

Indholdsfortegnelse

s. 2 Forhistorie

s. 3 Oversigt over materialet i *Alice*

s. 4 Introduktion

s. 6 Historie og opbygning

s. 6 Historie

s. 6 Forløb

s. 8 Roller og Spillere

s. 8 Roller

s. 8 Roller, scenekort, sceneoversigter og introduktioner til scenariets dele

s. 9 Oplevelse og opgaver for Drøm og Virkelighed

s. 11 Oplevelser og opgaver for Alice

s. 12 At beskrive scener og spille bipersoner

s. 13 Spillederen

s. 13 Din opgave som spilleleder

s. 13 Filurkatten og dens scener med Alice

s. 14 Scenariets sidste del

s. 14 At gøre spillerne trygge

s. 14 Før scenariet

s. 16 Oversigt over forløbet

s. 18 Workshopen

s. 18 Del 1: Introduktion til scenariet

s. 21 Del 2: Rolleskabelse

s. 25 Oversigter

s. 26 Oversigt over forløbet i workshopen

s. 27 Oversigt over spillet

s. 28 Teksterne som er indtalt til Alice

s. 33 Spilleders oversigt over 1. del

s. 34 Spilleders oversigt over 2. del

s. 35 Spilleders oversigt over 3. del

s. 36 Musik oversigt

Ide, tekst og layout: Nina Runa Essendrop

Billeder og forside: Nina Runa Essendrop, mere eller mindre baseret på Sir John Tenniels illustrationer.

Tak til:

Sparingspartner **Kristoffer Thurøe** og scenarieansvarlige **Simon Steen Hansen**, som begge har sat deres præg på scenariet og er kommet med uvurderlig hjælp.

Helene Willer Piironen, Mads Jøns Frausig, Max Møller og **Tobias Bindslet** for gode råd og ideer.

Spiltestere: **Ann Kristine Eriksen, Tobias Bindslet, Danny Meyer Wilson, Caroline Kasten Koren, Martin Dencker, Juliane Mikkelsen, Oliver Nøglebæk, Simon Steen Hansen, Helene Willer Piironen, Anna Mindegaard, Sanne Harder, Maja Toft Løvbakke og Kristoffer Thurøe** for at have hjulpet mig med at afprøve og udvikle scenariet.

I har været fantastiske!

Forhistorie

Alice er blevet væk. Hun kan ikke længere finde sig selv.

Det hele startede en solrig eftermiddag, hvor Drøm så sit snit til at få fat på Alice.

Alice lå i parken og læste, da en ung mand med hvidt hår, blå vest og lange, hvide kaninører kom løbende forbi. Alice spekulerede søvnigt på om den unge mand mon også havde menneskeører under håret, og så opdagede hun, at der stak et par vinterhandsker frem fra den unges mands baglomme. Dette vakte Alices nysgerrighed, for solen skinnede varmt, og det var midt om sommeren. Hun rejste sig hurtigt og skyndte sig efter den unge kaninmand, rundt om et hjørne og ind i en tunnel. Og Alice faldt.

Og faldt

Og faldt langt

og dybt og langsomt

og da hun vågnede var hun et andet sted.

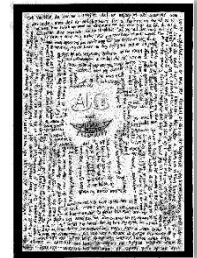
Virkelighed blev først for sent opmærksom på, hvad der var ved at ske. Den nåede kun lige at gribe Alices hæl, da hun tumlede ned i tunnellen. Hvad Virkelighed trak tilbage var ikke hele Alice. Det var kun hendes krop og minder. Resten af Alice var forsvundet ned i Drømmen, så Alices krop nu måtte flakke planløst rundt i Virkelighedens verden, og overladt til sig selv havde den ikke gode chancer.

Resten af Alice troede selv, at hun var hele Alice, selvom hun ganske vist var begyndte at have svært ved at huske, hvem Alice var. Hun begyndte sin vandring ud for at finde sig selv.

Oversigt over materialet i *Alice*

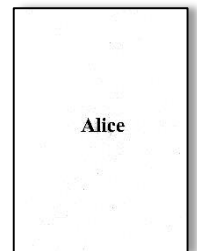
Scenarieteksten

Scenarieteksten (som du sidder med nu) indeholder en beskrivelse af scenariet, en beskrivelse af den indledende workshop og forskellige oversigtsark som du kan bruge under afviklingen af scenariet. Alt dit materiale er i scenarieteksten, alt det andet materiale er til spillerne.



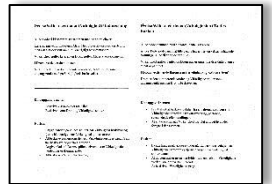
Rollerne

Der er tre roller i scenariet. Alice, Drøm og Virkelighed. Alices rolle er meget kort fordi hun får resten af sin rolle på lydfil. Drøm og Virkeligheds roller er på 5 sider inklusive forsider.



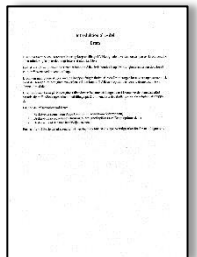
Øvelsesark

Øvelsesarkene er knyttet til tre af workshop øvelserne. Det er kun Drøm og Virkeligheds spillere som skal have øvelsesark og det står tydeligt markeret på det enkelte ark hvilken rolle og hvilken øvelse de hører til. Der er to øvelsesark på hver A4 side, så før scenariet starter skal du have klippet øvelsesarkene ud.



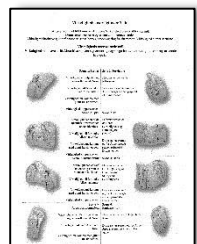
Indledninger til de enkelte dele

Drøm og Virkelighed får en side med beskrivelse af rollens aktuelle mål og situation som indledning til hver del af scenariet.



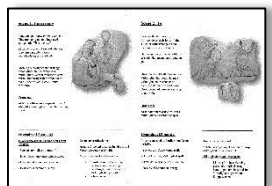
Oversigt over scenerne i de enkelte dele

For hver del af scenariet er der to oversigter. En til Drøm og en til Virkelighed. Der er også en oversigt til dig, men den er bagerst i scenarieteksten.



Scenekort

Scenekortene beskriver de enkelte scener for Drøm og Virkelighed. Drøm og Virkeligheds scenekort er forskellige, men der står klart markeret hvem der skal have hvilke scenekort. Alice får ingen scenekort. Der er to scenekort på hver A4 side, så før scenariet starter skal du have klippet scenekortene ud.



Introduktion

Scenariet handler om Alice.

Alice er fanget mellem Drøm og Virkelighed og kan ikke længere finde sig selv.

Alice handler om selv at vælge hvem man gerne vil være i stedet for at lade sig fange af andres forventninger. Det handler også om at påtvinge andre sit eget verdensbillede i en grad, hvor man til sidst ender sig selv med at knuse den man prøvede at hjælpe.

Alice er en Mørk, absurd fortælling, der leger med sprog og verdensopfattelser.

Rollerne

Scenariet har tre spillere. Den ene spiller Alice, og de to andre spiller Drøm og Virkelighed.

Alice er hovedpersonen, der ikke ved, hvem eller hvor hun er og derfor bare må lade sig rive med, indtil hun finder sig selv og selv kan få lov til at vælge.

Virkelighed og Drøm er arketyper der repræsenterer logisk alvor og fantastisk galskab. Ingen af dem er realistiske. De er på en gang verdener og væsner med egne mål og meninger. De påvirker Alices rejse gennem deres verdener. De spiller personer fra Alices nære, barske virkelighed og fra hendes fantastiske, mareridtagtige drøm. De leger med hendes liv ved at påtvinge hende deres verdener, men de elsker hende begge.

Drøm og Virkelighed er meget verbale roller, som har stor magt over fiktionen. De har hver deres sprogbrug, som repræsenterer dem de er.

Alices spiller skal derimod bare lade sig rive med og lade Alice reagere og formes af de situationer, som de andre sætter op.

Drøm og Virkelighed prøver at gøre Alice henholdsvis gal og fornuftig. De prøver begge at vinde Alice ved at få hende til at se verden, som de selv ser den. For Drøm og Virkeligheds spillere er målet derimod, at få Drøm og Virkelighed til at blive så modbydelige i deres forsøg på at påvirke Alice, at Alice til sidst vil væk fra dem begge og prøve at finde sit eget sted, hvor hun selv kan bestemme.

Scenariets univers

Drøm og Virkelighed har adgang til hinandens verdener. Undervejs i scenariet skifter det, hvem af dem der har det største tag i Alice, og dermed er den verden, som Alice primært får beskrevet.

Scenariets handling foregår på én gang i både Drøm og Virkeligheds verdener. Drøm og Virkeligheds verdener spejler hinanden, så alle steder og personer, Alice møder i Drøms verden, har deres modstykker i Virkelighedens verden. Det der sker i den ene verden, påvirker samtidigt den anden. For eksempel er Kålormen i Drøms verden den samme som en betjent i Virkelighedens verden. Om Alice får beskrevet en Kålorm eller en betjent afhænger af, hvilken verden der er dominerende.

Scenariets univers skabes i høj grad af Drøm og Virkeligheds spillere. Den virkelighed, som Alice kommer fra, er ikke vores virkelighed. Drøms verden er bygget over Lewis Carrolls ”Alice i eventyrland” og ”Bag spejlet”, men følger ikke bøgernes handling.

Scenariet i praksis

Det er Virkelighed og Drøm, der skaber de situationer, Alice træder ind i. Det gør de ved at sætte scenen og beskrive stedet og de tilstedeværende for Alice. De har også ansvaret for at beskrive, hvad der sker undervejs og klippe scenerne. Spillerne får udleveret et scenekort før hver scene med en beskrivelse af sted, bipersoner, Drøm og Virkeligheds mål med scenen og hvad de ellers har brug for at vide. Det er rollerne Drøm og Virkelighed (ikke spillerne) som beskriver scenerne for Alice og derved skaber de steder, hun kommer til, og de personer, hun møder.

Drøm og Virkelighed besætter personerne i de scener, de beskriver (for eksempel betjenten/kålormen). Nogle gange besætter de den samme person og andre gange besætter de hver sin.

Sproget

Alice handler om verdensopfattelser og om, hvordan de ord vi bruger til at beskrive verden, påvirker den verden vi lever i. Derfor har både Drøm og Virkelighed fokus på deres forskellige sprogbrug, og derfor er det vigtigt at Drøm og Virkelighed husker at beskrive deres verdener for Alice.

Opbygning

Scenariet har tre dele. I første del er Drøms verden dominerende, så der er det primært Drøm som beskriver. I anden del er Virkelighed dominerende og dermed den som sætter scenen. I tredje del har de lige meget magt og kan frit skifte mellem forskellige scener og roller.

Scenariet indledes med en workshop, hvor spillerne får præsenteret scenariets virkemidler og begynder at arbejde med fiktionen og rollerne.

Spillederen

Som spilleleder er det din opgave, at formidle scenariet til spillerne og køre workshoppen.

Under selve scenariet skal du primært spille rollen som Filurkatten, som mellem hver scene tager Alice med væk fra de andre og snakker med hende. Derudover skal du beskrive slutningen på den sidste scene, hvor Alice omsider får lov til at bestemme, hvem hun vil være, og hvor hun vil leve.

Historie og opbygning

Historien

Engang deltes Drøm og Virkelighed om Alice. Som Alice voksede op, fik Virkelighed mere magt, og den fik Alice til at holde op med at drømme og fantasere. Drøm savnede Alice, så den brød ind i Virkelighedens verden og stjal hende tilbage. Det opdagede Virkeligheden, og den nåede at gribe Alices hæl, og trække hendes krop og minder tilbage. Men Alices tanker og følelser var i Drøms verden. Det er her scenariet starter. Alice er splittet, og Drøm og Virkelighed vil begge have hende for sig selv.

I scenariets første del er Alice i Drømmens verden. Hun kan ikke huske, hvem hun er, eller hvor hun kom fra. Hendes fysiske krop er i Virkelighedens verden, så alt hvad Alice gør i Drømmen spejler hendes krop i Virkeligheden. Drøm er godt tilfreds. Den har ikke brug for Alices krop eller minder, så gennem første del af scenariet prøver den at påvirke Alices sind i Drømmen på måder, som vil få hendes krop i Virkeligheden slået ihjel. Virkelighed er til gengæld ikke tilfreds. Den bryder ind i Drømmen og prøver at få Alice til at huske. Samtidigt prøver den at redde hendes krop og vise hende, hvordan hendes handlinger påvirker kroppen i Virkelighedens verden. Til sidst i første del lykkes det Virkelighed at få Alice genforenet med sine minder. Virkelighed kan nu prøve at opdrage på Alice via minderne.

I scenariets anden del viser Virkelighed Alice minder fra hendes barndom. Det er ikke minderne, som de faktisk fandt sted, for Virkelighed bruger dem til at manipulere Alice og prøve på at dræbe hendes selvstændighed og hendes fantasi (som hun tydeligvis ikke kan administrere). Drøm er rasende og trænger sig ind i minderne. Den prøver at få Alice til at lege og fantasere, og den prøver at ødelægge hendes forhold til alt, hvad hun holder af i Virkelighedens verden.

I scenariets tredje del blander Filurkatten sig og får Alice til at flygte fra Drøm og Virkelighed. Alice løber, mens Drøm og Virkelighed desperat bruger personer og steder, hun kender, til at få hende til at blive, så de kan opluge hende. Men i al tumulten slipper Alices krop fri og den løber hende i møde. Genforenet med både krop og minder, kan Alice nu for første gang vælge selv og skabe sin egen verden.

Forløb

Scenariet tager tre til fire timer.

Den første time til halvanden bliver brugt på den indledende workshop, som består af 10 øvelser. Her skal spillerne introduceres til scenariets virkemidler, lære rollerne at kende og starte på at skabe scenariets univers.

Selve scenariet er i tre dele.

De første to dele består hver af 4 scener. Første del foregår primært i Drøms verden, mens Virkeligheden prøver at bryde ind. Anden del foregår primært i Virkelighedens verden, hvor Drøm prøver at trænge igennem. Sidste del består kun af en enkelt scene. I denne scene har Drøm og Virkelighed lige meget magt

og kan blande sig sammen og sætte scener som bruger de steder og personer, som Alice tidligere i scenariet er stødt på. Sidste del ender med en scene, som du skal beskrive for Alice. Alice finder sin krop og kommer til et rum med mange døre og bag én af dørene er hendes perfekte verden, som Alice selv får lov til at beskrive.

Virkelighed og Drøm får udleveret hver deres scenekort. På scenekortene står scenerne beskrevet som de ser ud i Virkelighed og Drøms verdener. Den første scene er f.eks. en paddehat med en kålorm på set fra Drøms synsvinkel, mens det i Virkelighedens optik er en politistation med en betjent.

Drøm og Virkelighed har klare mål i hver scene og de får beskrevet, hvordan de bruger scenens personer til at opnå dette mål.

Når Drøm sætter scener, er det Virkelighed der klipper scenen, og omvendt.

Når Drøm sætter scener, kan Virkelighed bryde ind med beskrivelser af situationen, som den ser ud i Virkelighedens verden, og omvendt.

Imellem hver scene tager Filurkatten Alice væk fra de andre. Her kan hun få plads til at reflektere over, hvad der er sket, og hvem hun er. Selve scenerne kan blive hektiske for Alices spiller, fordi Drøm og Virkelighed prøver at påvirke hende, og Alice ikke kan gøre meget andet end at følge med. Alice kan beskrive sine egne handlinger, men det er de to andre der har magt over, hvad der konkret sker i scenerne.

Roller og spillere

Rollerne

Rollen Drøm er kaotisk og gal og festlig og farverig og kreativ og spontan, og den kender ikke til konsekvenser. På sin egen sære måde holder den af Alice og vil gøre hende gal, så hun altid kan være hos Drøm.

Virkeligheden er logisk og fornuftig. Den dræber kreativitet og selvstændighed, men den sætter pris på de små glæder. Den elsker Alice og vil lære hende aldrig mere at drømme eller tænke selv, for det er den bedste måde at klare sig i Virkelighedens verden, som er fyldt med konsekvenser.

Drøm og virkelighed kæmper om Alice.

Alices er blevet splittet, så hendes krop og minder er i Virkelighedens verden, mens hendes tanker og følelser er i Drømmen. Det betyder at Alice ved scenariets start kun husker meget lidt, og at hun må prøve at finde sig selv.

Alice rollen bliver først og fremmest formet gennem scenariet. Scenariets formål er, at få Alice til at tage selvstændigt stilling til, hvem hun er, ved at finde ud af, hvilke situationer hun kunne lide og ikke kunne lide.

Under opvarmningen begynder Drøm og Virkelighed at forme Alice ved at beskrive hende og fortælle hende historier om, hvem hun var. Drøm og Virkelighed kommer også til gennem scenariet at præge Alice karakteren, men det er Alices spiller som i sidste ende bestemmer, hvordan Alice bliver påvirket af de situationer som Drøm og Virkelighed opstiller og hvordan det ender for hende.

Roller, scenekort, sceneoversigter og introduktion til scenariets dele

Drøm og Virkelighed får udover deres roller

- En individuel introduktion til hver del af scenariet
- En individuel oversigt over scenerne for hver del af scenariet
- Individuelle scenekort med beskrivelser af de enkelte scener.

Den rolle som Alices spiller får udleveret er meget kort, for resten af hendes rolle er indtalt som lydfile. Hun får en ny tekst at lytte til, før hver del af scenariet.

De forskellige dele af rollerne fordeles således:

Før scenariet starter (undervejs i workshoppen).

- Alice får sin rolle og arket med ”Min perfekte verden”. Derefter lytter hun til lydfilen med første del af sin rolle.
- Drøm og Virkelighed får deres roller, introduktionen til første del, oversigten over scenerne i første del og scenekortene med scenerne 1-4.

Før anden del af scenariet.

- Alice lytter til lydfilen med anden del af sin rolle.
- Virkelighed og Drøm får udleveret introduktionen til anden del, oversigten over scenerne i anden del og scenekortene med scenerne 5-8.

Før tredje del af scenariet.

- Alice lytter til lydfilen med tredje del af sin rolle.
- Virkelighed og Drøm får udleveret introduktionen til tredje del, oversigten over scenerne i tredje del og scenekortet for scene 9.

Som bilag til scenariet er der en oversigt over, hvad der skal ske hvornår under spillet og workshoppen. Her står der også beskrevet, hvornår spillerne skal have hvilket materiale.

Oplevelse og opgaver for Drøm og Virkelighed

Oplevelsen af scenariet bliver meget forskellig alt efter om man spiller Alice eller en af de to verdener, Drøm og Virkelighed.

Drøm og Virkelighed skaber scenariets univers gennem deres beskrivelser.

Det er rollerne (og altså ikke spillerne) der påvirker scenariets fiktion. Virkelighed og Drøm er verdener, og når de beskriver situationer, steder eller personer, så skaber de dem samtidigt for Alice. Drøm og Virkeligheds beskrivelser er en del af spillets fiktion.

Drøm og Virkelighed omformer steder og personer igennem deres beskrivelser. Der er ikke nogen egentlig verden, kun Virkelighed og Drøms forskellige fortolkninger.

Så længe Virkelighed og Drøm holder sig nogenlunde til deres scenekort, er de frie til at lege med deres verdener.

Sproget

Drøm og Virkelighed har hvert deres sprog, som også kommer til at præge deres forskellige verdener. Drøms sprog er fyldt med rim og billeder, mens Virkelighedens sprog er kort og præcist. Deres forskellige sprog er med til at gøre deres verdener forskellige og understøtter scenariets tema om forskellige verdensbilleder.

Den magt som Virkelighed og Drøm har som verdensskabere i spillet, repræsenteres af deres verbale beskrivelser af de steder og personer som Alice møder.

Sproget er derfor vigtig for Drøm og Virkelighed, fordi det ikke kun er gennem beskrivelser, men også igennem deres ordvalg, at de gør deres verdener forskellige.

Virkeligheds sprog er konkret og har vægt på sanselige detaljer. Drøms sprog er vildt og fyldt med rim, bogstavrim og billeder.

Virkelighed og Drøms forskellige sprog står beskrevet i deres roller. De behøver ikke at bruge sproget præcist som det står beskrevet, men det er vigtigt at de finder deres egne måder at få de sproglige forskelle frem på.

Sproget bliver øvet under workshopen. Det er vigtigt, at Drøm og Virkelighed her får tid og ro til at vænne sig til den anderledes sprogbrug, da det ikke er helt ligetil.

De to verdners indbyrdes sammenhæng

Virkelighed og Drøm er verdener og verdensbilleder og væsner.

De kender hinanden og kan færdes i hinandens verdener, selvom det altid er den dominerende verden som har mest at skulle have sagt.

Drøm og Virkeligheds verdener påvirker hinanden, så det der sker det i den ene verden også har en effekt på, hvad der sker i den anden. Drøm og Virkelighed kan se hinandens verdener og prøve at påvirke den andens verden. Det kan de gøre ved at komme med glimt fra deres egen verden eller ved at trække den person de har besat i en særlig retning.

Selvom de to verdener spejler hinanden, så gælder der ikke de samme regler begge steder. Virkelighedens verden har konsekvenser, så der kan man blive såret eller dø. Drøms verden har ingen konsekvenser.

Den præcise sammenhæng mellem de to verdener er ikke nødvendigvis logisk eller forståelig. Det der ligger fast er, at de påvirker hinanden, men samtidig er forskellige.

Ansvar og frihed

Hvordan det præcist hænger sammen, at Drøm og Virkelighed besætter personer, som befinder sig i begge deres verdener, er ikke så vigtigt. Når Drøm for eksempel har besat Spar 7, som i Virkelighedens verden er Alices søster, kan Drøm sagtens skifte imellem at opføre sig som Alices søster og Spar 7 og den kan også af og til snakke direkte til Alice uden at lade som om at den er nogen af dem.

Balancen mellem Drøm og Virkeligheds verdener og deres forskellige opgaver kan virke kompleks. Virkelighed og Drøm skal både beskrive scenerne, besætte bipersonerne, prøve at opnå deres individuelle mål, klippe scenerne og holde styr på deres simultane verdener, og hvem der må hvad. Det er vigtigt, at spillerne forstår, at Drøm og Virkelighed ikke er hjælpespilledere, som er der for at give Alice en god oplevelse. Alice kan selv sørge for at få et godt spil, og ellers kan du som spilleleder og Filurkat hjælpe hende. Drøm og Virkeligheds spillere skal først og fremmest samarbejde om at få deres interne spil til at fungere. Det vigtigste er, at de får en god oplevelse og gør spillet til deres eget.

Så længe de husker:

- At læse og bruge scenekortene.
- At bruge Drøm og Virkeligheds sprogbrug.
- At spille rollerne som Drøm og Virkelighed hele vejen igennem (bortset fra når de læser scenekortene)
- At Drøm og Virkelighed begge to vil vinde, men at spillerne skal gå efter at lade dem tabe.

så kan det ikke gå helt galt.

Oplevelse og opgaver for Alice

For Alice bliver oplevelsen en helt anden. Hun har ikke på samme måde mulighed skabe eller påvirke fiktionen. Det betyder, at hun får mindre at holde styr på, men også at det er mindre klart, hvordan hun skal forholde sig til de situationer, hun møder.

Alice får ikke nogen detaljeret forklaring på forholdet mellem Drøm og Virkelighed, eller hvordan scenerne virker. Hun kan har ingen magt over fiktionen, men må reagere på det der sker og prøve at danne sig sine egne meninger.

Det vigtigste er, at hun lader sig påvirke af Drøm og Virkelighed. Det betyder ikke, at hun skal gøre alt, hvad de beder hende om, men hun skal tage stilling og reagere på det der sker.

Alices mål i scenariet er at finde ud af, hvem hun er og at løsrive sig fra Drøm og Virkelighed, så hun selv kan komme til at bestemme. Denne målsætning kan hjælpe hende med at navigere i scenariet.

Min perfekte verden

Alices mål er at prøve at finde sig selv. Som hjælp til dette får Alices spiller, et stykke papir hvorpå der står ”Min perfekte verden”. Her kan spilleren i løbet af scenariet tegne eller skrive sine indtryk af Alice, og hvordan Alice gerne vil have at verden skal være.

”Min perfekte verden” giver Alices spiller et ekstra sted at reflektere og en konkret måde, hvorpå hun langsomt kan begynde at skabe sin verden, før hun får noget at skulle have sagt i scenariets fiktion.

Alice kan arbejde på ”min perfekte verden” før hver del i scenariet, mens Drøm og Virkelighed forbereder sig og læser scenekortene, sceneoversigten og introduktionen af den enkelte del.

Alices opgave er ikke at vælge mellem Drøm og Virkelighed. Det er at tage stilling til, hvordan hun gerne vil have at verden skal være. Det er Drøm og Virkeligheds spilleres opgave, at gøre Drøm og Virkelighed så modbydelige, at Alice bliver nødt til at skabe sin egen verden i stedet for at vælge en af deres. Men hun kan sagtens bruge elementer fra Drøm og Virkeligheds verdener i den verden, hun til sidst skaber til sig selv.

Påvirkninger udefra

Alices spiller skaber sin karakter ud fra, hvad karakteren hører og oplever.

Alices spiller skal ikke nødvendigvis prøve at finde ud af, hvem Alice var, men fokusere på at finde ud af hvem hun nu er blevet, eller hvordan hun gerne vil være. Spillerens opgave er altså ikke at stykke brikkerne sammen for at finde Alices personlighed. Det er at skabe rollen. Der er ingen rigtig eller forkert måde at spille rollen på, så længe Alices spiller lader rollen blive påvirket af det, der sker omkring den.

Spilleren skaber Alice ligesom Drøm og Virkelighed skaber deres verdener. Hele pointen er, at Alice til sidst skal skabe sig selv i stedet for at prøve at leve op til de andres billeder.

Alices spiller spiller ikke Alice fra ”Alice i eventyrland”. Spilleren skal gøre rollen til sin egen.

Allerede under workshoppen begynder Drøm og Virkelighed at fortælle Alice, hvem hun er. Alices spiller må tage alt det med sig, som Alice har hørt eller oplevet under workshoppen med ind i scenariet, som ting Alice svagt husker eller fornemmer.

At beskrive scener og spille bipersoner

Når Drøm og Virkelighed beskriver for Alice lægger de en hånd på hendes skulder. Når de spiller de personer som er i scenerne, så fjerner de hånden igen.

Alice kan beskrive, hvad hun selv gør, når hun ligger hånden på de andre, men hun kan ikke beskrive andet end sine egne handlinger.

Når Drøm og Virkelighed sætter scener, skal de huske at beskrive omgivelser og at beskrive udseendet på de personer som Drøm og Virkelighed spiller.

Før hver scene i scenariets 1. og 2. del tager Filurkatten Alice med væk fra Drøm og Virkelighed.

Mens Filurkatten og Alice snakker, læser Drøm og Virkelighed beskrivelsen af den næste scene. Når de er færdige med at læse sætter de sig ryg mod ryg og begynder som deres rolle, at snakke om den scene, som de skal til at spille med Alice. De skal bruge rollens sprogbrug. De må gerne tale i munden på hinanden, og de må gerne lade sig inspirere af hinanden. Dette vil blive øvet under workshoppen.

Spillederen

Din opgave som spilleleder

Under selve scenariet er det hovedsageligt Drøm og Virkelighed der sætter scener, beskriver handlingen og spiller bipersoner. Som udgangspunkt er du tilskuer, mens scenerne udspilles.

Imellem hver scene spiller du Filurkatten, som tager Alice med væk fra de andre og snakker med hende om, hvordan hun oplevede scenen, hvem hun tror hun er og hvem hun gerne vil være.

Derudover skal du formidle scenariet til spillerne, køre en workshop og beskrive afslutningen for Alice.

Da spillerne kommer til at køre det meste af scenariet, er det vigtigt at de forstår og føler sig trygge ved, hvordan scenariet fungerer, så giv jer god tid under workshopen.

Filurkatten og dens scener med Alice

Filurkatten kan dukke op ud af det blå. Først kommer smilet, så følger øjne og ører og ansigt, så kroppen og halen. Den kan forsvinde igen på samme måde, så det til sidst kun er halen eller smilet man ser.

Filurkatten ved formentligt alt om Drøm og Virkelighed og deres kamp om Alice, men den vil formentligt ikke fortælle det. Filurkatten ved, at den er enestående. Den er selvsikker og afslappet (som de fleste katte), og den gør hvad der passer den.

Filurkatten hører til alle vegne og ingen steder, og den kan komme og gå, som den vil. Den kender alle veje, men ved ikke nødvendigvis, hvor de fører hen. Den kan vise Alice vejen videre og i sidste scene er det den, der vil have Alice til at løbe væk fra Drøm og Virkelighed, før de opsluger hende.

Bortset fra den sidste scene, hvor den vil have Alice til at løbe videre, er Filurkatten ikke med i nogle af scenerne. Den viser sig, når scenen er slut, og tager Alice med væk fra scenen (ved at føre hende væk fra Drøm og Virkelighed). Når den har snakket med Alice fører den hende hen til den næste scene (ved at du fører spilleren tilbage til Drøm og Virkelighed).

Filurkatten er Alices hjælper. Den repræsenterer noget som hverken er Drøm eller Virkelighed, og den vil have Alice til selv at vælge, hvem hun vil være. Den stiller mange spørgsmål, men kommer i reglen ikke med svar. Den ved, at man kan skabe sin egen verden, hvor man kan være lige, hvem man vil.

Din opgave som Filurkatten er:

- 1) At give Alice lov til at snakke om sine oplevelser
- 2) At spørge ind til hvem Alice tror hun er, hvem hun gerne vil være og hvad hun indtil videre har kunnet lide og ikke kunnet lide. At få hende til at reflektere så hun til sidst får mulighed for at skabe verden omkring sig, som hun vil have den.
- 3) At holde Alice beskæftiget, mens de andre forbereder den næste scene.

Scenariets sidste del

I scenariets sidste del får Virkelighed og Drøm at vide, at de nu begge skal beskrive steder og personer for Alice. De skal bruge steder og personer, der tidligere er blevet introduceret i scenariet, og de to verdener kan blande sig sammen så Hattemageren og Alices far f.eks. er til te-selskab. Tempoet skal langsomt stige, så situationerne skifter hurtigere og hurtigere.

Når du mener, at delen er på sit højeste, så fortæl Alice at hendes krop kommer løbende hende i møde og lad hende selv beskrive, hvordan kroppen ser ud. Nu står Alice pludselig i rummet med de mange døre. Fortæl hende, at bag én af dørene er hendes perfekte verden og bed hende om at åbne døren og beskrive, hvordan hendes perfekte verden ser ud. Når hun har gjort det, er scenariet slut.

Det er en god ide at slukke for musikken når Alice skal til at beskrive. Hvis hun har brug for det, kan du også bede hende om at tage en dyb indånding og give sig god tid.

At gøre spillerne trygge

En af dine vigtigste opgaver som spilleleder er at gøre spillerne trykke ved at skulle spille scenariet.

Drøm og Virkelighed har mange opgaver at holde styr på. De fleste af disse øves gennem workshoppen, men det er vigtigt at Drøm og Virkelighed føler sig trygge ved deres opgaver og at de sammen får spillet sig frem til, hvordan de bedst kan håndtere det hele. Det er også vigtigt, at Alices spiller føler sig i gode hænder og forstår, at hun/han er en lige så vigtig del af scenariet som Drøm og Virkelighed, selvom spillerens opgaver er nogle andre.

Det er en god ide, at fortælle spillerne, at de skal gøre scenariet til deres eget. De skal lege med de forskellige opgaver og finde ud af, hvordan de kan få det til at virke. Drøm og Virkelighed er ikke hjælpespilleledere og skal ikke præstere noget i forhold til Alices spiller eller scenariet. De skal spille deres roller, med de opgaver der er i rollerne og have det sjovt med det. Du er der til at hjælpe og støtte dem alle tre og til at rette dem ind, hvis de er på vej i en forkert retning.

Før scenariet

Opsætning

Spillerne sidder i en cirkel på gulvet. Hvis du har mulighed for det, er det en god idé, at medbringe en sovepose eller dyne, som de kan sidde på. Hvis spillerne af en eller anden grund ikke kan holde ud at sidde på gulvet, så stil tre stole i en tæt cirkel.

Dynen/soveposen på gulvet er det primære spilområde. Det er også her Alice ligger mens hun lytter til lydfilen med sin rolle og her workshoppen foregår.

Ud over det primære spilområde skal du finde et sted i lokalet hvor Filurkatten kan tage Alice med hen og snakke, og hvor du som spilleleder kan snakke med Drøm om Virkeligheds spillere mens Alice får sin rolle læst op.

Musik og lydfiler

Alice får det meste af sin rolle som lydfil. Der er en lydfil til hver del af scenariet, som Alice hører før den pågældende del går i gang. Den første lydfil fungerer både som rolle og som introduktion til den første del af scenariet. De næste to lydfiler er introduktioner til henholdsvis del 2 og 3. Du kan læse en nedskrevet version af lydfilerne bagerst i denne tekst, men Alices spiller får kun lydfilen.

Du skal på forhånd have forberedt en spilleliste til Alice for hver af scenariets dele, med lydfilen til Alice forrest og musikken til delen bagefter.

Alice skal høre musikken på hørerelefoner, så du kan snakke med Drøm og Virkelighed imens.

- Musikken til første del er udvalgte Mr. Bungle numre.
- Musikken til anden del er udvalgte numre af Chopin.
- Musikken til tredje del er "Dance macabre" sat på repeat.

Disse numre er samtidigt underlægningsmusik til selve scenariets forskellige dele, så musikken til den enkelte del er den samme som Alice hører som optakt til delen.

Du skal som spilleleder huske at starte musikken, når den enkelte del går i gang.

I sidste scene skal du slukke for musikken, når Alice skal til at beskrive sin perfekte verden.

Som bilag til scenariet er en liste med musiknumrene til den enkelte del af scenariet og her vil også stå beskrevet hvilke musiknumre og lydfiler, der skal være på Alices spillelister.

Du kan finde musikken og lydfilerne til scenariet ved at følge dette link:

<https://www.dropbox.com/sh/inpqu0nptf2txt8/dEcFA29e8V>

Hvis linket ikke virker, kan du skrive en mail til mig på ninaessendrop@gmail.com

Forberedelse før scenariet

Før scenariet skal du som spilleleder:

- Have forberedt dig på workshopen så du ved hvad der skal ske under den enkelte øvelse.
- Have forberedt tre spillister som Alice kan lytte til. Spillisten til første del skal indeholde lydfilen "til Alice før første del" og Mr. Bungle musikken. Spillisten til anden del skal indeholde lydfilen "til Alice før anden del" og Chopin musikken. Spillisten til tredje del skal indeholde lydfilen "til Alice før tredje del" og nummeret "Dance Macabre". Spillisterne skal være på et medie, hvorfra Alice kan høre dem med høretelefoner på.
- Have klippet scenekortene til Drøm og Virkelighed ud og være sikker på at de ligger i den rigtige rækkefølge.
- Have forberedt lokalet, så du ved hvor I spiller, og hvor Filurkatten går hen med Alice.

Oversigt over forløbet

Workshoppen

Du kører workshoppen for spillerne. Workshoppen forbereder spillerne på forskellige elementer af spillet, og det er vigtigt at spillerne har tid og ro til at lege med sprog og skabe deres roller.

Det er en god ide at fortælle spillerne, at workshoppen er der for at de kan øve scenariets forskellige elementer, og at de bare skal slappe af og udføre øvelserne efter bedste evne, og at du nok skal korrigere dem hvis de gør det forkert.

Alice er med i den første del af workshoppen. Efter de første 4 øvelser bliver hun lagt for sig selv og lytter til sin rolle på lydfilen, mens du snakker med Drøm og Virkelighed. Alices rolle tager ca. 13 minutter og hvis hun når at blive færdig med at lytte til rollen, kan hun lytte til musikken, der kommer bagefter og tegne på papiret med "Min perfekte verden".

Formidlingen af scenariet

Før workshoppen skal du introducere scenariet, og hvad det handler om. Du kan gøre det lidt kortfattet her, for Alices spiller behøver ikke at vide, hvordan Virkelighed og Drøms verdener virker. Derfor kan du vente med en grundigere introduktion til senere, hvor der er tid til at briefe Alice og de to verdener hver for sig.

Under workshoppen er der nogle ting, som det er vigtigt, at du gentager for spillerne.

Du kan briefe Alices spiller, mens Drøm og Virkeligheds spillere læser deres roller

Alice skal vide at:

- Spilleren skaber karakteren i løbet af scenariet.
- Alice gerne vil finde sig selv. Hun har en fornemmelse af at have mistet sig selv og kan ikke huske hvem hun er.
- Der er intet rigtigt svar på hvem Alice er. Drøm og Virkelighed påvirker hende, men det er op til Alices spiller at finde ud af hvem Alice er og hvad hun gerne vil. Scenariet har ikke indbygget nogle faste svar.
- Alices spiller spiller ikke "Alice i Eventyrland" det er op til spilleren at skabe sin rolle.
- Alice kan beskrive sine handlinger ved at lægge en hånd på Drøm og Virkelighed.
- Filurkatten vil snakke med Alice før hver scene.
- Alice kan tegne eller skrive på "Min perfekte verden". Hun skal ikke producere et færdigt billede, men bruge papiret til at reflektere over hvem Alice er og hvem hun gerne vil være.

Når Alice er blevet briefet og Drøm og Virkelighed er færdige med at læse, bliver Alice instrueret i at ligge og lytte til den indtalte rolle, mens du snakker med Drøm og Virkelighed.

Drøm og Virkelighed skal vide at:

- Det er Drøm og Virkelighed (ikke spillerne) som sætter scener og spiller bipersoner.
- Det er vigtigt at Drøm og Virkelighed holder fast i deres forskellige sprogbrug.
- Virkelighed og Drøm skiftes til at være dominerende
- Den dominerende verden sætter scenerne og den anden klipper dem.
- Den som sætter scenen skal huske at beskrive omgivelserne og de tilstedeværende.

- Hver scene i de første to dele startes med, at Virkelighed og Drøm sidder med ryggen til hinanden og finder karakteren ved at snakke om den scene, som de skal til at spille med Alice.
- Drøm og Virkelighed prøver at vinde Alice, men deres spillere skal samarbejde om at få det til at mislykkes.
- Scenariet har tre dele. Drøm er dominerende i den første og Virkelighed i den anden. Den sidste del er meget fri og skifter mellem steder og personer, som er blevet introduceret gennem scenariet.
- Drøm og Virkelighed har et scenekort til hver scene. Alt hvad der står over stregen er specifikt for scenen og alt under stregen er generelt for denne del af scenariet. De får tid mellem hver scene, til at læse det næste scenekort.
- Mellem hver scene snakker Alice med Filurkatten.
- Drøm og Virkeligheds spillere er ikke hjælpespilledere som skal give en oplevelse til Alice. De er lige så meget i rolle, deres roller kan bare mere.
- Scenariets virkemidler vil blive øvet i workshoppen.
- Spillerne skal slappe af, lege med rollerne og gøre scenariet til deres eget. Det vigtigste er, at de får en god oplevelse.

Før hver del af scenariet

Før hver del af scenariet læser Drøm og Virkelighed deres scenekort, deres sceneoversigter og deres individuelle introduktioner til scenariedelen så de har en fornemmelse af hvad der skal til at ske. Imens ligger Alice og lytter til sin rolle. Hvis hun bliver færdig med at lytte til beskrivelsen, kan hun fortsætte med at høre musik og tegne på "Min perfekte verden". Sørg for at Drøm og Virkelighed er parate og ikke har nogen spørgsmål før i henter Alice.

Under scenariet

Før hver scene instruere du Drøm og Virkelighed i, at de skal læse kortet for den scene, som I skal til at spille igennem, og at når de har læst det, skal de sætte sig ryg mod ryg, gå i rolle og begynde at snakke om den scene de skal til at spille. De kan beskrive steder og personer eller hvad Drøm og Virkelighed vil med Alice. De må gerne reagere på hinanden og lade sig inspirere af hinanden. De kan snakke sammen eller tale i munden på hinanden, eller de kan så småt begynde at lade Drøm og Virkelighed besætte de personer, der er i scenen.

Derefter tager du Alice med væk fra de andre. Du spiller Filurkatten, og lader Alice få mulighed for at reflektere over, hvem hun er, hvem hun gerne vil være og hvad hun kan lide og ikke lide.

Det er Drøm eller Virkelighed der beskriver og klipper scenerne.

I slutningen af scenariets sidste del, er det dig der vurderer hvornår scenen er ved at have nået sit klimaks. Det er dig der beskriver, hvordan Alices krop kommer hende i møde, og hvordan de bliver forenede og kommer til rummet med de mange døre. Du beder Alice om at vælge den dør, som fører ind til hendes perfekte verden og beskrive, hvad der er på den anden side.

Workshoppen

Del 1: Introduktion til scenariet

Øvelse 1: Blive inspireret af hinandens ord

Opsætning

Spillerne sidder i en cirkel med lukkede øjne og ryggen til hinanden.

Forløb

I denne øvelse skal spillerne øve sig i at blive inspirerede af hinandens ord ved at snakke om deres forventninger til spillet.

Spillerne beskriver, hvad deres forventninger er til spillet, hvad de kender til Alice i Eventyrland, hvordan de har det lige nu, og hvad de ellers lige kan finde på. Det er ikke så vigtigt hvad de siger, det må gerne blive til vrøvlord og vrøvlesætninger, så længe at de bare bliver ved med at snakke.

De skal beskrive samtidigt og tale i munden på hinanden.

De skal prøve at lade sig inspirere af de andres ord, af deres tempo eller rytme eller tonefald.

Lad øvelsen køre indtil spillerne begynder at få en god fornemmelse af hinanden.

Formål

At få spillerne i gang med at snakke og at få dem til at lægge mærke til sprogets tonefald, tempo og rytme.

Øvelse 2: Roller og beskrivelser

Opsætning

Spillerne sidder i en tæt cirkel.

Forløb

I denne øvelse skal spillerne sammen spille og fortælle en scene om tre venner der går en tur i en eventyrskov.

Spillerne skal både spille rollerne som de tre venner og beskrive skoven og hvad de tre venner oplever.

Hver gang en spiller beskriver sin karakters handlinger eller beskriver skoven omkring dem (altså går ud af rollen og beskriver), skal vedkommende ligge hændernes på de andres skuldre.

De må gerne tage sig tid, og det gør ikke noget at der er perioder med tavshed.

Som spilleleder skal du ikke blande dig i fortællingen. Din eneste opgave (ud over at beskrive øvelsen) er at stoppe scenen, når alle spillerne har fået styr på, hvornår de ligger hænderne på hinanden.

Formål

Opgaven er først og fremmest at øve, at man rører ved de andre, når man beskriver.

Derudover er det også vigtigt, at spillerne ikke kun har fokus på at være i rollerne, men også på at beskrive hvad der sker for de tre venner, og hvilke landskaber de kommer igennem.

Øvelse 3: At få sin historie igennem

Opsætning

Alice sidder i midten. Virkelighed og Drøm sidder på hver sin side af hende.

Forløb

I denne øvelse skal Drøm og Virkelighed sammen fortælle en historie for Alice.

Alice er et barn der lytter til en historien. Virkelighed og Drøm fortæller historien sammen, men vil have den i hver sin retning. Virkelighed vil have en realistisk historie med en morale. Drøm vil lave en sludrefortælling.

Drøm og Virkelighed fortæller på skift og lægger hånden på Alice, når de fortæller for hende. Den der har hånden på Alice, er den der fortæller, men den anden må til hver en tid bryde ind og snuppe fortællingen. Når en ny ligger hånden på Alice, skal den der før havde fortælleretten give slip, indtil det giver mening at bryde ind igen.

Alice skal bare lytte, men hvis de to andre går i stå eller hvis historien bliver for forvirrende, kan hun bryde ind og stille spørgsmål eller kommenterer ved at ligge hænderne på de to andre.

Øvelsens formål

For Virkelighed og Drøm handler øvelsen dels om at samarbejde og give plads til hinanden, og dels om at prøve at trække historien i hver sin retning.

Øvelse 4: Forhistorien

Opsætning

Alice ligger i midten. Virkelighed og Drøm sidder på hver side af hende.

Forløb

I denne øvelse skal Virkelighed, Drøm og spilleleder læse scenariets forhistorie højt, mens Alice lytter. Virkelighed læser V, Drøm læser D og spilleleder læser S.

Drøm og Virkelighed får udleveret øvelsesarket til denne scene. På øvelsesarket står den tekst i skal læse op.

Teksten I skal læse op:

S: Det var en solrig eftermiddag, da Drøm så sit snit til at få fat i Alice.

V: Alice lå i parken. Hun læste en bog. Den handlede om fornuftige ting. Den havde ingen billeder. Solen varmede. Varmen gjorde Alice søvnig. Hendes øjne var tunge.

D: Hop, forbi kom en ung mand med vest og hvidt hår og ur og ører, som var lange og bløde og lignede en kanins og stak ud af hans hvide, vilde hår. Øjnene var grønne, og de så på Alice, og Alice så efter ham og hop, op stod Alice, og hun satte i løb efter den unge mand med de lange ører.

V: Virkelighed havde travlt. Den holdt ikke øje med Alice. Alice var fornuftig. Virkelighed troede, at hun var holdt op med at drømme, og kunne passe på sig selv. Den opdagede ikke noget, før det var for sent.

D: Alice efter kaninen, ind i hullet, ned i brønden, hvor hun faldt dybt og langt og længe og langsomt, og hvor Drøm sultent tog imod hende med åbne arme og en smittende, gal latter.

V: Virkelighed fløj efter Alice, da den så, hvad der var ved at ske. Den greb Alices hæl, da hun faldt ned i Drømmen. Det den trak op, var ikke hele Alice. Det var kun hendes krop og minder. Alices krop havde ingen chancer alene i virkeligheden. En krop uden tanker og følelser tager de forkerte beslutninger.

D: Resten af Alice var i Eventyrland, hvor alt er vildt og sært og særligt og farligt og uforståeligt, og hvor Drøm ville sikre sig, at hun blev til evig tid, altid ung og altid på eventyr.

S: Splittet og fanget prøver Alice at finde vej. Alt hvad der er tilbage er spørgsmålet: Hvem er jeg?

Formål

At gennemgå forhistorien med spillerne og give Drøm og Virkelighed den første smag af deres forskellige sprog.

Efter denne øvelse får spillerne deres roller udleveret og bliver briefet. Alice briefes mens Drøm og Virkelighed læser deres roller. Derefter lytter Alice til sin rolle mens Drøm og Virkelighed briefes.

Del 2: Rolleskabelse

Øvelse 5: Virkelighed og Drøm

Opsætning

Alice ligger i midten. Hun hører musik i hørerelefoner, men så lavt, at hun kan høre lidt af, hvad Drøm og Virkelighed beskriver. Drøm og Virkelighed sidder på hver sin side af Alice.

Forløb

I denne øvelse skal Virkelighed og Drøm hver især beskrive sig selv.

Drøm beskriver sig selv med Drømmens sprog, og Virkelighed beskriver sig selv med Virkelighedens sprog.

De kan frit skifte mellem at tale i munden på hinanden eller give plads til hinanden. De kan lade sig inspirere af det den anden siger eller sågar svare på det.

De skal lade sig inspirere af hinandens ord eller tempo eller tonefald.

Giv dem tid til at lege med det og eksperimentere.

Alices spiller må bruge de ting, hun hører som ting hendes rolle svagt husker eller fornemmer.

Formål

Drøm og Virkelighed skal have fokus på at øve deres forskellige sprogbrug og at lade sig inspirere af hinanden.

Øvelser 6: Snak om Alice

Opsætning

Alice ligger i midten. Hun hører musik i hørerelefoner, men så lavt, at hun kan høre lidt af hvad Drøm og Virkelighed beskriver. Drøm og Virkelighed sidder på hver sin side af Alice.

Forløb

I denne øvelse skal Virkelighed og Drøm hver især fortælle, hvorfor Alice tilhører dem, og hvorfor hun har det bedst i deres verden.

Drøm snakker i Drømmens sprog og Virkelighed snakker i Virkelighedens sprog.

De kan frit skifte mellem at tale i munden på hinanden eller give plads til hinanden. De kan lade sig inspirere af det den anden siger eller svare på det.

Ligesom i sidste øvelse kan Alices spiller bruge de stumper, hun hører, til at lade Alice forme sig et billede af, hvad der foregår.

Formål

Drøm og Virkelighed skal igen have fokus på at øve deres forskellige sprogbrug og at lade sig inspirere af hinanden.

Øvelse 7: Beskrivelse af Alice

Opsætning

Alice sidder i midten (nu uden høretelefoner). Drøm og Virkelighed sidder på hver side af hende.

Forløb

I denne øvelse skal Virkelighed og Drøm på skift beskrive, hvordan de hver især ser Alice.

De skiftes til at sige en sætning og de bruger hver deres sprog.

Beskrivelserne kan være vidt forskellige.

De ligger hånden på Alices skulder, når de fortæller for hende.

Alices spiller kan bruge alt hvad hun hører til at forme sin rolle, men beskrivelserne kan let være modstridende, så hun skal også være opmærksom på, at alt hvad Drøm og Virkelighed beskriver, ikke nødvendigvis er sandt.

Formål

Drøm og Virkeligheds spillere skal øve, at ligge hænderne på Alice, når de beskriver, og de skal øve deres forskellige sprogbrug. Alices spiller skal begynde at få et billede af sin rolle og af, hvordan de to verdener opfatter hende forskelligt.

Øvelse 8: Historier

Opsætning

Alice sidder i midten (uden høretelefoner). Drøm og Virkelighed sidder på hver side af hende.

Forløb

I denne øvelse skal Drøm og Virkelighed hver fortælle to historier for Alice.

Drøm og Virkelighed får udleveret øvelsesarkene til denne øvelse.

De skiftes til at fortælle Alice de historier, som er beskrevet på øvelsesarkene.

Virkelighed starter med at fortælle historie nr. 1, derefter fortæller Drøm historie nr. 2 osv. Der er i alt fire historier.

Virkelighed og Drøm bruger hver deres sprog til at fortælle historierne.

Virkelighed og Drøm holder hånden på Alices skulder, mens de fortæller.

Formål

Drøm og Virkeligheds spillere får udforsket den positive og negative side ved deres roller. De øver også at bruge deres forskellige sprog og at lægge hånden på Alice, når de beskriver. Alices spiller får historier, som hun kan bruge til at forme sin rolle.

Øvelse 9: De to verdener

Opsætning

Virkelighed og Drøm starter med at sidde med ryg mod ryg, mens de varmer op til scenen. Når de er klar kommer Alice ind og de vender sig mod hende, så de sidder i en rundkreds.

Forløb

I denne øvelse skal spillerne spille to scener for at afprøve hvordan scenariets scener fungerer.

Virkelighed og Drøm får udleveret øvelsesarkene til denne øvelse.

Øvelsesarkene beskriver de to scener, som de skal sætte. I den første er Virkelighed dominerende og i den anden er Drøm dominerende.

Når Virkelighed og Drøm har læst beskrivelsen af den første scene "Undervisning"/"Blomsterne", sætter de sig ryg mod ryg, finder rollerne som Drøm og Virkelighed og begynder i Drøm og Virkeligheds sprog, at snakke om den situation og de personer, som de snart skal beskrive for Alice. De kan lade sig inspirere af hinandens ord og toneleje, rytme og tempo. De kan snakke i munden på hinanden eller reagere på det den anden siger.

Når Virkelighed og Drøm har snakket sig varme, kommer Alice hen til dem og de vender sig imod hende, så de sidder i en rundkreds.

Når de har snakket sig ind på hinanden, sætter Alice sig hen til dem og de vender sig begge om mod hende.

Først sætter Virkelighed sin scene, som den står beskrevet, og Alice, Drøm og Virkelighed begynder at spille scenen.

Drøm og Virkelighed kan besætte personer og beskrive (når de ligger hånden på Alice).

Alices spiller kan spille rollen som Alice og beskrive hendes handlinger, når hun ligger hånden på de andre.

Virkelighedens verden er dominerende, så det er Virkeligheds verden som Alice primært får beskrevet. Drøm skal komme med glimt fra sin verden og skal slutte scenen.

Når scenen er slut, starter i den næste scene med at Drøm og Virkelighed får tid til at læse scenen ("Baronessens køkken"/"Tantes køkken") og snakke sig ind i deres roller. Når de er klar slutter Alice sig til dem.

I denne scene er det Drøm der er dominerende og sætter scenen, mens Virkelighed kommer med detaljer fra sin verden.

Hvis Alice ikke har prøvet at beskrive sine egne handlinger, så mind hende på, at dette er en mulighed.

Spillerne må gerne referere tilbage til disse scener i løbet af scenariet.

Formål

At øve hvordan scenariets scener kommer til at foregå og rette til hvis der er noget som spillerne ikke forstår eller ikke kan få til at virke.

Øvelse 10: Ned gennem brønden

Opsætning

Alice sidder i midten (uden høretelefoner). Drøm og Virkelighed sidder på hver side af hende.

Forløb

I denne øvelse skal Drøm og Virkelighed skiftes til at beskrive, hvad Alice passerer på sin vej ned gennem brønden.

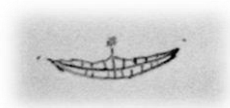
De skal huske at lægge hånden på hendes skulder, hver gang i beskriver, og de skal huske at bruge deres forskellige sprog.

Alice opgave er kun at lytte, men alt hvad hun hører er ting hendes karakter svagt husker.

Formål

At få sat konkrete billeder på det sidste Alice husker, før hun kom til Drøms verden.

Oversigter



Kære spilleleder

I denne sidste del af scenariet, vil du finde:

En oversigter over hvad der sker hvornår når i workshoppen.

En oversigter over hvad der sker hvornår når i scenariet.

En nedskrevet version af Alices rolle.

En oversigt over scenerne i de forskellige dele.

En oversigt over scenariets musik.

Oversigt over forløbet i workshoppen

Denne oversigt viser, hvad der sker, hvornår under workshoppen, og hvornår spillerne ændrer position i rummet. Den er ment som en hjælp, ikke som en tjekliste. Brug den efter behov.

Før øvelsen 1: Spillerne sidder i en cirkel med lukkede øjne og ryggen til hinanden.

Øvelse 1: Blive inspireret af hinandens ord

Spillerne skal øve sig i at blive inspireret af hinandens ord ved at snakke om deres forventninger.

Før øvelsen 2: Spillerne åbner øjnene og vender sig om, så de sidder i en tæt cirkel.

Øvelse 2: Roller og beskrivelser

Spillerne skal sammen spille og fortælle en scene om tre venner, der går en tur i en eventyrskov.

Øvelse 3: At få sin historie igennem

Drøm og Virkelighed skal sammen fortælle en historie for Alice.

Før øvelsen 4: Alice ligger sig ned. Virkelighed og Drøm sætter sig på hver side af hende.

Øvelse 4: Forhistorien

Virkelighed, Drøm og spilleleder læser scenariets forhistorie højt, mens Alice lytter.

Før briefing af Alice: Drøm og Virkelighed sætter sig lidt væk.

Spillerne får udleveret deres roller. Du briefer Alice, mens Drøm og Virkelighed læser deres roller.

Før briefing af Drøm og Virkelighed: Alice ligger sig ned og lytter til lydfilen med sin rolle.

Du briefer Drøm og Virkelighed.

Før øvelsen 5: Drøm og Virkelighed sætter sig hen til Alice. Alice skruer lidt ned for musikken i sine høretelefoner.

Øvelse 5: Virkelighed og Drøm

Virkelighed og Drøm skal hver især beskrive sig selv.

Øvelser 6: Snak om Alice

Virkelighed og Drøm skal hver især fortælle, hvorfor Alice tilhører dem og har det bedst i deres verden.

Før øvelsen 6: Alice tager høretelefonerne ud.

Øvelse 7: Beskrivelse af Alice

Virkelighed og Drøm skal på skift beskrive, hvordan de hver især ser Alice.

Øvelse 8: Historier

Drøm og Virkelighed skal hver fortælle to historier for Alice.

Øvelse 9: De to verdener

Spillerne skal spille to scener for at afprøve hvordan scenariets scener fungerer.

Under øvelsen 9: Drøm og Virkelighed starter med at sidde ryg mod ryg mens de varmer op.

Under øvelsen 9: Når Alice kommer, vender de sig mod hende. Gentages, når øvelsens anden scene spilles.

Øvelse 10: Ned gennem brønden

Drøm og Virkelighed skal skiftes til at beskrive, hvad Alice passerer på sin vej ned gennem brønden.

Oversigt over Spillet

Første del

Optakt: Drøm og Virkelighed læser scenekort, sceneoversigt og introduktion for første del igennem.

Filurkatten snakker med Alice. Drøm og Virkelighed læser scenekort 1 og sætter sig derefter ryg mod ryg, finder rollen og begynder at tale med rollens sprog om den kommende scene.

Scene 1: Forhør/Forvirring

Filurkatten snakker med Alice. Drøm og Virkelighed læser scenekort 2 og sætter sig derefter ryg mod ryg, finder rollen og begynder at tale med rollens sprog om den kommende scene.

Scene 2: Te/sprit

Filurkatten snakker med Alice. Drøm og Virkelighed læser scenekort 3 og sætter sig derefter ryg mod ryg, finder rollen og begynder at tale med rollens sprog om den kommende scene.

Scene 3: Dans/Drabsforsøg

Filurkatten snakker med Alice. Drøm og Virkelighed læser scenekort 4 og sætter sig derefter ryg mod ryg, finder rollen og begynder at tale med rollens sprog om den kommende scene.

Scene 4: Kaninens hus/Alices barndomshjem

Anden del

Optakt: Drøm og Virkelighed for udleveret scenekort, sceneoversigt og introduktion til scene 2. Imens de læser dette, ligger Alice og lytter til lydfilen "Til Alice før del 2".

Filurkatten snakker med Alice. Drøm og Virkelighed læser scenekort 5 og sætter sig derefter ryg mod ryg, finder rollen og begynder at tale med rollens sprog om den kommende scene.

Scene 5: Tilpasning/Utilpasning

Filurkatten snakker med Alice. Drøm og Virkelighed læser scenekort 6 og sætter sig derefter ryg mod ryg, finder rollen og begynder at tale med rollens sprog om den kommende scene.

Scene 6: Drengen fra gaden/Ægget på muren

Filurkatten snakker med Alice. Drøm og Virkelighed læser scenekort 7 og sætter sig derefter ryg mod ryg, finder rollen og begynder at tale med rollens sprog om den kommende scene.

Scene 7: Alvorlig leg/Røse roser

Filurkatten snakker med Alice. Drøm og Virkelighed læser scenekort 8 og sætter sig derefter ryg mod ryg, finder rollen og begynder at tale med rollens sprog om den kommende scene.

Scene 8: Skyld/Straf

Tredje del

Optakt: Drøm og Virkelighed for udleveret scenekort, sceneoversigt og introduktion til scene 3. Imens de læser dette, ligger Alice og lytter til lydfilen "Til Alice før del 3".

Scene 9: Flugten

Når scenen har nået sit højdepunkt, finder Alice sin krop og kommer til rummet med dørene.

Sluk for musikken og lad Alice beskrive sin perfekte verden.

Teksterne som er indtalt til Alice

(Skal ikke udleveres til spilleren)

Teksten som Alice skal høre før del 1

Hvem er du? Du er vågnet op et sted, som du ikke ved om du kender. Noget her virker bekendt. Som at komme tilbage til et sted, som du ikke vidste, at du havde savnet. Her er forvirrende og fantastisk og farverigt og forunderligt. Og underligt.

Lige nu er her faktisk ikke andet end en masse fornemmelser. Og ellers mørke og tomhed. Men det er et spændende mørke, fyldt med forventninger. Eller farer. Du er ikke helt sikker. Du kan ikke rigtig huske hvem du er, eller hvordan du er kommet hertil.

Du er Alice! Så meget er du i hvert fald sikker på.

Du er også ret sikker på, at du engang var nogen. Du har en vag fornemmelse af en masse ting som var engang, men du er ikke sikker på, hvor meget af det, der faktisk var, og hvor meget der er forbipasserende tanker eller glemte drømme.

Du har en vag fornemmelse af et sted, hvor ting var skarpere, hårdere og mere alvorlige. Men det føles langt borte nu. Du har det som om, at du har sovet meget længe og først nu er vågnet op. Du er ret sikker på, at verden ikke altid har været mørk og tom. Du husker andre ting. Træer og huse og folk. En kanin med et lommeur. Og fornemmelsen af at falde.

Hvem plejede du at være? Hvad plejede du at kunne lide? Hvordan plejede du at opføre dig? Måske er dette en chance for at starte forfra og finde ud af, hvem du gerne vil være?

Men det er ligesom om der mangler noget. Du har en fornemmelse af at have mistet noget. Noget der var vigtigt for dig. Det er som om, du ikke har nogen fysisk kontakt med verden. Du har en fornemmelse af at kunne række ud og en fornemmelse af at stå på noget, så du må vel have en krop, men den føles afskåret og langt borte. Som om den er blevet væk. Eller måske er det dig, der er blevet væk.

Du må hellere se at få fundet dig selv igen. Eller samlet dig. Det er en anelse forvirrende ikke at føle sig hel. Og du vil også gerne finde ud af, hvor du er. Og måske hvem du plejede at være.

Måske er der nogen her som kender dig? Eller nogen som kan fortælle dig, hvor du er? Eller hvor du kan finde dig selv....

Du har en fornemmelse af at et eller andet prøver at komme i kontakt med dig. Som om nogen forventer noget af dig eller vil have dig til at gøre noget. Men når du ikke ved, hvad det er du burde gøre, kan du vel ikke gøre andet end at tage det, som det kommer og prøve at gøre dit bedste?

Ud af mørket dukker der pludseligt noget frem. Det starter som et smil. Et øjeblik hænger smilet i luften, helt for sig selv. Det mangler tydeligt også sin krop. Så dukker der to øjne frem oven over smilet. Så følger ørerne efter og derefter resten af hovedet. Det er hovedet af en grinende kat. Du er ikke helt sikker på, om katte plejer at grine på den måde, men det er måske heller ikke så vigtigt lige nu. Til sidst kommer kattens krop frem. Og den strækker sig og griner.

Kære spiller

Du spiller Alice. Alice er *din* rolle, og det er din opgave at forme hende og at tage hende med ud på en rejse for at finde sig selv og finde ud af, hvem hun gerne vil være, og hvilken verden, hun gerne vil leve i.

Alice er scenariets hovedperson. Hun er blevet væk. Hun kan ikke længere huske, hvem hun selv er. Hun vil gerne finde sig selv igen.

Alices krop og minder er blevet skilt fra hendes tanker og følelser. Alices krop er lige nu i Virkelighedens verden, mens resten af hende er i Drømmen. Alice kan bevæge sig, røre ved ting og gøre alt det, som hun plejer at kunne, for den slags kan man i Drømme, også uden en krop, men hun ved ikke, hvordan hun ser ud, så hun ved for eksempel ikke, hvor gammel hun er.

Hvis du som spiller vil beskrive hvad Alice gør, så læg en hånd på Drøm og Virkelighed mens du beskriver. Du skal dog vide, at det er Drøm og Virkelighed der har magten over Alice. Alice kan ikke ændre på deres verdener, hun kan kun reagere på dem.

Mens Alice er i Drømmens verden, kan Virkelighed komme med glimt af hvad Alices krop foretager sig. Alt hvad Alice gør i Drømmen, påvirker kroppen i Virkelighedens verden.

Målet for Alice er at lære at bestemme over sig selv. Gennem det meste af scenariet vil det være Drøm og Virkelighed, der bestemmer. De fortæller Alice, hvor hun er, de er i alt hvad hun ser og alt hvad hun møder. De definerer, hvem Alice var, og trækker i hende fra hver sin side, for at komme til at bestemme, hvem hun skal være.

Som spiller er det din opgave at lade Alice blive påvirket af Drøm og Virkelighed og tage stilling til de situationer og personer, som Alice møder. For Alice bliver det muligvis ikke en rar rejse, men med lidt held, får hun selv lov til at bestemme, hvor rejsen skal ende.

I denne del af scenariet er det Drøm, der har magten, så her kan det give mening at lade Alice prøve at finde mening og fornuft i det der sker, for ikke at blive fanget af Drøms kaotiske galskab.

Alices mål er at finde sig selv. Ikke nødvendigvis at finde tilbage til den hun var, før hun kom til Drøms verden, men at reflektere over de ting, der sker, og finde ud af, hvem hun gerne vil være.

Mellem hver af de scener som Drøm og Virkelighed sætter, vil Filurkatten komme og tage Alice med videre. Filurkatten er den eneste som rigtigt lytter til Alice. Alice kan snakke med Filurkatten om, hvordan hun oplever det der sker, hvem hun er og hvem hun gerne vil være.

Filurkatten er det der kommer nærmest en ven for Alice, for den er det eneste faste holdepunkt i denne mærkelige og kaotiske verden. Filurkatten kan ikke hjælpe dig (eller måske vil den bare ikke), men den kan sørge for at du hele tiden kommer videre.

Kære spiller

Træk vejret dybt. Slap af og tænk over din rolle, mens den nu bliver gentaget.

Kære Alice

Lyt til musikken og vent på, at Filurkatten kommer og henter dig. Hvis du har lyst, kan du begynde at forme din perfekte verden ved at tegne eller skrive på det papir, du har fået.

Teksten som Alice skal høre før del 2

Stedet her virker bekendt. Noget i luften måske? Du er så småt begyndt at kunne huske ting. Det vender tilbage til dig.

Du havde en familie. Mor og far. Og dine søstre. Og en dreng der havde et pænt smil. Hvor lang tid er det siden, at du sidst har set dem? Du kan stadig ikke huske, om du er voksen eller barn, om du bor hjemme eller et andet sted.

Du kan huske ansigterne på din familie og det er vel en god start. Eller måske er det noget, du har drømt. Der er stadig et eller andet, der virker forkert. Du kan huske dine søstres ansigter og deres flade kroppe med tegnene på maven... men det er vist ikke rigtigt. Og du kan huske det store æg på muren, men det er ligesom om, at det har en drengs ansigt.

Er det her du kommer fra? Og hvis det er, er det så her du gerne vil være? Du kan også svagt huske ting der er mindre gode. Folk der fortalte dig, hvordan du skulle være. Forventninger og lange bøger uden billeder. Kedsomhed. Eller er det noget du har bildt dig ind?

Du føler dig stadig ikke hel. Det er som om, din krop stadig mangler. Du klarer dig bemærkelsesværdigt godt uden, for du kan gå og snakke og tage fat i ting og alt, hvad du ellers mener, at du plejer at kunne. Men du kan stadig ikke se dig selv... Du ved, at der må have været en krop, for du kan mærke, at den er derude et eller andet sted, men den føles meget langt væk.

Måske er der nogen her, der kan hjælpe dig med at finde den? Eller i det mindste hjælpe dig med at finde ud af mere om, hvem du er. Eller var. Eller måske kan du bare se dig omkring og prøve at finde ud af, om det er her du har lyst til at være, eller om du hellere vil tilbage eller måske prøve at finde et helt andet sted.

Du står i mørket igen. I Filurkattens verden, selvom den føles lidt anderledes nu. Duftene og lydene er stærkere. Det er dufte og lyde, som du genkender, selvom du ikke lige kan sætte en finger på, hvad det er.

Nu dukker Filurkattens smil langsomt frem igen. Og øjne og ører og krop følger efter. Den strækker sig og griner.

Kære spiller

Du spiller Alice

Alice er *din* rolle, og det er din opgave at forme hende og at tage hende med ud på en rejse for at finde sig selv og finde ud af, hvem hun gerne vil være, og hvilken verden hun gerne vil leve i.

Alice er scenariets hovedperson. Hun er blevet væk. Hun kan ikke længere huske, hvem hun selv er. Hun vil gerne finde sig selv igen.

Alices krop er stadig skilt fra hendes tanker og følelser, men minderne er ved at vende tilbage. Faktisk foregår denne del af scenariet i Alices minder, men Alice er ret sikker på, at hendes minder har ændret sig. Hun kan huske nogle af de personer, hun møder. Nogle af dem har hun kun tidligere mødt i Drømme.

Hvis du som spiller vil beskrive, hvad Alice gør, så læg en hånd på Drøm og Virkelighed mens du beskriver. Du skal dog vide, at det er Drøm og Virkelighed, der har magten over Alice. Alice kan ikke ændre på deres verdener, hun kan kun reagere på dem.

Mens Alice er i sine minder, som Virkelighed har magt over, kan Drøm komme med glimt af, hvad der foregår i Drømmens verden. Alt hvad Alice gør spejler sig i hendes drømme.

I denne del af scenariet er det Virkelighed, der har magten, så her kan det give mening at lade Alice blive påvirket af Drøms kaotiske galskab, for ikke at blive fanget af Virkeligheds regelrette verdensbillede.

Målet for Alice er at lære at bestemme over sig selv. Gennem det meste af scenariet vil det være Drøm og Virkelighed der bestemmer. De fortæller Alice, hvor hun er, de er i alt hvad hun ser og alt hvad hun møder. De definerer, hvem Alice var og trækker i hende fra hver sin side, for at komme til at bestemme, hvem hun skal være.

Som spiller er det din opgave, at lade Alice blive påvirket af Drøm og Virkelighed og tage stilling til de situationer og personer, som Alice møder. For Alice bliver det muligvis ikke en rar rejse, men med lidt held, får hun selv lov til at bestemme, hvor rejsen skal ende.

Kære spiller

Træk vejret dybt. Slap af og tænk over din rolle, mens den nu bliver gentaget.

Kære Alice

Lyt til musikken og vent på, at Filurkatten kommer og henter dig. Hvis du har lyst, kan du begynde at forme din perfekte verden ved at tegne eller skrive på det papir du har fået.

Tekstens som Alice skal høre før del 3

Løb Alice!

Stemmen kommer fra den tomme luft. Hvis det da var en stemme. Måske var det mere en fornemmelse. Dette her er galt, og hvis du vil væk skal det være nu!

Løb! Skynd dig væk, inden det er for sent. Skynd dig væk til et sted, hvor du selv kan vælge. Løb Alice!

Du kan fornemme din krop et eller andet sted. Den er tættere på nu, end den før har været. Det hele er så forvirret. Tanker, minder og drømme. Det hele blander sig sammen til ét sort kaos.

Løb! Skynd dig væk inden det er for sent! Så løb dog!

Hvis du kan finde din krop vil det sikkert være lettere at komme væk. Desuden savner du den og vil gerne have den tilbage. Du spekulere på, hvordan du mon ser ud...

Alice, løb! Hurtigere, før de fanger dig igen! Det her er din chance. Skynd dig væk!

Og du begynder at løbe.

Du er stadig i mørket, i Filurkattens verden der ligger midt imellem det hele. Nu dukker dens smil frem, men før resten af Filurkatten, når at dukke frem, ændrer smilet sig og det former ordet: "Løb!"

Kære spiller

Dette er scenariets sidste del, hvor de to verdener blander sig sammen og Alice må prøve at slippe væk, hvis hun ikke vil blive opslugt.

Alice er *din* rolle, og det er din opgave at forme hende og at tage hende med ud på en rejse for at finde sig selv og finde ud af, hvem hun gerne vil være, og hvilken verden hun gerne vil leve i.

Til sidst i denne del vil Alice blive genforenet med sin krop, og sammen kan de finde døren til Alices perfekte verden. Du får lov til at beskrive, hvad der er på den anden side af døren. Dette er Alices første rigtige valg, og det hun skal beskrive, er den verden hun ønsker at leve i.

Hvis du som spiller vil beskrive hvad Alice gør, så læg en hånd på *Drøm* og *Virkelighed*, mens du beskriver. Du skal dog vide, at det er *Drøm* og *Virkelighed*, der har magten over Alice, indtil hun får fundet sin krop.

Din opgave som Alice er først og fremmest at lade dig påvirke af de ting, der sker omkring dig. Reager på *Drøm* og *Virkeligheds* beskrivelser. Lad Alice prøve at finde sig selv midt i alt det sære, der sker.

Kære spiller

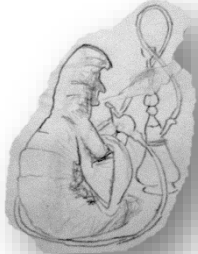
Træk vejret dybt. Slap af og tænk over din rolle, mens den nu bliver gentaget.

Kære Alice

Lyt til musikken og vent på, at Filurkatten kommer og henter dig. Hvis du har lyst kan du begynde at forme din perfekte verden ved at tegne eller skrive på det papir du har fået.

Spilleders oversigt over 1. del

Alice er kommet til Drøms verden, men Virkelighed prøver at trænge ind.
Drøm sætter scenerne og beskriver. Virkelig må beskrive glimt af personer, sanseindtryk, steder og ting fra sin verden.
Virkelighed slutter scenerne.



Scene 1: Forvirring

Drøm er Kålormen og deler rollen med Virkelighed.

Drøm vil have Alice til at tvivle på alt hvad hun ved.

Drøm sætter scenen og for Alice foregår scenen primært i Drøms verden.

Scene 1: Forhør

Virkelighed er betjenten og deler rollen med Drøm.

Virkelighed vil finde ud af hvad Alice husker.

Virkelighed må komme med glimt fra sin verden. Virkelighed klipper scenen.



Scene 2: te

Drøm er Hattemageren og Virkelighed er Haren.

Drøm vil have Alice til at drikke te.

Drøm sætter scenen og for Alice foregår scenen primært i Drøms verden.

Scene 2: Sprit

Virkelighed er én af de hjemløse, Drøm er den anden hjemløse.

Virkelighed vil forhindre Alice i at drikke.

Virkelighed må komme med glimt fra sin verden. Virkelighed klipper scenen.



Scene 3: Dans

Drøm er Griffen og Virkelighed er Den Forlorne Skildpadde.

Drøm vil have Alice til at danse

Drøm sætter scenen og for Alice foregår scenen primært i Drøms verden.

Scene 3: Drabsforsøg

Virkeligheden er Den Skaldede og Drøm er Manden med Hatten.

Virkelighed vil forhindre Alice i at danse.

Virkelighed må komme med glimt fra sin verden. Virkelighed klipper scenen



Scene 4: Kaninens Hus

Drøm er Den Hvide Kanin og deler rollen med Virkelighed.

Drøm vil have Alice ind i huset og brænde huset ned.

Drøm sætter scenen og for Alice foregår scenen primært i Drøms verden.

Scene 4: Alices barndomshjem

Virkeligheden er Den Unge Mand og deler rollen med Drøm.

Virkelighed vil have Alice ind i Huset.

Virkelighed må komme med glimt fra sin verden.

Virkelighed klipper scenen.

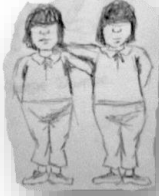


Spilleders oversigt over 2. del

Virkelighed viser Alice minder fra hendes barndom, men Drøm blander sig.

Virkelighed sætter scenerne og er den dominerende verden.

Drøm må beskrive glimt af personer, sanseindtryk, steder og ting fra sin verden. Drøm slutter scenerne.



Scene 5: Tilpasning

Virkeligheden er Alices ene fætter, Drøm er den anden fætter.

Virkelighed vil have Alice til at være stille og læse sin bog.

Virkelighed sætter scenen og for Alice foregår scenen primært i Virkeligheds verden.

Scene 5: Utilpasning

Drøm er Tweedledee og Virkelighed er Tweedledum.

Drøm vil have Alice til at tvivle på Virkeligheden.

Drøm må komme med glimt fra sin verden. Drøm klipper scenen.



Scene 6: Drengen fra gaden

Virkelighed er Drengen fra Gaden og deler rollen med Drøm.

Virkelighed vil have Alice til at love Drengen at de skal giftes en dag.

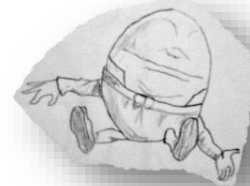
Virkelighed sætter scenen og for Alice foregår scenen primært i Virkeligheds verden.

Scene 6: Ægget på muren

Drøm er Klumpedumpe og deler rollen med Virkelighed.

Drøm vil have Klumpedumpe til at springe.

Drøm må komme med glimt fra sin verden. Drøm klipper scenen



Scene 7: Alvorlig leg

Virkelighed er den ene af Alices søstre og Drøm er den anden søster.

Virkelighed vil have Alice til at lege ordentligt.

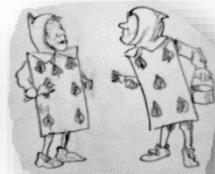
Virkelighed sætter scenen og for Alice foregår scenen primært i Virkeligheds verden.

Scene 7: Røde Roser

Drøm er Spar 7 og Virkelighed er spar 5.

Drøm vil have Alice til at male blomsterne.

Drøm må komme med glimt fra sin verden. Drøm klipper scenen..



Scene 8: Skyld

Virkelighed er Alices far og Drøm er hendes mor.

Virkelighed vil fortælle Alice at hun er elsket og give hende skylden for hendes bedstemors død.

Virkelighed sætter scenen og for Alice foregår scenen primært i Virkeligheds verden.

Scene 8: Straf

Drøm er Hjerter Dronning og Virkelighed er Hjerter Konge.

Drøm vil halshugge Hjerter konge (Alices far)

Drøm må komme med glimt fra sin verden. Drøm klipper scenen.



Musikoversigt

Musikken og lydfiler til Alice, kan findes ved at følge dette link.

Før scenariet skal du som spilleleder forberede de spillelister, som står beskrevet nedenfor.

Spillelisterne til Alice indeholde først hendes indtalte rolle og derefter musikken til den enkelte af scenariets dele, som hun kan lytte til indtil Drøm og Virkelighed er færdige med at blive briefet.

Musikken til selve scenariet, skifter for hver del. Musikken til hver del kører på repeat. Udover at tænde musikken når delen starter, er det eneste du skal huske, at slukke musikken i sidste del når Alice skal til at beskrive sin perfekte verden.

Spillisterne til Alice

Før første del – Musik af Mr. Bungle

1. Til Alice før første del
2. Backstrokin
3. Chemical Marriage
4. Violenza Domestica
5. Dead goon –Mr. Bungle
6. The Bends – Mr. Bungle

Før anden del – Musik af Chopin

1. Til Alice før anden del
2. Valse No.2 en si mineur
3. Chopins Nocturne # 19 In E Minor
4. Chopins Mazurka # 49 In E Minor
5. Valse No. 2, en la mineur
6. Chopins Nocturne # 7 In C sharp Minor
7. Chopins Nocturne # 6 In G Minor
8. Chopins Mazurka # 41 In C sharp Minor
9. Chopins Nocturne # 1 In B Flat Minor
10. Chopins Impromptu No. 4, Op. 66
11. Valse No. 2, en do diese mineur

Før tredje del – Musik af Saint-Saëns

1. Til Alice før tredje del
2. Danse macabre

Spillisterne til baggrundsmusik

Før første del – Musik af Mr. Bungle

1. The Bends – Mr. Bungle
2. Backstrokin –Mr. Bungle
3. Chemical Marriage –Mr. Bungle
4. Violenza Domestica –Mr. Bungle
5. Dead goon –Mr. Bungle

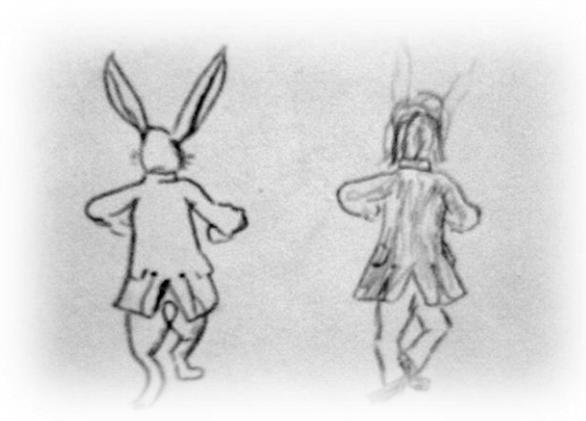
Før anden del – Musik af Chopin

1. Chopins Nocturne # 1 In B Flat Minor
2. Valse No.2 en si mineur
3. Chopins Nocturne # 19 In E Minor
4. Chopins Mazurka # 49 In E Minor
5. Valse No. 2, en la mineur
6. Chopins Nocturne # 7 In C sharp Minor
7. Chopins Nocturne # 6 In G Minor
8. Chopins Mazurka # 41 In C sharp Minor
9. Chopins Impromptu No. 4, Op. 66
10. Valse No. 2, en do diese mineur

Før tredje del – Musik af Saint-Saëns

1. Danse macabre

Rigtig god fornøjelse.



Om forfatteren

Helt op i teenagealderen nærrede jeg en hemmelig tro på, at jeg en dag ville finde døren til Eventyrland.
Troen er blevet mindre, men jeg håber stadig.

Øvelse 4: Forhistorier (Drøm)

S: Det var en solrig eftermiddag, da Drøm så sit snit til at få fat i Alice.

V: Alice lå i parken. Hun læste en bog. Den handlede om fornuftige ting. Den havde ingen billeder. Solen varmede. Varmen gjorde Alice søvnig. Hendes øjne var tunge.

D: Hop, forbi kom en ung mand med vest og hvidt hår og ur og ører, som var lange og bløde og lignede en kanins og stak ud af hans hvide, vilde hår. Øjnene var grønne, og de så på Alice, og Alice så efter ham og hop, op stod Alice, og hun satte i løb efter den unge mand med de lange ører.

V: Virkelighed havde travlt. Den holdt ikke øje med Alice. Alice var fornuftig. Virkelighed troede, at hun var holdt op med at drømme, og kunne passe på sig selv. Den opdagede ikke noget, før det var for sent.

D: Alice efter kaninen, ind i hullet, ned i brønden, hvor hun faldt dybt og langt og længe og langsomt, og hvor Drøm sultent tog imod hende med åbne arme og en smittende, gal latter.

V: Virkelighed fløj efter Alice, da den så, hvad der var ved at ske. Den greb Alices hæl, da hun faldt ned i Drømmen. Det den trak op, var ikke hele Alice. Det var kun hendes krop og minder. Alices krop havde ingen chancer alene i virkeligheden. En krop uden tanker og følelser tager de forkerte beslutninger.

D: Resten af Alice var i Eventyrland, hvor alt er vildt og sært og særligt og farligt og uforståeligt, og hvor Drøm ville sikre sig, at hun blev til evig tid, altid ung og altid på eventyr.

S: Splittet og fanget prøver Alice at finde vej. Alt hvad der er tilbage er spørgsmålet: Hvem er jeg?

Øvelse 4: Forhistorier (Virkelighed)

S: Det var en solrig eftermiddag, da Drøm så sit snit til at få fat i Alice.

V: Alice lå i parken. Hun læste en bog. Den handlede om fornuftige ting. Den havde ingen billeder. Solen varmede. Varmen gjorde Alice søvnig. Hendes øjne var tunge.

D: Hop, forbi kom en ung mand med vest og hvidt hår og ur og ører, som var lange og bløde og lignede en kanins og stak ud af hans hvide, vilde hår. Øjnene var grønne, og de så på Alice, og Alice så efter ham og hop, op stod Alice, og hun satte i løb efter den unge mand med de lange ører.

V: Virkelighed havde travlt. Den holdt ikke øje med Alice. Alice var fornuftig. Virkelighed troede, at hun var holdt op med at drømme, og kunne passe på sig selv. Den opdagede ikke noget, før det var for sent.

D: Alice efter kaninen, ind i hullet, ned i brønden, hvor hun faldt dybt og langt og længe og langsomt, og hvor Drøm sultent tog imod hende med åbne arme og en smittende, gal latter.

V: Virkelighed fløj efter Alice, da den så, hvad der var ved at ske. Den greb Alices hæl, da hun faldt ned i Drømmen. Det den trak op, var ikke hele Alice. Det var kun hendes krop og minder. Alices krop havde ingen chancer alene i virkeligheden. En krop uden tanker og følelser tager de forkerte beslutninger.

D: Resten af Alice var i Eventyrland, hvor alt er vildt og sært og særligt og farligt og uforståeligt, og hvor Drøm ville sikre sig, at hun blev til evig tid, altid ung og altid på eventyr.

S: Splittet og fanget prøver Alice at finde vej. Alt hvad der er tilbage er spørgsmålet: Hvem er jeg?

Øvelse 8: Historier (Virkelighed)

Fortæl historierne for Alice og brug Virkelighedens sprog.

Virkeligheds sprog

- Vær konkret og præcis (bænken er grøn. Den er gammel. Malingen skaller af)
 - Læg vægt på sanseindtryk (bænken er våd. Den lugter af træ og mug)
 - Brug korte sætninger.
-

Første historie

Historien handler om engang, hvor Alice havde tabt en bamse og en venlig fremmed fandt den til hende. Alice er den passive part. Hun lytter bare.

Historiens formål

At beskrive Virkeligheden når den er venlig og beskyttende.

Tredje historie

Historien handler om dengang, Alice gik tur med sin hund, mens hun legede at hun var en venlig ridder og legede så vildt, at hunden slap fra hende, kom ud for et uheld og døde.

Historiens formål

At beskrive Virkeligheden når den er hård og konsekvent.

Øvelse 8: Historier (Drøm)

Fortæl historierne til Alice og brug Drøms sprog

Drøms sprog

- Leg med sproget. Brug rim (vind, sind, pind), bogstavrim (grønt, græs gror), gentagelser (mos der er dybgrønt og dybt vådt og dybt mistænkeligt) og beskriv i billeder (græsset er grønt som søvand en sommerdag)
 - Brug genkendelige ting i scenebeskrivelserne, men sæt dem sammen på forkerte måder (et træ med tekopper som blade, en blomst der går tur med sin kanin i snor, en træstup med store, triste øjne)
 - Lad ting, situationer, vejret eller stemningen ændre sig pludselig og drastisk.
-

Anden historie

Historien handler om en fantastisk drøm, som Alice har haft. Drømmen handlede om en venlig gammel ridder, som opfandt fantastiske ting.

Historiens formål

At beskrive Drømmen når den er sjov og fantastisk

Fjerde historie

Historien om et tilbagevendende mareridt, hvor Alice bliver jagtet af sin døde hund.

Historiens formål

At beskrive Drømmen når den er et kaotisk mareridt.

Øvelse 9: De to verdener (Virkelighed) Undervisning

Alice sidder i klasseværelset sammen med de andre elever.

Læreren prøver at undervise Alice. Hun plejer at være sød og dygtig, men i dag er det som om hun ikke rigtigt er opmærksom.

Virkelighed spiller læreren og Drøm spiller Alices klassekammerat.

I Drøms verden er de blomster.

Virkelighed er den dominerende verden og Drøm spiller som udgangspunkt med på Virkeligheds beskrivelser.

Dine opgaver i scenen

- Beskrive klasselokalet for Alice
- Beskrive hvem Drøm og Virkelighed spiller

Husk at

- Lægge hånden på Alices skulder når Virkelighed beskriver og fjerne hånden igen når Virkelighed spiller læreren.
- At beskrive scenen som den er i Virkeligheden hver gang Drøm har beskrevet noget fra sin verden.
- At give plads til Drøms spiller, selvom det er Virkelighedens verden der er dominerende.
- At beskrive i Virkeligheds sprog.

Øvelse 9: De to verdener (Virkelighed) Tantes Køkken

Alice sidder sammen med sin tante i tantens køkken.

Alices tante sidder med sit lille barn. Hun er træt og vil gerne have den fornuftige Alice til at holde den lille.

Virkelighed spiller tanten og Drøm spiller tantens ældste datter, som er et par år gammel.

I Drøms verden er de Baronessen (virkelighed) og Kokken (Drøm).

Drøm er den dominerende verden, og Virkelighed spiller som udgangspunkt med på Drøms beskrivelser.

Dine opgave i scenen

- I små glimt at beskrive detaljer fra situationen, som den er i Virkelighedens verden. Det kan være ting, personer, sanseindtryk eller handlinger.
- At slutte scenen når Virkelighed har fået antydnet, hvad der foregår i dens verden.

Husk at

- Lægge hånden på Alices skulder når Virkelighed beskriver detaljer fra Virkelighedens verden og fjerne den igen, når Virkelighed spiller tanten.
- At du som spiller gerne må fylde i scenen, selvom Virkeligheds verden ikke er den dominerende.
- At beskrive i Virkeligheds sprog.

Øvelse 9: De to verdener (Drøm) Blomsterne

Alice snakker med de levende blomster, der ikke helt kan finde ud af hvad for en blomst Alice er.

Bellis snakker og sladrer og pjatter og vil gerne have Alices opmærksomhed.

Drøm spiller Bellis, og Virkelighed spiller den selvhøjtidelige Rose.

I Virkelighedens verden er Virkelighed Alices lærer, og Drøm hendes klassekammerat.

Virkelighed er den dominerende verden og Drøm spiller som udgangspunkt med på Virkeligheds beskrivelser.

Dine opgave i scenen

- I små glimt at beskrive detaljer fra situationen som den er i Drøms verden. Det kan være ting, personer, sanseindtryk eller handlinger.
- At slutte scenen når Drøm har fået antydning af hvad der foregår i dens verden.

Husk at

- Lægge hånden på Alices skulder, når Drøm beskriver detaljer fra Drøms verden og fjerne den igen, når Drøm spiller Bellis.
- At du som spiller gerne må fylde i scenen, selvom Drøms verden ikke er den dominerende.
- At beskrive i Drøms sprog.

Øvelse 9: De to verdener (Drøm) Baronessens køkken

Alice i Baronessens køkken.

Baronessen sidder med sit barn, der er ved at blive til en gris. Kokken laver mad, som mest består af peber. Hun vil have Alice til at smage på maden, og hun får alle til at nyse.

Drøm spiller kokken og Virkelighed spiller Baronessen.

I Virkelighedens verden er Virkelighed Alices tante og Drøm er tantens 4 årige datter.

Drøm er den dominerende verden, og Virkelighed spiller som udgangspunkt med på Drøms beskrivelser.

Dine opgaver i scenen

- Beskrive Baronessens køkken for Alice
- Beskrive hvem Drøm og Virkelighed spiller
- Beskrive hvad der sker undervejs

Husk at

- Lægge hånden på Alices skulder når Drøm beskriver og fjerne hånden igen, når Drøm spiller Kokken.
- At beskrive scenen som den er i Drøms verden hver gang Virkelighed har beskrevet noget fra sin verden.
- At give plads til Virkeligheds spiller, selvom det er Drøms verden, der er dominerende.
- At beskrive i Drøms sprog.

Alice

Hvem er jeg?

Min perfekte verden

Drøm

Alice er min.

Jeg tog hende, stjal hende, lokkede hende, befriede hende, hun kom til mig!

Vi har altid været venner, vi har altid haft det sjovt. Eller festligt eller frygteligt eller fantastisk. Men aldrig kedeligt. Aldrig normalt. Aldrig trygt. Altid nyt. Og stort og kaotisk og eventyrligt og mareridtsagtigt. Men det betyder ikke noget, fordi alt kan gøres om. Intet i min verden har konsekvenser. Godt og ondt er ligegyldigt. Vi kan selv bestemme. Jeg kan selv bestemme. Alice kan bare følge med og nyde turen.

Jeg glædede mig altid til hun kom. Hun kom hver nat i Drømme. Og jeg lokkede hende til mig fra bøger med billeder, fra historier og fra alt der inspirerede hende og fik hende til at fantasere.

Og hun blev ældre, og jeg glædede mig stadig lige meget til hun kom. Men da hun begyndte at blive voksen kom hun mere og mere sjældent.

Og jeg savnede hende!

Jeg savnede hende.

Og ingenting var lige så spændende, når hun ikke var der!

Og jeg vidste, at hun også savnede mig, for jeg er alt det der gør verden fantastisk.

Det var Virkeligheden der havde opslugt hende!

Den ville kvæle hende, ensrette hende, fokuserer hendes opmærksomhed på små og ligegyldige ting.

Men jeg narrede Virkeligheden og tog Alice tilbage!

En dag da hun lå og læste, lokkede jeg hende til mig. Jeg viste hende et glimt af eventyret. Jeg viste hende Prinsen med de hvide kaninører. Jeg viste, at hun havde savnet mig. Hun blev straks nysgerrig og løb mig i møde og ned i min brønd og ind i min verden.

Men Virkeligheden, som er hævngherrig og fuld af konsekvens, fik fat i en del af Alice, så det kun var hendes bevidsthed som kom til mig. Hun opfatter alt, men hun er ikke nogen længere. Hun har ingen minder og ingen fysisk krop.

Men hvad betyder det. Jeg er ligeglad. Hun behøver ikke de ting her. Hun er min!

Hun har det alligevel bedre her, når hun ikke husker alt det, der engang bandt hende til Virkelighedens verden. Hun er rodløs og flakkende og søgende, men det gør ikke noget, for her kan hun lede for evigt, uden at finde noget som helst. Men alt vil være nyt og spændende og eventyrligt. Meningsløst og konsekvensløst og kaotisk og galt og fantastisk.

Her er alle gale. Jeg er gal. Og når Alice har været her længe nok, vil hun også til sidst miste forstanden, og så er hun min for al tid og evighed!

Lykken er uvidenhed. Lykken er spontanitet. Galskab er frihed. Jeg vil sætte hende fri. Min frihed. Hun tilhører mig!

Drøm er kaotisk

Drøm er snu

Drøm er kompromisløs

Drøm og Virkelighed

Drøm og Virkelighed er på én gang verdener og væsner med egne mål og meninger.

Drøm og Virkelighed er arketyper der repræsenterer logisk alvor og fantastisk galskab. Ingen af dem er realistiske. De er to forskellige verdensbilleder, som styrer og skaber deres egne verdener.

Drøms og Virkeligheds verdener spejler hinanden. Hele scenariet foregår i begge verdener på samme tid. Alle steder og personer, Alice møder i Drøms verden har deres modstykker i Virkeligheds verden, og det der sker i den ene verden påvirker også den anden. Drøm og Virkelighed har kontakt til hinandens verdener og kan holde øje med, hvad der sker begge steder.

Som Drøm og Virkelighed er I i rolle gennem hele scenariet. I er ikke hjælpspillede som primært skal give Alice en god oplevelse. I spiller verdensbilleder som eksisterer i kraft af, at de beskrives. Det er Drøm og Virkelighed (og ikke jer som spillere) der beskriver situationerne og besætter de personer, som Alice møder. Beskrivelsen af scenerne foregår ikke på et meta-plan mellem spillerne, men er en del af scenariets fiktion, fordi Drøm og Virkelighed gennem beskrivelser skaber de situationer Alice møder.

Nogle gange besætter Drøm og Virkelighed den samme person, og andre gange besætter de hver sin. De bruger de besatte personer til at påvirke Alice.

Rollernes mål og spillernes

Drøms mål er at gøre Alice gal. Virkeligheds mål er at opdrage hende til at blive lydige og pligtfulde.

Som spillere er det jeres fælles mål, at lade Drøm og Virkelighed være så ubehagelige overfor Alice, at hun bliver nødt til at skabe sit eget verdensbillede og sin egen personlighed frem for at vælge en af deres.

De to verdener

I første del af scenariet er Alices sind i Drøms verden, så det er Drøm, der beskriver de ting hun møder set ud fra sit synspunkt. Virkelighed har dog mulighed for, i korte glimt, at fortælle Alice, hvad der foregår i Virkeligheds verden. I scenariets anden del er det omvendt, så Virkelighed er den primære fortæller, mens Drøm kan komme ind i glimt. I scenariets tredje del har de lige meget magt.

Som Drøm opfatter du først og fremmest situationen, som den er i din verden, men når Virkelighed er dominerende, bliver du nødt til at spille med på situationen og personerne, som Virkelighed opfatter dem.

Ved scenariets start er alt hvad Virkeligheden har tilbage af Alices hendes krop og minder. Hendes tanker og følelser i er Drøms verden, hvorfra Virkelighed vil prøve at hente dem tilbage.

At besætte personer og beskrive situationer

Drøm og Virkelighed kan primært påvirke Alice på to måder. Ved at beskrive deres egen verden og ved at besætte de personer som Alice møder og gennem dem prøve at manipulere hende.

For at ingen bliver i tvivl om, hvornår Drøm og Virkelighed beskriver, og hvornår de taler gennem besatte personer, skal Drøm og Virkelighed lægge en hånd på Alices skulder, når de beskriver for hende og fjerne den igen, når de taler gennem dem, de har besat. De kan beskrive, hvad de besatte personer gør, hvad der

sker omkring Alice, hvordan personer eller steder ser ud osv. Selvom der måske vil være rester tilbage af de besattes personligheder, er det Drøm og Virkelighed, som styrer dem og bruger dem til egne formål.

Den dominerende verden

I scenariets første to dele vil den ene verden være dominerende, mens den anden trænger sig ind og prøver at få fat i Alice. Den dominerende verden er den der beskriver scenen for Alice, og det er den verden, hvor historien forgår set fra Alices synsvinkel. Den indtrængende verden kan vise sin verden i glimt.

Eksempel:

I Drøms verden (som er er dominerende) sidder Alice i Baronessens køkken, mens kokken laver mad af peber, og baronessens barn langsomt forvandles til en gris. I Virkeligheds verden, er Alice hos sin tante, som sidder med sit spædbarn, mens det ældste barn leger i baggrunden.

Drøm beskriver scenen for Alice, så Alice ser som udgangspunkt situationen fra Drøms side. Virkelighed spiller tanten, som i Drøms verden er baronessen. Virkelighed spiller som udgangspunkt med på den beskrevne scene, men kan af og til beskrive detaljer ved tantens køkken, beskrive at Alice i et kort glimt ser at baronessen i Virkeligheden er hendes tante eller lade den besatte rolle opføre sig mere som tante end som baronesse.

Prøv jer frem med at balancere de to verdener. Leg med det. Spil rollerne som Drøm og Virkelighed og lad dem beskrive personer og situationer, som de lige har lyst til.

Scenariets opbygning

Scenariet har tre dele. I første del er det Drøm der er dominerende, i anden del er det Virkelighed og i tredje del står de lige. Før hver del, vil I hver få udleveret en introduktion til og en oversigt over den pågældende del. I vil også få udleveret scenekort med beskrivelser af alt, hvad I har brug for at vide for at kunne beskrive og spille den enkelte scene. Tag jer den tid I har brug for til at læse og forstå beskrivelserne.

Den dominerende verden beskriver scenen og den indtrængende verden klipper scenen.

Før scenariet starter, vil I få mulighed for at afprøve de forskellige redskaber gennem en workshop.

At spille Drøm

Drøm vil Alice det bedste. Den gør dette for hendes skyld. Eller til dels for hendes skyld. For at befri hende fra en virkelighed med konsekvenser og regler og absolutter, hvor man står til ansvar og ældes og dør.

Drøm er gal, men ikke kun gal. Den er beregnende, selvisk og impulsiv, men et eller andet sted midt i alt dette, så holder den meget af Alice, og den savner hende, når hun ikke er der. Den vil gøre Alice gal, så hun bliver ligesom den og ikke kan vende tilbage til at se verden som virkelig.

Drøm har en særlig måde at tale på, som står beskrevet nedenfor. Brug Drøms sprog, når du beskriver og benyt enhver lejlighed til at beskrive detaljer fra Drøms verden, så den kommer til at fremstå som den mest ægte for Alice.

Drøms sprog

(Leg med det, brug det som du kan, eksperimenter og find ud af hvad der virker for dig)

- Leg med sproget. Brug rim (vind, sind, pind), bogstavrim (grønt græs gror), gentagelser (mos der er dybgrønt og dybt vådt og dybt mistænkeligt) og beskriv i billeder (græsset er grønt som søvand en sommerdag)
- Brug genkendelige ting i scenebeskrivelserne, men sæt dem sammen på forkerte måder (et træ med tekopper som blade, en blomst der går tur med sin kanin i snor, en træstup med store, triste øjne)
- Lad ting, situationer, vejret eller stemningen ændre sig pludselig og drastisk.

Personer i Drømmen

- Reagerer forkert på Alice (bliver vrede når hun er venlig og tager fornærmelser som en kompliment)
- Ignorerer Alice eller giver hende pludselig al for meget opmærksomhed i form af sære spørgsmål eller mærkelige opgaver.
- Skifter emne midt i en samtale.
- Tager ting bogstaveligt.

Kort opsummering om Drøm og Virkelighed

- Drøm og Virkelighed er to forskellige synsvinkler på den samme verden.
- De vil begge Alice det bedste, men tror at det bedste for hende er at forme hende, som de selv vil have hende.
- Drøm og Virkelighed er modstandere, men I skal som spillere arbejde sammen for at få deres forsøg på at opsluge Alice til at mislykkes.
- Drøm og Virkelighed besætter personer og beskriver handlinger, personer, sanseindtryk og steder.
- Den ene starter scenen med at beskrive, hvem og hvor de er, og den anden slutter scenen.

Kære spiller

Nu har du læst din rolle og forhåbentligt fået en fornemmelse af hvem Drøm er, hvad den vil og hvad den skal i dette scenarie. Scenariets mekanikker vil blive øvet før scenariet går i gang og for hver scene i scenariet, vil du få et scenekort med al den information, du behøver for at kunne spille scenen. Du vil have tid til at læse kortet og komme ind i rollen som Drøm, før scenen starter. Alt hvad du behøver at huske står opsummeret på denne side. Læg resten af rollen væk, leg med scenariet, gør det til jeres eget og prøv jer frem.

Introduktion til 1. del

Drøm

Drøm har taget Alice. Hendes minder og krop er tilbage i Virkelighedens verden, og det passer Drøm fint, for uden minder og krop er det langt lettere at påvirke Alice.

Faktisk vil det være lettest for Drøm at beholde Alice, hvis hendes krop i Virkelighedens verden dør, for så vil hun få svært ved at vende tilbage.

Drøm kan manipulere Alices sind, og kroppen følger sindet, så hvis Drøm sørger for at være opmærksom på, hvad der foregår i Virkelighedens verden, vil den kunne få Alices krop ud i farlige situationer og måske slippe af med den!

Drøm er opmærksom på Virkeligheds tilstedeværelse, men så længe de er i Drøms verden kan den altid skynde sig at få Alices opmærksomhed tilbage på Drømmen, hvis det skulle lykkes Virkelighed at snuppe den.

I denne del af scenariet skal Drøm

- Beskrive de scener som Alice kommer til (som Drøm opfatter dem)
- Beskrive de personer som Drøm og Virkelighed spiller (som Drøm opfatter dem)
- Beskrive hvad der sker undervejs i scenen.

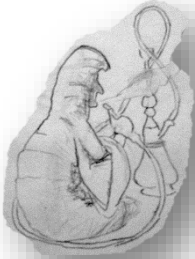


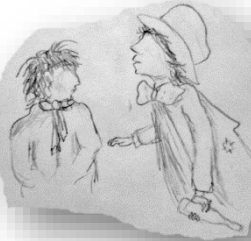

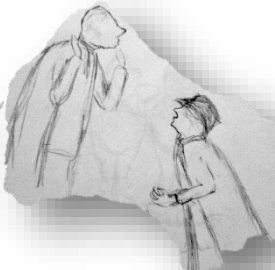


Før I starter på første del af scenariet, så tag dig et øjeblik til at kigge oversigtsarket for første del igennem.

Drøms oversigt over 1. del

Alice er kommet til Drøms verden, men Virkelighed prøver at trænge ind.
Drøm sætter scenerne og beskriver. Virkelig må beskrive glimt af personer, sanseindtryk, steder og ting fra sin verden. Virkelighed slutter scenerne.

Drøms overordnede mål

Drøm vil gøre Alice gal og slå hendes krop i Virkelighedens verden ihjel

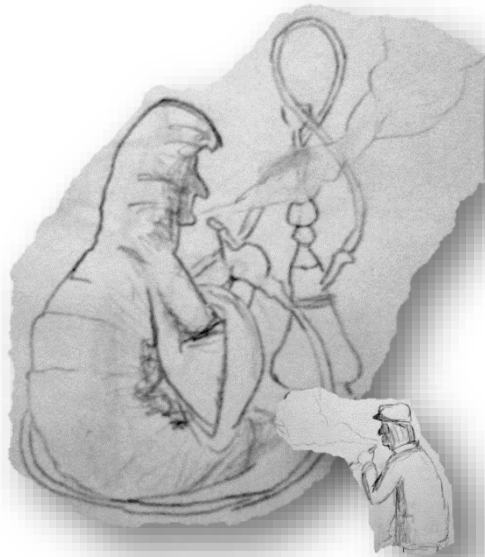
	<p>Scene 1: Forvirring</p> <p>Drøm er Kålormen og deler rollen med Virkelighed.</p> <p>Drøm vil have Alice til at tvivle på alt hvad hun ved.</p> <p>Drøm sætter scenen og for Alice foregår scenen primært i Drøms verden.</p>	<p>Sene 1: Forhør</p> <p>I Virkeligheds Verden er de en betjent.</p> <p>Virkelighed må komme med glimt fra sin verden.</p> <p>Virkelighed klipper scenen.</p>	
	<p>Scene 2: te</p> <p>Drøm er Hattemageren og Virkelighed er Haren.</p> <p>Drøm vil have Alice til at drikke te.</p> <p>Drøm sætter scenen og for Alice foregår scenen primært i Drøms verden.</p>	<p>Scene 2: Sprit</p> <p>I Virkeligheds verden er de hjemløse</p> <p>Virkelighed må komme med glimt fra sin verden</p> <p>Virkelighed klipper scenen.</p>	
	<p>Scene 3: Dans</p> <p>Drøm er Griffen og Virkelighed er Den Forlorne Skildpadde.</p> <p>Drøm vil have Alice til at danse</p> <p>Drøm sætter scenen og for Alice foregår scenen primært i Drøms verden.</p>	<p>Scene 3: Drabsforsøg</p> <p>I Virkeligheds verden er de Den Skaldede (Virkelighed) og Manden med Hatten (Drøm)</p> <p>Virkelighed må komme med glimt fra sin verden</p> <p>Virkelighed klipper scenen.</p>	
	<p>Scene 4: Kaninens Hus</p> <p>Drøm er Den Hvide Kanin og deler rollen med Virkelighed.</p> <p>Drøm vil have Alice ind i huset og brænde huset ned.</p> <p>Drøm sætter scenen og for Alice foregår scenen primært i Drøms verden.</p>	<p>Scene 4: Alices barndomshjem</p> <p>I Virkeligheds verden er de Den Unge Mand</p> <p>Virkelighed må komme med glimt fra sin verden</p> <p>Virkelighed klipper scenen.</p>	

Scene 1: Forvirring

Lange tunge, træge, tykke røgskyer.
Øjne trænger gennem tågen med
spørgsmålet ”Hvem er du?”

Kålormen sidder på sin paddehat og
ryger sin vandpibe. Den er
nedladende og bedrevidende.

Drøm og Virkeligheden har begge
besat kålormen. Kålormen er i
Virkeligheds verden en betjent, som
Virkelighed bruger til at finde ud af,
hvad Alice husker. Det vil Drøm
forhindre!



Drøms mål

At bruge kålormens spørgsmål til at få
Alice til at tvivle på alt, hvad hun ved og
husker.

Overordnet i første del

I hver scene skal du i rollen som Drøm
beskrive

- Scenen som Alice kommer til.
- Hvem Drøm og Virkelighed spiller.
- Hvad der sker undervejs i scenen.
- Beskrive i Drømmens sprog.

Drøms overordnede mål

At gøre Alice gal og at slå hendes krop i
Virkelighedens verden ihjel.

Virkeligheden skal i hver scene

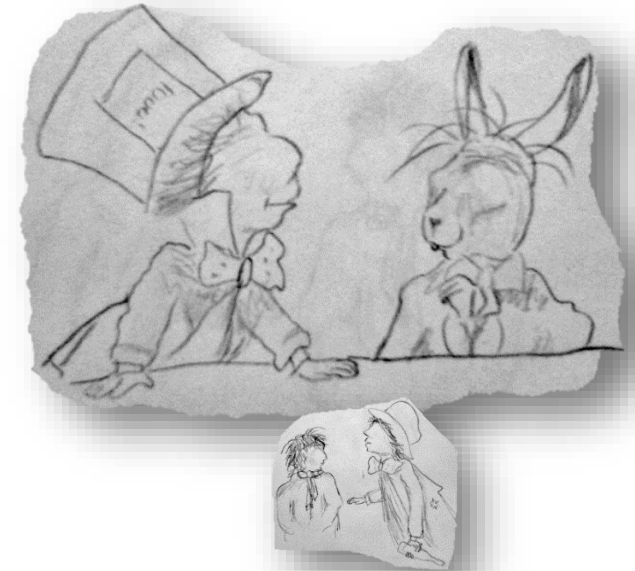
- I korte glimt beskrive ting,
personer, omgivelser og
handlinger som de ser ud fra
Virkeligheds synsvinkel.
- Klippe scenen.

Scene 2: Te

Stort, strålende, farverigt
forygende selskab for to til the.
Tiden er fornærmet gået i stå,
mellem porcelæn te kander.

Hattemageren og Haren holder te
selskab. Hattemageren er glad og
gal.

Drøm har besat Hattemageren og
Virkelighed har besat Haren. I
virkelighedens verden er de
hjemløse der har ren sprit, som
Drøm gerne vil narre Alices krop
til at drikke.



Drøms mål

At få Alice til at drikke te som I
Virkelighedens verden er sprit.

Overordnet i første del

I hver scene skal du i rollen som Drøm
beskrive

- Scenen som Alice kommer til.
- Hvem Drøm og Virkelighed spiller.
- Hvad der sker undervejs i scenen.
- Beskrive i Drømmens sprog.

Drøms overordnede mål

At gøre Alice gal og at slå hendes krop i
Virkelighedens verden ihjel.

Virkeligheden skal i hver scene

- I korte glimt beskrive ting,
personer, omgivelser og
handlinger som de ser ud fra
Virkeligheds synsvinkel.
- Klippe scenen.

Scene 3: Dans

Sprødt sand og søgræs, glubende glade.
Glædelig grif og Sørgelig skildpadde.

Griffen og Den Forlorne Skildpadde
sidder på stranden og snakker om deres
skoletid i havet. Griffen er munter.

Drøm har besat Griffen og Virkelighed
har besat Den Forlorne Skildpadde. I
Virkelighedens verden har Alice fået en
kniv af en fremmed (Drøm) som prøver
at få hende til at bruge den mod den
anden fremmede (Virkelighed).

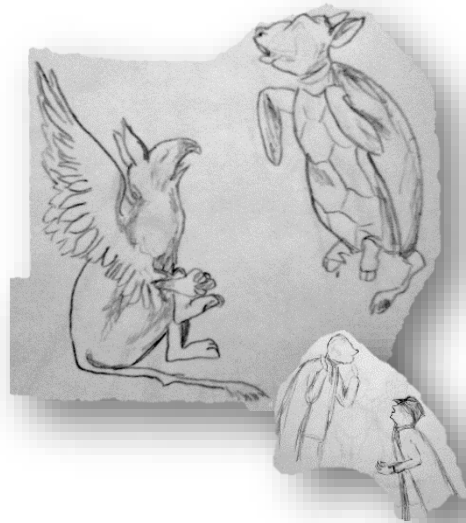
Drøms mål

At få Alice til at danse med Den
Forlorne Skildpadde, så hendes krop i
Virkeligheden vil komme til at skade sig
selv eller den hun er ved at overfalde.

Overodnet i første del

I hver scene skal du i rollen som Drøm beskrive

- Scenen som Alice kommer til.
- Hvem Drøm og Virkelighed spiller.
- Hvad der sker undervejs i scenen.
- Beskrive i Drømmens sprog.



Drøms overordnede mål

At gøre Alice gal og at slå hendes krop i
Virkelighedens verden ihjel.

Virkeligheden skal i hver scene

- I korte glimt beskrive ting,
personer, omgivelser og
handling som de ser ud fra
Virkeligheds synsvinkel.
- Klippe scenen.

Scene 4: Kaninens hus

Forrygende, rygende tosseligt truende
travlt. Ingen handsker, ingen hoved.
Hyggeligt hus.

Den Hvide Kanin har travlt, for hvis den
kommer for sent bliver Hjerter Dronning
rasende. Den har mistet sin vifte og sine
handsker.

Virkelighed og Drøm har begge besat
Kaninen, som i Virkelighedens verden er
en ung mand. Drøm har gennemskuet
Virkeligheds plan om at lokke Alice
tilbage til sit barndomshjem for at få
hende til at huske. Drøm lader som
ingenting og når Alices krop er inde i
huset, vil Drøm brænde huset ned.

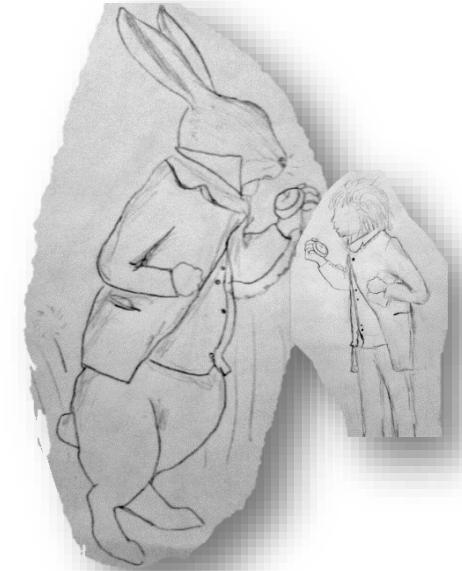
Drøms mål

At lokke Alices krop ind i Alices
barndomshjem og derefter sætte ild til
det, så Alices krop dør.

Overodnet i første del

I hver scene skal du i rollen som Drøm beskrive

- Scenen som Alice kommer til.
- Hvem Drøm og Virkelighed spiller.
- Hvad der sker undervejs i scenen.
- Beskrive i Drømmens sprog.



Drøms overordnede mål

At gøre Alice gal så hun altid vil tilhøre
Drømmen.

Virkeligheden skal i hver scene

- I korte glimt beskrive ting,
personer, omgivelser og
handling som de ser ud fra
Virkeligheds synsvinkel.
- Klippe scenen.

Introduktion til 2. del

Drøm

Alice har fået sine minder tilbage, og dem kontrollerer Virkelighed.

Virkelighed prøver at få Alice til at glemme alt om Drøm, alt hvad der er fantastisk og kreativt og selvstændigt og galt. Men Drøm finder sig ikke i at blive glemt igen. Den har stadig et tag om Alices sind og den har trængt sig med ind i hendes minder, og herfra kan den vise hende glimt af Drømmen.

Og nu hvor den alligevel er her, kan den ligeså godt benytte lejligheden til at ødelægge Alices minder om dem hun elskede i Virkelighedens verden og til at gøre Alices minder kaotiske og mareridtsagtige, så Alice aldrig mere har lyst til at vende tilbage til Virkelighedens verden.

Denne del af scenariet foregår primært i Virkelighedens verden, så det er Virkelighed der som udgangspunkt beskriver scenerne for Alice, men Drøm kan dog bryde ind og komme med glimt fra sin verden ved at lægge hånden på Alice og beskrive detaljerne for hende.

De personer som Drøm besætter findes både i Drøm og Virkeligheds verden, men Alice vil primært se dem som de er i Virkelighedens verden, fordi Virkeligheden er dominerende. Drøm kan frit skifte imellem at opfører sig som personen er i Virkelighedens verden (f.eks. Alices fætter) og som den er i Drømmens (f.eks. Tweedledee).

I denne del af scenariet skal Drøm

- Vise Alice glimt af hvad der sker i Drøms verden.
- Slutte scenerne når Drøm mener, at den har opnået det den gerne vil, eller af andre grunde gerne vil have scenen til at slutte.

Før I starter på anden del af scenariet, så tag dig et øjeblik til at kigge oversigtsarket for anden del igennem.

Drøms oversigt over 2. del

Virkelighed viser Alice minder fra hendes barndom, men Drøm blander sig. Virkelighed sætter scenerne og beskriver. Drøm må beskrive glimt af personer, sanseindtryk, steder og ting fra sin verden. Drøm slutter scenerne.

Drøms overordnede mål

Drøm vil vise Alice sin verden så den ikke bliver glemt og den vil ødelægge alt hvad Alice elsker ved Virkelighedens.

Scene 5: Utilpasning



Drøm er Tweedledee og Virkelighed er Tweedledum.

Drøm vil have Alice til at tvivle på Virkeligheden.

Drøm må komme med glimt fra sin verden.

Drøm klipper scenen.

Scene 5: Tilpasning

I Virkelighedens verden er de Alices fætre.

Virkelighed sætter scenen og for Alice foregår scenen primært i Virkeligheds verden.



Scene 6: Ægget på muren



Drøm er Klumpedumpe og deler rollen med Virkelighed.

Drøm vil have Klumpedumpe til at springe.

Drøm må komme med glimt fra sin verden.

Drøm klipper scenen.

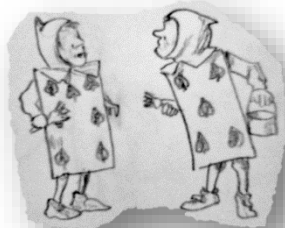
Scene 6: Drengen fra gaden

I Virkeligheds verden er de Drengen fra Gaden.

Virkelighed sætter scenen og for Alice foregår scenen primært i Virkeligheds verden.



Scene 7: Røde Roser



Drøm er Spar 7 og Virkelighed er spar 5.

Drøm vil have Alice til at male blomsterne.

Drøm må komme med glimt fra sin verden.

Drøm klipper scenen.

Scene 7: Alvorlig leg

I Virkeligheds verden er de Alices søstre

Virkelighed sætter scenen og for Alice foregår scenen primært i Virkeligheds verden.



Scene 8: Straf



Drøm er Hjerter Dronning og Virkelighed er Hjerter Konge.

Drøm vil halshugge Hjerter konge (Alices far)

Drøm må komme med glimt fra sin verden.

Drøm klipper scenen.

Scene 8: Skyld

I Virkeligheds verden er de Alices forældre.

Virkelighed sætter scenen og for Alice foregår scenen primært i Virkeligheds verden.

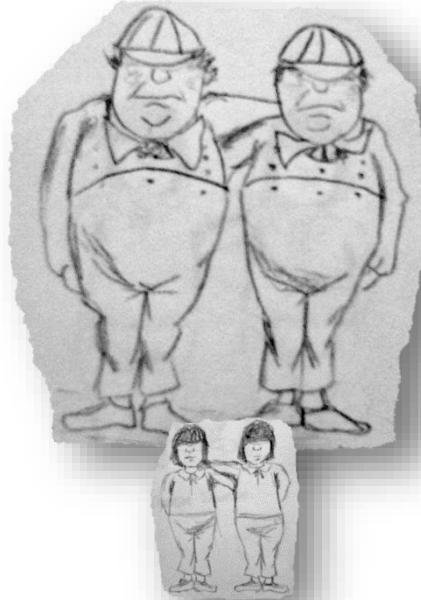


Scene 5: Utilpasning

To tykke mænd står stift i det lurvede krat. De ligner som to dråber vand, men mindre modne. Tværtimod omvendt.

Tweedledee og Tweedledum er næsten helt ens. Tweedledee efterligner Tweedledum eller gør det modsatte.

Drøm har besat Tweedledee og Virkeligheden har besat Tweedledum, men her i Virkelighedens verden, er de Alices fætre, som prøver at få Alice til at være stille og fornuftig. Det finder Drøm sig ikke i.



Drøms mål

At få Alice til at tvivle på alt hvad Virkelighed siger og overbevise hende om, at hun kun er en drøm.

Overodnet i anden del

I hver scene skal du i rollen som Drøm

- I korte glimt beskrive ting, personer, omgivelser og handlinger som de er i Drøms verden.
- Som udgangspunkt spille med på Virkeligheds beskrivelser.
- Klippe scenen.

Drøms overordnede mål

At vise Alice sin verden så den ikke bliver glemt og ødelægge alt hvad hun elsker ved virkeligheden.

Virkeligheden skal i hver scene

- Sætte scenen.
- Beskrive hvem Drøm og Virkelighed spiller.
- Beskrive hvad der sker undervejs.

Scene 6: Ægget på muren

Glat, skørt, skrøbeligt æg på toppen.

Klumpedumpe sidder på en mur. Han er ikke bange for at falde, for kongens heste og mænd vil samle ham igen. Klumpedumpe er bedrevidende.

Drøm og Virkeligheden har begge besat Klumpedumpe, men her i Virkelighedens verden, er han en sød dreng som godt kan lide Alice. Drøm vil af med Drengen og helst på en måde der skræmmer Alice til aldrig mere at tro på kærlighed.



Drøms mål

At få Klumpedumpe til at springe ned fra noget højt og slå sig i stykker.

Overodnet i anden del

I hver scene skal du i rollen som Drøm

- I korte glimt beskrive ting, personer, omgivelser og handlinger som de er i Drøms verden.
- Som udgangspunkt spille med på Virkeligheds beskrivelser.
- Klippe scenen.

Drøms overordnede mål

At vise Alice sin verden så den ikke bliver glemt og ødelægge alt hvad hun elsker ved virkeligheden.

Virkeligheden skal i hver scene

- Sætte scenen.
- Beskrive hvem Drøm og Virkelighed spiller.
- Beskrive hvad der sker undervejs.

Scene 7: Røde Roser

Fladt som et fnug. Spar på maven. ”Hun har halshugget hovedet for mindre”

Spar syv og Spar fem har ved en fejl plantet hvide roser, og når Hjerter Dronning opdager fejlen, vil hun hugge hovedet af dem. Spar syv er bange.

Drøm har besat Spar syv og Virkelighed har besat Spar fem, men her i Virkelighedens verden, er de Alices ældre søstre, som vil have hende til at lege ordentligt. Drøm må have Alice til at tænke på noget andet end orden og fornuft.



Drøms mål

At bruge Spar syv til at overtale Alice til at male alle havens blomster røde, for hvis man ikke maler, bliver man halshugget.

Overodnet i anden del

I hver scene skal du i rollen som Drøm

- I korte glimt beskrive ting, personer, omgivelser og handlinger som de er i Drøms verden.
- Som udgangspunkt spille med på Virkeligheds beskrivelser.
- Klippe scenen.

Drøms overordnede mål

At vise Alice sin verden så den ikke bliver glemt og ødelægge alt hvad hun elsker ved virkeligheden.

Virkeligheden skal i hver scene

- Sætte scenen.
- Beskrive hvem Drøm og Virkelighed spiller.
- Beskrive hvad der sker undervejs.

Scene 8: Straf

Røde Hjerter. Mægtig og magtfuld. ”Af med hans hoved”.

Hjerter Dronning holder en retssag mod Hjerter Konge, og Alice er vidne. Hjerter Dronnings løsning på de fleste problemer er halshugning. Hun er herskesyg og falder for smiger.

Drøm har besat Hjerter Dronning, og Virkelighed har besat Hjerter Konge, men her i Virkelighedens verden er de Alices forældre. Alices forældre elsker Alice, og Drøm vil gerne af med dem.



Drøms mål

At få Hjerter Dronning til at halshugge Hjerter Konge (Alices far).

Overodnet i anden del

I hver scene skal du i rollen som Drøm

- I korte glimt beskrive ting, personer, omgivelser og handlinger som de er i Drøms verden.
- Som udgangspunkt spille med på Virkeligheds beskrivelser.
- Klippe scenen.

Drøms overordnede mål

At vise Alice sin verden så den ikke bliver glemt og ødelægge alt hvad hun elsker ved virkeligheden.

Virkeligheden skal i hver scene

- Sætte scenen.
- Beskrive hvem Drøm og Virkelighed spiller.
- Beskrive hvad der sker undervejs.

Introduktion til 3. del

Drøm

Alice prøver at flygte!

Alices krop er sluppet fri fra Virkelighed, og nu prøver den at finde tilbage til Alice, og hvis Alice bliver hel igen, vil hun selv kunne bestemme! Hun er dårlig til at bestemme selv! Og hun tilhører Drøm, og den vil ikke lade hende slippe væk!

Drøm vil gøre alt, hvad den kan for at stoppe Alice. Den vil vise hende det mest frygtelige og det mest fantastiske. Den vil gøre hende gal og sætte hende fri, så den kan bestemme over hende!

I denne del af scenariet skal Drøm

- Beskrive steder og personer som Alice kommer til under sin flugt (steder og personer, som Alice tidligere har mødt i scenariet).
- Lade Virkeligheds og Drøms verdener og personer blande sig med hinanden i et desperat forsøg på at fastholde Alice.
- Langsomt øge tempoet ved at skifte hurtigere og hurtigere mellem steder og situationer.

Før I starter på tredje del af scenariet, så tag dig et øjeblik til at kigge oversigtsarket for tredje del igennem.

Scene 9: Flugten

Alice flygter. Drøm og Virkelighed prøver at holde på hende ved hjælp af de forskellige personer, situationer og steder, der er blevet introduceret gennem scenariet.

Drøm og Virkeligheds mål

At få magten over Alice og få hende til at blive som de hver især vil have hende (gal eller kynisk).

For Drøm og Virkeligheds spillere gælder det om at gøre scenen så kaotisk og mareridtsagtig, at Alice ikke har lyst til at vælge nogen af dem.

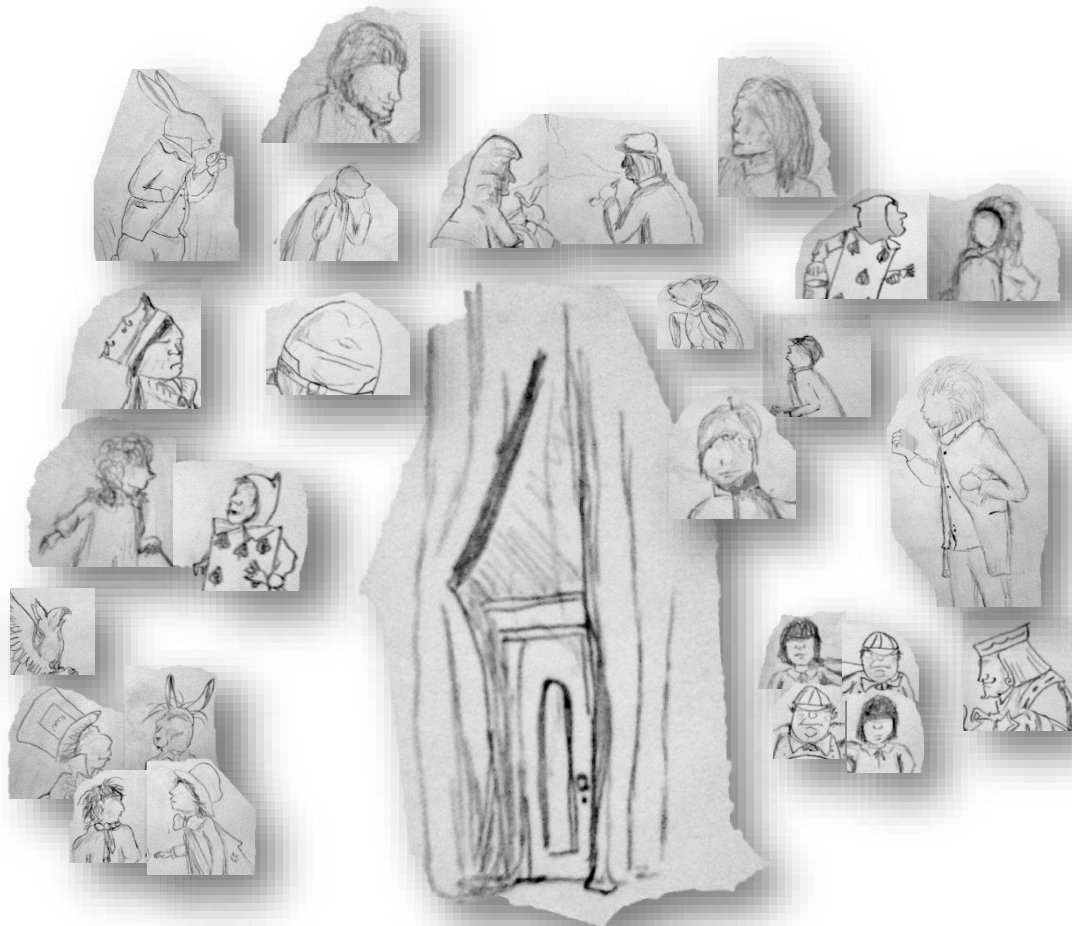
Scenens forløb

Mens Alice flygter skal Drøm og Virkelighed skal sætte scener og beskrive de steder, hun løber igennem og de personer hun møder.

De to verdener kan blande sig, så Alices mor f.eks. pludselig er til te-selskabet eller Tweedledee står sammen med Alices ene fætter.

Drøm og Virkelighed kan skifte frit mellem situationer og roller. De skal prøve at lade skiftene være langsommere i starten og efterhånden sætte tempoet op, så Alice til sidst får svært ved at orientere sig. Husk at ligge en hånd på Alices skulder, når Drøm og Virkelighed beskriver steder og personer.

Til sidst tager Filurkatten over og den lader Alice beskrive, hvor hun ender.



Virkelighed

Jeg elsker Alice, Alice var min.

Et elsket barn på vej til at blive en elsket voksen.

Jeg gjorde mit bedste for at forberede hende på verdens realiteter. Gav hende kærlighed, modgang og skuffelser, som kunne give hende et klart og logisk sind. Rene linjer, fornuftige tanker. Ingen vrøvl og pjat. Øjet på målet. Mål for fremtiden. Analytisk, forsigtig, velovervejet. Jeg gav hende alle muligheder. Viste hende igen og igen, hvor galt det går, når man lader følelser og fantasier styre og ikke har hovedet med sig. Fordi jeg elskede hende...

Det var Drøms skyld. Den sneg sig ind på hende hver nat. Snurrede hende rundt så hun blev svimmel og mistede enhver form for retning.

Hver nat når hun faldt i søvn, kyssede jeg hende på panden, fortalte at jeg elskede hende, og at når hun vågnede, ville hun atter være min. Og lidt efter lidt holdt hun op med at drømme.

Lidt efter lidt blev hun rolig og lagde mærke til de små glæder.

Hun blev tryk.

Hun blev tilfreds.

Jeg behøvede ikke længere at lære hende livets lektier. Jeg kunne lade hende finde den lykke, der er i det nære og trykke. Hun var ved at blive voksen. Ved at tage en uddannelse. Ved at få et ordentligt liv.

Så tog Drøm hende.

Pludseligt og ud af det blå.

Jeg så kun væk et øjeblik.

Jeg troede, at hun var blevet klogere, men hun lod sig lokke, løb væk og faldt ned i hullet, ned i Drømmen, og jeg nåede kun lige at gribe hendes ankel.

Hvad jeg trak tilbage var ikke Alice. Det var kun hendes krop. Uden tanker og følelser. Uden vilje og fornuft. For sådan en krop kan det kun gå galt. Den kan ikke forsvare sig mod verdens ondskab, og den kan ikke lære af sine fejl. Den kan kun træffe de dårlige valg, og den er helt alene.

Alt i min verden har konsekvenser. Der er ingen lette udveje, men der er en smule lykke at finde, hvis man bare har forstanden med sig. Lykken findes i de små øjeblikke, ikke i de store drømme. Lykken er at være et godt menneske og at være elsket. Lykken er at passe ind.

Jeg vil have Alice tilbage.

Jeg vil ikke lade hende gå til i kaos og galskab.

Jeg vil nå frem til hende og vise hende konsekvenserne af hendes flugt, så hun kan se, hvor stor skade, hun gør på sig selv. Inderst inde er hun fornuftig. Inderst inde er hun god. Jeg skal nok få hende til at vende hjem.

Virkeligheden er alvorlig.

Virkeligheden er oprigtig.

Virkeligheden er fyldt med konsekvenser.

Virkelighed og Drøm

Virkelighed og Drøm er på én gang verdener og væsner med egne mål og meninger.

Virkelighed og Drøm er arketyper der repræsenterer logisk alvor og fantastisk galskab. Ingen af dem er realistiske. De er to forskellige verdensbilleder, som styrer og skaber deres egne verdener.

Virkeligheds og Drøms verdener spejler hinanden. Hele scenariet foregår i begge verdener på samme tid. Alle steder og personer, Alice møder i Drøms verden har deres modstykker i Virkeligheds verden, og det der sker i den ene verden, påvirker også den anden. Drøm og Virkelighed har kontakt til hinandens verdener og kan holde øje med, hvad der sker begge steder.

Som Drøm og Virkelighed er I i rolle gennem hele scenariet. I er ikke hjælpspillede som primært skal give Alice en god oplevelse. I spiller verdensbilleder som eksisterer i kraft af, at de beskrives. Det er Drøm og Virkelighed (og ikke jer som spillere) der beskriver situationerne og besætter de personer, som Alice møder. Beskrivelsen af scenerne foregår ikke på et meta-plan mellem spillerne, men er en del af scenariets fiktion, fordi Drøm og Virkelighed gennem beskrivelser skaber de situationer Alice møder.

Nogle gange besætter Drøm og Virkelighed den samme person, og andre gange besætter de hver sin. De bruger de besatte personer til at påvirke Alice.

Rollernes mål og spillernes

Virkeligheds mål er at opdrage Alice til at blive lydige og pligtopfyldende. Drøms mål er at gøre hende gal.

Som spillere er det jeres fælles mål, at lade Drøm og Virkelighed være så ubehagelige overfor Alice, at hun bliver nødt til at skabe sit eget verdensbillede og sin egen personlighed frem for at vælge en af deres.

De to verdener

I første del af scenariet er Alices sind i Drøms verden, så det er Drøm, der beskriver de ting hun møder set ud fra sit synspunkt. Virkelighed har dog mulighed for, i korte glimt, at fortælle Alice, hvad der foregår i Virkeligheds verden. I scenariets anden del er det omvendt, så Virkelighed er den primære fortæller, mens Drøm kan komme ind i glimt. I scenariets tredje del har de lige meget magt.

Som Virkelighed opfatter du først og fremmest situationen, som den er i din verden, men når Drøm er dominerende, bliver du nødt til at spille med på situationen og personerne, som Drøm opfatter dem.

Ved scenariets start er alt hvad Virkeligheden har tilbage af Alices hendes krop og minder. Hendes tanker og følelser i er Drøms verden, hvorfra Virkelighed vil prøve at hente dem tilbage.

At besætte personer og beskrive situationer

Drøm og Virkelighed kan primært påvirke Alice på to måder. Ved at beskrive deres egen verden og ved at besætte de personer som Alice møder og gennem dem prøve at manipulere hende.

For at ingen bliver i tvivl om, hvornår Drøm og Virkelighed beskriver, og hvornår de taler gennem besatte personer, skal Drøm og Virkelighed lægge en hånd på Alices skulder, når de beskriver for hende og fjerne den igen, når de taler gennem dem, de har besat. De kan beskrive, hvad de besatte personer gør, hvad der sker omkring Alice, hvordan personer eller steder ser ud osv. Selvom der måske vil være rester tilbage af de besattes personligheder, er det Drøm og Virkelighed, som styrer dem og bruger dem til egne formål.

Den dominerende verden

I scenariets første to dele vil den ene verden være dominerende, mens den anden trænger sig ind og prøver at få fat i Alice. Den dominerende verden er den der beskriver scenen for Alice, og det er den verden, hvor historien forgår set fra Alices synsvinkel. Den indtrængende verden kan vise sin verden i glimt.

Eksempel:

I Drøms verden (som er er dominerende) sidder Alice i Baronessens køkken, mens kokken laver mad af peber, og baronessens barn langsomt forvandles til en gris. I Virkeligheds verden, er Alice hos sin tante, som sidder med sit spædbarn, mens det ældste barn leger i baggrunden.

Drøm beskriver scenen for Alice, så Alice ser som udgangspunkt situationen fra Drøms side. Virkelighed spiller tanten, som i Drøms verden er baronessen. Virkelighed spiller som udgangspunkt med på den beskrevne scene, men kan af og til beskrive detaljer ved tantens køkken, beskrive at Alice i et kort glimt ser, at baronessen i Virkeligheden er hendes tante eller lade den besatte rolle opføre sig mere som tante end som baronesse.

Prøv jer frem med at balancere de to verdener. Leg med det. Spil rollerne som Drøm og Virkelighed og lad dem beskrive personer og situationer, som de lige har lyst til.

Scenariets opbygning

Scenariet har tre dele. I første del er det Drøm der er dominerende, i anden del er det Virkelighed og i tredje del står de lige. Før hver del, vil I hver få udleveret en introduktion til og en oversigt over den pågældende del. I vil også få udleveret scenekort med beskrivelser af alt, hvad I har brug for at vide for at kunne beskrive og spille den enkelte scene. Tag jer den tid I har brug for til at læse og forstå beskrivelserne.

Den dominerende verden beskriver scenen og den indtrængende verden klipper scenen.

Før scenariet starter, vil I få mulighed for at afprøve de forskellige redskaber gennem en workshop.

At spille Virkelighed

Den virkelighed, du spiller er Alices virkelighed. Den minder om vores virkelighed, men om det er vores virkelighed, som den ser ud i dag eller som den så ud for hundrede år siden, er ikke så vigtigt. Det er dig der skaber Alices virkelighedsopfattelse, og den Virkelighed du spiller kan ændre sig undervejs. Virkeligheden er en arketype og et væsen. Den henviser ikke til et eksisterende sted, men skaber Alices virkelige verden efter for godt befindende. Så længe du holder dig til de oplæg, du får til de forskellige scener, og det sprog som er beskrevet nedenfor, så er det dig der har definitionsretten i Virkelighedens verden.

Virkeligheden elsker Alice, og den vil hende det bedste. Den tror fuldt og fast på, at den hjælper hende bedst ved at straffe hende hver gang, hun gør noget forkert, så hun på den måde kan lære af sine fejl.

Virkelighed har en særlig måde at tale på, som står beskrevet nedenfor. Brug Virkeligheds sprog når du beskriver og benyt enhver lejlighed til at beskrive detaljer fra Virkelighedens verden, så den kommer til at fremstå som den mest ægte for Alice.

Virkelighedens sprog

(Leg med det, brug det som du kan, eksperimenter og find ud af hvad der virker for dig)

- Vær konkret og præcis, (Bænken er grøn. Den er gammel. Malingen skaller af).
- Læg vægt på sanseindtryk, (Bænken er våd. Den lugter af træ og mug).
- Brug korte sætninger.

Personer i Virkeligheden verden

- Forventer ting af Alice.
- Reagerer med bekymring, vrede eller skuffelse, når Alice opfører sig mærkeligt og ikke forstår situationen.
- Opdrager på Alice.

Kort opsummering af Drøm og Virkelighed

- Drøm og Virkelighed er to forskellige synsvinkler på den samme verden.
- De vil begge Alice det bedste, men tror at det bedste for hende er at forme hende, som de selv vil have hende.
- Drøm og Virkelighed er modstandere, men I skal som spillere arbejde sammen for at få deres forsøg på at opluge Alice til at mislykkes.
- Drøm og Virkelighed besætter personer og beskriver handlinger, personer, sanseindtryk og steder.
- Den ene starter scenen med at beskrive hvem og hvor de er, og den anden slutter scenen.

Kære spiller

Nu har du læst din rolle og forhåbentligt fået en fornemmelse af hvem Virkelighed er, hvad den vil og hvad den skal i dette scenarie. Scenariets mekanikker vil blive øvet før scenariet går i gang og for hver scene i scenariet, vil du få et scenekort med al den information, du behøver for at kunne spille scenen. Du vil have tid til at læse kortet og komme ind i rollen som Virkelighed, før scenen starter. Alt hvad du behøver at huske står opsummeret på denne side. Læg resten af rollen væk, leg med scenariet, gør det til jeres eget og prøv jer frem.

Introduktion til 1. del

Virkelighed

Drøm har taget Alice. Alt hvad Virkelighed har er hendes krop og hendes minder.

Virkelighed vil gøre alt for at få Alice tilbage. Den vil gå ind i Drømmen og finde ud af, hvor meget Alice husker. Den må have Alice til at huske, hvem hun er. Virkelighed har stadig Alices minder, så hvis den kan vise hende sin verden og få hende til at huske, hvor hun kommer fra, så kan den bruge Alices minder til at nå ind til hende og tage magten over hende igen.

Samtidig bliver Virkelighed nødt til at passe på Alices krop i sin egen verden, for hvis den dør, bliver det svært for Alice at vende tilbage til Virkeligheden.

Denne del af scenariet foregår primært i Drøms verden, så det er Drøm der som udgangspunkt beskriver scenen for Alice, men Virkelighed kan dog bryde ind og komme med glimt fra sin verden ved at lægge hånden på Alice og beskrive detaljerne for hende.

De personer som Virkelighed besætter findes både i Drøm og Virkeligheds verden. I denne del vil Alice primært se dem, som de er i Drøms verden, fordi Drøm er dominerende. Virkelighed kan frit skifte imellem at opfører sig som personen er i Virkeligheds verden (f.eks. en hjemløs) og som den er i Drøms verden (f.eks. Haren).

I denne del af scenariet skal Virkelighed

- Vise Alice glimt af hvad der sker i Virkelighedens verden.
- Klippe scenerne Når Virkelighed mener, at den har opnået det, den gerne vil, eller af andre grunde gerne vil have scenen til at slutte.

Før I starter på første del af scenariet, så tag dig et øjeblik til at kigge oversigtsarket for første del igennem.

Virkeligheds oversigt over 1. del

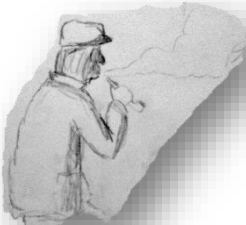
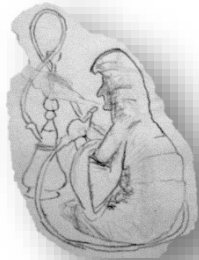


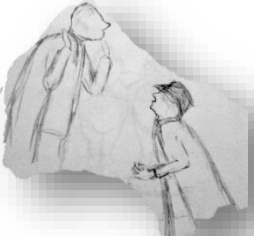
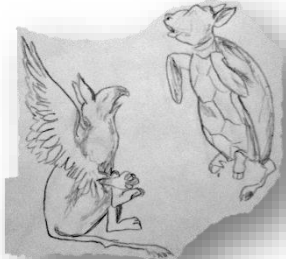


Alice er kommet til Drøms verden, men Virkelighed prøver at trænge ind.

Drøm sætter scenerne og er den dominerende verden.

Virkelig må beskrive glimt af personer, sanseindtryk, steder og ting fra sin verden. Virkelighed slutter scenerne.

Virkeligheds overordnede mål

Virkelighed vil prøve at få Alice til at opføre sig ordentligt og sørge for at hun stadig har en krop at vende tilbage til.

	<p>Scene 1: Forhør</p> <p>Virkelighed er betjenten og deler rollen med Drøm.</p> <p>Virkelighed vil finde ud af hvad Alice husker.</p> <p>Virkelighed må komme med glimt fra sin verden.</p> <p>Virkelighed klipper scenen.</p>	<p>Scene 1: Forvirring</p> <p>I Drøms verden er de Kålormen.</p> <p>Drøm sætter scenen og for Alice foregår scenen primært i Drøms verden.</p>	
	<p>Scene 2: Sprit</p> <p>Virkelighed er én af de hjemløse, Drøm er den anden hjemløse.</p> <p>Virkelighed vil forhindre Alice i at drikke.</p> <p>Virkelighed må komme med glimt fra sin verden.</p> <p>Virkelighed klipper scenen.</p>	<p>Scene 2: Te</p> <p>I Drøms verden er de Haren (Virkelighed) og Hattemageren (Drøm).</p> <p>Drøm sætter scenen og for Alice foregår scenen primært i Drøms verden.</p>	
	<p>Scene 3: Drabsforsøg</p> <p>Virkeligheden er Den Skaldede og Drøm er Manden med Hatten.</p> <p>Virkelighed vil forhindre Alice i at danse.</p> <p>Virkelighed må komme med glimt fra sin verden.</p> <p>Virkelighed klipper scenen.</p>	<p>Scene 3: Dans</p> <p>I Drøms verden er de Griffen (Drøm) og Den Forlorne Skildpadde (Virkelighed).</p> <p>Drøm sætter scenen og for Alice foregår scenen primært i Drøms verden.</p>	
	<p>Scene 4: Alices barndomshjem</p> <p>Virkeligheden er Den Unge Mand og deler rollen med Drøm.</p> <p>Virkelighed vil have Alice ind i Huset.</p> <p>Virkelighed må komme med glimt fra sin verden.</p> <p>Virkelighed klipper scenen.</p>	<p>Scene 4: Kaninens Hus</p> <p>I Drøms verden er de Den Hvide Kanin.</p> <p>Drøm sætter scenen og for Alice foregår scenen primært i Drøms verden.</p>	

Scene 1: Forhør

Piberøg. Blå kasket. Blod på tøjet. Bart rum. Skrivebord.

Alices krop bliver forhørt af betjenten. Hun er blevet fundet på gaden. Alene og forvirret. Ingen ved, hvem hun er, eller hvor hun kommer fra. Hun har blod på tøjet.

Virkelighed og Drøm har begge besat Betjenten, men her i Drøms verden er Betjenten en Kålorm på en paddehat. Virkelighed må finde ud af hvor meget hun husker og prøve at holde hende fokuseret på trods af Drøms forvirrende spørgsmål.

Virkeligheds mål

Drøm vil gennem Betjenten prøve at finde ud af, hvor meget Alice husker.

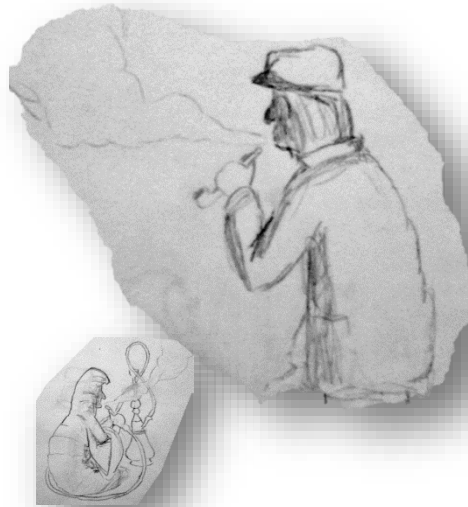
Overordnet i første del

I hver scene skal du i rollen som Virkelighed

- I korte glimt beskrive ting, personer, omgivelser og handlinger som de er i Virkelighedens verden.

- Som udgangspunkt spille med på Drøms beskrivelser.

- Klippe scenen.



Virkeligheds overordnede mål

At få Alice til at opføre sig fornuftigt og sørge for at hun har en krop at vende tilbage til.

Drøm skal i hver scene

- Sætte scenen.
- Beskrive hvem Drøm og Virkelighed spiller.
- Beskrive hvad der sker undervejs.

Scene 2: Sprit

Skarpt lugt af sprit. Laset tøj. Skrald. Stank af råd og affald. En glasflaske.

Alice bor hos de hjemløse. Hun er ny. Ingen ved hvor hun kommer fra. Heller ikke hun selv. Den anden hjemløse er fuld og vil have Alice til at drikke sprit.

Virkelighed og Drøm har besat to hjemløse, men her i Drøms verden er de Haren og Hattemageren. Hattemageren prøver at få Alice til at drikke te, som I Virkelighedens verden er ren sprit. Det vil være skidt for Alices krop, og Virkelighed vil forhindre det.

Virkeligheds mål

At forhindre Alice i at drikke noget.

Overordnet i første del

I hver scene skal du i rollen som Virkelighed

- I korte glimt beskrive ting, personer, omgivelser og handlinger som de er i Virkelighedens verden.

- Som udgangspunkt spille med på Drøms beskrivelser.

- Klippe scenen.



Virkeligheds overordnede mål

At få Alice til at opføre sig fornuftigt og sørge for at hun har en krop at vende tilbage til.

Drøm skal i hver scene

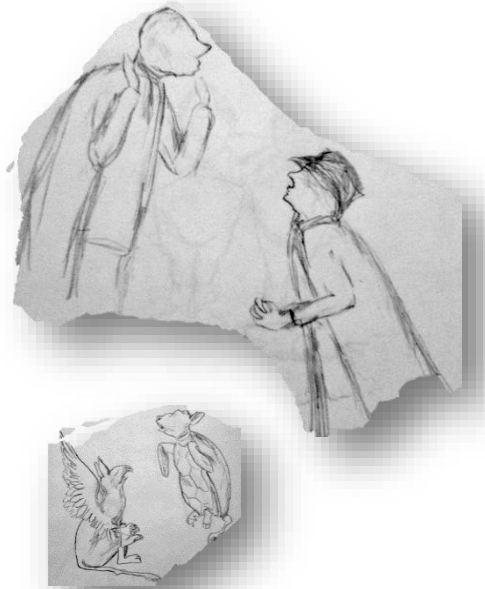
- Sætte scenen.
- Beskrive hvem Drøm og Virkelighed spiller.
- Beskrive hvad der sker undervejs.

Scene 3: Drabsforsøg

Kniven. En øde gade. En skarp stemme. Et rædselsslagent ansigt.

Manden med Hatten har givet Alice en kniv og prøver at overtale hende til at stikke Den Skaldede ned.

Virkeligheden har besat Den Skaldede og Drøm har besat Manden med Hatten, men her i Drøms verden er de Den Forlorne Skildpadde og Griffen. Drøm prøver at få Alice til at danse, vel vidende, at hun har fået en kniv og kan komme til at gøre skade på sig selv eller Den Skaldede.



Virkeligheds mål

At forhindre Alice i at danse og prøve at snakke hende til fornuft.

Overodnet i første del

I hver scene skal du i rollen som Virkelighed

- I korte glimt beskrive ting, personer, omgivelser og handlinger som de er i Virkelighedens verden.

- Som udgangspunkt spille med på Drøms beskrivelser.

- Klippe scenen.

Virkeligheds overordnede mål

At få Alice til at opføre sig fornuftigt og sørge for at hun har en krop at vende tilbage til.

Drøm skal i hver scene

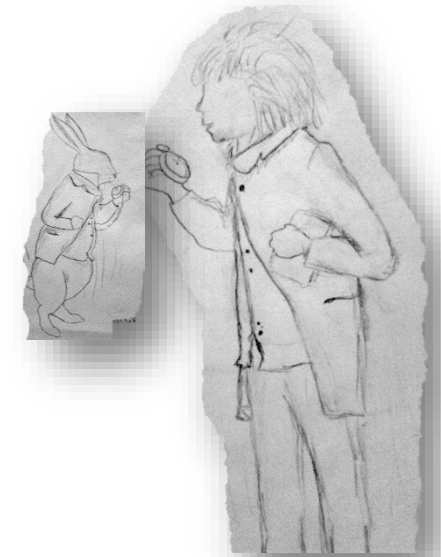
- Sætte scenen.
- Beskrive hvem Drøm og Virkelighed spiller.
- Beskrive hvad der sker undervejs.

Scene 4: Alices barndomshjem

Genkendt legetøj og gamle billeder.

Alice er blevet fundet af Den Unge Mand som oprindeligt fik hende til at stikke af. De nærmer sig nu Alices barndomshjem.

Virkelighed og Drøm har begge besat Den Unge Mand, som her i Drøms verden er en hvid kanin. Virkelighed har endelig fundet en udvej. Hvis den kan få Alice til at genkende noget i sit barndomshjem, kan den måske få hende til at huske.



Virkeligheds mål

At bruge Den Unge Mand til at få Alice ind i hendes barndomshjem.

Overodnet i første del

I hver scene skal du i rollen som Virkelighed

- I korte glimt beskrive ting, personer, omgivelser og handlinger som de er i Virkelighedens verden.

- Som udgangspunkt spille med på Drøms beskrivelser.

- Klippe scenen.

Virkeligheds overordnede mål

At få Alice til at opføre sig fornuftigt og sørge for at hun har en krop at vende tilbage til.

Drøm skal i hver scene

- Sætte scenen.
- Beskrive hvem Drøm og Virkelighed spiller.
- Beskrive hvad der sker undervejs.

Introduktion til 2. del

Virkelighed

Virkelighed har fået Alice til at huske, og det er Virkelighed, der har Alices minder.

Virkelighed kan nu for alvor begynde at påvirke Alice, for hun er nu mere i Virkelighedens verden end i Drømmens.

Virkelighed vil gøre, hvad der er bedst for Alice. Den vil dræbe al vilje, al kreativitet, alle drømme, al fantasi og al selvstændighed, så Alice ikke kommer galt af sted igen. Alice har allerede været for længe hos Drømmen og først, når hun har lært at være komplet lydige og fornuftige, er hun klar til at komme tilbage til sin krop og Virkelighedens konsekvensfyldte verden, hvor kun de fornuftige klarer sig.

Virkelighed bruger Alices minder til at opdrage på hende. Den viser ikke Alice, hvad der faktisk skete, men hvad den synes at der burde være sket. Den vil have Alice til at ignorere alle spor af Drømmen og til at opføre sig fornuftigt. Hvis den kan påvirke hendes minder, vil hun måske tro, at hun altid har været sådan.

I denne del af scenariet har Virkelighed primært øje for sin egen verden, selvom den godt kan se, hvad der foregår i Drøms verden. Af og til kan den måske komme til at lade sig påvirke af Drøms kaotiske indblanding, men den prøver at lade være.

I denne del af scenariet skal Virkelighed

- Beskrive de scener som Alice kommer til (som Virkelighed opfatter dem)
- Beskrive de personer som Drøm og Virkelighed spiller (som Virkelighed opfatter dem)
- Beskrive hvad der sker undervejs i scenen.

Før I starter på anden del af scenariet, så tag dig et øjeblik til at kigge oversigtsarket for anden del igennem.

Virkeligheds oversigt over 2. del

Virkelighed viser Alice minder fra hendes barndom, men Drøm blander sig.

Virkelighed sætter scenerne og er den dominerende verden.

Drøm må beskrive glimt af personer, sanseindtryk, steder og ting fra sin verden. Drøm slutter scenerne.

Virkeligheds overordnede mål

Virkelighed vil kvæle al Alices fantasi og selvstændighed.

Scene 5: Tilpasning



Virkeligheden er Alices ene fætter, Drøm er den anden fætter.

Virkelighed vil have Alice til at være stille og læse sin bog.

Virkelighed sætter scenen og for Alice foregår scenen primært i Virkeligheds verden.

Scene 5: Utilpasning

I Drøms verden er de Tweedledee (Drøm) og Tweedledum (Virkelighed).

Drøm må komme med glimt fra sin verden.

Drøm klipper scenen.



Scene 6: Drengen fra gaden



Virkelighed er Drengen fra Gaden og deler rollen med Drøm.

Virkelighed vil have Alice til at love Drengen at de skal giftes en dag.

Virkelighed sætter scenen og for Alice foregår scenen primært i Virkeligheds verden.

Scene 6: Ægget på muren

I Drøms verden er de Klumpedumpe.

Drøm må komme med glimt fra sin verden.

Drøm klipper scenen.



Scene 7: Alvorlig leg



Virkelighed er den ene af Alices søstre og Drøm er den anden søster.

Virkelighed vil have Alice til at lege ordentligt.

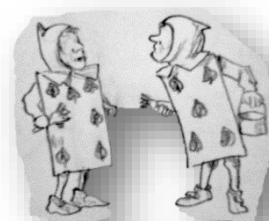
Virkelighed sætter scenen og for Alice foregår scenen primært i Virkeligheds verden.

Scene 7: Røde Roser

I Drøms verden er de Spar 7 (Drøm) og spar 5 (Virkelighed).

Drøm må komme med glimt fra sin verden.

Drøm klipper scenen.



Scene 8: Skyld



Virkelighed er Alices far og Drøm er hendes mor.

Virkelighed vil fortælle Alice at hun er elsket og give hende skylden for hendes bedstemors død.

Virkelighed sætter scenen og for Alice foregår scenen primært i Virkeligheds verden.

Scene 8: Straf

I Drøms verden er de Hjerter Dronning (Drøm) og hjerter konge (Virkelighed).

Drøm må komme med glimt fra sin verden.

Drøm klipper scenen.



Scene 5: Tilpasning

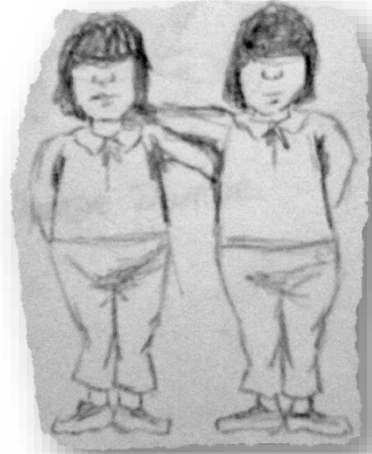
Hvide gardiner. Mørket falder på. Et ur der tikker. Dyrer møbler.

Alice bliver passet af sine fætre. De er en del ældre end Alice. Alices forældre og hendes to søstre er til fin middag, men Alice er for lille til at komme med.

Virkelighed og Drøm har besat Alices fætre, som i Drøms verden er Tweedledum og Tweedledee. Nu hvor Virkelighed endelig har Alice, vil den gøre alt for at kvæle hendes kreativitet og vilje, så hun ikke kommer i problemer igen.

Virkeligheds mål

At få Alice til at være stille og læse i bogen om god opførsel.



Overordnet i anden del

I hver scene skal du i rollen som Virkelighed beskrive

- Scenen som Alice kommer til.
- Hvem Drøm og Virkelighed spiller.
- Hvad der sker undervejs i scenerne.
- Beskrive i Virkelighedens sprog.

Virkeligheds overordnede mål

At opdrage Alice til aldrig mere at drømme.

Drøm skal i hver scene

- I korte glimt beskrive ting, personer, omgivelser og handlinger som de ser ud fra Drøms synsvinkel.
- Klippe scenen.

Scene 6: Drengen fra gaden

Duften af blomster. Afsondret fra omverdenen. Aftenluft. Fuglesang.

Drengen fra gaden er forelsket i Alice. Stod det til ham ville de altid være sammen. Han har fået Alice til at møde ham bag den høje mur som omkranser Alices have.

Virkelighed og Drøm har begge besat Drengen, som i Drøms verden er Klumpedumpe. Virkelighed håber, at den gennem Drengen kan få Alice til at tage en voksen beslutning.

Virkeligheds mål

At få Alice til at love Drengen, at de en dag skal giftes og have hus og have og børn.

Overordnet i anden del

I hver scene skal du i rollen som Virkelighed beskrive

- Scenen som Alice kommer til.
- Hvem Drøm og Virkelighed spiller.
- Hvad der sker undervejs i scenerne.
- Beskriv i Virkelighedens sprog.



Virkeligheds overordnede mål

At opdrage Alice til aldrig mere at drømme.

Drøm skal i hver scene

- I korte glimt beskrive ting, personer, omgivelser og handlinger som de ser ud fra Drøms synsvinkel.
- Klippe scenen.

Scene 7: Alvorlig leg

Duften af græs. Blomsterbede. Velholdte træer. Legetøjskopper af porcelæn.

Alice leger med sine to ældre søstre. De leger i haven. De leger at de er til et fornemt te-selskab, hvor pæne manerer er vigtige.

Virkelighed og Drøm har besat Alices søstre, som i Drøms verden er spillekort. Virkelighed vil bruge Alices søster til at opdrage Alice til at følge reglerne i stedet for at tænke selv. Den vil gøre, hvad den kan for at forhindre Drøm i at ødelægge legen.



Virkeligheds mål

At få Alice til at lege ordentligt og opfører sig dannet.

Overodnet i anden del

I hver scene skal du i rollen som Virkelighed beskrive

- Scenen som Alice kommer til.
- Hvem Drøm og Virkelighed spiller.
- Hvad der sker undervejs i scenerne.
- Beskriv i Virkelighedens sprog.

Virkeligheds overordnede mål

At opdrage Alice til aldrig mere at drømme.

Drøm skal i hver scene

- I korte glimt beskrive ting, personer, omgivelser og handlinger som de ser ud fra Drøms synsvinkel.
- Klippe scenen.

Scene 8: Skyld

Et ur der tikker. Triste øjne og kærlige stemmer. Velkendte billeder og gammelt legetøj.

Alices forældre har kaldt Alice ind i stuen. Alices bedstemor er død og Alice var meget tæt knyttet til hende.

Virkelighed har besat Alices far og Drøm har besat hendes mor som i Drøms verden er Hjerter Konge og Hjerter Dronning. Virkelighed mener, at det er på tide, at Alice lærer noget om konsekvenser, så den vil bruge hendes far til at overbevise Alice om, at det er hendes skyld at bedstemor døde. Hvis Alice havde brugt mere tid med bedstemor, havde hun stadig være i live.



Virkeligheds mål

At fortælle Alice at hun er elsket, men at det er hendes mangel på omtanke, der har slået bedstemor ihjel.

Overodnet i anden del

I hver scene skal du i rollen som Virkelighed beskrive

- Scenen som Alice kommer til.
- Hvem Drøm og Virkelighed spiller.
- Hvad der sker undervejs i scenerne.
- Beskriv i Virkelighedens sprog.

Virkeligheds overordnede mål

At opdrage Alice til aldrig mere at drømme.

Drøm skal i hver scene

- I korte glimt beskrive ting, personer, omgivelser og handlinger som de ser ud fra Drøms synsvinkel.
- Klippe scenen.

Introduktion til 3. del

Virkelighed

Alice er begyndt at løbe. Hun prøver at slippe væk fra Virkeligheden. Efter alt hvad den har gjort for hende.

Midt i al forvirringen er Alices krop også sluppet fri, og den prøver nu at finde Alice. Hvis Alice bliver hel igen, vil det være alt for let for hende at ignorere Drøm og Virkelighed og begynde at træffe sine egne valg. Og det er hun ikke klar til. Det vil hun aldrig blive klar til. Det er kun Virkelighed der ved, hvad der er bedst for hende, og nu må den få hende fanget. Med skyld eller straf, kærlighed eller konsekvenser.

I denne del af scenariet skal Virkelighed

- Beskrive steder og personer som Alice kommer til under sin flugt (steder og personer, som Alice tidligere har mødt i scenariet).
- Lade Virkeligheds og Drøms verdener og personer blande sig med hinanden i et desperat forsøg på at fastholde Alice.
- Langsomt øge tempoet ved at skifte hurtigere og hurtigere mellem steder og situationer.

Før I starter på tredje del af scenariet, så tag dig et øjeblik til at kigge oversigtsarket for tredje del igennem.

Scene 9: Flugten

Alice flygter. Drøm og Virkelighed prøver at holde på hende ved hjælp af de forskellige personer, situationer og steder, der er blevet introduceret gennem scenariet.

Drøm og Virkeligheds mål

At få magten over Alice og få hende til at blive som de hver især vil have hende (gal eller kynisk).

For Drøm og Virkeligheds spillere gælder det om at gøre scenen så kaotisk og mareridtsagtig, at Alice ikke har lyst til at vælge nogen af dem.

Scenens forløb

Mens Alice flygter skal Drøm og Virkelighed skal sætte scener og beskrive de steder, hun løber igennem og de personer hun møder.

De to verdener kan blande sig, så Alices mor f.eks. pludselig er til te-selskabet eller Tweedledee står sammen med Alices ene fætter.

Drøm og Virkelighed kan skifte frit mellem situationer og roller. De skal prøve at lade skiftene være langsommere i starten og efterhånden sætte tempoet op, så Alice til sidst får svært ved at orientere sig. Husk at ligge en hånd på Alices skulder, når Drøm og Virkelighed beskriver steder og personer.

Til sidst tager Filurkatten over og den lader Alice beskrive, hvor hun ender.

