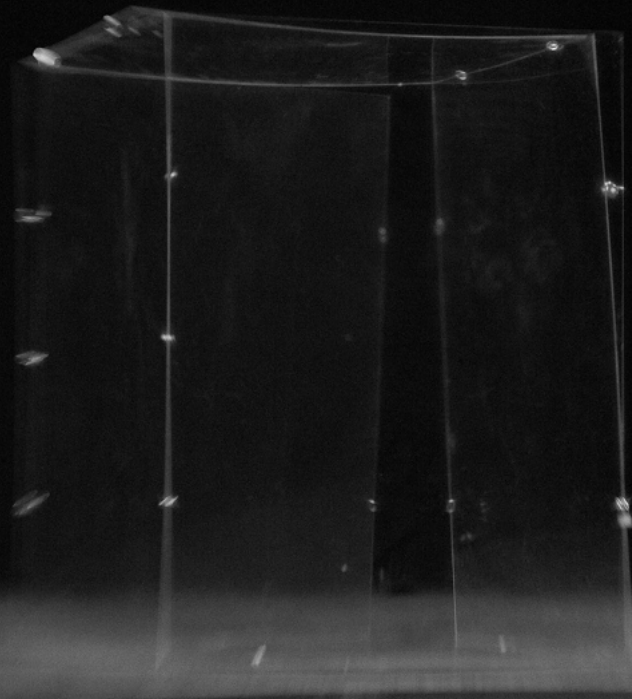


Plexiglas



Et scenarie af Morten Jaeger

Credits

Idé, tekst og layout

Morten Jaeger

Spiltestere

Rasmus Høgdall
Sidsel Sara Juhl
Marie Oscilowski
Allan Eising
Asbjørn Olsen
Steffen Buhl Larsen
HP Hartsteen
Anders Skovgaard-Petersen
Caroline Kasten Koren
Sarah Cederstrand

Tak til

Rasmus Høgdall, Frederik Berg Østergaard, Max Møller, Simon Steen Hansen og Klaus Meier Olsen for hjælp og sparring.

Tak til Bo Jørgensen for fotografier.

Særlig tak til Dorthe Schmidt Schou for at konstruere scenariets absolut mest crazy virkemiddel.

Forord

Kære spillerer. Tak fordi du har valgt at køre *Plexiglas*.

Igennem de sidste fem år har jeg fået utallige opfordringer til at skrive endnu en fortælling i sagaen om kult-teaterinstruktøren Edvard Fehmerling. Flere af Fehmerlings fans har specifikt bedt om at spille historien om hans gennembrud fra 1982, *Plexiglas*. Nu har jeg besluttet mig for at levere varen. Jeg mærker et stort forventningspres, men jeg har fået god hjælp i processen og tror på, at scenariet rummer potentialet til en god rollespilsoplevelse.

Plexiglas er et meget spillerstyret scenarie, så en stor del af ansvaret ligger i dine hænder. Hvis du sidder på Fastaval 2013 lige nu med tømmermænd og læser scenariet for første gang, fordi du skal køre det om et par timer, anbefaler jeg dig at aflyse. Scenariet er ikke skrevet, så det kan køres fra bladet på et niveau, som er fair i forhold til dine spillere.

Hvis du derimod har tid til at forberede dig men er bekymret, fordi du ikke kender Edvard Fehmerling, så fortvivl ikke. *Plexiglas* kan sagtens afvikles, uden at hverken spillerer eller spillere kender figuren på forhånd.

Skulle du være nysgerrig, kan du møde Edvard Fehmerling i scenarierne *Dogme #4: Monogami* og *Kød*, som begge findes på Projekt R'lyehs hjemmeside (se links nedenfor). Fehmerling optrådte desuden i *Obstruction* fra Fastaval 2001, men det scenarie findes kun på en gammel floppy disk i mit kælderrum et sted.

Hvis du har spørgsmål, kan du fange mig på:

Mail: mtjaeger@gmail.com

Tlf: +45 23 39 23 52

God fornøjelse!

Morten Jaeger

Links:

Monogami: <http://rlyeh.alexandria.dk/pub/scenarier/scenarie.php3?id=5>

Kød: <http://rlyeh.alexandria.dk/pub/scenarier/scenarie.php3?id=60>

Scenariet / Teaterstykket

For at skelne mellem scenariet og teaterstykket af samme navn, skriver jeg scenariet *Plexiglas* i kursiv og teaterstykket *Plexiglas* i normal tekstsætning.

Scenarietekst - Indhold

Synopsis	1
Form og spillestil	2
Struktur	3
Spillederrollen	4
Setting og stemning	5
Temaer og inspirationskilder	6
Baggrund	7
Skuespillerne	8
Relationer	10
Instruktion	11
Foromtale	14

Synopsis

Plexiglas er en kappestrid, hvor en flok skuespillere gennem et prøveforløb kæmper om at få hovedrollen i teaterstykket Plexiglas.

Året er 1981. Instruktøren Edvard Fehmerling (spillederen) og en gruppe skuespillere (spillerne) arbejder sig gennem et intenst prøveforløb frem mod premieren på teaterstykket Plexiglas. Stykkets karakterer er ikke uddelt på forhånd, og skuespillerne kæmper indbyrdes for at se godt ud overfor den excentriske instruktør i håb om af få tildelt stykkets hovedrolle. De ved, at dette kan være en billet til et nyt kapitel i deres karriere.

Scenariet stiller skarpt på den første del af prøveforløbet, der foregår over tre dage i et afsides sommerhus. Hver dag byder på en ny intensivering af konkurrencen. Efter de tre dage rykkes prøveforløbet til det scenerum, hvor forestillingen skal spille. Scenariet slutter med den første prøve i scenerummet, hvor Fehmerling afgør, hvem der skal spille hovedrollen.

Scenerne i fiktionen i 1981 afbrydes indimellem af nogle få metascener, hvor spillerne diskuterer fremgangen i rollespillet og kommer med ønsker til scener.

Scenariet har et åbent udfaldsrum, og alt kan ske i konkurrencen. Vinderen vælges af dig i rollen som Edvard Fehmerling.

Stykkets afslutning spilles i et særligt indrettet scenerum med en plexiglasmontre i menneskestørrelse. Den vindende skuespiller bliver her fotograferet til en plakat, der kommer til at pryde en særlig 'Wall of Fame' på Fastaval 2013.

Scenariets kapitler

Scenarietekst (pdf s. 1-18)

Gennemgang af fiktionen samt de overordnede tanker og teknikker.

Afvikling (pdf s. 19-45)

En trin-for-trin guide fra forberedelse til afslutning. Her er der både obligatoriske scener og foreslåede aktiviteter samt retningslinjer for den praktiske afvikling med hensyn til tidsplan, brug af scenerummet og diverse virkemidler.

Arbejdspapirer (pdf s. 46-51)

En beskrivelse af teaterstykket Plexiglas, som det ser ud ved prøveforløbets start. Koncept, karakterer og Fehmerlings udkast til scener. Det printede papirer indgår i fiktionen, og du kan frit vise det frem til skuespillerne.

Rollebeskrivelser (pdf s. 52-82)

Beskrivelse af hver af skuespillerne. Rollebeskrivelserne indeholder også en forsimplet konceptbeskrivelse af teaterstykket samt en sceneoversigt.

Form og spillestil

Scenerne i 1981 mellem skuespillerne spilles semi-live i den forstand, at der spilles med hele kroppen, mens beklædning og lokalitet overlades til fantasien.

Metascenerne køres som almindelige samtaler. Jeg anbefaler, at I markerer et off-game område i spillokalet (mere om det i kapitlet Afvikling).

Skuespillernes konkurrence kan let komme til at virke som en konkurrence mellem spillerne. Når en skuespiller vinder stykkets hovedrolle, er der samtidig en spiller, der vinder en plads på Wall of Fame.

Når du i rollen som Edvard Fehmerling bedømmer skuespillernes præstation, kan det derfor komme til at virke, som om du bedømmer rollespillernes præstationer som skuespillere. Det er ikke scenariets intention.

Spillerne skal have oplevelsen af, at deres roller er i skarp konkurrence, men de skal ikke føle, at de konkurrerer med hinanden om, hvem der er den bedste skuespiller. Det er derfor vigtigt, at du får etableret et alibi for dig selv og spillerne ved at lade Fehmerlings instruktion være meget lunefuld og uforudsigelig.

Hvis du vil spille sikkert, bør du gøre dette eksplicit i din briefing. Hvis du til gengæld har en gruppe, som du ved, kan tåle det, kan du trække usikkerheden lidt ved først at holde din instruktion og kritik på et meget realistisk niveau for derefter at gøre den gradvist mere grotesk. Afsnittet "Instruktion" indeholder et arsenal af instruktørvirkemidler, som du kan bruge til at optrappe galskaben i din rolle som Fehmerling.

Terminologi

Rollespillet indeholder flere niveauer af roller. Jeg har tilstræbt at holde en konsekvent terminologi.

Spillerne =

Rollespillerne/Fastavaldeltagerne.

Skuespillerne =

De roller, som Fastavaldeltagerne tildeles i starten af scenariet.

Karaktererne =

De roller, som skuespillerne tildeles i de forskellige scener af teaterstykket Plexiglas. Fordelingen af karaktererne er scenariets centrale stridpunkt.



Struktur

Både rollespilsscenariet *Plexiglas* og teaterstykket Plexiglas er delt op i tre akter.

I rollespilsscenariet svarer hver akt til én dags prøver, hvor gruppen arbejder med scener fra den tilsvarende akt i teaterstykket.

Rollespillets første akt = Første dag

Arbejde med teaterstykkets scener 1.1, 1.2 og 1.3. Her er der fokus på at etablere formen og køre skuespillernes relationer i stilling. Fehmerlings instruktion er primært positiv og støttende.

Rollespillets anden akt = Anden dag

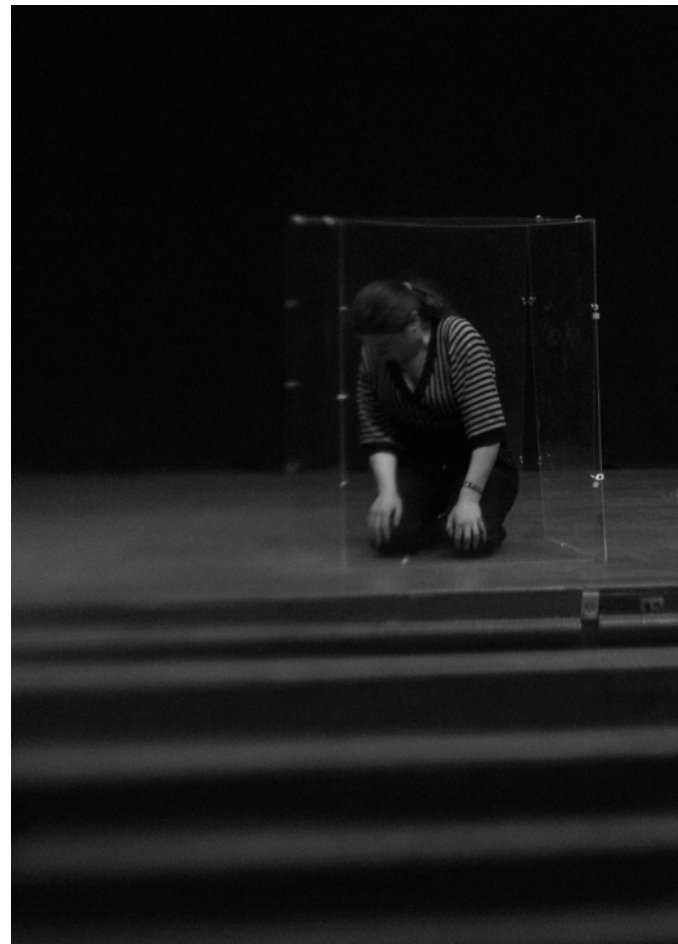
Arbejde med teaterstykkets scener 2.1, 2.2 og 2.3. Her optrappes konkurrenceelementet. Det bliver tydeligere, hvem af skuespillerne der er venner og fjender. Fehmerling får en krise, der leder ham til at presse skuespillerne meget hårdt. Han får dog løst sine problemer, da scenografien ændres væk fra det naturalistiske, så alle skuespillerne skal spille deres scener indkapslet i plexiglasmontrer.

Rollespillets tredje akt = Tredje dag

Arbejde med teaterstykkets scener 3.1, 3.2 og til allersidst 3.3. Her arbejder skuespillerne med de mest intense scener frem til scenariets klimaks og afslutning. Fehmerling er meget resultatorienteret, og fokus ligger på konkurrenceelementet.

Hver akt består af en række scener. Nogle af scenerne er meget korte og skarpe. Andre scener er sandkassescener bestående af en række nedslag i skuespillernes arbejde med forestillingen, hvor de konstant sættes til at spille forskellige karakterer for at teste, hvilke kombinationer der fungerer bedst.

Sandkassescenerne består af flere mulige aktiviteter. En aktivitet vil typisk være, at gruppen arbejder med en bestemt scene eller en skuespiløvelse. Det kan også være en kortvarig hændelse, der hjælper til at understrege forløbets intensitet, som fx at Fehmerling flipper ud, fordi skuespillerne snakker for meget om motivation.



Spillederrollen

Som spilleleder skal du både sætte og afslutte scener samt spille den altdominerende birolle som Edvard Fehmerling. Fra spillernes synspunkt bliver deres indsats som skuespillere en hård kamp for at gætte, hvad der gør Fehmerling glad.

Kapitlet Afvikling beskriver foruden scenerne en række aktiviteter og virkemidler. Se dette som et inspirationskatalog. Det er meningen, at du sammensætter dit eget program af aktiviteter og bruger de virkemidler, som falder dig naturligt.

Sidst men ikke mindst er det din opgave at kåre scenariets vinder. Der skal være en vinder, og der må kun være én. Dette valg træffer du med fuld suverænitet på din egen mavefølelse. Jeg vil anbefale, at du i dit valg tænker på, hvad der giver den bedste fortælling og til en vis grad, hvad der vil virke realistisk.

I én af mine egne afviklinger af scenariet kårede jeg en skuespiller, som gennemgik en udvikling fra at være Fehmerlings kæledægge til efterfølgende at have en krise og blive uvenner med alle de andre. På den måde var der en udvikling fra succes til krise til succes samtidig med, at valget var ekstremt upopulært i gruppen. Ved samme afvikling fik én af spillerne et grineflip, som var vedvarende og forstyrrende i et omfang, der gjorde, at jeg som Fehmerling var nødt til afskrive hende som vinder i fiktionen, fordi en sejr ville virke for urealistisk. Du kan læse mere om scenariets afslutningen i kapitlet Afvikling.



Setting og stemning

Scenariet *Plexiglas* er sat i 1981 af hensyn til kontinuitet i fortællingen om Edvard Fehmerling. Med andre ord er epokeskildringen mindre væsentlig, og jeg har derfor valgt ikke at skrive et baggrundsafsnit om perioden. Hvis du har en meget ung spilgruppe kan du eventuelt huske dem på, at der ikke var noget internet, som vi kender det i dag, og at mobiltelefoni var stort set uset i Danmark. Hvis du har en moden spilgruppe, stoler jeg på, at I spiller ud fra jeres egen baggrundsviden. Undervejs kan du eventuelt levere et par referencer til kendte personer som fx Søren Pilmark, Kurt Ravn, Allan Simonsen, Anker Jørgensen og Otto Leisner.

Hvis du kan lide at lave soundtracks til dine afviklinger, bør du vælge tidssvarende musik, så musikbevidste spilleres indlevelse ikke forstyrres af anakronismer. Jeg anbefaler musik af Television, Blondie, Talking Heads, Roxy Music, The Velvet Underground, The Sex Pistols, Siouxsie and the Banshees, Adam and the Ants, The Modern Lovers og Buzzcocks. Der skal næppe køre musik under arbejdet med forestillingens scener, men i pausescener kan det fungere godt til at sætte en stemning, der emmer af alternativt firser-kunstnermiljø.

Alle scener i firsersettingen foregår under prøveforløbet i et afsides sommerhus indtil den sidste afgørende prøve, der finder sted i det scenerum, som skal huse premieren. Du er således i høj grad sparet for at forholde dig til mange forskellige settings, og om de nu er beskrevet historisk korrekt.

I praksis foregår det meste af scenariet på traditionel vis i et enkelt spillokale på Fastaval. Den sidste scene er der dog rykket til scenerummet, som er et særligt indrettet lokale indeholdende en stor plexiglasmontre. De praktiske omstændigheder beskrives nærmere i kapitlet Afvikling.

Stemmingsmæssigt er *Plexiglas* en grotesk komedie. Personer og scener er groteske, men fordi I spiller semi-live, vil Fehmerling slå hårdt ned på latter, som han finder uprofessionel. Spillerne er derfor hensat til at grine inde i sig selv.

En anden stærk reference er reality-tv, hvor der er plads til både latter og tårer, men hvor der er fokus på konkurrenceelementet, dommerbedømmelsen og deltagerens udvikling.

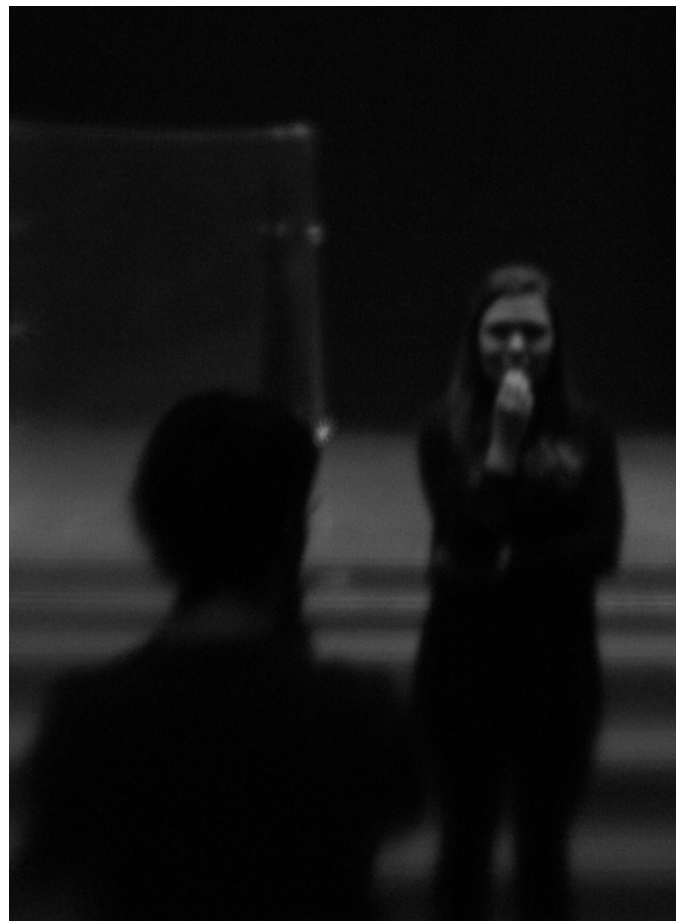
Tema og inspirationskilder

Både scenariet og teaterstykket handler om ambitioner, og om hvordan vi forstiller os, går på kompromis og nogle gange mister os selv i vores stræben. I teaterstykket forråder de centrale karakterer hinanden for egen vindings skyld. Tilsvarende fristes skuespillerne til at gå på kompromis med deres egen metode og syn på skuespil for at gøre Fehmerling tilfreds.

Jeg ikke har skrevet dette scenarie for at missionere om, hvad der er rigtigt eller forkert inden for skuespilkunst. Min ambition med scenariet er at introducere en række virkemidler, som skubber til spillerne og giver dem et følelsesmæssigt kick, som også sidder i kroppen, når Fastaval er forbi.

Scenariet er inspireret af den genre af reality-tv, hvor deltagerne stræber efter at vinde en ny karriere som fx popstjerne, model eller forretningsleder. Undervejs opstår der ofte kriser, fordi deltagerne ikke føler, at de slår til eller ikke kan gennemskue, hvad dommerne ønsker. Det er blandt andet den frustration, som jeg gerne vil viderefremidle til spillerne.

En anden inspirationskilde er Darren Aronofskys film *Black Swan* fra 2010, hvor Natalie Portman spiller ballerinaen Nina Sayers, der får muligheden for at spille hovedrollen i Pyotr Tchaikovskys ballet *Svanesøen*. Perfektionisten Sayers er en teknisk virtuos, men før hun for alvor kan besætte rollen, må hun slippe sit tekniske fokus og i stedet lade sin dans føre af følelser og seksualitet. Rejsen til denne indsigt er smertelig og omkostningsfuld for den hæmmede Sayer, som konstant presses af konkurrenter og kompagnichef. Filmen rummer i Vincent Cassels portrættering af kompagnichefen god inspiration til, hvordan du kan fremstille Edvard Fehmerling.



Baggrund

Edvard Fehmerling (f. 1952)

I 1981 er Fehmerling stadig et relativt ubeskrevet blad i det københavnske teatermiljø. Han er droppet ud af dramatikeruddannelsen på Aarhus Teaterskole og er flyttet til København, hvor han indtil videre har sat et par forestillinger op. Folk i miljøet er så småt ved at få øjnene op for hans talent, men det er først med Plexiglas, at det er lykkedes ham at finansiere en produktion af en størrelse, som kan tiltrække et stort publikum og skaffe anmeldelser i landsdækkende medier.

Fehmerling har ikke har meget til overs for etablerede skuespillere og deres stjerner. Han har derfor valgt at arbejde med relativt uerfarne og billige navne. Pengene bruges primært på scenografi. Her har han et samarbejde med den alternative brasilianske scenograf Helion Grande.

Når prøverne starter, har Fehmerling en mildest talt uklar idé om slutresultatet. Han ser sig selv som en stenhugger, der arbejder uden tegninger. Han satser på, at klarheden opstår lidt efter lidt, efterhånden som han hugger værket fri af granitblokken. Han bedømmer scenerne og skuespillernes potentiale og fjerner de aspekter, han ikke kan lide. Fehmerling er ikke en pædagogisk personinstruktør. Han mener, at det er skuespillernes eget ansvar at få deres krop og psyke til at makke ret. Læs mere om Fehmerlings arbejdsmetoder i afsnittet "Instruktion".

Forestillingen Plexiglas

Plexiglas handler om individets isolation og fremmedgørelse i det moderne samfund, repræsenteret via de to tilflyttere X og Y's møde med Storbyen. X og Y er hver især rejst til Storbyen for at realisere ambitioner om en karriere, men i deres stræben ender de med at forråde hinanden.

Du kan læse en mere detaljeret beskrivelse af konceptet og scenerne i kapitlet Arbejds-papirer. De printede papirer indgår som rekvisit i fiktionen, og du kan sagtens dele dem med spillerne. I er velkomne til at se bort fra scener eller selv finde på alternative scener. Fra min side er papirerne udelukkende tænkt som et grundlag for jeres rollespil, så hold jer ikke tilbage, hvis I får gode idéer til at revidere handlingen, bytte om på karakterer, etc. Det eneste krav er, at I arbejder med "Scene 3.3 Døden" i scenariets sidste scene i scenerummet med plexiglasmontren.

I stykkets endelige form er skuespillerne gennem store dele af forestillingen indespærrede i plexiglasmontrer. Replikkerne høres forvrænget gennem samtaleanlæg, telefoner, etc. Når prøveforløbet starter, er det scenografiske koncept endnu ikke på plads, men i løbet af de tre dage i sommerhuset bliver Fehmerling og Helion Grandes vision gradvist klarere. Dette betyder i praksis, at skuespil-stilen gå fra at være naturalistisk til at være karikeret og grotesk, fordi den skal passe til indespærringen.

Skuespillerne

For at understøtte at skuespilscenerne kommer så tæt på virkeligheden som muligt, har jeg holdt mig fra at beskrive skuespillernes alder og udseende. I praksis betyder det, at alle spillere optræder som deres egen krop i forhold til alder og udseende. Jeg har tildelt alle skuespillere køn af hensyn til den sproglige formidling, men hvis det passer dig og din spilgruppe, kan I sagtens bytte om på køn-nene.

De fem roller er bygget over arketyper, som de fleste rollespillere kan forholde sig til: Klassens Klovn, Showspilleren, Analytikeren, Rebellen og Indleveren. Arketyperne bruges også i forbindelse med holdfordelingen. Du kan læse en mere detaljeret gennemgang af denne proces i kapitlet Afvikling. Her kan du også finde en vejledning til casting.

Alex – Klassens Klovn

Alex er super udadvendt og kan ikke have en tanke eller en følelse uden at dele den med de andre. Hvis han føler sig usikker eller malplaceret, er hans første reaktion altid at dele dette med fællesskabet for at komme eventuelle kommentarer i forkøbet. Han hader anspændte situationer og bruger ofte humor til punktere alvoren. Alex er en mesterlig improvisator og er derfor ofte instruktørens første valg, hvis der skal prøves noget nyt. Som skuespiller arbejder Alex meget ud fra sin egen personlige oplevelse af forestillingen, og han har svært ved at modtage instruktion, hvis den understøtter en anden fortolkning end hans egen.

Krølle (Kristina) – Showspilleren

Krølle har stor selvtillid og gennemslagskraft. Hun har en mening om stort set alt og har lige så let ved at starte en diskussion, som hun har svært ved at erkende et nederlag.

Skuespilmæssigt er Krølle en god håndværker. Hun kan både arbejde med fysiske instruktioner og mere diffuse mentale billeder. Hendes udfordring er dog, at hun altid føler, at der lige skal "et kirsebær på toppen", hvad angår kropssprog og stemmeføring, fordi realistisk skuespil er for kedeligt. Hendes største problem er, at hun har svært ved at skrue ned for sit meget teatralske udtryk, hvis det kræves. Dette er dybest set, fordi hun er uenig i den type instruktioner.

Mikkel – Analytikeren

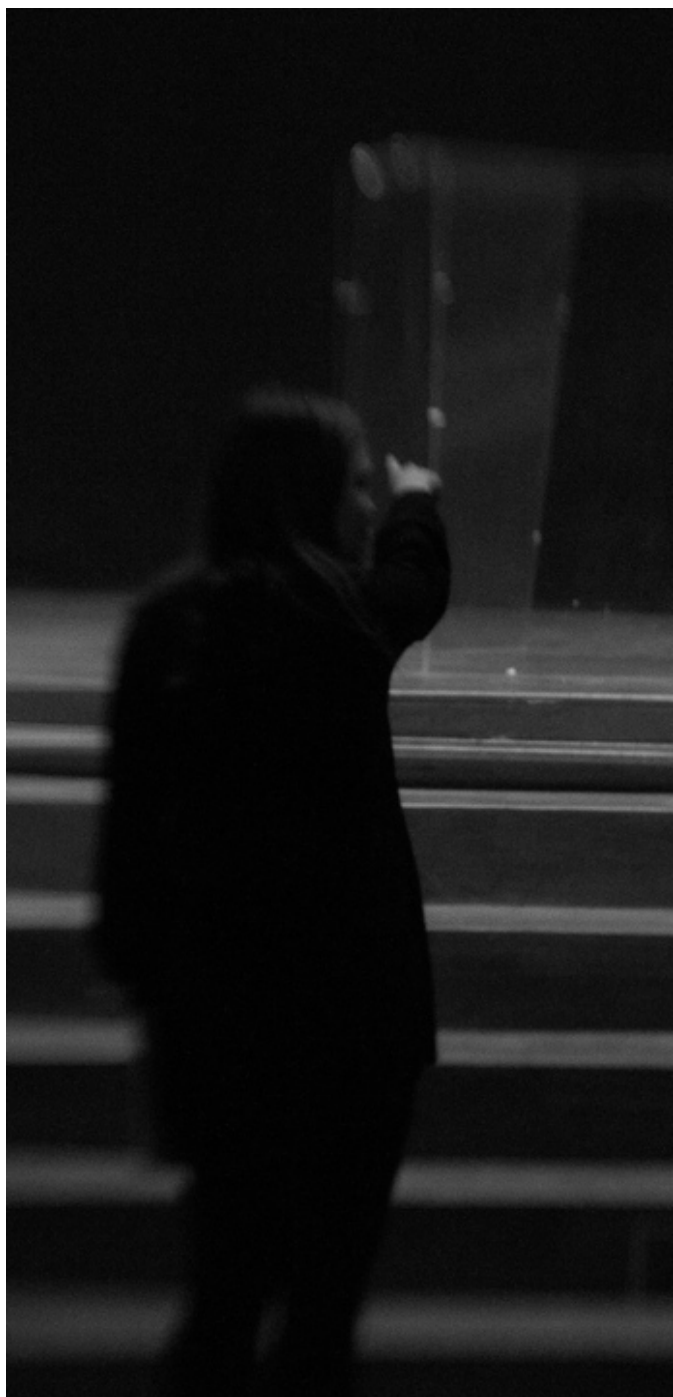
Mikkel er gruppens kloge hoved. Han har stærke analytiske evner, og han er typisk den første til at komme på gode løsninger, hvis gruppen står overfor et problem. Dette kan være en uvurderlig hjælp i en prøvesituation, men Fehmerling kan dog blive irriteret, hvis Mikkel kommer med for mange idéer og gode råd. Som skuespiller er talentet begrænset. Mikkel er god til tage imod instruktion, men han har svært ved at træde ind i roller og sindstilstande, som ligger for langt fra hans egen person.

Robin – Rebellen

Robin er vanetænknings svorne fjende. Robin er altid den første til at lege Djævlens Advokat overfor idéer eller udfordre vaner og antagelser, hvis de andres præstationer kører lidt for meget på rutinen. Robin mener, at det er kunstens rolle at udfordre folk og problematisere samfundsstrukturer. Som skuespiller er Robin et stort, om end noget uslebet naturtalent. Han har en stærk udstråling og har ikke svært ved at omsætte indlevelse til udtryk. Til gengæld er han ret dårlig til at modtage instruktion og små justeringer uden at miste indlevelsen, og han har generelt svært ved at forstå instruktørens perspektiv.

Johanne – Indleveren

Johanne er meget optaget af sine egne tanker følelser og har det bedst, hvis hun får lov til at arbejde tingene igennem selv, inden hun præsenterer noget eller deltager i en diskussion. Johannes tilbageholdende stil afbrydes indimellem af kortvarige udbrud af raseri eller eufori. Nogle gange springer hun i luften, fordi de andre spilder tiden ved at dele halvfærdige idéer og holdninger i endeløse, støjende diskussioner. Andre gange bliver en succesoplevelse omsat til uhæmmede glædesudbrud. Som skuespiller er Johanne besat af at klargøre motivation og opnå en dyb forståelse af karakterens handlemønstre.



Relationer

Skuespillernes indbyrdes relationer og de potentielle intriger er tænkt som en effekt, der hjælper til at intensivere konkurrencen. Skuespillerne kan i bedste reality tv-stil indgå alliancer om at hjælpe hinanden eller sabotere rivaler.

Nogle relationer vil vokse helt automatisk ud af arbejdet med scenerne. Her må du som spilleder være opmærksom og følge op med scener, der understøtter de mest interessante af relationerne. Andre relationer er forberedt gennem rollebeskrivelserne. Dem kan I vælge at drage frem i det omfang, det bidrager til øget intensitet og konkurrence. Her er en kort oversigt over de mest oplagte.

Parforhold sættes på prøve

Krølle og Mikkel danner par fra starten af scenariet. De har mødt hinanden under arbejdet på en tidligere forestilling, men de er ikke vant til at arbejde sammen. De har begge meget stærke meninger om forestillingen og er stærkt opsatte på at sikre sig en vigtig rolle. Uenighed og præstationspres kan ende med at komme imellem dem.

Osteklokken

Prøveforløb er en undtagelsestilstand, hvor resten af verden forsvinder. Skuespillerne vil derfor hurtigt søge nærhed indenfor gruppen. Alex har efterhånden gjort det til en vane at score en af sine medspillere. Han bliver hurtigt ramt af prøveforløbets osteklokkefølelse, og hans søgen efter nærhed og bekræftelse omsættes til fascination. Alex er charmerende, karismatisk og ganske insisterende, så fasci-nationen ender ofte med at være gengældt. Oplagte ofre kunne være Johanne eller Krølle.

Den forsmåede

Robin har endnu ikke helt fået den succes, som han føler, han fortjener. Han har svært ved at forstå, at Mikkel har så relativt let ved at få roller. Han kan dog finde en allieret i Johanne.

Krølle-Bølle

Selvom Krølle har stor selvsikkerhed omkring sit eget spil, er hun alligevel bange for at blive overset eller fravalgt til fordel for en konkurrent. Den risiko minimerer hun ved at identificere sine nærmeste rivaler og mobbe



Instruktion

Som instruktør søger Fehmerling en autentisk performance. Det betyder for ham, at skuespilleren reagerer naturligt og umiddelbart på de indtryk, som karakteren udsættes for i scenen, realistiske eller ej. Dette opnås typisk ved, at skuespilleren lever sig ind i karakterens situation, men det kan også arbejdes frem gennem minutiøse, fysiske instruktioner. Fehmerling arbejder gerne på begge planer samtidig, ofte til skuespillernes store frustration.

Her følger en række virkemidler, som du kan bruge, når du instruerer som Edvard Fehmerling. Instruer både imellem scener og under scener. Instruktioner under scenerne gør det generelt sværere for de, som er på, og sjovere for dem, som ikke er på.

Virkemidlerne er stillet op i nogenlunde kronologisk rækkefølge i forhold til, hvornår du bør introducere dem, men tag dig bare friheder til at improvisere, hvis din afvikling har behov for en lidt anden opbygning. Vælg kun virkemidler, som du selv er komfortabel med.

Betragt hinanden

Få de skuespillere, som ikke er på i den pågældende scene til at betragte og give feedback. Det må gerne være fokuseret.

Eksempel: "I denne scene skal du, Johanne, fokusere på Krølles kropssprog".

Favoritten

Udvælg en favorit, som du roser skamløst og bruger som eksempel, hver gang de andre ikke præsterer optimalt. Tag eventuelt en anden skuespiller ud af en øvelse, og udskift vedkommende med favoritten.

Formål: At booste konkurrenceaspektet og skubbe til gruppedynamikken.

Du kan sagtens nå at have et par favoritter undervejs, så spillerne føler, at nye skuespillere overtager føringen.

Skift tempo

Bed skuespillerne gentage en scene, men spille den enten hurtigere eller langsommere. Insister undervejs med "endnu hurtigere" eller "endnu langsommere".

Formål: At ændre på energien i scenen. At presse skuespillerne til at gøre noget, som ikke falder dem let eller naturligt.

Fysiske instrukser

Bed skuespillerne om at følge detaljerede fysiske instrukser.

Formål: At forstærke det visuelle udtryk i de dele af skuespillernes spil, som de ikke selv er opmærksomme på. Teknikken er også god til at starte diskussioner om fortolkningen af en scene eller karakter (eks. "Nej, jeg forstår ham som en usikker type. Kan vi ikke lade ham være lidt duknakket med et flakkende blik og urolige hænder?").

Teknikken har den fordel, at de rigtige bevægelser indimellem fører til klarhed og indlevelse. Når man arbejder med amatører (som rollespillere typisk er), er der dog også risiko for, at detaljerede fysiske instrukser forvirrer og fratager den instruerede sit overskud. Det er meget forskelligt, hvor bevidste folk er om deres krop, og det kan være en effektiv teknik til at presse spillere, der er svage på dette punkt a la "Jeg vil gerne have, at du siger det, mens du går tværs over scenen og holder øjnene på X. Ret dig op. Og hold for Guds skyld de hænder i ro".

Da de fleste spillere ikke er trænede skuespillere, vil de typisk begå en masse oplagte fejl, som du kan rette på. Eksempler: "Hvorfor står du med ryggen til publikum?"; "Hvorfor kigger du ikke på hende, når du taler til hende?"; "Hvad laver den hånd der? Det er en meget akavet måde, du rører ved hende på. I skal altså forestille at være forelskede".

Ellers vil de fysiske instrukser typiske falde i disse kategorier:

Fjerne dårlige vaner. Eksempler: "Få hænderne op af lommerne."; "Ret dig op, når du sidder ved bordet"; "Nej, kig ikke ud på mig, mens du spiller!"; "Stå stille, mens du snakker", "Løft blikket"; "Kan du spille uden at have hovedet på skrå?"; "Kan du stå lige?".

Tilpasse scenearrangementet (hvem der opholder sig hvor og hvornår). Eksempler: "Du kommer ind fra højre og sætter dig i stolen derovre."; "Rejs dig og gå frem til scenekanten, mens du indleder din monolog".

Regibemærkninger og partiturer til bestemte roller og scener. Eksempler: "Kig hende lige i øjnene, mens du lægger dine cigaretter på bordet"; "Yuppien kører hånden igennem håret, når han taler"; "Chefen skal hæve brystet, gå med længere skridt og stå med mere spredte ben".

Mentale billeder

Bed en skuespiller gennemføre scenen, mens han/hun fastholder et bestemt mentalt billede.

Formål: Kan afhjælpe, hvis skuespillerne kører på rutinen, eller på anden vis går til scenen med en forkert energi. Teknikken er også god til at forvirre spillere, som klarer sig lidt for godt.

Eksempler: "Spil som om, du har ondt i maven."; "Spil som om, du har en hemmelighed"; "Spil som om, du har tømmermænd"; "Spil som om, at du er en lille smule beruset"; "Forestil dig, at du lige har haft virkelig god sex"; "Forestil dig, at din medspiller lige har siddet på toilettet med en slem diarré"; "Forestil jer, at I sidder et sted, hvor der lugter virkelig dårligt"; "Forstil dig, at du spiller med hovedet oppe i Poul Schlüters røv"; "Spil mere gråt/sort/rødt".

Under begge spiltests har jeg haft gode erfaringer med at lade en af skuespillerne forestille sig, at der lugtede dårligt og så skrue op for det ved at instruere undervejs i scenen: "Der lugter endnu dårligere... Det lugter VIRKELIG dårligt... Der stinker!... STINKER!!!".

Pres favoritten

Vær ekstra hård ved favoritten. Du kan udfordre ved at tildele ham/hende meget skiftende roller eller instruere på meget forskellige måder. Skift fx mellem "Mentale billeder" og "Fysiske instrukser".

Formål: At ryste favoritten og rykke på dynamikken i gruppen.

Mere / Mindre

Bed en skuespiller om at gentage sin præstation og samtidig skrue op eller ned for intensiteten.

Formål: At gøre skuespilleren mere opmærksom på, hvordan hans/hendes spil virker udadtil. Denne er især god at bruge på Krølle, Mikkel og Johanne. Øvelsen udfordrer også spillere, som ikke har træning i at manipulere med deres udtryk.

Eksempler: "Krølle, kan du gøre det samme igen. Bare mindre?"; "Tak Johanne. Må jeg få den igen. Og så lige 25 % mere"; "Tak begge. Kør scenen forfra, men skru lige lidt op for det."

Insister på autenticitet

Bed en skuespiller om at gentage sin præstation på en mere ægte måde.

Formål: At udfordre en skuespiller, som ikke giver nok af sig selv. Øvelsen er ikke specielt konstruktiv, men den kan tirre folk til at yde mere næste gang.

Eksempler: "Prøv lige at gøre det, som om du mener det"; "Kan du spille med større integritet?"; "Kan du spille med større intensitet?"; "Kan du også gøre, så jeg tror på det?"; "Kan du også gøre det, så publikum tror på det?"; "Kan du gøre det igen, så du selv tror på det?"

Start, Stop, Gentag

Bed en skuespiller gå i gang med en scene og afbryd ham/hende kort tid efter. Sæt scenen i gang forfra, og afbryd igen kort tid efter. Gentag dette mønster flere gange. Lad eventuelt scenen køre i kortere og kortere tid, så skuespilleren knap nok når at sige en replik. Teknikken kan kombineres med "Mere / Mindre" og "Insister på autenticitet", men den er også effektiv uden opfølgende instruktioner. Så bliver den rigtig frustrerende. Du kan vælge at ryste opgivende på hovedet eller levere den med 100 % pokerfjæs.

Formål: At lade skuespillerne mærke, at de ikke leverer.

Eksempler: "Stop. Forfra."; "Nej...[suk]... forfra."; "Fra toppen."; "Prøv igen og denne gang 10 % mindre."

Teknikken fungerer perfekt til at køre en skuespiller helt ned, så han/hun selv har lyst til at tage en pause.

Udlad favoritten

Arbejd med en scene uden at bruge favoritten en eneste gang. Undlad at kommentere på det.

Formål: At så tvivl om, hvem der bærer favoritværdigheden. Fehmerlings præferencer er svingende, og det er umuligt at fornemme, om han arbejder frem imod et mål.

Status

Bed to skuespillere spille med henholdsvis høj eller lav status overfor hinanden.

Formål: At give skuespillerne en klarere retning, når de skal håndtere en konflikt eller spille sig frem til et udfald af en scene. Det kan også fungere som et godt benspænd, hvis spillet går i tomgang.

Foromtale

I 1982 fik teaterinstruktøren Edvard Fehmerling sit store gennembrud som dramatiker og instruktør med stykket Plexiglas om individets isolation og fremmedgørelse i det moderne samfund. Stykket blev fremført af fem personer, der gennem hele forestillingen var indespærret i hver sin glasmontre. Replikkerne kunne udelukkende høres forvrængede gennem samtaleanlæg, telefoner, etc. Det hele blev suppleret af en stor fjernsynsskærm, der hang over scenen og bombarderede folk med stressende sanseindtryk.

I 1981 samlede en ung og optændt Edvard Fehmerling fem betroede skuespillere til en tur i sommerhus for at foretage de indledende forstudier til stykket.

I 2013 arbejder en gruppe rollespillere med at leve sig ind i stykkets roller og tematik, så det gøres relevant for samtiden.

Fokus i fortællingen ligger på prøveforløbet og rollernes kamp om at få en plads i forestillingens centrale scene. Som midler i denne kappestrid presser skuespillerne sig selv og hinanden gennem indlevelsesteknikker, intriger og ren voksenmobning.

Fakta

Antal spillere: 5 + 1 spilleleder.

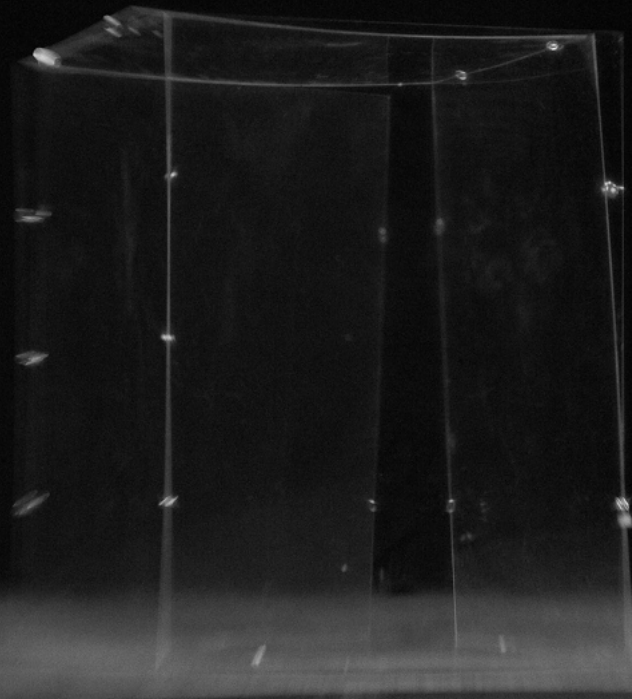
Forventet spilletid: 4-5 timer.

Genre: Grotesk komedie, semi-live

De fleste scener spilles live eller semi-live og centrerer sig om skuespillernes arbejde med roller og scener. En del vil tage udgangspunkt i teaterøvelser i indlevelse og nærvær inspireret af William Esper Studio (teaterskole i New York).

Scenariet henvender sig til udadvendte spillere, der er okay med at balance indlevelse og fortælling. Spillelederrollen er meget dominerende, styrende af fortællingen og aktiv i forhold til deltagelse i scenerne. Der er stor frihed til at præge spilseancen, men det kræver forberedelse. Scenariet kan ikke køres fra bladet.

Plexiglas



Afvikling

Afvikling - Indhold

Dette kapitel er en trin-for-trin manual til afviklingen af *Plexiglas*. Det indeholder praktiske detaljer, scenebeskrivelser samt tips til brug af instruktion.

Praktisk	1
Opstart og holdfordeling	2
Uddeling af roller	3
Briefing	4
Opvarmning	5
1. Akt	6
2. Akt	12
3. Akt	17
Flowchart	25

Praktisk

En afvikling af Plexiglas kræver to lokaler: et spillokale og et scenerum.

Spillokalet er et helt almindeligt klasselokale. Det danner rammen om størstedelen af scenariet, hvor Fehmerling og skuespillerne arbejder i et afsides sommerhus. Det er også her, I spiller metascener, hvor I diskuterer scenariets fremdrift.

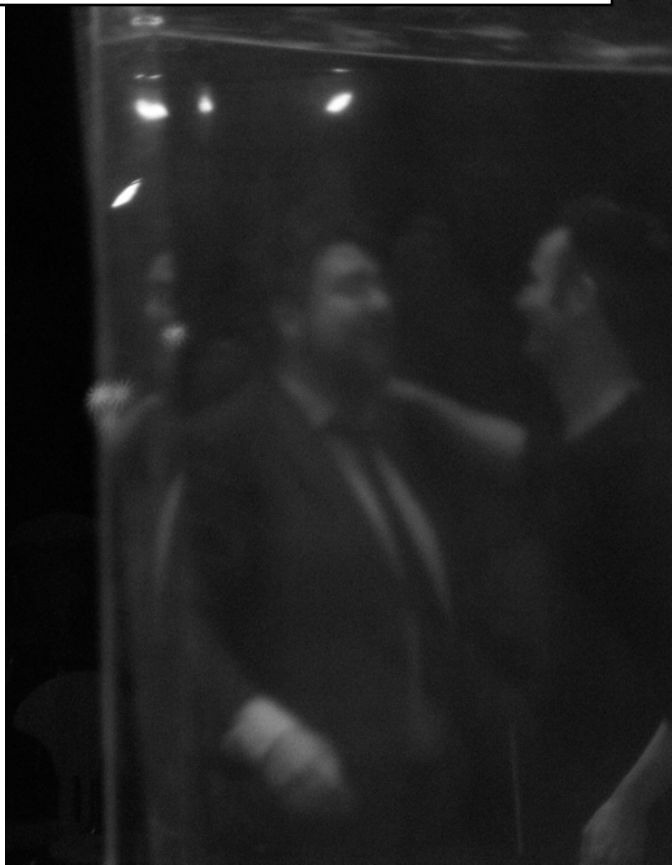
Scenerummet benyttes udelukkende til at spille scenariets afslutning. Dette er udsmykket som et teaterum med en plexiglasmontre i midten. Her spilles teaterstykket Plexiglas' afslutningsscene som en endelige test, hvor skuespillerne skal overbevise Fehmerling om, at netop de fortjener hovedrollen. Derudover vil der være en kort sejrsceremoni, hvor vinderen fotograferes til Wall of Fame.

På Fastaval 2013 kører scenariet i to spilblokke, hvor der vil være op til fem afviklinger i hver. Af praktiske årsager, er der kun ét scenerum per spilblok. Dette kræver en del koordinering, og jeg kommer til at forskyde starten på nogle af holdene. Jeg regner derudover med, at en del koordinering ordnes i metascenerne, hvor jeg uden at forstyrre fiktionen kan ringe eller dukke op i spillokalet og hjælpe med planlægningen. Jeg leverer nærmere detaljer, når jeg har et større overblik over spilblokke, antal hold og koordinering med Fastaval. Jeg sørger naturligvis for at være tilgængelig både før og under afviklingen af begge spilblokke.

Materialer

Inden opstarten bør du have følgende materialer klar:

- Scenarietekst (undervejs får du især brug for afsnittet "Instruktion")
- Afvikling (dette kapitel)
- Arbejdspapirer
- Rollebeskrivelser (5 stk., der også indeholder en kort beskrivelse af teaterstykket, som svarer til de papirer, som skuespillerne har modtaget forud for prøverne)



Opstart og holdfordeling

Jeg er til stede ved opstarten af spilblokken, hvor jeg siger et par introducerende ord.

Dernæst foregår holdfordelingen efter følgende proces:

Antallet skal gå op i fem

Vi finder ud af, om spillerne er et antal, der går op i fem. Hvis vi ikke umiddelbart kan løse kabalen, oprettes et lille hold af måske'er, som må vente og håbe på, at der findes ekstra folk fra reservekøen.

Arketyper

Når vi har en bruttogruppe bestående af et antal spillere, der går op i fem, definerer jeg fem områder i lokalet, som hver repræsenterer én af fem rollespilsarketyper:

Klassens Klovn
Showspilleren
Analytikeren
Rebellen
Indleveren

Deltagerne skal nu stille sig i det område, der bedst matcher deres profil som rollespiller.

De fem områder vil sandsynligvis ikke være lige befolkede, og deltagere, der kan se sig selv i flere arketyper, opfordres til at skifte område for at sikre en ligelig fordeling. Jeg og eventuelt et par af spillederne vil desuden begynde at udfordre nogle af spillerne med kommentarer som "nej, du er da vist mere en Showspiller, er du ikke?" og rykke folk mellem områderne, til alle er lige befolkede.

Holddannelse

Herefter sendes én spiller fra hvert område op til en spilleder, så de danner en hel spilgruppe.

Denne gruppe sendes ud i et spillokale.

Dette gentages, til alle hold er sendt af sted.

Denne proces er dels en løsning på den praktiske holdfordeling, men den fungerer også som en opvarmningsøvelse, hvor spillerne fra start investerer lidt af sig selv og bliver genstand for de andres blikke.

Forskudt opstart

Jeg vil tilstræbe, at opstarten på nogle af holdene forskydes en halv og en hel time. Dette aftaler jeg på forhånd med et par af spillederne. Jeg tager desuden en kort snak med spillerne, efterhånden som de siver ind i lokalet, så jeg ved, om nogle af dem har en skarp bagkant. Dette sørger jeg for at tage med i overvejelserne, når vi sammensætter hold.

Hvis dit hold har en forskudt opstart, kan I vælge at gå hver til sit og starte op i spillokalet til aftalt tid, eller I kan finde et sted at sætte jer sammen og snakke uformelt.

Uddeling af roller

Det kan være komplekst for spillerne at spille en skuespiller, der samtidig spiller en karakter. Jeg anbefaler derfor, at du caster dine spillere, som de skuespillere, der ligger tættest på deres personlige spillestil og præferencer. Arketyperne i holdfordelingsøvelsen matcher de fem skuespillere, og du kan vælge at fordele dem 100 % med dette udgangspunkt:

Klassens Klovn = Alex
Showspilleren = Krølle
Analytikeren = Mikkel
Rebellen = Robin
Indleveren = Johanne

Hvis din gruppe består af erfarne spillere, som du kender godt, kan du selvfølgelig vælge at udfordre dem i mere uvante roller.

Andre tips til casting

- Spillerne bør spille deres eget køn. I kan sagtens ændre kønnet på skuespillerne, så fx Mikkel bliver Mia eller lignende.
- Der kan opstå et trekantsdrama mellem Mikkel, Krølle og Alex, hvor Krølle kan ende med at være sammen med Alex i stedet for Mikkel. Her vil jeg anbefale, at du enten holder den oprindelige kønsfordeling med to mænd og en kvinde, eller bytter helt rundt, så Krølle er en mand (Kristian), og Mikkel (Mia) og Alex (Alexandra) er kvinder. Det kan også sagtens fungere som homo-trekant, men undgå, at den ene relation er heteroseksuel, mens den anden er homoseksuel. Det, er jeg bange for, vil tage for meget fokus.
- Der er ikke angivet alder på skuespillerne. Lad spillerne spille deres egen alder i det omfang, I kan få det til at give mening indenfor fortællingen.
- Meget udadvendte spillere bør castes som Alex og Krølle.
- Mere indadvendte spillere bør castes som Mikkel og Johanne.
- Hvis scenariet af en eller anden grund skal køre med kun fire spillere, er Robin eller Alex de mest undværlige.

Briefing

Sørg for, at gruppen forstår den basale fortælling og scenariets forløb:

- Året er 1981. Fem udvalgte skuespillere gennemgår i et sommerhus tre dages intenst prøveforløb på teaterstykket Plexiglas. Herefter rykkes forberedelserne til scenerummet. Scenariet slutter efter den første prøve i scenerummet.

- Stykket har endnu ikke en fast rollefordeling. Alle kæmper om at få hovedrollen Y. Det gør man ved at komme på bølgelængde med den excentriske instruktør Edvard Fehmerling.

- Gør opmærksom på, at dette scenarie kan vindes, og at der er en præmie (sig ikke, at det er en plads på Wall of Fame). Gør det i samme ombæring klart, at det ikke er en konkurrence om at være den bedste skuespiller. Fehmerlings veje er uransagelige.

- Sørg for, at de forstår formen. Det vil sige, at det er semi-live, og alt gælder: Hvis du ikke kan spille det med din krop, kan du ikke gøre det.

- Aftal et tegn for, hvornår I spiller i fiktionen i 1981, og hvornår I på metaniveau koordinerer, hvad der skal ske i scenariet. Dette kan være en markeret inddeling af spillokalet som fx en kridtstreg på gulvet eller et par strategisk placerede stole. Du kan også bruge "action" og "cut" til at markere overgange.

- Gør det klart, at der ikke er fokus på at fortælle historisk korrekt om 1981.

- Rollebeskrivelserne indeholder ikke meget baggrundshistorie. Gør det klart, at spillerne selv må introducere forestillinger, de har medvirket i eller set hinanden i, steder de har boet og eventuelle fælles bekendte.

- Fortæl spillerne, at der vil være nogle metascener, hvor de kan være med til at aftale, hvad der skal ske. Disse vil i høj grad fokusere på at finde idéer til scener, der arbejder med skuespillernes relationer. Dette aspekt af scenariet kan tones op og ned efter holdets præferencer.

- Forklar strukturen. Både scenariet og teaterstykket er opdelt i tre akter. Scenariets første akt svarer til første dag af prøveforløbet, hvor gruppen arbejder med scener fra stykkets første akt. På samme måde svarer scenariets anden akt til anden dag, hvor der arbejdes med scener fra stykkets anden akt, osv. Henvis eventuelt til sceneoversigten i spillernes Rollebeskrivelser.

- Undervejs vil der være et par fortælleøvelser. Du må gerne opfordre spillerne til at bruge historier, der er "close to home" for at få mest mulig indlevelse og følelsesmæssig effekt.

- Tag en kort snak om grænser. Da mange scener kører live, bør I aftale et niveau for, hvor meget I må røre ved hinanden, råbe af hinanden, spytte på hinanden (ja, det var der faktisk en spiller til en af mine tests, som gerne ville i en scene), etc.

Opvarmning

Brug ikke for meget tid på opvarmning. Det er vigtigt, at energi og momentum holdes, og scenariet indeholder i sig selv en opvarmende progression.

Jeg vil anbefale en øvelse, hvor spillerne går rundt mellem hinanden på gulvet:

Bed dem om gradvist at komme ind i deres roller som skuespillerne.

Bed dem om at gå for sig selv og arbejde med skuespillerens kropssprog.

Bed dem derefter begynde at tale som skuespilleren gennem løsrevne replikker og monologer.

Lad dem afslutningsvis reagere på hinandens tilstedeværelse. Det kan være ved at hilse eller give hånd.

Hvis I har aftalt, at spillet gerne må blive meget fysisk, kan du bede dem give hinanden knus, skubbe til hinanden eller tage hinanden i hænderne og holde øjenkontakt.



1. Akt

Første akt følger Fehmerling og skuespillerne på prøveforløbets første dag, hvor de arbejder med scener fra forestillingens første akt. Fehmerling er optimistisk og konstruktiv, men også bestemt.

Som spilleleder er dine to fornemste opgaver:

– At få spillerne godt i gang. Forsøg, så vidt du formår, at give dem instruktioner, der får dem til at spille bedre skuespil. Ret fejl, juster tempo, og giv ros, når det er fortjent.

– At få etableret relationerne. Læg mærke til, hvilke relationer der opstår ud af spillet, og sæt scener, der understøtter dem.

Første akt bør tage ca. en time.

Velkomst

Skuespillerne ankommer til et afsides sommerhus nær Rørvig. De når frem til sommerhuset hver for sig, og efterhånden som de får pakket ud, mødes de i fællesrummet. Alex har fået nøglen og lukker de andre ind. Snakken går om løst og fast. Mikkel og Krølle ankommer sammen som de sidste af skuespillerne.

Efter et stykke tid ankommer Fehmerling. Han stiller stole op i en rundkreds og samler skuespillerne til en introduktion af sin vision for stykket og sine planer for prøveforløbet. Det vigtigste er, at skuespillerne mærker Fehmerlings passion for projektet.

Til mine to spilstests lod jeg Fehmerling være meget klar omkring, at han ikke brød sig om etablerede skuespillere og de danske institutioners vane med altid at rotere de samme ti stjerner i alle store roller.

Brug eventuelt stenhuggermetaforen, hvor Fehmerling forklarer, at forestillingen lige nu bare er en stor granitblok, men at kunstværket vil træde frem, efterhånden som de arbejder med det.

Forklar, at scenografien er under udarbejdelse. Fehmerling har søgt en del penge og har startet et samarbejde med den avantgardistiske scenograf, brasilianeren Helion Grande.

Skuespillerne sættes til at præsentere sig én for én. De fortæller om deres egne erfaringer, ambitioner og forventninger. Fehmerling kan spørge til, hvad de ser af muligheder i stykket. Tag eventuelt Arbejdspapirer frem, eller kig sammen på den sceneoversigt, som spillerne har fået som del af deres Rollebeskrivelser.



Prøvescener, 1. dag

Fehmerling arbejder med skuespillerne. Han veksler mellem generelle øvelser og direkte arbejde med scener fra sine Arbejdsplaner.

Du må i rollen som Fehmerling diktere suverænt, hvordan skuespillerne arbejder. Afsnittet "Instruktion" i Scenarieteksten giver dig en række virkemidler, du kan bruge til at skubbe til spillerne.

Nedenfor følger forslag til aktiviteter. Sammensæt et program, der svarer til ca. 45 minutters arbejde.

EN FORTÆLLING OM TILTRÆKNING

Fehmerling starter en øvelse, der skal varme skuespillerne op til at arbejde med "Scene 1.1 Det første møde".

Skuespillerne skal én efter én (ikke nødvendigvis alle) fortælle om en episode, hvor de har følt sig stærkt seksuelt/romantisk tiltrukket af et nyt bekendtskab eller en fremmed person.

Mens de fortæller, stiller Fehmerling spørgsmål til deres fysiske oplevelse af situationen. Eksempler: "Hvordan så der ud?"; "Hvilke lyde var der i baggrunden?"; "Var der varmt eller koldt?".

Efterhånden som skuespilleren lever sig mere ind i episoden, begynder Fehmerling at spørge til følelsens forankring i kroppen. Eksempler: "Hvor mærker du følelsen?"; "Hvordan føles det i maven?"; "Kan du mærke den i din vejrtrækning?"; "Hvordan føles det i brystet?"; "Hvis du skal placere følelsen ét sted, hvor sidder den så?".

Note: Hovedpointen i øvelsen er at nå frem til en fysisk forankring, da skuespillerne skal bruge denne, når de arbejder med "Scene 1.1 Det første møde". Giv dig god tid til at guide den første skuespiller, der fortæller. Så snart de andre forstår pointen, kan du sagtens køre det hurtigere.

DET FØRSTE MØDE

Gruppen arbejder med "Scene 1.1 Det første møde". Stil fire stole op, så det ligner en togkupé.

Skuespillerne spiller scenen to og to, mens de andre ser på. Fehmerling bytter indimellem rundt på, hvem der spiller hvilke karakterer.

NB! Denne fremgangsmetode gælder for også for arbejdet med de efterfølgende scener.

Fehmerling husker skuespillerne på den fysiske forankring af tiltrækning, de arbejdede med i "En fortælling om tiltrækning". Indledningsvist er det oplagt at parre skuespillere, der har nogenlunde ens fortællinger. Det kan være to skuespillere, der har fortalt om tiltrækning ved første blik fra en vis afstand. Det kan også være to, som begge har fortalt om en tiltrækning, som opstod under en samtale eller som resultat af en tilfældig berøring.

Fehmerling

Fehmerling er hensynsløs i sin direktion af, hvem der spiller, og hvem der kigger på. En fejl eller en tam indsats er en direkte billet til tilskuerrækken. Han behøver ikke at se en scene færdig, før han ændrer på sammensætningen.

Tips fra afsnittet "Instruktion":

Betragt hinanden

Sørg for at aktivere de skuespillere, der kigger på. Bed dem iagttage og komme med kommentarer.

Fysiske instrukser

Bed skuespillerne om at spejle hinandens kropssprog. Hvis du har kejtede eller generte spillere, kan du efterspørge mere seksuelt kropssprog. Bed dem holde øjenkontakt. Lad kvinden lege med sit hår. Bed manden løfte brystet og lægge stemmen ned. Få dem til at røre ved hinanden på en naturlig måde, fx ved at tage fat i underarmen, mens man siger noget vigtigt.

Skift tempo

Leg med, hvordan langsomme replikker kan skabe seksuel spænding. Eller sæt tempoet op, så karaktererne virker, som om de gribes af en hektisk energi af at tale med hinanden.

Favoritten

Vælg en favorit og lad ham/hende spille op imod de andre én for én. Ros eventuelt favoritten uden at tage notits af de andres spil.

DIT ANSIGT

Fehmerling undersøger kemien i gruppen, samt hvor langt skuespillerne vil gå, når de engagerer sig i øvelserne.

Skuespillerne sættes på skift til at spille denne øvelse to og to. De får ingen karakterer at gemme sig bag. Rollerne i denne øvelse er kun "betragteren" og "den betragtede". Øvelsen kan foregå stående eller siddende.

Den ene skuespiller skal nu beskrive den andens ansigt.

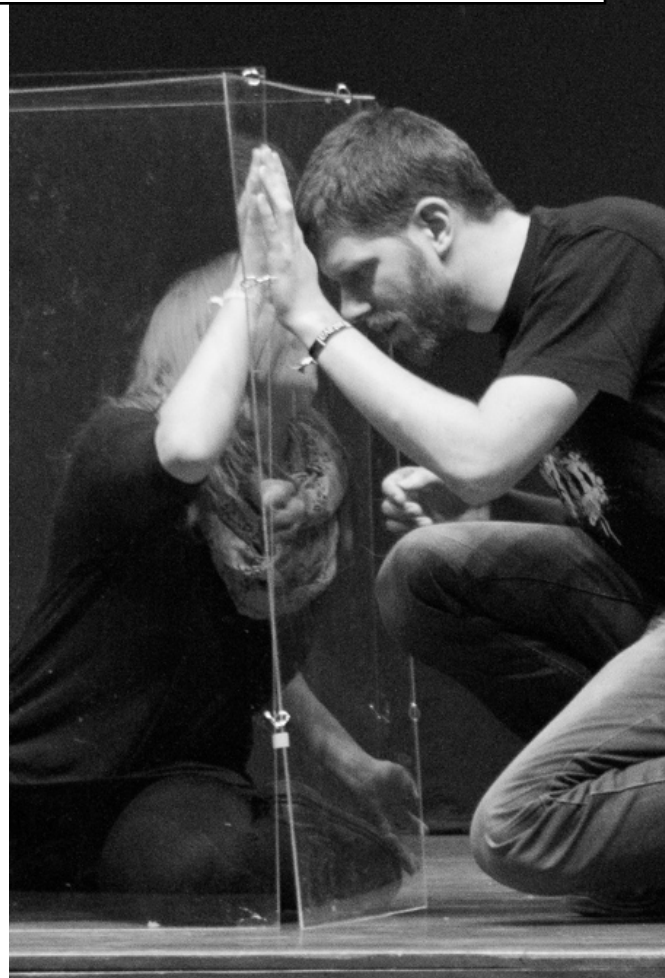
1) Først beskrives ansigtet helt nøgternt. Eksempel: "Du har blå øjne med et lille strejf af grønt inde ved iris. Du har skægstubbe på ca. en halv cm. Du har et lille mellemrum mellem fortænderne". Gør kun dette ganske kort.

2) Dernæst beskrives de træk, som betragteren bedst kan lide. Eksempel: "Jeg kan godt lide, at du har lidt fregner på kinderne. Du har en sød, lille opstoppennæse. Jeg er vild med den lille tot hår, der altid falder ned i panden på dig, når du læner dig frem".

3) Til sidst skal betragteren reflektere over, hvilke roller han eller hun kan se den betragtede i – eller ikke kan se den betragtede i. Eksempel: "Der er noget lillepige over dig. Du vil sikkert være god til at spille meget uskyldige roller. Jeg kan ikke så godt se dig spille en magtfuld, dominerende rolle".

Fehmerling

Fehmerling bruger øvelsen til at styrke skuespillernes tilstedeværelse og nærhed overfor hinanden. Hvis du føler, at der mangler intensitet, kan Fehmerling sætte sig på hug ved siden af betragteren og kigge over skulderen eller selv rykke endnu tættere på den betragtede og stirre med et undersøgende blik.



SHOW-OFF

Fehmerling lader skuespillerne kigge i sceneoversigten i deres Rollebeskrivelser og snakke scenerne igennem. Herefter må fire af skuespillerne to og to vælge én scene fra første akt, som de vil arbejde med. De skal nu vise, hvorfor de og deres valgte partner vil fungere godt som X og Y. Fehmerling indretter rummet alt efter, hvad der passer. Han meddeler den femte skuespiller, at han/hun desværre sidder over.

HVAD SYNES DU?

Fehmerling giver gruppen en pause. Skuespillerne har nu mulighed for at vende dagens begivenheder med hinanden.

Sæt korte scener, hvor skuespillerne taler sammen to og to. Tag de andre spillere med ud i det markerede off-game område, og lad dem betragte scenen derfra.

Vælg kombinationer af skuespillere ud fra, hvilke relationer der ser ud til at forme sig. Du må gerne eksplicit bede dem overveje en alliance eller diskutere noget, som de er uenige om.

Fehmerling

Hvis I har brugt meget tid på "Scene 1.1 Det første møde", kører Fehmerling denne underscene kort og uden at bytte om på skuespillerne undervejs.

Tips fra afsnittet "Instruktion":**Betragt hinanden**

Det er vigtigt, at den femte skuespiller aktiveres.

Fysiske instrukser

Du må gerne hjælpe den skuespiller, som har valgt scenen. Hold instrukserne simple og brugbare, fx "Husk at se hende i øjnene" eller "Tal kraftigere".

Favoritten

Giv ekstra meget ros til favoritten. Find en særlig detalje at fremhæve, fx vedkommendes kropssprog, stemmeføring eller levering af en enkelt replik.

2. Akt

Anden akt følger Fehmerling og skuespillerne på prøveforløbets anden dag, hvor de arbejder med scener fra forestillingen anden akt. I denne akt er der fokus på kunstnerisk søgen og præstationsræs. Fehmerling bliver mere resultatorienteret og mindre pædagogisk. Lad ham starte med at blive dybt frustreret over dårlige scener og dårligt skuespil.

På et tidspunkt får Fehmerling at vide, at Helion Grande er begyndt at bygge plexiglasmontrer. Denne oplysning giver ham en ny vision for forestillingen. Han bliver mere målrettet i sin instruktion, men det bliver ikke nødvendigvis lettere for skuespillerne.

Som spilleder er det din fornemste opgave at hæve indsatsen og skubbe til spillerne, så ingen spiller på rutinen.

Anden akt bør tage ca. en time.

Metascene: Relationer

Tag spillerne med ud i off-game området til en snak om, hvordan I kan arbejde med relationerne. Lad dem hver især forslå en scene, hvor to skuespillere snakker sammen på tomandshånd. Her kan de fx danne alliancer i forhold til at præge, hvem der skal være X og Y. I kan også tage fat i nogle af de konflikter, der kan være imellem Robin og de uddannede skuespillere Mikkel og Johanne.

Skriv forslagene ned, så du kan huske dem og sætte nogle af dem ind undervejs.

Ring til mig, eller inviter mig til at komme forbi spillokalet. Vi taler kort sammen om tidsplanen og om, hvornår I kan komme ind i scenerummet. Med dette vækkes spillernes nysgerrighed i forhold til, hvad der skal ske senere.



Prøvescener, 2. dag

Fehmerling arbejder med skuespillerne. Han veksler mellem generelle øvelser og direkte arbejde med scener fra sine Arbejdsplaner.

Nedenfor følger forslag til aktiviteter. Sammensæt et program, der svarer til ca. 45 minutters arbejde.

TESTEN OG DILEMMAET

Gruppen arbejder med "Scene 2.1 Testen" og "Scene 2.2 Dilemmaet". Der er fokus på, at de to scener skal spejle hinanden, så X og Y sættes i dilemmaer, der svarer til hinanden. Dette kan gøres ved at opbygge scenerne ens i forhold til forløbet af replikker eller i arrangementet (hvordan stole og borde står, eller hvordan skuespillerne bevæger sig i scenerummet). Dette er en scene, der kan styrke de mere analytiske eller idérige skuespilleres position, da Fehmerling virkelig har brug for inspiration.

Lad det være tydeligt, at Fehmerling mangler en klar løsning. Lad ham være frustreret, når tingene ikke lykkes. Kør eventuelt nogle gennemspilninger, hvor han bare sidder og ser træt ud. Han stopper scenerne uden at komme med instruktioner. Alt, hvad man hører fra ham, er "Tak. Forfra." eller "...[suk] ... prøv igen. Fra toppen."

Til min anden spiltest havde spillerne virkelig svært ved at få scenerne til at fungere. Det var tydeligt for alle. Jeg brugte dette som udgangspunkt til at vise en meget fortvivlet Fehmerling, som forlod lokalet (jeg gik ind i off-game området) og lod skuespillerne arbejde selv. På et andet tidspunkt kørte jeg på en enkelt spiller og lod hende starte en scene forfra et utal af gange, til hun til sidst gav op.

Fehmerling

Hvis en skuespiller har leveret en dårlig præstation, kan du gå hen til ham/hende og sige med et opgivende tonefald: "Hvad skal jeg stille op dig? Hvad ville du gøre, hvis du var mig?"

Tips fra afsnittet "Instruktion":

Start, Stop, Gentag

Fungerer godt til at lade Fehmerlings frustration gå ud over en af skuespillerne.

Pres favoritten

Spil på din skuffelse: "Jeg havde virkelig forventet, at du kunne tage et ansvar her og løfte gruppen. Du svigter mig lige nu. Du svigter forestillingen!"

Mere / Mindre

Brug fx denne på Krølle, uanset om hun overspiller eller ej. Få hende til at skruer mere og mere ned, indtil du ombestemmer dig og synes, at hun skal skruer op igen.

Insister på autenticitet

Gå hårdt til fx Johanne eller Mikkel. Det skal være tydeligt, at der er forskel på deres eget billede af deres performance og det, der kommer til udtryk for publikum.

Statusskift

Det er oplagt at arbejde med at, X og Y's medspiller i scenen har en højere status.

Mentale billeder

Arbejd med, at konflikten ikke er til stede i scenen fra start. Lad fx X eller Y's medspiller spille som om, at han/hun lige har haft rigtig god sex.

SMÅ UDBRUD

Indsæt små udbrud, som viser Fehmerlings temperament, så skuespillerne konstant holdes på tæerne.

FYRAFTEN

Skuespillerne har fyraften, hvor de drikker et par øl, hører tidens popmusik og lærer hinanden bedre at kende.

Du kan bruge dette som anledning til at indsætte nogle af de samtaler, som spillerne foreslog i den foregående metascene.

Fehmerling**Tips til udbrud:****Min mening om motivation**

Fehmerling bliver træt af at høre skuespillerne tale om motivation. Han beslutter sig for at sætte en stopper for det. "Nu skal jeg fortælle jer lidt om motivation". Fehmerling skriver "MOTIVATION" på et stykke papir eller på tavlen med kridt. Herefter spytter han på ordet, eller hiver papiret i stykker og tramper på det. "Det er min mening om motivation."

Kaffe er kun til skuespillere

Fehmerling er i færd med at instruere en scene, mens en skuespiller i baggrunden tager en kop kaffe eller lignende.

Fehmerling stopper kaffedrikkeren med ordene: "Stop! Sæt kaffen ned. Kaffe er kun til rigtige skuespillere. Og det har du endnu ikke bevist, du er."

Plexiglasmontrer

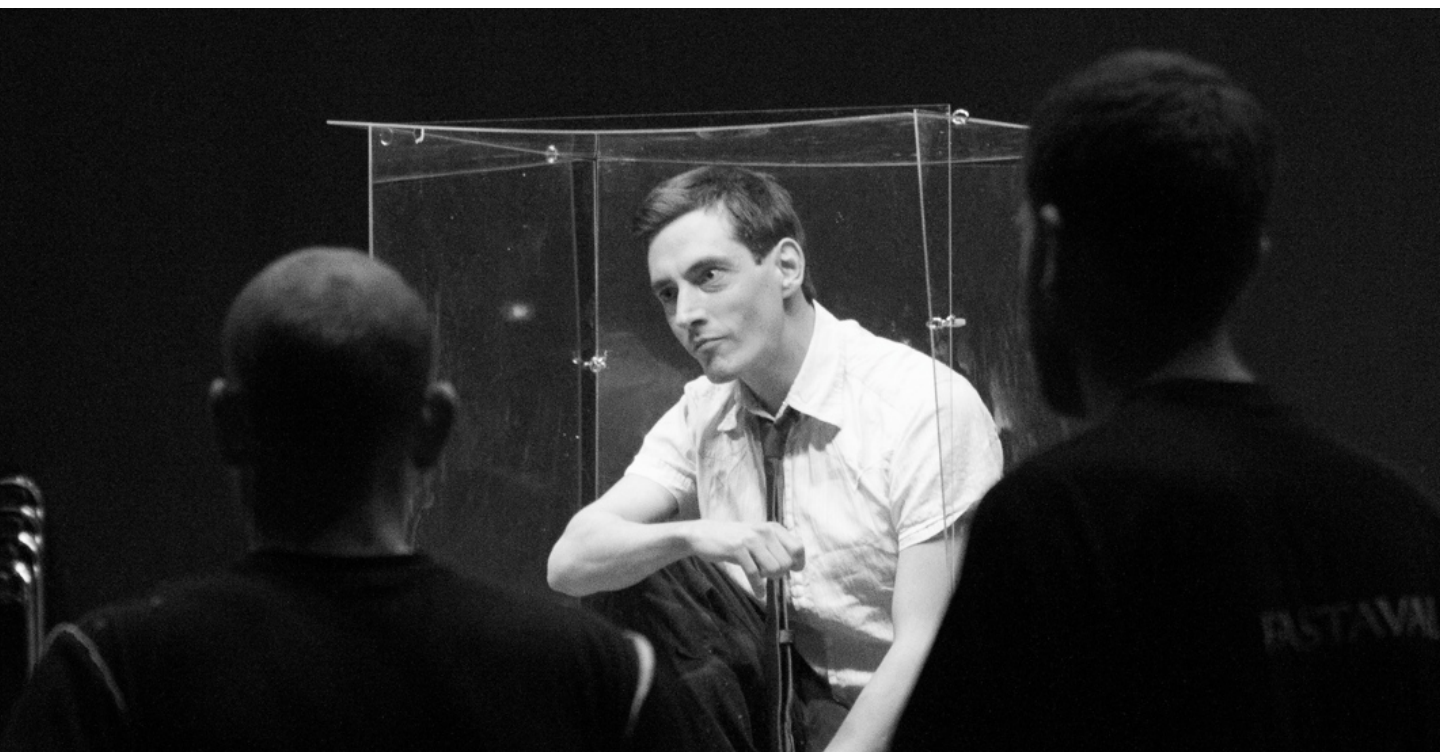
Fehmerling kalder gruppen sammen efter en pause. Han har netop talt med scenografen Helion Grande. Det scenografiske koncept er nu faldet på plads: Skuespillerne skal spille det meste af stykket indespærret i plexiglasmontrer.

Fehmerling er ekstatisk. Nu begynder han at kunne se det hele for sig.

Han sætter straks gruppen til at arbejde med "Scene 2.3 Kaosscene". Fehmerling sætter fem stole op på scenen og lader skuespillerne improvisere monologer som scenens arketyper. Fehmerling bryder kakofonien og begynder entusiastisk at dirigere, så der kun er én eller to af gangen, der taler. Til sidst sætter han alle i gang og slutter af med at dirigere et massivt crescendo. Afslut akten med en stemning af, at Fehmerling slet ikke kan få armene ned.

Fehmerling og Helion Grande

Du kan eventuelt køre scenen med medvirken fra Helion Grande. Hiv fat i mig. Så dukker jeg (eller en andet betroet rollespiller) op i Helion Grande-kostume og overbringer nyheden om scenografien som excentrisk brasiliansk scenograf.



3. Akt

Tredje akt følger Fehmerling og skuespillerne på prøveforløbets tredje dag, hvor de arbejder med scener fra forestillingens tredje akt. I denne akt spidser konkurrencen for alvor til. Rent kunstnerisk tager stykket mere form, og det bliver tydeligere for skuespillerne, hvad de konkurrerer om. Fehmerling bliver mere pågående og konfronterende. Han ved, at han ikke har råd til at vælge en forkert hovedrolle.

Som spilleleder er dine tre fornemste opgaver:

– At holde intensiteten. Klip hurtigere, hvis det bliver kedeligt, eller der er for mange gentagelser. Benyt dig af voldsommere virkemidler.

– At holde tiden. Aftal med mig, hvornår I kan være i scenerummet, og sørg for, at din gruppe er klar på det aftalte tidspunkt.

– At vælge en hovedrolle. Hold øje med handlingsforløbet, og vælg den vinder, der giver scenariet den bedste fortælling.

Tredje akt bør tage ca. en time.

Metascene: Status

Tag spillerne med ud i off-game området til en snak om, hvordan det går med konkurrencen. Her bekendtgør du den nuværende stilling i konkurrencen mellem skuespillerne. Mind dem om, at dette er den sidste akt, og at det er sidste chance for at arbejde med relationerne. Lad dem derefter foreslå scener, hvor skuespillerne følger op på relationer, danner alliancer eller prøver at ryste hinanden.

Skriv forslagene ned, så du kan huske dem og sætte nogle af dem ind undervejs.

Praktisk

Det er her, du skal meddele mig, hvornår I er klar til at indtage scenerummet. Du kan gøre det per telefon (23 39 23 52) eller invitere mig til at kigge forbi spillokalet.



Din favorit

Fehmerling kalder skuespillerne sammen.

Han vil nu have deres input til, hvem de ser som det bedste bud på Y, hvis de ikke selv får rollen.

Han kan også spørge til, hvem de helst ser som X, hvis de skulle få rollen som Y.

Hold scenen kort.



Svigt

Denne scene er bygget over samme øvelse som "En fortælling om tiltrækning" i 1. akt. Den fungerer som optakt til at spille "Scene 3.1 Bruddet" og til en vis grad "Scene 3.2 Knækket".

Skuespillerne skal én efter én (ikke nødvendigvis alle) fortælle om en episode, hvor de har følt sig svigtet af en person, som stod dem nær.

Fehmerling sætter to stole tæt overfor hinanden.

I modsætning til den tidligere øvelse, skal de denne gang fortælle direkte til én af de andre skuespillere, som så får til opgave at lytte aktivt og stille hjælpespørgsmål.

Eksempler på hjælpespørgsmål: "Hvordan så der ud?"; "Hvilke lyde var der i baggrunden?"; "Var der varmt eller koldt?"; "Hvor i kroppen mærker du følelsen af svigt?".

Til min anden spilstest havde jeg tre mandlige spillere og to kvindelige. Her nøjedes jeg med at lade mændene fortælle, mens kvinderne lyttede og støttede. Fehmerlings begrundelse var, at han afprøvede deres kemi i forhold til at fungere som X og Y i et heteroseksuelt forhold. I praksis handlede det også om at spare tid.

Fehmerling

Fehmerling holder sig i baggrunden, når fortællingerne er i gang. Han giver skuespillerne plads til at finde på og leve sig ind i øvelsen.

Hvis øvelsen kommer godt i gang, vil skuespillerne forsøge at overgå hinanden med detaljerige og indlevede fortællinger. Hvis øvelsen kommer skidt i gang, eller en skuespiller leverer en svag præstation, bør du statuere et eksempel, fx ved at afbryde og bede vedkommende finde på en anden historie, "som er troværdig".

Til min anden spilstest fik en spiller startet på en fortælling, som det var tydeligt, at han ikke engang selv kunne se for sig. Da han blev bedt om at forankre følelsen i kroppen, leverede han klichéen "Det løb mig koldt ned af ryggen". Her valgte jeg som Fehmerling at stoppe ham, og spørge ham meget direkte, hvorfor han ikke tog øvelsen alvorligt, og om han overhovedet havde lyst til at være en del af prøveforløbet. Derefter satte jeg ham til at finde på en ny historie. Denne gang leverede han med stor overbevisning. Jeg valgte at give ham begrænset ros for derefter at skamrose hans medspiller for hendes fine indføling og lytning. Efter spilstesten lod spilleren mig vide, at han var rigtig glad for at blive udfordret og for at have fået en chance til. Min pointe er, at du på én gang kan bruge Fehmerling til at presse spillerne til at give mere, samtidig med at du kan bruge hans groteske upædagogiske facon som et alibi, der gør konfrontationerne mindre personlige for både dig og spillerne.

Prøvescener, 3. dag

Fehmerling arbejder med skuespillerne. Han veksler mellem generelle øvelser og direkte arbejde med scener fra sine Arbejdspapirer.

Nedenfor følger forslag til aktiviteter. Sammensæt et program, der svarer til ca. 45 minutters arbejde.

KNÆKKET

Gruppen arbejder med "Scene 3.2 Knækket". Scenen spilles som om, at skuespillerne sidder i hver sin plexiglasmontre. Sæt dem på gulvet eller på to stole, og sørg for, at de holder arme og ben på et meget lille område.

Det er især vigtigt for Fehmerling, at Y træder i karakter i slutningen af scenen, hvor skuffelsen for alvor er indtruffet.

Under min første spilttest arbejdede vi længe med varianter af denne scene. Vi prøvede blandt andet at vende den om, så det også var X, der forsøgte at få sin redaktør til at tilbagekalde en artikel.

Til anden spilttest fungerede det fint at springe scenen helt over. Gruppen havde arbejdet virkelig godt med "Svigt", så stemningen var tung på en måde, der ikke indbød til mere af det samme.

Fehmerling

Tips fra afsnittet "Instruktion":

Pres favoritten

Opfør dig som om, favorittens spil er faldet helt sammen. "Jeg forstår ikke, hvor du er henne. Hvad skal jeg gøre, for at få dig tilbage?"

Status

Det giver mening at arbejde med ekstreme statusforskelle, når Y skal bede sin kollega om hjælp.

Mentale billeder

Her er det meget oplagt at bruge billeder som "der lugter dårligt" eller "du har ondt i maven".

KONFRONTATIONER

Sæt en lille pausescene, hvor gruppen forlader hytten for at ryge eller trække frisk luft. Det giver et øjeblik, hvor nogle af skuespillerne får chancen for at tale sammen på tomandshånd.

En oplagt scene kunne være Krølle, der mobber en rival. Det kunne også være Robin, der udfordrer én af de mere etablerede skuespillere, som fx Johanne, Mikkel eller Krølle.

Brug spillernes ønsker og idéer.

BRUDDET

Gruppen arbejder med "Scene 3.1 Bruddet". Scenen spilles som om, at skuespillerne sidder i hver sin plexiglasmontre. Sæt dem på gulvet eller på to stole, og sørg for, at de holder arme og ben på et meget lille område.

Fehmerlings arbejdsmetode er tilpasset situationen. Hvis der har tegnet sig tydelige, velfungerende par, forsøger han at indskrænke sine valgmuligheder og bytter ikke meget rundt på skuespillerne undervejs. Det ligner en semifinal, og den femte skuespiller inddrages kun i begrænset omfang. Hvis prøveforløbet derimod er præget af meget svingende præ-stationer, får Fehmerling lyst til at afsøge nye afkroge. Det kan fx være at afprøve diverse homoseksuelle konstellationer, hvis de ikke har været i spil før.

Til begge spiltests brugte jeg denne scene til at arbejde med homoseksuelle forhold. Scenearrangementet nedtoner den fysiske kemi, og spillerne har let ved at spille sammen i alle konstellationer.

Fehmerling

Tips fra afsnittet "Instruktion":

Udlad favoritten / Favoritten

Undgå at bruge favoritten overhovedet, medmindre denne selv tilkæmper sig et forsøg. Alternativt kan du bruge favoritten og anerkende, at vedkommende har genfundet sin styrke.

Insister på autenticitet

Insister på, at forholdet og følelserne mellem X og Y skal virke troværdige. Sammenlign eventuelt med det andet par "I taber til de andre nu. Det er I godt klar over, ikke?"

SMÅ UDBRUD

Indsæt små udbrud, som viser Fehmerlings temperament, så skuespillerne konstant holdes på tæerne.

Fehmerling

Tips til udbrud:

Alvorligt

Hvis en skuespiller på et tidspunkt pjatter under sit spil eller i en vigtig diskussion, er Fehmerling straks over ham/hende: "Vi er nogen, der tager det her alvorligt, og som tror på det, vi laver. Vil du ikke nok bare prøve at lade som om, du også gør det? Om ikke andet så for vores skyld."

Vil du stadig være her?

Fehmerling hader, hvis skuespillere ikke giver sig 100 %. Hvis en person gentagne gange performer under det forventede niveau, vil han søge en konfrontation.

Eksempler: "Du ser ud som om, du ikke selv tror på det, du laver."; "Har du overhovedet lyst til at være her?"; "Vil du overhovedet være skuespiller?"; "Hvorfor vil du være skuespiller, når du åbenlyst ikke gider spille skuespil?"; "Vil du gerne hjem?"; "Hader du at spille skuespil?!".

Metascene: Scenerummet

Du forklarer spillerne, at skuespillerne nu er færdige med prøverne i sommerhuset, og at forberedelserne flyttes til et scenerum i København. Det er nu, Fehmerling beslutter, hvem der skal besætte stykkets hovedrolle.

Praktisk

Når tiden nærmer sig det aftalte tidspunkt, ankommer jeg i spillokalet. Herefter går vi alle i samlet flok til scenerummet.



Finale

Fehmerling byder velkommen til scenerummet. Han fortæller skuespillerne, at han har tænkt længe over, hvem der skulle besætte hovedrollen. Igennem sine overvejelser er han kommet frem til, at det skal afgøres ved en afsluttende test.

Scenen skal derfor prøves med to forskellige kombinationer af X og Y. Han starter med at offentliggøre én X og én Y, som derefter gennemspiller "Scene 3.3 Døden" på scenen med plexiglasmontren. Umiddelbart efter offentliggør han et nyt par og lader dem gennemspille scenen på lignende vis.

Instruer scenen og arrangementet meget grundigt, inden spillet sættes i gang.

- Y sidder hele scenen i plexiglasmontren. Han starter scenen med at ringe og tale med X's telefonsvarer.
- X sidder i den modsatte side af scenen. Hun når at tage røret og veksle et par ord med Y.
- X bevæger sig tværs over scenen og frem til ydersiden af plexiglasmontren.
- X og Y presser deres hænder mod hver sin side af plexiglasset, mens livet forlader Y.

Instruktioner undervejs i scenen bør holdes til at minde skuespillerne om arrangementet.

Når du vælger de to par, vil jeg anbefale dig at bruge de konflikter, der allerede findes mellem skuespillerne. Du kan fx tildele rollen som X til en person, som kan finde på at sabotere scenen for at ødelægge modpartens mulighed for at vinde rollen som Y. Du kan sagtens vælge at bruge de to samme skuespillere og blot lade dem bytte roller til anden gennemspilning.

Når anden gennemspilning er afsluttet, vælger Fehmerling, hvem der får hovedrollen som Y.

Han stiller skuespillerne op på række og starter med at afsløre sin casting af to sekundære roller, fx "Mikkel, du skal spille Y's kollega Steffen" og "Krølle, du skal spille X's redaktør Kirsten". Herefter afslører han, hvem der skal spille X.

Dette efterlader to konkurrenter. Fehmerling starter med at afsløre taberen ved fx at sige "Robin... desværre kommer jeg kun til at bruge dig som BZ'eren i kaossenen". Han går med det samme videre til vinderen "... det betyder, at Johanne får rollen som Y!".

Når Fehmerling har afsløret sit valg, skal den nyvalgte hovedrolleindehaver fotograferes i plexiglasmontren. Fehmerling fortæller, at det bliver billedet til forestillingens plakat.

Praktisk

Jeg søger for fotograferingen i rollen som Helion Grande og hænger plakaten på vores Wall of Fame.

Du og spillerne går tilbage til spillokalet til debriefing og udfyldelse af evalueringssedler.

Flowchart

UDDELING AF ROLLER

Arketyperne: Klassens klovn, Showspilleren, Analytikeren, Rebellen & Indleveren.

BRIEFING + OPVARMNING

1. AKT

VELKOMST

Ankomst til sommerhuset. Fehmerling ankommer senere og præsenterer stykket samt status på scenografi.

EN FORTÆLLING OM TILTRÆKNING

Beskrivelse af et øjeblikks tiltrækning

DET FØRSTE MØDE

Prøver på Scene 1.1. Det første møde.

DIT ANSIGT

1) Nøgttern beskrivelse; 2) Hvad kan du lide?;
3) Hvilke roller kan han/hun spille?

SHOW-OFF

Fire skuespillere, valgfri scener.

Hvad synes du?

Korte samtaler med skuespillerne.

2. AKT

METASCENE: RELATIONER

Hvordan kan vi arbejde med relationer?

TESTEN OG DILEMMAET

Arbejde scenerne 2.1 Testen og 2.2 Dilemmaet

SMÅ UDBRUD

Fehmerling træder i karakter.

FYRAFTEN

Korte samtaler. Husk ønsker fra metascenen.

PLEXIGLASMONTREN

Fehmerling præsenterer scenografien. Gruppen arbejder med Scene 2.3 Kaosscene.

3. AKT

METASCENE: STATUS

Sæt fokus på konkurrence. Hvem fører?

DIN FAVORIT

In-game snak om skuespillernes egne favoritter til rollerne.

SVIGT

Situationer, hvor skuespillerne oplevede svigt.

KNÆKKET

Arbejde med Scene 3.2 Knækket. Skuespillere er i plexiglasmontrer.

KONFRONTATIONER

Korte samtaler på tomandshånd.

BRUDET

Arbejde med Scene 3.1 Bruddet. Skuespillere er i plexiglasmontrer.

SMÅ UDBRUD

Fehmerling viser sit temperament.

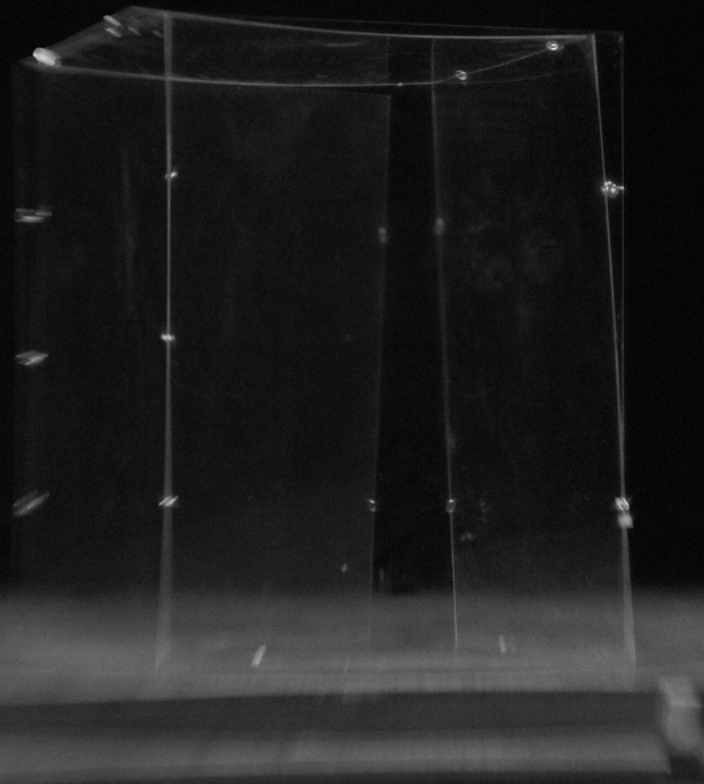
METASCENE: SCENERUMMET

Praktisk omstilling til nyt lokale.

FINALE

Fehmerling afprøver konstellationer i Scene 3.3 Døden og vælger den endelige casting,

Plexiglas



Arbejdspapirer

PLEXIGLAS

– En forestilling om individets isolation og fremmedgørelse

PITCH

To unge mennesker er flyttet til Storbyen for at finde lykken. I deres jagt på karriere, kærlighed og frihed må de tilpasse sig Storbyens livsstil. Men tilpasningen er i konflikt deres egne værdier og ender med at stå i vejen for reel menneskelig kontakt.

FORTÆLLINGEN

Fortællingen er bygget op som en klassisk tragedie om kærlighedsforholdet mellem X og Y.

X og Y møder hinanden tilfældigt. De er begge kommet til byen for at forfølge hver deres ambition. Undervejs finder de ud af, at succes også medfører dilemmaer og omkostninger, og de ender med at gå på kompromis med deres værdier. Dette leder til et brud mellem dem. Y forsøger at redde situationen, men det mislykkes. Det leder Y til selvmord. X forsøger at komme til undsætning, men det er for sent. Stykkets klimaks er en dramatisk dødsscene, som trækker tråde tilbage til Romeo og Julie.

KONCEPTET

Stykkets scenografi kommer på en eller anden måde til at arbejde med plexiglas. Det scenografiske koncept er endnu ikke helt på plads, men kunstneren Helion Grande arbejder på det parallelt med skuespilprøverne.

PRØVEFORLØBET

Det er ikke afgjort, hvem der spiller X og Y. Under prøverne eksperimenterer vi med at besætte X og Y med forskellige skuespillere, så vi kan se, hvad der fungerer.

Y er hovedrollen, men en væsentlig faktor er kemien med den skuespiller, som spiller X.

Rollefordelingen holdes åben under de første tre dages prøver og afgøres, når forberedelserne rykkes ind i scenerummet. Først herefter kan det endelige manuskript falde på plads.

PLEXIGLAS

– En forestilling om individets isolation og fremmedgørelse

ROLLER

Y (Her beskrevet som mand. Kan være begge køn.)

Y er ung og ambitiøs. Han har netop forladt sin hjemegn for at søge ind til Storbyen og gøre karriere. Han vil gerne gøre sin familie stolt og vise, at han kan stå på egne ben. Han er vant til at holde venner og familie tæt på og frygter ensomheden. Han håber på at finde nogen, som kan yde ham støtte.

I løbet af første akt får han arbejde som sælger for en stor plexiglasproducent.

Ambition: At klare sig godt i forretningsverdenen. Succes måles og vises frem i form af materielle goder.

X (Her beskrevet som kvinde. Kan være begge køn.)

X er ung og idealistisk. Hun har boet i Storbyen i lidt under en måned og kæmper stadig for at finde fodfæste som journalist. Hun tror på, at hun kan bidrage til verden og tjene et større formål. Hun finder det dog svært at satse 100 % på sin drøm, da hendes fokus ofte flyttes til nære mål som penge, kærlighed og tryghed.

X er flyttet til Storbyen for en måned siden.

Ambition: At fortælle sandheden. At afsløre skjulte sandheder og stille syndere til regnskab.

1. AKT

1.1 DET FØRSTE MØDE

X og Y mødes for første gang i toget mod Storbyen.

De to falder i snak. De fortæller hinanden om deres drømme. Det er tydeligt, at der er god kemi. De aftaler at mødes igen. Måske fordi X kan hjælpe Y.

Y er netop flyttet hjemmefra og har sin store kuffert med. Forude venter et par nætter på vandrehjem og et par dage med intens boligsøgning og måske jobsøgning.

X er flyttet til Storbyen for en måned siden og er nu på vej hjem efter et kortere ærinde udenbys.

1.2 JEG TROR PÅ DIG

X og Y nyder en hyggelig stund alene. De taler om deres aktuelle udfordringer. De lover hinanden troskab og støtte.

X har fået job på et respekteret dagblad. Y har fået job som sælger for en stor plexiglasproducent.

Scenen kan foregå i sofaen, ved middagsbordet eller i sengen.

1.3 ÉN AF OS

En kollega tilbyder Y en genvej til succes i form af et møde med en stor amerikansk kunde.

Det skal gøres tydeligt, at der er tale om et stort scoop for Y's salgstal. Mødet medfører en rituel overgang til et nyt fællesskab med kollegaen. "Du er nu én af os."

Scenen foregår i et privat rum, på en restaurant eller i et afsides hjørne af et større selskab.

2. AKT

2.1 TESTEN

Y og hans kollega står på tærsklen til at lukke en stor handel med den amerikanske kunde, da de finder ud af, at det solgte produkt har fejlet en kvalitetstest. Glasset er ikke godkendt til at klare den belastning, som det kan risikere at møde i kundens byggeprojekter.

Kollegaen overtaler Y til at ignorere testen og sælge alligevel.

Det er tydeligt, at kollegaen ikke accepterer et nej. Det hører med til at være "én af os".

Scenen foregår på kontoret.

2.2 DILEMMAET

X har møde med sin redaktør, der kommer med en ny opgave. Redaktøren har fået et tip om, at Y's firma forbryder sig på en række sikkerhedsregler. Dette kan blive X's første store, seriøse opgave.

2.3 KAOSSCENE

En række arketyper sidder i hver sin sektion af scenen og taler i munden på hinanden. Der er ingen reel samtale.

Idéer til arketyper: Yuppien, Den politiske aktivist, Indvandrerens, Sportsstjernen, Luderens, BZ'eren og Fotomodellen.

3. AKT

3.1 BRUDET

X finder ud af sandheden om Y's ulovlige salg til den amerikanske kunde. Det leder til en voldsom konfrontation. Det kommer også frem, hvad X har valgt at gøre i forhold til sit dilemma. Konfrontationen leder til et brud i deres forhold.

Scenen foregår i et privat rum.

3.2 KNÆKKET

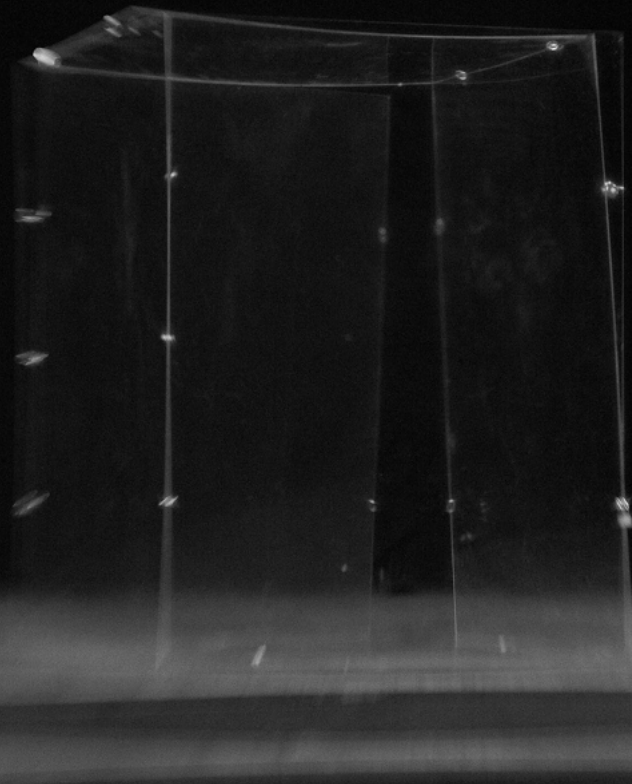
Y forsøger at trække salget tilbage, men kollegaen viser ingen nåde. Y knækker.

Scenen foregår i et privat rum mellem Y og kollegaen eller som telefonsamtale. Y kan eventuelt slutte scenen i ensomhed med en monolog.

3.3 DØDEN

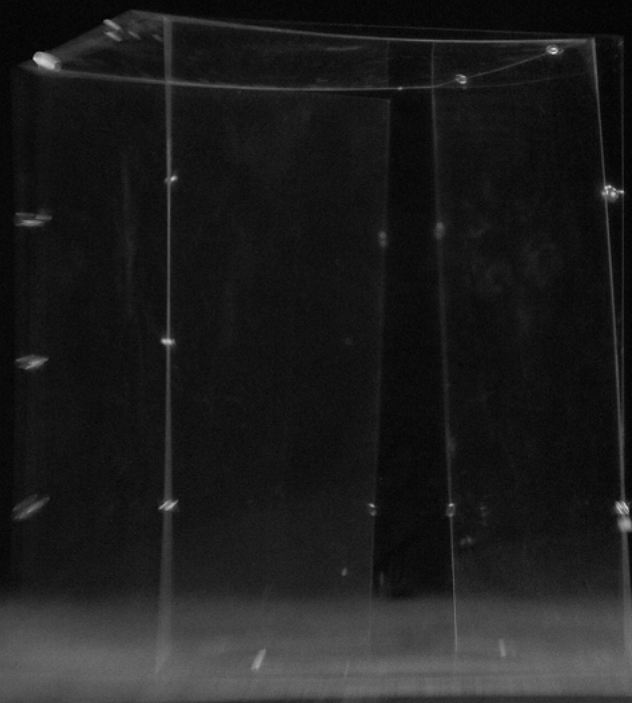
Y beslutter sig for at begå selvmord. Han tager en stor dosis piller og ringer til X's telefonsvarer. X når akkurat at tage røret, og vi følger et desperat redningsforsøg først gennem telefonen, så gennem dørtелефonen og frem til døren til Y's lejlighed. Desværre er det for sent, og Y dør, mens X klemmer sig magtesløst mod døren (måske en plexiglasrude eller -montre).

Plexiglas



Rollebeskrivelser

Plexiglas



Alex

Plexiglas

Kære spiller

Velkommen til Plexiglas.

I de næste timer skal du spille én af fem udvalgte skuespillere, som deltager i tre dages intenst prøveforløb på teaterstykket Plexiglas.

Stykket har ikke en fast rollefordeling, og i løbet af prøveforløbet er det din opgave at udmærke dig på en måde, så du vælges til stykkets hovedrolle. Dette betyder helt konkret, at instruktøren Edvard Fehmerling skal vælge dig til at spille den bærende rolle som Y.

God fornøjelse

Morten Jaeger

Alex - KLASSENS KLOVN

Når folk sætter ord på dig vælger de oftest "udadvendt". Du bryder dig egentlig ikke om at blive sat i bås, men jo, hvis nogen er udadvendt, så er det dig. Du har et udtryksfuldt kropssprog og en kraftig stemme, og du har sjældent en tanke uden at sætte ord på den.

Du ser det som et udtryk for ærlighed. Det skaber tryghed, når folk ved, hvad du tænker og føler. Og så er det et godt forsvar. Hvis du er den første til at erkende, at du gør noget dumt eller føler dig usikker, bliver det sværere for andre at komme med spydige kommentarer eller rulle med øjnene og tænke deres. Du hader, når folk ikke melder klart ud. I det hele taget bryder du dig ikke om anspændte situationer, og du bruger ofte humor til løsne dem op.

Det er vigtigt for dig at få opmærksomhed. Du hader at være på sidelinjen i en gruppe, og du kan blive stiktosset, hvis du ikke føler dig lyttet til. Det gælder især, hvis du kan mærke, at andre ikke tager dig alvorligt. Du er klar over, at du indimellem spænder ben for dig selv, når du i det ene øjeblik kløvner for at få opmærksomhed og i det næste gerne vil tages meget alvorligt, men det problem har du endnu ikke fundet en tilfredsstillende løsning på.

Som skuespiller er du en stærk improvisator og stiller altid op, hvis gruppen skal prøve noget nyt. Samtidig er du virkelig hurtig til at sætte dig ind i nye forestillinger og komme med gode idéer og fortolkninger. Dette har dog også en bagside. Hvis du først har besluttet dig for, at din karakter har en bestemt motivation eller følelse, har du svært ved at tage imod instruktioner, der understøtter en anden for-tolkning.

Karrieren

Du har ingen formel uddannelse som skuespiller, men du har haft en del roller i undergrundsmiljøet i kraft af dit gode netværk. Du har dog aldrig fået en fod i døren hos den etablerede branche. Plexiglas er din første produktion, som helt givet vil blive anmeldt i landsdækkende medier. En enestående chance.

Metode

At improvisere resultatet frem ud fra sin egen fornemmelse af karakterens motivation.

Relationer

Prøveforløb er en osteklokke. Man glemmer alt omkring sig og begynder at leve i en meget lille verden. I denne verden er der også brug for nærhed og bekræftelse, og du ender næsten altid med at blive forelsket i en medspiller. Da du samtidig er meget charmerende og absolut ukuelig, plejer dine tilnærmelser at bære frugt.

Du har ingen nære relationer til andre i gruppen, men du glæder dig til at arbejde sammen med Johanne og Krølle. Du har tidligere set et par forestillinger med Johanne, hvor hun var virkelig dygtig og charmerende. Krølle kender du lidt fra en workshop i improvisation, hvor I flirtede voldsomt.

Edvard Fehmerling

Du ved ikke meget om stykkets instruktør Edvard Fehmerling, men der tales en del om ham i teatermiljøet lige nu. Dine venner siger, at du er meget heldig at være blevet inviteret til at arbejde med dette stykke uden forudgående audition.

Tips til rollespil

Afbryd

Afbryd de andres arbejde, fx ved at komme med din mening eller forsøge at være morsom.

"Hør, alle sammen. Jeg har en idé!"; "Jeg forstår ikke, hvorfor I ikke bare lader hende starte scenen i stedet".

Gå efter pigen

Gå åbenlyst efter at sidde/spille sammen med en pige, som du er interesseret i.

"Må jeg prøve i stedet for ham?"; "Jeg sætter mig lige her. Det er okay, ikke?"

Engager Johanne eller Krølle i en meget personlig samtale, selvom I endnu ikke kender hinanden særlig godt.

Sæt ord på

Sæt altid ord på dine følelser og tanker.

"Ej, nu bliver jeg virkelig usikker, når du kigger sådan på mig".



PLEXIGLAS

– En forestilling om individets isolation og fremmedgørelse

PITCH

To unge mennesker er flyttet til Storbyen for at finde lykken. I deres jagt på karriere, kærlighed og frihed må de tilpasse sig Storbyens livsstil. Men tilpasningen er i konflikt deres egne værdier og ender med at stå i vejen for reel menneskelig kontakt.

ROLLER

Y (Her beskrevet som mand. Kan være begge køn.)

Y er ung og ambitiøs. Han har netop forladt sin hjemegn for at søge ind til Storbyen og gøre karriere. Han vil gerne gøre sin familie stolt og vise, at han kan stå på egne ben. Han er vant til at holde venner og familie tæt på og frygter ensomheden. Han håber på at finde nogen, som kan yde ham støtte.

I løbet af første akt får han arbejde som sælger for en stor plexiglasproducent.

Ambition: At klare sig godt i forretningsverdenen. Succes måles og vises frem i form af materielle goder.

X (Her beskrevet som kvinde. Kan være begge køn.)

X er ung og idealistisk. Hun har boet i Storbyen i lidt under en måned og kæmper stadig for at finde fodfæste som journalist. Hun tror på, at hun kan bidrage til verden og tjene et større formål. Hun finder det dog svært at satse 100 % på sin drøm, da hendes fokus ofte flyttes til nære mål som penge, kærlighed og tryghed.

X er flyttet til Storbyen for en måned siden.

Ambition: At fortælle sandheden. Målet er at afsløre skjulte sandheder og stille syndere til regnskab.

1. AKT

1.1 DET FØRSTE MØDE

X og Y mødes for første gang i toget mod Storbyen. X er flyttet til Storbyen for en måned siden og er nu på vej hjem efter et kortere ærinde udenbys. Y ankommer for første gang med alle sine kufferter.

1.2 JEG TROR PÅ DIG

X og Y taler om deres udfordringer. De lover hinanden troskab og støtte.

1.3 ÉN AF OS

Y's kollega tilbyder en genvej til succes. Det markerer en overgang til et nyt fællesskab.

2. AKT

2.1 TESTEN

Y's kollega beder Y om en tvivlsom tjeneste. Det er tydeligt, at han ikke accepterer et nej. Y vælger at hjælpe kollegaen.

2.2 DILEMMAET

X får en enestående chance, som kan ende med at skade Y.

2.3 KAOSSCENE

Fem arketyper taler i munden på hinanden. Der er ingen reel samtale.

3. AKT

3.1 BRUDET

X finder ud af, hvad Y har gjort. Det leder til konfrontation og brud.

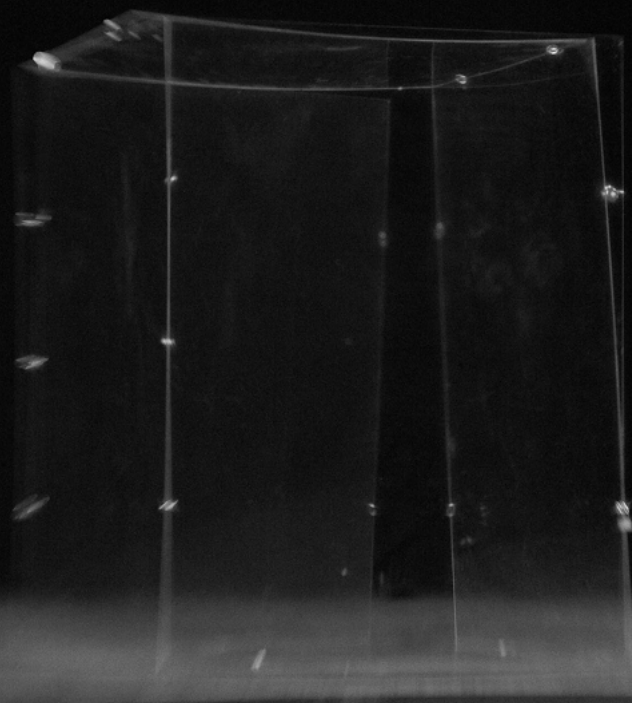
3.2 KNÆKKET

Y forsøger at trække sin tjeneste tilbage for at udbedre skaderne, men kollegaen viser ingen nåde. Y knækker.

3.3 DØDEN

Y begår selvmord. X forsøger at redde ham, men det er for sent.

Plexiglas



Krølle

Plexiglas

Kære spiller

Velkommen til Plexiglas.

I de næste timer skal du spille én af fem udvalgte skuespillere, som deltager i tre dages intenst prøveforløb på teaterstykket Plexiglas.

Stykket har ikke en fast rollefordeling, og i løbet af prøveforløbet er det din opgave at udmærke dig på en måde, så du vælges til stykkets hovedrolle. Dette betyder helt konkret, at instruktøren Edvard Fehmerling skal vælge dig til at spille den bærende rolle som Y.

God fornøjelse

Morten Jaeger

KRØLLE - SHOWSPILLEREN

Du har stor udstråling og gennemslagskraft. Du bærer dig selv med elegante, målrettede bevægelser, og du kigger folk lige i øjnene.

Du har en stærk personlighed og mange meninger. Det er som om, du er udstyret med et kompas, der straks fortæller dig, om noget er rigtigt eller forkert. Det gælder både kunstnerisk og moralsk. Dit kompas leder dig ofte ind i konfrontationer, fordi du simpelthen ikke kan holde din mund, hvis nogen gør eller siger noget forkert. Men konfrontationer er frustrerende. Du hader, når du ikke kan overbevise din modpart. Du hader endnu mere, når folk, der ikke har noget følelsesmæssigt på spil, bare kværunder eller eksplicit indtager rollen som Djævlens Advokat.

Som skuespiller har du arbejdet med en del instruktører og teknikker, og du er vant til at forholde dig til alt fra minutiøse fysiske rettelser til diffuse mentale billeder.

Det er din overbevisning, at teaterskuespil skal nå ud over scenekanten. Det fungerer ikke at spille kedeligt, såkaldt realistisk skuespil. En instruktør beskyldte dig engang for altid "at spille med et kirsebær på toppen". Det var ikke positivt ment, men du kan egentlig meget godt lide dette billede på at levere noget ekstraordinært.

Karrieren

Du startede din karriere som danser, men gennem en del musical-arbejde fik du avanceret til roller med et stigende antal replikker. Det har givet dig blod på tanden, og du har gået til flere workshops for at forfine din teknik. Som en af de få i gruppen, har du let ved at få betalte roller. Dette gælder dog kun musicals og anden let underholdning, og du længes efter at blive set i en seriøs, kunstnerisk rolle. Med Plexiglas er denne chance nu serveret på et sølvfad.

Metode

Følg instruktioner og få de vigtigste sider af karakteren langt ud over scenekanten.

Relationer

Dette er dit første prøveforløb sammen med din kæreste Mikkel, siden I mødte hinanden for et år siden, da I begge havde mindre roller i en komedie på Det Ny Teater. Det bliver spændende. Du investerer dig følelsesmæssigt i dit teaterarbejde, og Mikkel kan godt være lidt hårdt at diskutere med. Du kommer indimellem i tvivl om, hvorvidt han er uenig med dig, eller om han bare diskuterer for at vinde. Samtidig har du fantaseret lidt om en anden kommende medspiller, Alex, som du råflirtede med til en workshop i improvisation for ikke så længe siden.

Selvom du har stor selvsikkerhed omkring dit eget spil, er du nervøs for at blive overset eller fravalgt, fordi man aldrig helt ved, hvor man har instruktører. Når det sker, er du ikke for fin til at mobbe dine rivaler og ryste deres selvtillid. Din karriere er klart vigtigere end flygtige venskaber.

Edvard Fehmerling

Du ved ikke meget om stykkets instruktør Edvard Fehmerling, men der tales en del om ham i teatermiljøet lige nu. Dine venner siger, at du er meget heldig at være blevet inviteret til at arbejde med dette stykke uden forudgående audition.

Tips til rollespil

Lad dig provokere

Lad dig provokere af en andens mening eller tilgang til skuespil. Gerne af Mikkel.

"Nej, det kan jeg simpelthen ikke forstå, at du kan mene!"

Overspil

Overspil i alle scener. Vis ingen skam over det.

"Det skal jo også nå ud til dem på bageste række."

Kritiser

Vær meget hård i din kritik af specielt Johanne.

"Det er som om, at du bare bevæger dig længere og længere væk fra kernen i din rolle."

Flirt med Alex

Flirt med Alex ved at rose ham, kigge ham i øjnene og røre ved ham, når I spiller sammen.



PLEXIGLAS

– En forestilling om individets isolation og fremmedgørelse

PITCH

To unge mennesker er flyttet til Storbyen for at finde lykken. I deres jagt på karriere, kærlighed og frihed må de tilpasse sig Storbyens livsstil. Men tilpasningen er i konflikt deres egne værdier og ender med at stå i vejen for reel menneskelig kontakt.

ROLLER

Y (Her beskrevet som mand. Kan være begge køn.)

Y er ung og ambitiøs. Han har netop forladt sin hjemegn for at søge ind til Storbyen og gøre karriere. Han vil gerne gøre sin familie stolt og vise, at han kan stå på egne ben. Han er vant til at holde venner og familie tæt på og frygter ensomheden. Han håber på at finde nogen, som kan yde ham støtte.

I løbet af første akt får han arbejde som sælger for en stor plexiglasproducent.

Ambition: At klare sig godt i forretningsverdenen. Succes måles og vises frem i form af materielle goder.

X (Her beskrevet som kvinde. Kan være begge køn.)

X er ung og idealistisk. Hun har boet i Storbyen i lidt under en måned og kæmper stadig for at finde fodfæste som journalist. Hun tror på, at hun kan bidrage til verden og tjene et større formål. Hun finder det dog svært at satse 100 % på sin drøm, da hendes fokus ofte flyttes til nære mål som penge, kærlighed og tryghed.

X er flyttet til Storbyen for en måned siden.

Ambition: At fortælle sandheden. Målet er at afsløre skjulte sandheder og stille syndere til regnskab.

1. AKT

1.1 DET FØRSTE MØDE

X og Y mødes for første gang i toget mod Storbyen. X er flyttet til Storbyen for en måned siden og er nu på vej hjem efter et kortere ærinde udenbys. Y ankommer for første gang med alle sine kufferter.

1.2 JEG TROR PÅ DIG

X og Y taler om deres udfordringer. De lover hinanden troskab og støtte.

1.3 ÉN AF OS

Y's kollega tilbyder en genvej til succes. Det markerer en overgang til et nyt fællesskab.

2. AKT

2.1 TESTEN

Y's kollega beder Y om en tvivlsom tjeneste. Det er tydeligt, at han ikke accepterer et nej. Y vælger at hjælpe kollegaen.

2.2 DILEMMAET

X får en enestående chance, som kan ende med at skade Y.

2.3 KAOSSCENE

Fem arketyper taler i munden på hinanden. Der er ingen reel samtale.

3. AKT

3.1 BRUDET

X finder ud af, hvad Y har gjort. Det leder til konfrontation og brud.

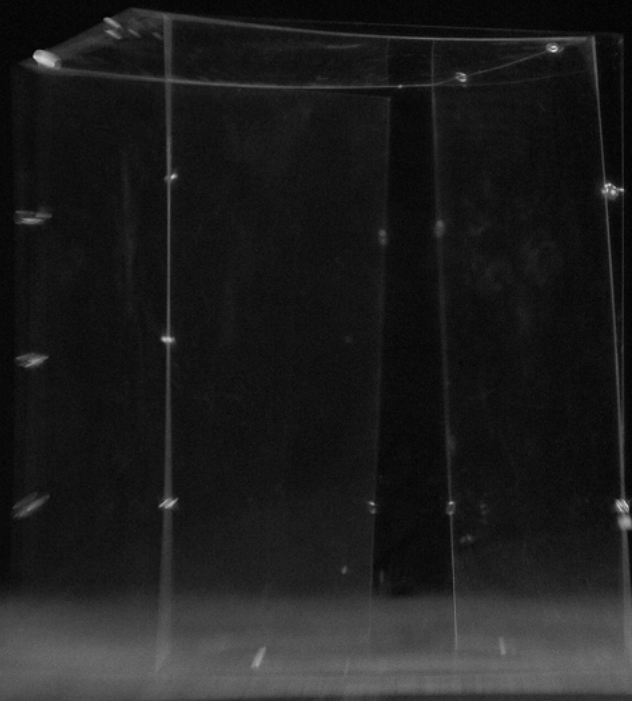
3.2 KNÆKKET

Y forsøger at trække sin tjeneste tilbage for at udbedre skaderne, men kollegaen viser ingen nåde. Y knækker.

3.3 DØDEN

Y begår selvmord. X forsøger at redde ham, men det er for sent.

Plexiglas



Mikkel

Plexiglas

Kære spiller

Velkommen til Plexiglas.

I de næste timer skal du spille én af fem udvalgte skuespillere, som deltager i tre dages intenst prøveforløb på teaterstykket Plexiglas.

Stykket har ikke en fast rollefordeling, og i løbet af prøveforløbet er det din opgave at udmærke dig på en måde, så du vælges til stykkets hovedrolle. Dette betyder helt konkret, at instruktøren Edvard Fehmerling skal vælge dig til at spille den bærende rolle som Y.

God fornøjelse

Morten Jaeger

MIKKEL - ANALYTIKEREN

Folk har altid beundret din intelligens. Igennem folkeskole og gymnasietiden tog beundringen mest form af drillerier, men du har altid nydt, at du var lidt kvikkere end de fleste. Så længe du kan huske, har du været ham, som vandt diskussioner, og som havde de mest gennemtænkte idéer. Du har en stor appetit på viden, og du kan næsten placere enhver ny tanke i forhold til klassiske referencer.

Som helt ung var du ganske givet en irriterende, bedreviddende nørde, men med tiden har du også fået øjnene op for andre menneskers følelser. Du finder nu ofte dig selv i en faderlig rolle, hvor du hjælper og støtter dine nærmeste. Du har dog stadig lidt af den gamle kamphane i dig, og ingen skal udfordre dig uden at blive sat eftertrykkeligt på plads. Nogle gange ender det i ligegyldige diskussioner, hvor du argumenterer overbevisende for synspunkter, som du ikke engang har taget stilling til, om du er enig i.

Du er god til at se, hvad der virker og ikke virker i manuskripter såvel som på scenen, og du er ikke bleg for at komme med gode råd og idéer. Som skuespiller er du god til at tage imod konkrete instruktioner, mens du har det svært med diffus kunstnerisk søgen og uvante eller grænseoverskridende roller og øvelser.

Karrieren

Det er en håndfuld år siden, du blev færdig på Statens Teaterskole, men din afmålte facon og myndige fremtoning har efterhånden fået dig castet flere gange som konger, fædre, rådgivere og lignende. Det er længe siden, at du har haft en karakter, der skulle fjolle, flippe ud eller vise store følelser, og du er efterhånden kommet i tvivl om, hvorvidt du stadig kan gøre den slags helt overbevisende. Du har dog mod på at tage udfordringen op og langt om længe sikre dig en stor hovedrolle. Når du kigger på potentialet i Plexiglas og feltet af konkurrenter, står det klart, at chancen er nu.

Metode

At forstå instruktørens fortolkning af karakterens funktion i forestillingen.

Relationer

Dette er dit første prøveforløb sammen med din kæreste Krølle, siden I mødte hinanden for et år siden, da I begge havde mindre roller i en komedie på Det Ny Teater. Det bliver lidt spændende. Krølle er ret umoden, og hun har det med at insistere på nogle fikse idéer om, hvordan verden hænger sammen, men du elsker hendes passion og sprudlende personlighed. Selvom skuespillerbranchen har et dårligt ry på det punkt, har du aldrig været Krølle utro. Du er overbevist om, at det også gælder den anden vej. Du kan ikke bære tanken om at blive forrådt på den måde.

Du ved ikke så meget om de andre i gruppen, men du har været til nogle enkelte prøver med Robin, og du er ikke imponeret. Johanne gik på en anden årgang på Statens Teaterskole, og du har set hende i et par forestillinger, hvor hun imponerede. I har ikke prøvet at spille sammen, men der er altid noget trygt over at spille sammen med andre uddannede skuespillere.

Edvard Fehmerling

Du ved ikke meget om stykkets instruktør Edvard Fehmerling, men der tales en del om ham i teatermiljøet lige nu. Dine venner siger, at du er meget heldig at være blevet inviteret til at arbejde med dette stykke uden forudgående audition.

Tips til rollespil

Vær idérig

Kom hele tiden med idéer.

"Må jeg foreslå noget?"

Diskuter

Diskuter, og vær nedladende, når du diskuterer.

"Kan du ikke selv høre, at det, du siger, ikke giver mening?"

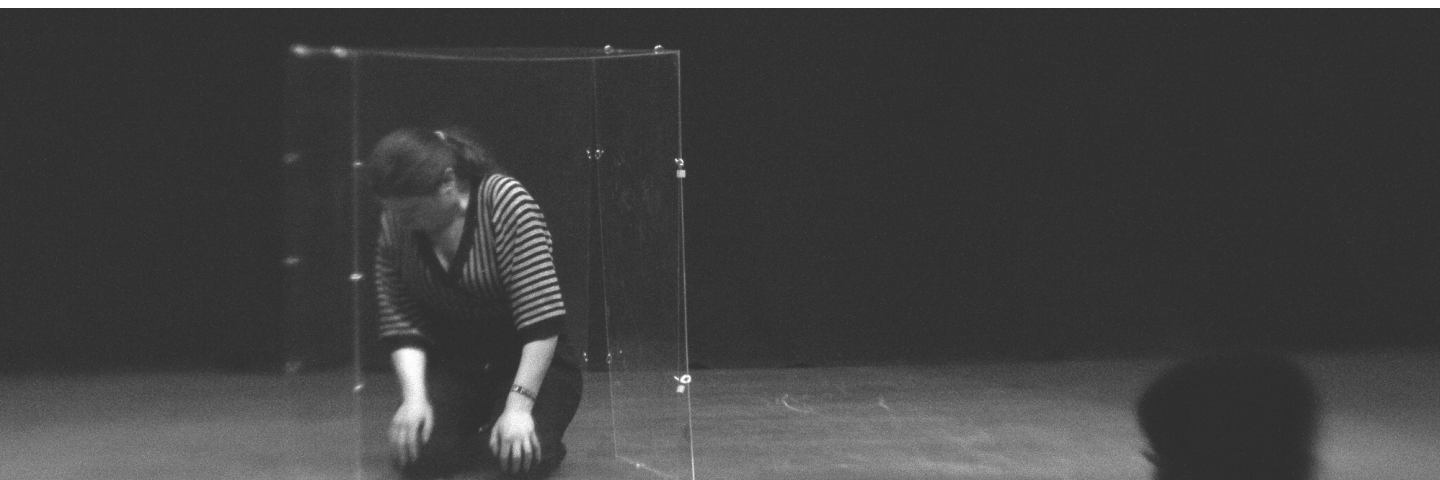
Brug referencer

Strø om dig med nye og gamle referencer.

"Hvis du ellers havde læst Shakespeare eller Ibsen, ville du vide, at..."

Søg tryghed

Tal dig ud af alt for mærkelige øvelser. Forsøg at komme til at spille scener med Johanne. Brug gerne lange, fortænkte argumentationer for, hvorfor det er en god idé.



PLEXIGLAS

– En forestilling om individets isolation og fremmedgørelse

PITCH

To unge mennesker er flyttet til Storbyen for at finde lykken. I deres jagt på karriere, kærlighed og frihed må de tilpasse sig Storbyens livsstil. Men tilpasningen er i konflikt deres egne værdier og ender med at stå i vejen for reel menneskelig kontakt.

ROLLER

Y (Her beskrevet som mand. Kan være begge køn.)

Y er ung og ambitiøs. Han har netop forladt sin hjemegn for at søge ind til Storbyen og gøre karriere. Han vil gerne gøre sin familie stolt og vise, at han kan stå på egne ben. Han er vant til at holde venner og familie tæt på og frygter ensomheden. Han håber på at finde nogen, som kan yde ham støtte.

I løbet af første akt får han arbejde som sælger for en stor plexiglasproducent.

Ambition: At klare sig godt i forretningsverdenen. Succes måles og vises frem i form af materielle goder.

X (Her beskrevet som kvinde. Kan være begge køn.)

X er ung og idealistisk. Hun har boet i Storbyen i lidt under en måned og kæmper stadig for at finde fodfæste som journalist. Hun tror på, at hun kan bidrage til verden og tjene et større formål. Hun finder det dog svært at satse 100 % på sin drøm, da hendes fokus ofte flyttes til nære mål som penge, kærlighed og tryghed.

X er flyttet til Storbyen for en måned siden.

Ambition: At fortælle sandheden. Målet er at afsløre skjulte sandheder og stille syndere til regnskab.

1. AKT

1.1 DET FØRSTE MØDE

X og Y mødes for første gang i toget mod Storbyen. X er flyttet til Storbyen for en måned siden og er nu på vej hjem efter et kortere ærinde udenbys. Y ankommer for første gang med alle sine kufferter.

1.2 JEG TROR PÅ DIG

X og Y taler om deres udfordringer. De lover hinanden troskab og støtte.

1.3 ÉN AF OS

Y's kollega tilbyder en genvej til succes. Det markerer en overgang til et nyt fællesskab.

2. AKT

2.1 TESTEN

Y's kollega beder Y om en tvivlsom tjeneste. Det er tydeligt, at han ikke accepterer et nej. Y vælger at hjælpe kollegaen.

2.2 DILEMMAET

X får en enestående chance, som kan ende med at skade Y.

2.3 KAOSSCENE

Fem arketyper taler i munden på hinanden. Der er ingen reel samtale.

3. AKT

3.1 BRUDET

X finder ud af, hvad Y har gjort. Det leder til konfrontation og brud.

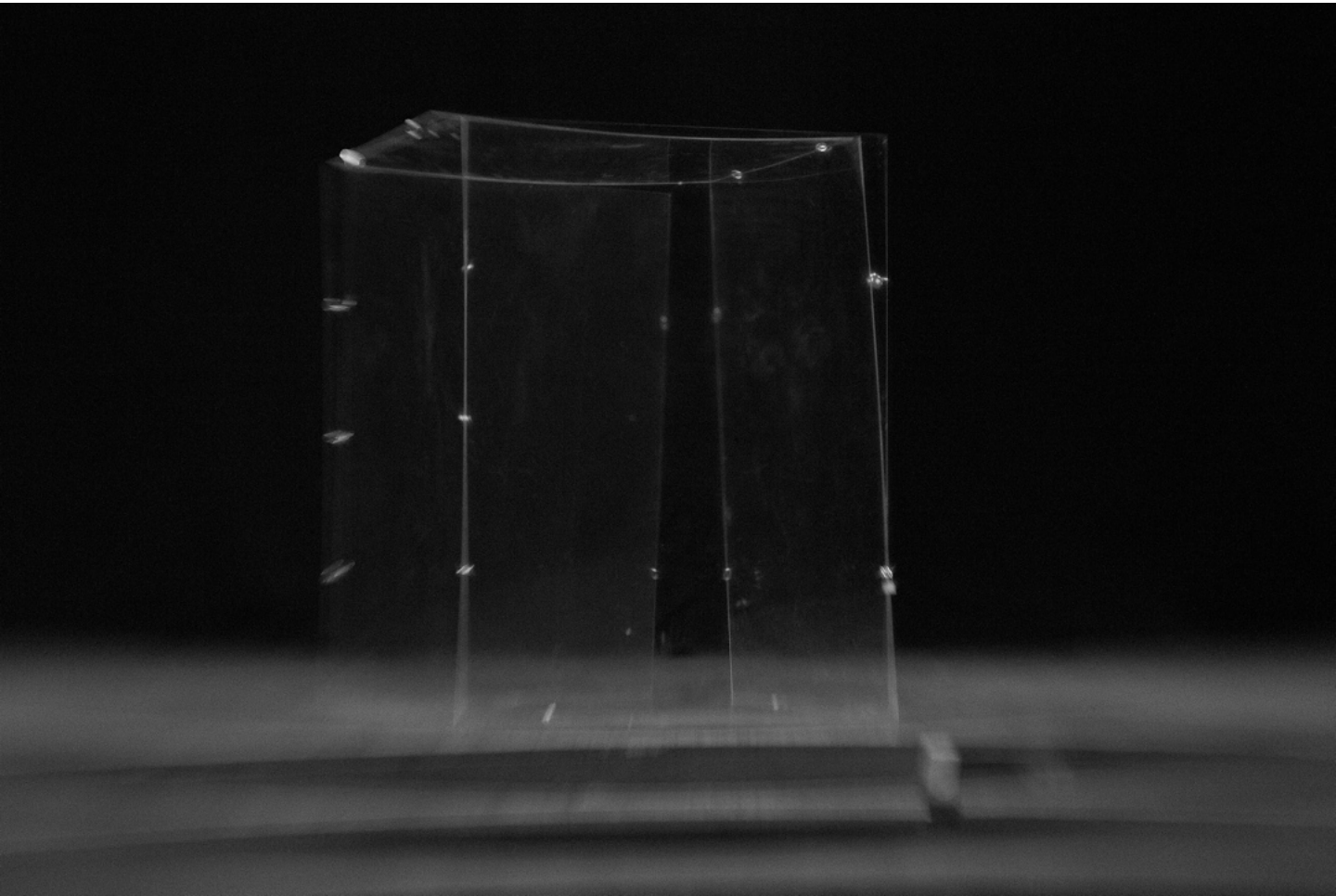
3.2 KNÆKKET

Y forsøger at trække sin tjeneste tilbage for at udbedre skaderne, men kollegaen viser ingen nåde. Y knækker.

3.3 DØDEN

Y begår selvmord. X forsøger at redde ham, men det er for sent.

Plexiglas



Robin

Plexiglas

Kære spiller

Velkommen til Plexiglas.

I de næste timer skal du spille én af fem udvalgte skuespillere, som deltager i tre dages intenst prøveforløb på teaterstykket Plexiglas.

Stykket har ikke en fast rollefordeling, og i løbet af prøveforløbet er det din opgave at udmærke dig på en måde, så du vælges til stykkets hovedrolle. Dette betyder helt konkret, at instruktøren Edvard Fehmerling skal vælge dig til at spille den bærende rolle som Y.

God fornøjelse

Morten Jaeger

ROBIN - REBELLEN

Du ser ikke verden helt som andre mennesker. Folk er alt for hurtige til at søge enighed om den rette måde at gøre tingene på. Alt for ofte bunder denne enighed i simpel vanetænkning. Det sker både i samfundets fordeling af goder, kønsroller og kunstverdenens forkrampede forsøg på at tolke alt med reference til klassiske værker. Du hader også, når borgerskabet dyrker scene- eller malerkunst bare for at vise, hvor dannede de er. Du mener, at det er dit job som kunstner at udfordre vanetænkning og dannelsesbegrebet i det hele taget.

Du ved godt, at nogle mennesker føler, at du bare er på tværs. Men dine mærkesager giver dig energi, og du er den første til at lege Djævlens Advokat, når de andres præstationer kører lidt for meget på rutinen.

Som skuespiller mangler du stadig erfaring, men du ved, at du er et stort naturtalent. Du er god til at improvisere, både hvad angår replikker og bevægelser. Din største force er din evne til at være til stede i den enkelte situation, og din udstråling er ikke til at ignorere. Dine og publikums reaktioner bliver ét: Hvis en scene virker for dig, vil den også overbevise publikum. Til gengæld er du ikke særlig god til at modtage instruktion. Små fysiske rettelser, der endnu ikke er indarbejdede, tager alt for meget af dit mentale fokus, og du mister din tilstedeværelse. Det er heller ikke altid, at du kan gennemskue, hvad instruktører prøver at opnå med deres instruktioner.

Karrieren

Du er stadig et meget ubeskrevet blad i det københavnske teatermiljø. Som helt ung blev du indlemmet i en alternativ performance-gruppe, som rejste rundt i Europa og lavede gøgl og gadeteater. Efter nogle år på landevejen fik du appetit på at udvikle dig og gøre karriere i den professionelle branche. Indtil videre har du dog på ingen måde opnået den succes, dit talent berettiger til. Det københavnske miljø er meget indspist, og det er svært bare at blive inviteret til så meget som en audition på et ordentligt stykke. Men med Plexiglas har du nu en unik chance!

Metode

At opnå nærvær i scenen og reagere naturligt, som karakteren ville på de umiddelbare indtryk.

Relationer

Du kender ikke så mange af de andre i gruppen, men du har været til nogle prøver med Mikkel og Johanne, og du har set dem spille et par gange. Du er ikke imponeret over Mikkel og kan ikke forstå, at han bliver ved med at få roller. Johanne har dog en form for ægthed, som man sjældent ser hos uddannede skuespillere.

Du er klog nok til at vide, at du har brug for allierede for at klare dig. Hvis du bare kan finde en enkelt person, du kan arbejde fornuftigt sammen med, skal du nok klare dig godt. Måske kunne det være Johanne, hvis hendes personlighed ikke er for irriterende.

Edvard Fehmerling

Du ved ikke meget om stykkets instruktør Edvard Fehmerling, men der tales en del om ham i teatermiljøet lige nu. Dine venner siger, at du er meget heldig at være blevet inviteret til at arbejde med dette stykke uden forudgående audition.

Tips til rollespil

Vær udfordrende

Vær altid klar til at udfordre de andre. Især Mikkel og Krølle.

"Hvis jeg nu skal være Djævlens Advokat her..."; "Kan vi prøve at gøre noget, som ikke er en kliché for en gangs skyld?"

Vær stædig

Hold fast i dine meninger. Du insisterer på at blive ved med at prøve metoder, der ikke virker de første par gange. Og hvis du overgiver dig i en diskussion, overgiver du dig aldrig helt.

"Jeg synes, vi skal give den her idé en ordentlig chance."; "Okay, så gør vi det på din måde. Jeg skal nok holde kæft."

Vær skeptisk

Vær skeptisk overfor alt, der er konventionelt, traditionelt eller populært.

"Jeg kan virkelig ikke se det fede ved Søren Pilmark"; "Shakespeare er overvurderet."

Lav alliancer

Forsøg at lave tydelige alliancer. Du vil hellere vinde end at være elsket af alle.

"Okay, skal vi ikke bare aftale, at vi to giver den gas, når vi spiller sammen. Så kan vi fucke de andre, når vi spiller over dem."



PLEXIGLAS

– En forestilling om individets isolation og fremmedgørelse

PITCH

To unge mennesker er flyttet til Storbyen for at finde lykken. I deres jagt på karriere, kærlighed og frihed må de tilpasse sig Storbyens livsstil. Men tilpasningen er i konflikt deres egne værdier og ender med at stå i vejen for reel menneskelig kontakt.

ROLLER

Y (Her beskrevet som mand. Kan være begge køn.)

Y er ung og ambitiøs. Han har netop forladt sin hjemegn for at søge ind til Storbyen og gøre karriere. Han vil gerne gøre sin familie stolt og vise, at han kan stå på egne ben. Han er vant til at holde venner og familie tæt på og frygter ensomheden. Han håber på at finde nogen, som kan yde ham støtte.

I løbet af første akt får han arbejde som sælger for en stor plexiglasproducent.

Ambition: At klare sig godt i forretningsverdenen. Succes måles og vises frem i form af materielle goder.

X (Her beskrevet som kvinde. Kan være begge køn.)

X er ung og idealistisk. Hun har boet i Storbyen i lidt under en måned og kæmper stadig for at finde fodfæste som journalist. Hun tror på, at hun kan bidrage til verden og tjene et større formål. Hun finder det dog svært at satse 100 % på sin drøm, da hendes fokus ofte flyttes til nære mål som penge, kærlighed og tryghed.

X er flyttet til Storbyen for en måned siden.

Ambition: At fortælle sandheden. Målet er at afsløre skjulte sandheder og stille syndere til regnskab.

1. AKT

1.1 DET FØRSTE MØDE

X og Y mødes for første gang i toget mod Storbyen. X er flyttet til Storbyen for en måned siden og er nu på vej hjem efter et kortere ærinde udenbys. Y ankommer for første gang med alle sine kufferter.

1.2 JEG TROR PÅ DIG

X og Y taler om deres udfordringer. De lover hinanden troskab og støtte.

1.3 ÉN AF OS

Y's kollega tilbyder en genvej til succes. Det markerer en overgang til et nyt fællesskab.

2. AKT

2.1 TESTEN

Y's kollega beder Y om en tvivlsom tjeneste. Det er tydeligt, at han ikke accepterer et nej. Y vælger at hjælpe kollegaen.

2.2 DILEMMAET

X får en enestående chance, som kan ende med at skade Y.

2.3 KAOSSCENE

Fem arketyper taler i munden på hinanden. Der er ingen reel samtale.

3. AKT

3.1 BRUDET

X finder ud af, hvad Y har gjort. Det leder til konfrontation og brud.

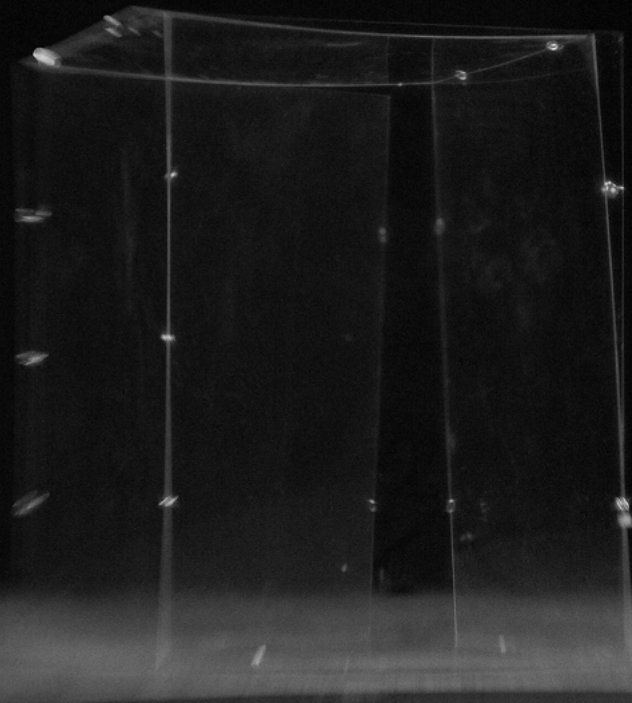
3.2 KNÆKKET

Y forsøger at trække sin tjeneste tilbage for at udbedre skaderne, men kollegaen viser ingen nåde. Y knækker.

3.3 DØDEN

Y begår selvmord. X forsøger at redde ham, men det er for sent.

Plexiglas



Johanne

Plexiglas

Kære spiller

Velkommen til Plexiglas.

I de næste timer skal du spille én af fem udvalgte skuespillere, som deltager i tre dages intenst prøveforløb på teaterstykket Plexiglas.

Stykket har ikke en fast rollefordeling, og i løbet af prøveforløbet er det din opgave at udmærke dig på en måde, så du vælges til stykkets hovedrolle. Dette betyder helt konkret, at instruktøren Edvard Fehmerling skal vælge dig til at spille den bærende rolle som Y.

God fornøjelse

Morten Jaeger

JOHANNE - INDLEVEREN

Folk bliver typisk overraskede, når du fortæller dem, at du er skuespiller. Skuespillere forventes konstant at søge rampelyset. Klichéen er, at de ikke fik nok opmærksomhed som børn og derfor bruger resten af livet på at kompensere. Det gælder sikkert for mange i miljøet, men det er ikke dig.

Som privatperson gør du dig ikke de store anstrengelser for at få opmærksomhed. Det er sjældent en hæmsko, da de fleste i miljøet har mere brug for et lyttende øre end endnu en pinefuld livshistorie eller en forelæsning i "verden ifølge Hr. Hvem-som-helst". Det sker dog, at du lader temperamentet eller følelserne løbe af med dig. Det er fx, når folk spilder din tid ved at dele halvfærdige idéer og holdninger i endeløse, støjende diskussioner. Andre gange lader du dig rive med af en positiv stemning, bryder ud i tårer og fortæller, hvor meget du "elsker jer alle sammen".

Du har altid elsket teatret og dets evne til at skabe en verden, som både skuespillere og publikum kan forsvinde ind i. Det var en gave, da du i sin tid spillede din første skolekomedie og opdagede dit talent for netop at forsvinde. Snart fik du flere roller som børneskuespiller. I starten klarede du dig på en stærk indlevelses-evne, men efterhånden lærte du også håndværket.

Du arbejder altid grundigt med indlevelse. Du læser manuskriptet mange gange og bruger timevis på at klargøre motivation og opnå en dyb forståelse af din karakters handlemønster. Når du står på scenen, er alt gennemarbejdet, så du frit og naturligt kan agere uden at ænse publikum. Til gengæld er du ikke god til at improvisere, hvis du ikke har haft mulig for at forberede præcis de rammer, du improviserer inden for.

Karrieren

Årene som barne- og ungdomsskuespiller blev fulgt af en uddannelse på Statens Teaterskole. Her fik du dine første nederlag, når instruktører konfronterede dig med, at "indlevelse er ikke lig med udtryk". Nederlagene såede en lille usikkerhed i dig, og du er altid lidt i tvivl om, hvad der virker for publikum.

Skolen har til gengæld også givet dig mange gode kontakter, og du har ikke svært ved at få betalte roller. Du har bare ikke haft en rigtig hovedrolle i lang tid. Måske skyldes det usikkerheden. Måske er Plexiglas stykket, der vender bøtten.

Metode

At opnå en dyb indlevelse i karakterens motivation og spille ud fra denne grundlæggende følelse.

Relationer

Du kender ikke ret meget til de andre i gruppen. Mikkel gik på en anden årgang end dig på Statens Teaterskole, men du har set ham i nogle få forestillinger. Umiddelbart virker det som om, at han altid spiller den samme, lidt stive, følelsesforladte rolle.

Du har også set Alex optræde et par gange. Der er noget uhæmmet og naturligt over hans tilstedeværelse, og du er nysgerrig efter at lære ham at kende, både som skuespiller og som menneske.

Og så er der Robin, som du har været til en enkelt audition med. Han er et kæmpetalent, men han har klart brug for at arbejde med sin attitude. Du kunne godt have lyst til at give ham et par gode råd. Det er ærgerligt at se et så stort potentiale gå til spilde.

Edvard Fehmerling

Du ved ikke meget om stykkets instruktør Edvard Fehmerling, men der tales en del om ham i teatermiljøet lige nu. Dine venner siger, at du er meget heldig at være blevet inviteret til at arbejde med dette stykke uden forudgående audition.

Tips til rollespil

Spørg til din motivation

Tvivl på, at din motivation er helt klar fra instruktørens side.

"Hvad er min motivation? Hvad vil min karakter prøve at opnå her"; "Jeg kan ikke se, hvordan min karakter overhovedet ville havne i denne situation."

Tvivl på dig selv

Vær usikker på dine egne præstationer.

"Var det okay? Var jeg okay?"

Bed om tid

Du føler dig aldrig helt forberedt. Du kan altid bruge et øjeblik mere eller lidt klarere instruktion.

"Giv mig lige et øjeblik."; "Skal vi lige tale den igennem, inden vi spiller den?"

Vis interesse for Alex

Vis overdreven interesse for Alex. Både for hans tilgang til skuespil og for hans følelsesliv.



PLEXIGLAS

– En forestilling om individets isolation og fremmedgørelse

PITCH

To unge mennesker er flyttet til Storbyen for at finde lykken. I deres jagt på karriere, kærlighed og frihed må de tilpasse sig Storbyens livsstil. Men tilpasningen er i konflikt deres egne værdier og ender med at stå i vejen for reel menneskelig kontakt.

ROLLER

Y (Her beskrevet som mand. Kan være begge køn.)

Y er ung og ambitiøs. Han har netop forladt sin hjemegn for at søge ind til Storbyen og gøre karriere. Han vil gerne gøre sin familie stolt og vise, at han kan stå på egne ben. Han er vant til at holde venner og familie tæt på og frygter ensomheden. Han håber på at finde nogen, som kan yde ham støtte.

I løbet af første akt får han arbejde som sælger for en stor plexiglasproducent.

Ambition: At klare sig godt i forretningsverdenen. Succes måles og vises frem i form af materielle goder.

X (Her beskrevet som kvinde. Kan være begge køn.)

X er ung og idealistisk. Hun har boet i Storbyen i lidt under en måned og kæmper stadig for at finde fodfæste som journalist. Hun tror på, at hun kan bidrage til verden og tjene et større formål. Hun finder det dog svært at satse 100 % på sin drøm, da hendes fokus ofte flyttes til nære mål som penge, kærlighed og tryghed.

X er flyttet til Storbyen for en måned siden.

Ambition: At fortælle sandheden. Målet er at afsløre skjulte sandheder og stille syndere til regnskab.

1. AKT

1.1 DET FØRSTE MØDE

X og Y mødes for første gang i toget mod Storbyen. X er flyttet til Storbyen for en måned siden og er nu på vej hjem efter et kortere ærinde udenbys. Y ankommer for første gang med alle sine kufferter.

1.2 JEG TROR PÅ DIG

X og Y taler om deres udfordringer. De lover hinanden troskab og støtte.

1.3 ÉN AF OS

Y's kollega tilbyder en genvej til succes. Det markerer en overgang til et nyt fællesskab.

2. AKT

2.1 TESTEN

Y's kollega beder Y om en tvivlsom tjeneste. Det er tydeligt, at han ikke accepterer et nej. Y vælger at hjælpe kollegaen.

2.2 DILEMMAET

X får en enestående chance, som kan ende med at skade Y.

2.3 KAOSSCENE

Fem arketyper taler i munden på hinanden. Der er ingen reel samtale.

3. AKT

3.1 BRUDET

X finder ud af, hvad Y har gjort. Det leder til konfrontation og brud.

3.2 KNÆKKET

Y forsøger at trække sin tjeneste tilbage for at udbedre skaderne, men kollegaen viser ingen nåde. Y knækker.

3.3 DØDEN

Y begår selvmord. X forsøger at redde ham, men det er for sent.