer og læst alle bøgerne, men han scorer stadigvæk ikke. Uanset hvor mange seminarer han går til, bliver han ved med at være grim og ucharmerende. Men han ved alt om at score. Alt. Han kender alle seminarernes fagudtryk og belærer gerne om, hvordan man skal engage the prey og close the deal.

Sceneforslag: Hovedpersonerne og Den teoretiske charmør er ude og drikke nogle øl en fredag aften. Han mener, at han er langt bedre til at score end dem og udfordrer dem til en duel om at få flest telefonnumre i løbet af en aften. Han kommenterer hovedrollernes scoreteknik i teoretiske vendinger under duellen.

Den hvide neger

Borgeren

Kasketten sidder kækt på sned over den hvide bandana. Bukserne hænger så langt nede, at man næsten kan se hans knæhaser og om halsen hænger et gigantisk dollartegn i guld. Eller ihvertfald plastik dækket af gylden spraymaling. Men selvom han ser vældigt street ud, så kan han ikke løbe fra, at han kommer fra Ordrup i den rigeste del af Nordsjælland. Alligevel prøver han at tale og opføre sig, som om han kom fra det hårdeste Harlem. Ord lyder bare meget mere real og street, hvis man siger dem på engelsk. Den hvide neger ville gerne kunne leve af at være rapper eller DJ, men han har desværre ikke talentet.

Sceneforslag: Hovedrollernes konsulentbureau Playz skal lave en opgave for en kunde, der gerne vil have, at det bliver ungt og hiphop-agtigt. Derfor er Den hvide neger konsulent på projektet. Han skal vise hovedpersonerne, hvordan man er rigtigt street. Måske tager han dem med rundt i hiphop miljøet.

Gymnasiehippien

Borgeren

Hendes hår er farvet mørkerødt og falder i utæmmede krøller ned over hendes velformede skuldre. I læben har hun en ring og på hendes håndled er der tatoveret en grøn stjerne. Hun har altid følt sig bedst tilpas sammen med folk, der er lidt ældre end hende. For hun er jo så moden. Det bliver man af at have gået på efterskole. Hun elsker akustisk lejrbaalsguitar og dybe samtaler om politik og filosofi. Det sidste ser hun sig selv som lidt af en ekspert i, for hun har læst Nietzsches "Således talte Zarathustra" og skal have filosofi som valgfag i 3.G. Hun bliver nemt fascineret af lidt ældre mænd, der virker mystiske og kunstneriske. Gymnasiehippien er irriterende, alt for meget og alt alt for ung. Men hun har en Lolita-charme, der får alle mænd til at overveje, om hun ikke har været en uartig pige, der skal have nogle smæk.

Sceneforslag: Gymnasiehippien vil gerne lave noget kreativt og er derfor kommet i praktik på hovedpersonernes konsulentbureau Playz i en uge. Måske prøver hun at forføre en af dem. Hun bor stadigvæk hjemme, så hvad sker der, når hendes far banker på døren?

Oversigt over scenariets form

Brug denne oversigt til at holde styr på de forskellige elementer i scenariets form. Du kan også bruge den som tjekliste, så du husker alle elementerne, når du præsenterer scenariet for spillerne.

Spillernes roller

Tre af spillerne spiller de tre hovedroller, mens de to sidste spiller en slags hjælpespilledele kaldet Borgeren og Bohemen, eller polspillerne.

Det unge og det modne

Scenariets konflikt er mellem det unge og det modne. De to polspillere repræsenterer hver en af de to poler. Det unge repræsenteres af Bohemen og det modne af Borgeren.

Fortællingens regler

Kreativ klasse indeholder fire løse regler for, hvordan man skal spille scenariet.

I passer aldrig ind: Hovedrollerne er altid enten for unge eller for gamle.

Strukturen skal følges: Scenariets aktstruktur med de fastlagte scener skal følges.

Vildere klovn, vildere!: Konflikterne skal eskaleres helt frem til brylluppet.

Ingen kram før til sidst: Hovedrollerne kan først lære af deres fejl i sidste scene.

Aktstrukturen

Scenariet er delt op i fem faser, hvor fase 1, 3 og 5 er fastlagte og fase 2 og 4 bliver skabt af polspillerne. Faserne er:

Polterabend – Eksposition

Første frie rum – Komplikation

Parmiddag – Konfrontation

Andet frie rum – Desperation

Bryllup – Resolution

De spillerskabte scener

I de to frie rum skaber polspillerne scenerne ved hjælp af deres bipersoner. De vælger en biperson og sætter en scene, der skaber eller eskalere konflikter og problemer for hovedpersonerne.

Camilla

Camilla spilles af både Borgeren – Unge Camilla – og Bohemen – Gamle Camilla og begge kan sætte scener med hende i de frie rum. I nogle faste scener er det bestemt, hvem der skal spille hende.

Spillelederens virkemidler

Du har tre virkemidler, der kan skabe yderligere komik i en scene.

Worst case scenario: Der sker det værste tænkelige.

Flashbacks: Du sætter en scene fra hovedpersonens fortid, som en kommenter til nutiden.

Fortalelse: Du tvinger en af hovedrollerne til at tale over sig.

Aktstrukturen

I disse oversigter over scenariets struktur kan du og spillerne følge med i, hvor langt I er nået og hvad de enkelte fasers formål er.

Polterabend - Eksposition

Hovedpersonerne og deres konflikter præsenteres. De første problemer introduceres.

Første frie rum - Komplikation

Problemerne udbygges og forværres og nye introduceres.

Parmiddag - Konfrontation

Nogle af de skjulte problemer kommer frem i lyset og scenariets fortælling ændrer retning.

Andet frie rum – Desperation

Problemerne eskaleres yderligere, så alting ser umuligt ud.

Bryllup - Resolution

Alle problemer og konflikter bliver afsløret og spillet ud.

Epilog

Der samles op på de sidste tråde.

Bipersoner

En kort oversigt over både polspillernes bipersoner og de scener der er foreslået, at de kan sætte. De biroller, der er knyttet til de fastlagte scener er kun beskrevet under disse scener.

Borgeren

Unge Camilla: Camilla når hun er allermest umoden og utæmmelig. Kan sætte scener, hvor hun bliver fuld og savner sin tabte ungdom.

Den ægte kunstner: Ukendt og snobbet undergrundskunstner. Kan sætte scener i sit galleri, hvor han betvivler hovedrollernes kreativitet og deres interesse for kunst.

Den hvide neger: Hiphopper fra den rigeste del af Nordsjælland. Kan sætte scener, hvor han skal lære hovedrollerne at være street.

Gymnasiehippien: Meget ung og uvidende, men med en lolita-agtig charme. Kan sætte scener, hvor hun er i praktik på Playz og de forviklinger, der kommer ud af dette.

Den teoretiske charmør: Kender teorierne bag at score, men kan ikke gøre det i virkeligheden. Kan sætte scener, hvor han udfordrer hovedroller i at skaffe pigers telefonnumre.

Salonkommunisten: Selvretfærdig venstreorienteret akademiker. Kan sætte scener, hvor han skriver speciale om Playz og sætter spørgsmålstejn ved hovedrollernes etik.

Bohemen

Modne Camilla: Camilla når hun er mest sat og borgerlig. Kan sætte scener fra hende og Carstens dagligdag, hvor hun har ham under tøflen.

Daddy Uncool: Taler kun om sit barn. Kan sætte scener, hvor han bringer Playz i fare, fordi han er så meget under tøflen.

Firmaets mand: Leder i Nykredit. Tænker kun på profit. Kan tage hovedrollerne med ud på en bytur til Københavns mest provinsielle steder.

Miss know-it-all: Vil altid bestemme, hvad man skal gøre med sit liv. Kan blive involveret med en af hovedrollerne og ville bestemme over ham.

Ingeniøren: Camillas vens mand. Ubegribeligt kedelig. Kan sætte en scene, hvor hovedrollerne er tvunget til at invitere ham med til pokeraften.

Den forsmåede: Føler at Playz har ødelagt hans liv og vil have hævn. Kan sætte scener, hvor han prøver at få hovedrollerne i fedtefadet.