

# PROTISK

**en rollespilskomedie af mads l. brynnum**

**en Absurth-produktion**

**Fastaval 2015**

# INDHOLDSFORTEGNELSE

## **INTRODUKTION - s. 2**

Hvor der fortælles hvad det hele handler om og afsløres hvilke greb der bruges.

## **UNIVERSET - s. 3**

Hvor miljøet præsenteres og forhistorien uddybes.

## **PRAKTISK - s. 4**

Om fiktionslag, roller, regler og mål.

## **FORTÆLLINGEN - s. 7**

Om scenariets tre akter og om hvordan I skaber fortællingen om Grotesk.

## **SCENER - s. 8**

Det som der skal ske og det som der skete (måske)

## **QUICKSTART - s. 14**

Sådan kommer du hurtigt i gang med spillet.

## **FIKTIONSLAG og TIDSLINIE - s. 15**

Praktisk oversigt i et grimt skema.

## **--APPENDIXES--**

### **BIPERSONER**

Kort med bipersoner. Klip ud eller få dem på Fastaval.

### **ROLLER**

Til både spillerer og spillere.

### **FIKTIONSLAGSKORT**

I mangel af bedre ord.

## **SPILTESTERE**

Malik Hyltoft, Caroline Christiane Kasten Koren, Mikkel Bækgaard, Ann Kristine Eriksen, Ramsum Wichman, Vilhelmine Ozolina og Luciano Foschi.

## **TAK TIL**

Anders Frost Bertelsen og Kristoffer Rudkjær for sparring og ideer. Og ikke mindst et kæmpe tak til jer der har inspireret scenariet - jeg tror godt I ved hvem I er.

Personer og hændelser i Grotesk er fuldstændigt fiktive og enhver lighed med nulevende personer er helt utilsigtet og tilfældig. Helt utilsigtet. *Aldes* tilfældig, faktisk.

## INTRODUKTION

Hvor der fortælles hvad det hele handler om og afsløres hvilke greb der bruges.

### Kort om scenariet

Grotesk er en komedie i tre akter om at vinde. Du og dine spillere er kunstnertyper der kæmper om at få mere anerkendelse – fame – end de andre. Det handler om at være mere kendt, mere anerkendt eller bare mere *noget* end de andre, og hvis det ikke kan lade sig gøre, så gælder i hvert fald om ikke at sidde tilbage med aben. For i Grotesk er den hurtigste vej til at højne sin egen status ofte at skyde en anden i sænk.

Omdrejningspunktet for scenariet er kunstnergruppen Grotesk og ikke mindst spørgsmålet om hvem der egentlig var skyld i de aldrig blev så store som de selv havde regnet med. Var det fordi nogen solgte ud og ofrede sine principper? Eller var det måske bare fordi man fandt noget andet der var mere værd?

I scenariet er du Mathias - et medlem af Grotesk som pludselig har fået den berømmelse han har gået og sukket efter. Det har givet ham mulighed for at lave en film om dengang han og de andre groteskere var unge og vilde, og den mulighed griber han med kyshånd. Og ikke kun for at få mere berømmelse, men også for at få fortalt historien på *sin* måde. Spillerne derimod er de andre medlemmer af Grotesk som gerne vil have adgang til Mathias' berømmelse, men også gerne vil bibeholde kontrollen over deres egne historier.

Konkret handler scenariet om den samtale mellem de tidligere medlemmer af Grotesk som senere bliver bearbejdet til en eller anden form for film om de unge og vilde år, men selvfølgelig kommer I også til at rollespille ting der skete dengang som I nu husker det. Og på den måde bliver scenariet også en kamp mellem dig som Mathias og spillerne som de andre medlemmer af Grotesk. For det afgørende er ikke hvad der skete dengang, men hvordan historien fortælles nu og her.

Så Mathias er scenariets motor, men det er vigtigt at understrege at han ikke er dets hovedperson. For hvor Mathias er den samme douchebag gennem hele scenariet, så har de andre rum til at udvikle og – måske - selv vælge hvilken historie der skal fortælles om dem.

### Det praktiske kort fortalt

Der er syv overordnede ting du skal vide om scenariet før du læser videre. Og bare rolig, de bliver alle sammen uddybet undervejs.

- Du har som spilleleder en dobbeltrolle idet du både er spilleleder og Mathias. På den måde kommer du til at klare mange af de traditionelle spillederopgaver in-game som Mathias.
- I spiller hele tiden. Bortset fra nogle få indlagte pauser/overgange hopper især spillerne ikke ud af jeres roller i løbet af fortællingen (du har lidt friere hænder som spilleleder). I stedet skifter I mellem to fiktionslag hvor I på den ene side sidder og taler om det I lavede i Grotesk og på den anden "dramatiserer" nogle af de scener.
- Spillerne skal også sætte scener. En vigtig del af scenariet er netop hvem der ejer vores fortællinger og hvor sande de egentlig er. Derfor skal spillerne forme fiktionen på nogle af de samme måder du som spilleleder gør.
- Alle spillere har én rolle som de spiller gennem hele scenariet uanset fiktionslag. Desuden skal alle spille og introducere bipersoner i det omfang det er nødvendigt.
- Hele scenariet styres af nogle grundlæggende fortælleregler som både skal skabe komedie og sikre dramatisk spænding. Reglerne må ikke brydes. Desuden er der tre guidelines som primært handler om hvordan I gør scenariet sjovt.
- Spillermateriale og kort som skal bruges i spillet findes bagerst, men udleveres af mig på Fastaval så du ikke behøver klippe-klistre og putte i konvolutter.
- Spillet skal afvikles på cirka 4 timer alt i alt. Du kan gøre det lidt hurtigere, men jeg vil ikke anbefale du gør det meget længere med mindre dine spillere virkelig har gang i noget fantastisk.

## UNIVERSET

Hvor miljøet præsenteres og forhistorien uddybes.

### Miljøet

Grotesk handler ikke om et specifikt kunstnerisk miljø, men om kunstneriske miljøer generelt. Derfor har jeg i stedet for at sætte det i teatermiljøet eller blandt billedkunstnere som de fleste alligevel ikke ved noget om lavet mit eget miljø til lejligheden. (Eller, jeg lavede det egentlig til scenariet Forsmåelse, men miljøet er det samme.) At bruge et fiktivt kunstnerisk miljø har to fordele:

For det første understreger det at scenariet ikke handler om film eller teater eller noget helt tredje, men om kunstneregoer og hvordan de er over for hinanden. Men vigtigst af alt giver det jer mulighed for at trække på erfaringer fra vilkårlige kunstnermiljøer. Hvis det handler om film vil al den viden en spiller for eksempel har om moderne installationskunst måske ikke passe ind, men når nu vi er i et fiktivt miljø er det nemmere for hende at passe det ind undervejs. Det fiktive miljø skal altså være noget der sætter jer fri - ikke en begrænsning.

I Grotesks univers skal vi forestille os at improteater – altså teater improviseret ud fra en eller anden grad af forlæg – er forholdsvist populært i Danmark. Der er mange som dyrker det selv, og også et pænt publikum til det. Hvad det helt præcist er for noget er ikke vigtigt, men tænk på det som noget der er lidt almindeligt teater og lidt rollespil som vi kender det fra Fastaval. Men samtidig er det også, skal vi forestille os, en kunstform som trækker på flere forskellige genrer, så hvis dine spillere for eksempel ved en masse om billedkunst kan det sagtens passe ind i universet. Men tænk ikke for meget over det, for indholdet er ikke det vigtige. Det vigtige er at dem der laver improteater mødes til festivaller rundt omkring hvor de opfører, ser og deltager i spil, som de kalder det, mingler og uddeler priser til hinanden.

Rent praktisk foregår det på et conferencecenter eller måske et gymnasium der dog er blevet dullet lidt mere op til lejligheden end den gennemsnitlige Fastaval. (Ja, jeg tillader mig også at skrue lidt på virkeligheden og formode at det her miljø – til forskel fra almindeligt teater – rent faktisk har lidt penge.) Det vil sige at der er en bar, en reception, en café, nogle scener, øvelokaler osv. Osv.

Ud over det skal vi forestille os at det her teater fylder en del i medierne. Der bliver skrevet artikler, folk bliver interviewet og meget andet – altså lidt ligesom det er med film og i nogen grad teater. Men vigtigst af alt skal vi forestille os at det er et miljø fyldt med mere eller mindre talentfulde,

forsmåede, egocentrerede og helt igennem forfærdelige kunstnertyper som alle mener at lige netop de har allermest krav på masser af fame.

### Forhistorien

Mathias Løvgaard Grøndum har pludselig fået mere succes i improteaterverdenen end han havde turdet håbe på. Startskuddet var en dokumentar om hans forsmåelse over aldrig at blive anerkendt, og selvom han bestemt ikke er begejstret for det billede den tegnede af ham, så er han vild med den opmærksomhed den giver ham. For pludselig kommer folk til hans forestillinger, damer accepterer at blive lagt an på af ham og flere andre ting. Men lykken er lunefuld, og tv-fame ikke mindre. Så nu gælder det om at smede mens jernet er varmt, og derfor har han en ny film på trapperne. Og takket være sin nyvundne berømmelse kan han få den præcis som han gerne vil have den.

Filmen – og scenariet – handler om Mathias gamle kunstnergruppe Grotesk som ud over Mathias bestod af Andres, Claes, Kristian og Martin. Da de var unge skabte Mathias og resten af gruppen vild og kompromisløs kunst, men netop som deres helt store gennembrud stod for døren svigtede resten af gruppen ham. Eller, sådan oplevede Mathias det, og det er præcis det scenariet her handler om.

Mathias har nemlig samlet resten af gruppen for at lave en film om de unge år. Og han har en meget klar idé om hvem der skal være helten og hvem der skal iscensættes som de sande skurke.

Scenariet handler om hvilken film de ender med at lave. Hvordan det præcist fungerer med fortællelag osv. Bliver uddybet om lidt, men det vigtige er at filmen jo uanset hvad ender med at blive en *version* af historien. Spørgsmålet er hvis version – vision om man vil – der kommer til at dominere?

## PRAKTISK

Om fiktionslag, roller, regler og mål.

### Fiktionslag

Scenariet arbejder i to forskellige lag som på sin vis eksisterer på samme tid.

#### *Samtalen (fiktion)*

Mathias har sat de andre i stævne for – for rullende kameraer – at tale om tiden der var og bruge det som afsæt for selve filmen som senere skal dramatiseres. Her taler du i rollen som Mathias og spillerne i rollen som resten af Grotesk om det der skete dengang. I samtale-laget har både du og spillerne altså en fortællende rolle hvor I blandt andet sætter scener, men måske også kommenterer og reflekterer undervejs.

#### *Dramatiseringen (fiktion)*

Når du eller spillerne sætter en scene – altså når I *in character* begynder en fortælling om noget der skete dengang – vender I et kort på midten af bordet for at signalere at I nu skifter spillet til den dramatiserede scene. Det vil simpelthen sige at I rollespiller scenen i stedet for at fortælle den, men det er vigtigt at det *ikke* er et flashback. Det er ikke det som rent faktisk skete, men snarere et flashforward til hvordan det ender med at se ud i filmen. I Dramatiseringen spiller I både Mathias, Claes, Kristian, Martin og Andreas, men både du og spillerne

Der vil selvfølgelig være tidspunkter hvor I hverken er i Dramatiseringen eller Samtalen - for eksempel under opstart og mellem akter. Her er du spilleleder og ikke Mathias, og ideelt set er der vandtætte skodder mellem de to roller/funktioner. Men som spilleleder bliver du af og til nødt til at lave en smule instruktion mens du er Mathias, og scenariet giver løbende råd til hvordan du klarer det.

skal også spille biroller undervejs hvilket ligeledes markeres med kort.

I løbet af scenariet vil I løbende skifte mellem de to lag, og overgangen markeres som sagt med et kort som flippes midt på bordet. Et konkret eksempel kunne se sådan her ud:

I er i Samtalen hvilket kan ses på kortet på midten af bordet. Spilleren der har rollen som Andreas sætter en scene ved at sige: "Jeg kan huske engang hvor du, Mathias, prøvede at lægge en på den samme pige som Claes prøvede at score." hvorefter han flipper kortet til Dramatisering-siden, tager bipersonskortet "Lækker pige" og siger så (til Claes): "Det lyder altså rigtig spændende det der post-futurisme, er det noget du ved meget om" hvorefter scenen er i gang. Men du har brug for at understrege at sådan husker Mathias det altså ikke, så du

skynder dig at vende kortet tilbage til Samtale-siden og indskyder at "du altså husker helt forkert, Andreas, hun lagde jo an på mig og så kom Claes og blandede sig." Så vender du kortet tilbage igen og nu fortsætter scenen så med dine korrektioner.

Det står naturligvis alle frit for at blande sig i scenen – både som sin rolle, som en biperson eller ved at skifte tilbage til Samtalen og kommentere – men som vi skal se senere har dit/Mathias' ord mere vægt end de andres.

### Spillelederens rolle

Som spilleleder har du to "roller". Dels skal du sørge for at holde historien på ret køl, men mindst lige så vigtigt skal du spille rollen som Mathias – derfor har du også et rolleark som findes bagerst i scenariet.

Rollen – eller snarere funktionen – som spilleleder eksisterer i høj grad simultant med rollen som Mathias. Men heldigvis er Mathias en form for spilleleder i fiktionen, så det bliver ikke så komplekst som det lyder.

Når det gælder historien – altså hvad der ender med at ske i løbet af scenariet – så er dit mål som Mathias og dit mål som spilleleder ikke nødvendigvis det samme. *Mathias* vil vise at det var de andre som solgte ud og svigtede. Han vil sørge for at han fremstår som den sejeste, bedste, klogeste, mest kunstneriske og kompromisløse osv., og som bekendt er det der med at fremstille andre i et dårligt lys en nem genvej til selv at se bedre ud. Som Mathias vil du *vinde* scenariet.

Som *spilleleder* skal du gå efter den bedste og mest tragikomiske historie. Det kan være en hvor Mathias ender med at vinde, men det er nok sjovere hvis han taber. Især hvis han tror han vinder, men så faktisk er en taber når man kigger nærmere efter.

En konkret måde at spille på begge mål er at gå meget aggressivt efter Mathias' mål. På den måde vil du – sandsynligvis – sætte dig selv op til et forrygende fald når I nærmer jer slutningen af scenariet.

### Rollernes mål

Det spillernes roller allerhelst vil have er fame. Ja ja, de har også andre mål undervejs i historien, men ønsket om berømmelse og i mindre grad anerkendelse skal gennemsyre det hele. Og et af spørgsmålene bliver hvor meget på kompromis de vil gå for at få det.

I forlængelse heraf har alle roller – inklusive Mathias – et klart ønske om at vinde det sociale spil som alle samtaler i Grotesk er. Her er vindere og tabere, og den sikreste måde at vinde på er at kaste en anden for løverne.

Det kan være folk uden for gruppen, men i mangel af bedre er det altid bedre at en anden taber så længe man ikke selv gør det. Men omvendt kan det at fejle også vendes til en sejr – det kræver bare at man taber spektakulært og selvironisk nok. Og at det ikke sker hver gang.

Endelig har alle et ønske om at fortælle den sande historie. Eller, Mathias har en meget klar dagsorden for den historie han vil fortælle, mens det for de andre mere handler om at de ikke kritikløst vil købe Mathias' version.

Grundlæggende kan man altså sige at spillernes karakterer – Andreas, Claes, Kristian og Martin - har to mål i scenariet som i løbet af gennemspilningen kan blive til tre.

- At genoplive de gode gamle dage hvor Grotesk var frigging awesome – evt. med en smule ironisk distance fordi de også var nogle douchebags.
- At få fame ved at sætte sig selv i så positivt lys som muligt – helst ved at få de andre til at fremstå som idioter.
- Undervejs kan de desuden have et ønske om at stå ved de valg de tog og tale dem op, men det er kun hvis de synes det er vigtigere end at fremstå som de seje kunstnere.

### Spillermateriale

Scenariets roller er ikke voldsomt komplekse. De har ikke en lang forhistorie og komplekse relationer, og der står heller ikke en masse om hvem er nu og hvad de tænkte om dengang de var med i Grotesk.

I stedet er rollerne forholdsvis korte og er primært båret af den fejl de hver især har – eller snarere en karakterbrist der, ligesom Mathias' forsmåelse, skal bidrage til at skabe komik. Og så rummer rollerne de scener som de skal eller kan sætte i løbet af spillet.

Tanken bag det er at det interessante ikke så meget er hvem man spiller, men hvem de viser sig at være i løbet af scenariet. Både i forhold til hvad der skete i fortiden (med alle

mulige forbehold for sandhedsværdien i fortællingerne), men også i form af den måde de reagerer på det i nuet.

Spillernes roller og det de skal bidrage med til scenariet er opdelt i tre dele som udleveres før hver enkelt akt. At de ikke får hele rollen på en gang er fordi:

Det letter læsebyrden så I hurtigere kan komme i gang.

Det gør at vigtig information er present når man skal bruge den.

Det giver konkret mulighed for at overrumple rollerne hvilket skal simulere følelsen af "nå, skal vi tale om det."

Som spilleder bør du selvfølgelig læse alle rollerne, men bemærk at du *ikke* har adgang til den del som skal udleveres før tredje akt. Her er der nemlig noget skjult information om Mathias som dels vil kræve at du tænker hurtigt (hvilket kan blive ret sjovt), men som også skal understrege kampen om hvem der ejer fortællingen. *På Fastaval vil jeg sørge for at du får udleveret kuverter til alle spillerne med de relevante ark i.*

### Skjult information

Scenariet har lidt forskellige information som er skjult for udvalgte spillere (og dig) - altså noget viden om nogle scener som ikke udleveres til den spiller scenen egentlig handler om. Konkret får du noget viden om spillernes roller du kan bruge i første akt, i anden akt får spillerne noget viden om hinandens roller de kan bruge, og endelig får spillerne udleveret noget viden om Mathias de kan bruge mod dig i tredje akt (det sidste løses ved at du får udleveret det sidste spillermateriale under Fastaval).

Meningen er at skabe overraskelser og usikkerhed om hvad der egentlig er rigtigt, og du bør instruere dine spillere i at de vil blive overrasket af ting undervejs. Men også at det nok skal gå hvis bare de ihukommer regler og guidelines.

Hvis du støder ind i spillere som er dårlige til at håndtere viden om dem, de ikke selv har ("det ved jeg ikke noget om" eller "det har jeg aldrig gjort"), så prøv med formuleringer (som Mathias) i stil med: "Det forstår jeg godt du ikke vil tale om", "du havde nok regnet med at vi havde glemt det", "jeg husker det altså på denne her måde" eller "det kan jeg godt forstå du har fortrængt".

### Bipersoner

I løbet af scenariet vil I få brug for bipersoner i Dramatiseringen (der optræder ingen bipersoner i Samtalen). Her er grundreglen at alle må introducere og spille en biperson og at den samme biperson sagtens kan spilles af forskellige spillere i løbet af scenariet.

Bipersonerne findes som kort du kan lægge på bordet foran jer. Hver kort har en titel men ikke et navn (se nedenfor), og der vil også være blanke kort I selv kan skrive på mens I spiller. Når man så vil spille en biperson tager man bare kortet og lægger foran sig. Og hvis du gerne vil have en spiller til at være en biperson kan du give ham/hende det givne kort for at signalere det.

Generelt for bipersonerne gælder at de ikke er vigtige som karakterer, men primært som den funktion de har. Derfor har de ikke som udgangspunkt navne, men I er naturligvis velkomne til at navngive dem i løbet af

scenariet. Samtidig er bipersonerne ikke statiske størrelser. Bipersonerne er altid en slags syntese mellem spillerens rolles minde om dem (altså hvordan fx Martin huske den givne birolle) og så den del af Samtalen der har ledt op til de konkrete scene. Bipersonerne både vil og skal blive farvet af hvem der spiller dem.

### Scener

Som sagt er kernen i scenariet de scener I sætter op i Dramatiseringen og den måde I forholder jer til dem i Samtalen. Rent praktisk får hver spiller nogle scener i hver akt som de enten kan eller skal sætte i løbet af akten, mens du har en samlet oversigt over både "dine" scener (altså dem du kan sætte) og spillernes. I nogle tilfælde vil der stå lidt mere i din version end i spillernes – for eksempel den måde du kan twist den på så den passer ind i Mathias version af historien.

Sørg for at læse spillernes scener også – både så du er forberedt på hvad der kommer, men også så du eventuelt kan hjælpe dem i gang hvis de glemmer noget vigtigt.

### Reglerne

Der er to regler som gælder for hele scenariet. Det er regler som aldrig må brydes og som du skal forklare for spillerne inden spilstart.

- Mathias har altid ret.
- Bare fordi man har ret behøver man ikke få det præcis som man vil have det.

Den første regel handler om at det her er Mathias' film så han bestemmer – det er derfor han altid har ret. Det er altså ikke fordi Mathias *ved* at noget er sket på en bestemt måde, det er simpelthen fordi det er den sociale spændetrøje spillerne udmærket godt ved de siger ja til når de møder op til samtalen. På den måde handler reglen også om at stille gode miner til slet spil fordi passivt-aggressivt stikkeri tit skaber bedre komedie end åben konfrontation. Det betyder ikke at man ikke må sige nej til noget Mathias foreslår, det betyder bare at det er sjovere at prøve at føje ham. Så i stedet for at sige "det har jeg ikke" er det bedre at sige "har jeg det?".

Den anden regel handler selvfølgelig om at regel nummer et må bøjes nærmest til ukendelighed. Fordi der er utroligt meget god komik i at få ret uden at få det alligevel.

Og, nåja, så er der en tredje regel som ikke skal siges højt: nemlig at regel nummer et og to kun gælder indtil historien bliver sjovere af at bryde dem.

### Guidelines

Ud over reglerne er der fire guidelines som skal hjælpe jer til at skabe sjovere spil. Du bør forklare de for spillerne inden I starter, men skriv dem også gerne på tavlen så I hele tiden har dem *in* mente.

#### *Failing is fun*

Komedie handler om uperfekte personer, og det må man i sandhed sige at hovedpersonerne i Grotesk er. Så ingen af jer skal være bange for at gå ind i eller sætte en scene hvor det er jeres karakter det går ud over. Tværtimod så er det tit når man arbejder målrettet mod at gøre sin karakter til grin at det bliver allersjovest.

#### *Be the setup, not the punchline*

Komedie handler ikke om at lire jokes af hele tiden, men om at skabe situationer hvor jokesne kommer af sig selv. Det bedste man kan gøre er at sige hvad ens karakter føler, tænker og mener og så lade de andre være sjove på ens bekostning. Det er nemmere at lave punchlines når man sidder i baghånden, men det kræver at andre tør lægge op til smash.

#### *Gå efter grinnet*

Det er en komedie, så gå efter den sjove, latterlige, tåbelige eller åndssvage historie. Spil på rollernes svagheder og lad dem rode sig ud i tåbeligheder hvor det kan gå galt. Og husk at grine af hinanden – det gør tingene 10% sjovere.

#### *Sig ja*

Det her er den sværeste guideline at spille efter i et scenarie der i høj grad handler om hvilken version af en historie der er mest "sand." Men det handler grundlæggende om at acceptere de bud der kommer undervejs og følge med ud af de tangenter der måtte opstå. Og som Mathias har du jo altid mulighed for at skære igennem og får jer tilbage på rette spor igen.

## FORTÆLLINGEN

Om scenariets tre akter og om hvordan I skaber fortællingen om Grotesk.

### Fortællingen

Hvilken fortælling i ender med er *up in the air*. Det afhænger af hvordan I reagerer, hvad I fortæller om hinanden og hvilke valg både du og dine spillere tager. Men helt grundlæggende kan man sige at I har rigtigt meget frihed når det gælder Samtalen og lidt mindre i forhold til Dramatiseringen.

Fortællingen opstår i løbet af scenariet ved at både du og spillerne sætter scener og ikke mindst i den vekselvirkning der er mellem at spille en scene i Dramatiseringen og så at introducere den, reagere på den og eventuelt ændre den i Samtalen. Fortællingen skal altså opstå ud fra de forslag til scener både du og spillerne har til rådighed, men nedenfor har du en oversigt over Dramatiseringen som kan give dig en rygrad at spille ud fra.

Rent praktisk forløbet scenariet over tre akter som igen beskæftiger sig med tre forskellige dele af Grotesks fortid. Desuden er der en epiløg som runder scenariet af. Imellem hver akt og før epiløgen er der indlagt en pause som har tre formål.

- Det giver jer mulighed for at puste lidt ud, tale om forskellige ting og i det hele taget slappe lidt af. Det lyder banalt, men er ret vigtigt for at holde energien oppe.
- Det skaber en slags overgang. Det gør det dels nemmere at skifte til en ny del af Grotesks historie, men det gør det også muligt at markere en slags tematisk overgang.
- Det giver som beskrevet mulighed for at udlevere noget materiale til spillerne så de ikke skal læse alt på en gang.

### Dramatiseringen

Det her afsnit er en oversigt over hvilke tre nedslag Mathias laver i Dramatiseringen – altså de tre tidspunkter i Grotesks virke som han vil lave en film om. Det nærmere indhold i akter og epiløgen findes under afsnittet med scener.

#### *Første akt: Begyndelsen*

Fortællingen starter på den festival hvor Grotesk toppede. De vandt stadig ingen priser (dommerne hadede dem), men havde masser af publikum, fik masser af opmærksomhed og følte sig i det hele taget som konger af improteaterverdenen.

I første akt vil Claes, Andreas, Martin og Kristian gerne genoplive de gode gamle dage og fortælle om hvor seje de var. Men samtidig skal de også opleve en Mathias der – selvom han tilsyneladende hygger sig – hele tiden former historien

og udstiller dem. Det er selvfølgelig sjovt nok (for de var jo også lidt nogle idioter), men alligevel. Rent praktisk skal hver enkelt spiller også sørge for at præsentere sin grundlæggende fejl i løbet af denne akt.

#### *Anden akt: Midten*

Efter festivalen begynder det at gå lidt ned ad bakke for Grotesk. Måske var det fordi de (igen) ikke vandt nogle priser, måske er der kunstneriske uenigheder eller måske er der bare nogle medlemmer som ikke gør det godt nok. Eller måske handler det i virkeligheden bare om at alle begynder at få travlt med andre ting. Kristian får en kæreste og begynder at tænke på familie, Claes begynder at være organisator i stedet for kunstner, Andreas går mainstream og Martin går i den helt modsatte retning. Men alligevel får Mathias dem overtalt til at lave endnu et projekt.

En del af Midten handler også om hvilke personer der skal lave hvilke opgaver og hvem der i hvert fald ikke skal. Det kan for eksempel være de har et arbejds møde hvor de fordeler roller. Samtidig vil Mathias prøve at vise at de andres projekter (som jo strider mod den oprindelige "Grotesk-ånd") er lidt latterlige, og de andre skal konkret overveje om de vil hoppe med på mobbevognen. Det gøres blandt andet ved at give alle spillere på nær en noget viden om den ene som de kan præsentere – ideen skal være at det at episoden bringes op skal være lidt overraskende.

#### *Tredje akt: Slutningen*

I slutningen er vi tilbage på festivalen hvor det ikke helt går som Mathias havde håbet. Et par ting går grueligt galt op til generalprøven – hovedrolleindehaveren udvander blandt andet – og et af de store spørgsmål er hvis skyld det her er? Uanset hvad endte det konkret med at Mathias udvandrede og pludselig måtte de andre redde forestillingen. Og det gjorde de selvfølgelig så godt at de endte med at vinde en af de eftertragtede priser. Eller var det i virkeligheden Mathias' store arbejde de høstede frugten af? Det vil gennemspilningen vise.

Hvad der sker i slutningen ligger ret fast, men samtidig er der her meget mere frihed for hvordan spillerne vil agere. Konkret sidder de med noget viden om Mathias som de kan vælge at bringe i spil – og hvis de er mange nok vil Mathias uanset om det er ham der bestemmer have svært ved at ignorere det. Samtidig bliver der i slutningen introduceret et nyt virkemiddel, Den varme Stol, som giver spillerne endnu mere indflydelse på hvilken historie der i sidste ende fortælles.

#### *Epilog*

I epiløgen binder I knude på scenariet ved at hoppe ud af jeres roller og i tredje person beskrive hvordan rollen endte med at fremstå i filmen og eventuelt hvordan det gik ham efterfølgende.



## SCENER

Det som der skal ske og det som (måske) skete.

Tænk scenerne mindre som scener – altså afsluttede segmenter – og mere som fortællinger du eller spillerne kan bringe i spil og bruge som afsæt for spillet mellem jer.

I Grotesk har du mulighed for at give plads til det der ligger efter scenen – du kan bruge dem som direkte afsæt for at skabe nyt indhold, og det vel at mærke uden du behøver sætte en ny scene.

Scener skal forstås som alle de situationer, historier osv. du og spillerne kan sætte i gang i Dramatiseringen. Jeg bruger ordet scener fordi det er et fast begreb, men tænk det mindre som egentlige scener (altså afsluttede segmenter), og mere som fortællinger du og spillerne kan bringe op og bruge som afsæt for spillet mellem jer. Der er ikke nogen deciderede scener til Samtalen, men det er jo fordi selve det at slå scenerne an og ikke mindst reaktionen på dem skaber spillet i den del af fiktionen.

I Grotesk er der som sagt ikke noget off game. Det giver mulighed for at holde en høj intensitet, og så gør det plads til alt det der ligger efter scenen. Ved at skifte tilbage til Samtalen kan du nemt bruge en scene som afsæt for at skabe nyt indhold uden du behøver bruge en masse krudt på som spilleleder at sætte en ny scene.

Alle tre akter starter med en form for interview. Det giver dig mulighed for – som journalisten – at styre samtalen og på den måde få præsenteret figurerne. Samtidig giver det dine spillere en blød start fordi de netop bare skal svare på dine spørgsmål.

Bemærk at du stadig sagtens kan bruge nogle af de klassiske spillederværktøjer som for eksempel at klippe en scene. Konkret kan du bare som Mathias skifte tilbage til Samtalen og så runde scenen af ("nok om det") eller straks skifte til noget andet ("nu må vi heller ikke glemme dengang hvor ...").

## FØRSTE AKT - BEGYNDELSEN

Generelt skal du hjælpe spillerne til at have en kronologi der starter med et fælles interview og slutter med at Grotesk – som de plejer – bliver forbigået ved prisuddelingen. Hvornår ting ellers ligger i løbet af de dage festivalen varer er ikke vigtigt, men husk at du som Mathias gerne må skære igennem og for eksempel sige "det taler vi lige om lidt senere" hvis du synes det er godt for kronologien at udskyde noget.

### **Startscene: Festivalinterview**

Et større dagblad interviewer gruppen om hvem de er, om kunst, om deres forventninger til festivalen og så videre. Mathias kom for sent og derfor gik de andre i gang.

Målet er at præsentere gruppen og så give mulighed for at disse hinanden en smule. Mathias kan også bruge scenen til at vise at de andre ikke var blege for at bagtale ham og/eller hinanden. Prøv gerne at få det til at være lidt et spil om den sociale status, men uden at I er uvenner eller noget.

### *Praktisk*

Hver spiller har lidt information som de kan vælge at bringe i spil eller som du kan pirke til (se nedenfor). Som Mathias kan du i Samtalen bryde ind og minde de andre om ting som de – efter din mening – sagde om dig eller hinanden.

Intervieweren er en biperson som du primært styrer i denne her scene. Hvis spillerne har lyst kan de naturligvis også tage rollen og byde ind med spørgsmål ligesom du kan lade en overtage birollen ved at skubbe kortet hen mod dem mens I er i Samtalen.

### **Scener du eller spillerne kan sætte**

Følgende scener er på spillernes ark og de kan vælge at sætte dem i spil. Du kan også sætte dem i spil selv eller eventuelt skubbe lidt på for at få spillerne til at gøre det. Navnet i parentes viser hvilken rolle der har mulighed for at sætte scenen, men hvem scenen handler om er åbent.

### **Stjæl rampelyset (Kristian)**

En fan kommer op for at sige noget til en. En anden prøver at stjæle rampelyset.

### **Den enes død ... (Martin)**

Der var en af jer som prøvede at imponere en eller anden konkurrent, tror du nok, og gjorde det ved at bad mouthe dommerne. Problemet var bare at de sad så de ku høre det hele.

### **En scene (Claes)**

På et tidspunkt blev en af jer forvekslet med en anden og – helt ærligt – inferior forfatter. Det var ikke det sjove, det sjove var den scene han skabte.

### **Scoringsforsøg (Andreas)**

Der var på et tidspunkt hvor to af jer lagde an på den samme kvinde. Det var som at se to haner puste sig op indtil det pludselig gik galt.

### **Signaturscener**

Følgende scener fremgår af spillernes ark som nogle de hver især skal sætte i løbet af første akt. Hvis de ikke gør det af sig selv skal du sørge for at hjælpe dem lidt i gang. Teksten fra scenen plus det twist du som Mathias kan lave på scenen er gengivet her. Navnet i parentes viser hvem scenen tilhører.

### **Them dames (Kristian)**

I var rebellerne – de vilde – så ja, der var damer. Nogle af dem var lidt skøre. For eksempel Marie ... Eller hed hun Maja? Men altså, I havde haft noget kørende ganske kort et par uger før festivalen. Og så på et tidspunkt – midt i du lavede noget med gruppen – kom hun hen og troede I havde et forhold og alt muligt. Så du måtte sætte hende på plads at det satte liv ikke var noget for jer.

*Twistet:* Var det ikke Kristian der løb hen og hentede hende og viste hende frem og hende der nærmest måtte flygte væk? Sådan husker Mathias det.

### **Et forslag (Martin)**

I blev hele tiden opsøgt af folk der ville koble sig på jeres projekt. Folk som troede de havde en idé og ikke vidste de manglede evnerne. For eksempel var der denne fyr som havde en idé om at lave et hel spil på Volapyk (altså det rigtige Volapyk) eller noget i den stil uden tanke for om det ville fungere. Så du satte ham på plads, på jeres vegne.

*Twistet:* Det var da en idé Martin præsenterede sammen med ham fyren for så først at skifte hest da en af de andre havde sablet ideen ned. Sådan husker Mathias det.

### **Publikum, de fjolser (Andreas)**

Det fede ved festivaller er opmærksomheden. Det ufede ved dem er opmærksomheden. For eksempel kom der en kvinde hen for at tale med jer fordi hun mente at der var et eller andet galt med jeres spil. Du kan ikke huske hvad (sikkert noget med I ikke leflede nok), men du kan huske du satte hende på plads.

*Twistet:* Andreas lyttede hundrede procent til alt hvad hun sagde. Han labbede det nærmest i sig som om han enten troede på hende eller prøvede at score hende selvom hun var mindst 45. Sådan husker Mathias det.

### **Møde med dommerne (Claes) OBS: brug gerne denne scene som afslutning på akten**

I blev – som så mange gange før – forbigået af dommerne. Intet nyt der, men da de kom hen bagefter og sagde I måske kunne komme ind i varmen hvis bare I ville sørge for at ligne alle de andre lidt mere, så satte du dem på plads.

*Twistet:* Var det ikke Claes som decideret spurgte dem til råds om hvordan I kunne passe bedre ind? Sådan husker Mathias det.

### **Praktisk:**

Der står i Claes' rolle at han først skal sætte denne scene når du begynder at tale om afslutningen på festivalen.

## ANDEN AKT - MIDTEN

Anden akt forløber over en meget længere periode end såvel første som tredje akt, så der skal I bare springe og klippe alt hvad I vil. Du må også gerne gøre det klart for spillerne at det her de kan slå sig løs med improviserede scener hvis de synes de brænder inde med gode ideer. Men for at sikre en følelse af fremdrift kan du strukturere akten over de scenerne Interview, En plan og Arbejdsweekend. Så kan du og spillerne lægge de andre scener ind hvor I nu synes det passer.

Bemærk at der i spillernes beskrivelser af scener de kan/skal sætte er nogle cues til hvor de cirka skal lægge dem.

Overordnet er målet for akten at vise hvordan de andre medlemmer af Grotesk solgte ud ved at bruge deres tid på ting som egentlig strider imod gruppens værdier. Hvor direkte du (som Mathias) vil sige det eller sætte scener der siger det er op til dig, men et vigtigt spørgsmål er også i hvor høj grad spillerne vil bruge deres scener til at stikke til de andre, og ikke mindst om de hver især vil forsvare gruppens ideologi eller om de hellere vil gå i brechen for deres egne projekter.

### Startscene: Baggrundsinterview

Alle medlemmer af Grotesk er – enkeltvis eller i små grupper – blevet interviewet til en artikel om miljøet generelt og dem især. Ud over konkrete citater har folk også – det er Mathias i hvert fald overbevist om – udtalt sig "uden for citat" hvor de kan gå lidt mere til stålet.

Scenen skal vise at der bliver mere splid i denne her akt og samtidig understrege at Mathias bestemmer.

#### Praktisk

Tving gerne spillerne til at sige noget dårligt om Mathias som du så kan konfrontere dem med i Samtalen. Men lad gerne Mathias være lidt overbærende over for eventuel kritik med kommentarer som "jeg ved godt det der handlede om mig, og det er også okay – jeg fyldte jo også en del grundet mit talent" eller "det er okay – du blev også presset af hende til at sige sådan, det kan jeg godt forstå."

Lad eventuelt to af spillerne bliver interviewet på samme tid – det kan give en god dynamik. Og hvis de begynder at bagtale hinanden skal du endelig ikke stoppe det.

Ligesom i første akt må spillerne også gerne spille (bi)rollen som interviewer,

ligesom du kan nøde dem til at tage rollen ved at skubbe bipersonkortet hen mod en af dem.

### Anden scene: En plan

Mathias har inviteret Grotesk hjem i sin lejlighed for at planlægge projekt til næste års festival. Det er ikke vigtigt hvad det præcist handler om, det vigtigt er at sikre sig at alle er ombord. Men der skal jo også besluttes hvem der skal lave hvad. Eller måske snarere hvem der i hvert fald *ikke* skal lave hvad.

For Mathias handler scenen om at vise at alle faktisk var med på projektet fordi han så senere kan vise at de alligevel ikke prioriterede det. I det store billede skal scenen også fungere som et sted hvor egoer kan clashe og hvor man kan fornemme uenighederne ulme.

#### Praktisk

Det grundlæggende i scenen – at få Grotesk samlet om et projekt – kan klares ret hurtigt, og hvad der yderligere sker er meget op til hvad du og dine spillere vil have ud af scenen.

Der er meget prestige i hvem der skal stå for hhv. casting, scenografi, instruktion, skrivearbejde og alt det praktiske. Mathias vil gerne instruere, men det vil Claes nok også gerne. Martin vil sikkert gerne skrive, men vil de andre have ham til det? Og er det ikke meget naturligt at Kristian laver alt det praktiske som han jo plejer? Hvis du føler dine spillere er trygge i deres roller kan der være god dynamik i den diskussion – især hvis I begynder at inddrage tidligere tiders fejl og fadæser som argument for hvorfor en given person i hvert fald *ikke* skal gøre en bestemt ting. Hvis du som Mathias starter den diskussion, så vær det gode eksempel og arbejd med antydninger og halve historier snarere end en masse helt konkrete ting. Der er tit mere komik i ikke at ville tale om noget bestemt end i at udpensle alle detaljerne.

Afsløringen af Kristian (se nedenfor) ville passe godt ind som en underscene i denne her scene. For måske var det på grund af kæresten han kom for sent, blev nødt til at gå tidligt eller hele tiden sms'ede.

#### Spillerinfo

Hver spiller har en lille smule info om hvordan de opfattede mødet. Det er ikke afgørende nok til at du behøver være opmærksom på de bringer det i spil.

### **Mellemscener**

Det her er et godt tidspunkt hvis spillerne vil præsentere scener som de enten har på deres ark eller som de synes passer naturligt ind. Afsløringen af Claes' rolle som arrangør (se nedenfor) passer godt ind her. Konkret kan du – hvis Andreas' spiller ikke byder ind med den – hinte lidt ved at tale om at "I jo også havde meget travlt i den periode. Nogle mere end andre – som vi jo så da vi mødte Claes på den der kunsthøjsfest." "

### **Afsluttende scene: Arbejdsweekend**

De er ikke lang tid til festivalen og Mathias har arrangeret en arbejdsweekend. Andreas fandt et sommerhus på Falster og nu er alle taget derned for at blive færdige. Det ender selvfølgelig med at blive hverken hyggeligt eller arbejdsomt.

Scenens primære mål er at give Mathias mulighed for at konfrontere de andre med at de har det forkerte fokus. Hvordan han gør det – anklagende, beklagende, overbærende eller hvad – er op til dig, ligesom resultatet også er åbent. Måske ender det med et gigantisk skænderi, eller måske ender det med en form for forbrødring og et fælles fokus. Stop scenen når du synes du har det bedste udgangspunkt for tredje og sidste akt.

### *Praktisk*

Spillerne har lidt information om opholdet som gør dem i stand til at sætte småscener og i det hele taget holde gryden i kog. Men ud over det kan du strukturere scenen over følgende tre nedslag

Du kan starte scenen allerede i bilen på vej ned for at mødes med Andreas hvor Kristians afsløring af Martin ville passe godt ind.

Lørdag aften var Andreas til et eller andet møde, og der besluttede I andre jer for at gå i Nykøbing F-revyn. Her ventede der jer endnu en afsløring (se nedenfor). Turen i revyn kan udvides eller startes med en tur i byen hvis du føler der gemmer sig gode scener i mødet med de lokale og/eller en flok meget fulde og potentielt lidt uenige groteskere.

Konfrontationen søndag hvor Mathias runder af på weekenden (hvor de selvfølgelig intet har nået) og han anklager dem for at det er fordi de slet, slet ikke prioriterer ordentligt.

### **Spillerscener**

Hver spiller har lidt information om Interviewet, En plan og Arbejdsweekend som de kan bringe i spil. Ud over det har de hver en "afsløring" om en anden karakter som de skal sætte en scene over. Hvis de ikke husker det bør du hjælpe dem på vej. Teksten fra rollearkene er gengivet her - navnet i parentes viser hvilken rolle

der har afsløringen på sit ark.

### **Kristians kæreste (Claes)**

Kristian fik en kæreste (som han vist er gift og har børn med nu), men prøvede at holde det skjult – måske fordi han helt sikkert var under tøflen. Det fyldte ret meget og blev lidt latterligt af og til. For eksempel dengang I havde planlægningsmøde, men der var vist også engang du og Martin mødte ham i biografen med hende hvor det blev skørt akavet.

Når I spiller planlægningsmødet kan du evt. bruge situationer der handler om kæresten til at bringe biografhistorien på banen hvis det passer ind.

### **Martins kunst (Andreas)**

Martin var på et tidspunkt med til en eller anden helt talentløs dadaistisk performance. Han blev lidt overrasket over I fandt ud af det, og du kan ikke helt huske om han prøvede at bortforklare det eller om han stod ved det uanset hvor idiotisk I – helt berettiget – syntes det var.

Et godt tidspunkt at bringe denne her historie på bane er når I er på vej på arbejdsweekend. Det kan for eksempel være I læser om udstillingen i avisen eller også taler I måske om at nogle af jer rent faktisk har set den og fandt ud af Martin var med.

### **Claes' festival (Martin)**

På et tidspunkt var Claes hovedarrangør på en eller anden streetart festival på Vesterbro. Og vi taler ikke om kunstnerisk leder, men sådan en med clipboard og keyhanger og masser af kedeligt ansvar. Han prøvede virkelig at sælge det som noget cool da I ved et tilfælde mødte ham under festivalen, men I kunne jo godt se hvor latterligt det så ud.

Et godt tidspunkt at sætte denne scene på er efter I har haft et planlægningsmøde. Den kan fx have fundet sted nogle uger eller måneder efter.

### **Andreas' revy (Kristian)**

Andreas har altid talt meget om at give publikum det de ikke vidste de ville have, så I blev noget overraskede da I for sjov var inde og se Nykøbing F-revyn. Det var ustyrligt ringe, men hele aftenen blev reddet af at se Andreas få blomster på scenen og blive hyldet som hovedforfatter.

På et tidspunkt er I på arbejdsweekend i et sommerhus på Falster og denne her scene vil passe godt ind som en del af den weekend.

## TREDJE AKT - SLUTNINGEN

I slutningen er Grotesk tilbage på den årlige improteaterfestival – en festival der viste sig at blive deres sidste som gruppe. Det er her tingene for alvor går galt, og ikke mindst her Mathias mener de andre endeligt svigtede ham.

Rent praktisk er det en akt med en ret stram struktur. I starter – ligesom i de andre akter – med et interview, så går det videre til generalprøven og endelig forestillingen. Hvad der sker i de tre segmenter afhænger af hvilke scener du og spillerne konkret sætter, men det er godt at I alle kender strukturen på forhånd, og du må gerne gøre det klart for spillerne at du nok, som Mathias, skal styre overgangen mellem segmenterne.

Ud over det introducerer tredje akt en ny type scene: Den varme stol. Placer en stol lidt væk fra bordet I sidder ved og lad den pege over mod bordet. På et hvilket som helst tidspunkt kan du eller en spiller sætte sig i den og lave en kort statement som vi kender det fra reality tv og dokumentarer. De korte statements er noget som på en eller anden måde kommer med i den endelige film. Det kan være i form af konkrete optagelser, det kan være fordi instruktøren ender med at lave individuelle interviews eller noget helt tredje. Hovedsagen er at de andre ikke hører de her interviews og at man derfor kan sige hvad man vil. Men selvfølgelig hører *I som spillere og spilledere* dem, og det må I naturligvis gerne bruge til at forme historien.

Brug Den varme Stol sparsomt – højst to gange hver og ikke længere end 30-40 sekunder hver gang. På den måde kan det skabe en masse utroligt sjov dramatisk ironi. Bemærk dog at jeg vil foreslå at du som spilleder især holder igen med at bruge stolen – altså bortset fra til allersidst som skitseret nedenfor.

Husk også at spillerne i denne akt ligger inde med viden som du ikke har. Der er ikke andet at gøre end at tænke hurtigt og klare det så godt du kan.

### **Startscene: Interview**

Som noget af det første på festivalen bliver Grotesk interviewet af en kulturjournalist der gerne vil høre mere om deres spil. Problemet er at ingen – ud over måske Mathias – føler de overhovedet er klar, og spørgsmålet er om de vil være ærlig omkring at det kan gå begge veje, eller om de hellere vil pynte på sandheden.

### *Praktisk*

Jeg foreslår at du lader Mathias holde sig i baggrunden under interviewet og lader spillernes valg mellem den ene og den anden mulighed være det centrale. Der behøver altså ikke være en masse "instrueren" fra hans side i Samtalen.

Men hvis du gerne vil have journalisten stiller Mathias spørgsmål, så giv birollen til en af de andre og bryd ind

### **Midterscene: Generalprøven**

Generalprøven gik helt af helvede til, og i Mathias' hoved er der ikke nogen tvivl om hvor skylden ligger. For sandheden er jo at de andre simpelthen ikke prioriterede gruppen og forestillingen højt nok som man jo så med deres festivaller, deres kunst, deres kærester og deres revyer.

For det første måtte I stoppe spillet under generalprøven fordi det simpelthen var for ringe. Du havde set at det slet, slet ikke fungerede, men du husker at især Claes pressede på for at gennemføre det som planlagt selvom der tydeligvis var brug for en radikal sidste øjeblikks ændring. Og fordi I ikke var enige skabte det en masse uro blandt spillerne. Så selv hvis I havde lavet nogle af de ændringer (og du havde masser af ideer) kunne det sagtens være endt galt fordi de andre simpelthen ikke havde din føling med stoffet.

Men så knækkede filmen for alvor da Andreas fik hovedrollen til at forlade sættet i vrede for aldrig at vende tilbage. I kunne måske have reddet forestillingen til premieren dagen efter, men nu var der intet at gøre. Og nej, du ved ikke præcis hvad der skete, men du ved at Andreas talte med hende og så stormede hun ud.

### *Praktisk*

Standningen af generalprøven og samtalen mellem Andreas og den kvindelige hovedrolleindehaver er to scener du skal sætte i denne her del af tredje akt. Men jeg foreslår at du også sætter selve det at generalprøven går galt op først. Altså at du framer de to scener ved at sige noget i stil med: "Jeg synes det var lidt åbenlyst at nogle af os tænkte på kunsten og gruppen, mens andre åbenlyst var et andet sted. Og det så vil jo til generalprøven." Her må du gerne trække på det de har sagt i interviewet og/eller ting der er sket i anden akt.

### **Slutscene: Forestillingen**

Umiddelbart efter generalprøven valgte Mathias, ligesom hovedrolleindehaveren, at forlade festivalen i vrede. Han følte at de andre rottede sig sammen mod ham og helt uretfærdigt gav ham skylden for sammenbruddet – at de slet ikke kunne se at det var dem og ikke ham der havde skylden. Så han var der ikke til forestillingen dagen efter og ved derfor ikke så meget om den, men han ved at det der skete var frygteligt.

Rent praktisk behøver I ikke spille scenen hvor Mathias går, men det er selvfølgelig noget I kan tage op i Samtalen eller i Den varme Stol. (Og jeg spør i øvrigt at I på det her tidspunkt vil have mere spil i Samtalen end I har ved at skifte til Dramatiseringen, men det afhænger selvfølgelig af gruppen.)

Med andre ord er afslutningen på tredje akt meget åben, men stol på at spillerne har info som gør at spillet nok skal arbejde hen mod et passende crescendo. Og når det sker skal du runde akten af og gå videre til epilogen. Her er mit forslag til hvordan du gør det:

På et tidspunkt vil det måske give mening for Mathias i nutiden – altså den Mathias som findes i Samtalen og er ved at lave filmen – at storme ud i vrede præcis som han gjorde dengang. Måske fordi han ikke får det som han vil have det, måske fordi nogle mønstre gentager sig, eller måske på grund af noget helt tredje. Men hvis det føles rigtigt skal du gøre det. Gå helt ud af spilllokalet og være meget tydelig omkring at du er Mathias hele vejen du – at du ikke længere holder spillet til kun at foregå omkring bordet. Når du så er gået, så giv dine spillere nogle minutter til selv at runde af før du går ind og går i gang med epilogen. Alternativt kan du komme ind uden at sige noget, sætte dig i den varme stol og der lave en fin og forsmået afrunding som Mathias, men du skal kun gøre det hvis du føler du har noget at sige.

## EPILOGEN

Epilogen er en kort afrunding på scenariet. Flyt dine spillere tilbage til området hvor du briefede dem og gør det klart at opdelingen i fiktionslag er slut nu – I spiller så at sige ikke længere. Nu skal de kort fortælle hvordan deres rolle fremstod i filmen og hvordan det gik dem efterfølgende. Fik de deres historier fortalt som de ville? Fik de den berømmelse de tørstede efter? Ændrede deres liv sig (i så fald til hvad)? Eller røg de bare tilbage i den gamle mølle (og hvad var det så)? Hvis de vil må de gerne fortælle det ved hjælp af avisartikler, citater fra anmeldelser eller lignende, men de må også gerne fortælle det helt old school. Om du fortæller noget om Mathias er helt op til dig – det afhænger også af om du satte dig i Den varme Stol i slutningen af tredje akt.

## QUICKSTART

Kom hurtigt i gang (altså det som quickstart faktisk betyder).

### 1. Opsætning

Indret rummet så I har et bord der er spilleområdet bord der er forberedelsesområdet.

Læg alt spillermateriale på forberedelsesbordet. Placer det du skal bruge for at køre scenariet, bipersonkortene og Fiktionslag-kortet på spillebordet.

Skriv guidelines på tavlen.

### 2. Tema og opvarmning

Tal om at det er en komedie om tørsten efter berømmelse, om kunst og rivalisering og om hvem der egentlig bestemmer over ens fortællinger.

#### *Opvarmning*

Fortæl hver især om engang hvor I oplevede en historie om jer fik sig eget liv. Og/eller fortæl om engang I har gjort noget for kunsten eller for noget andet I gik meget op i – gerne noget lidt dumt.

### 3. Opstart

Gennemgå følgende for spillerne.

#### *Universet + Forhistorien*

Improteater er større end man aner. Arrangeres blandt andet på store festivaller.

Mathias fik pludselig uventet succes, så nu vil han skabe en ny film. Det er her I kommer ind i billedet.

#### *Grotesk*

Improteatergruppe der laver spil. Af og til er I måske selv skuespillere, men I har mere været en slags instruktører, dramatikere og designere.

#### *Historien*

Starten – den improteaterfestival hvor Grotesk peakede.  
Midten – Månederne efter hvor I blandt andet arbejdede på jeres nye projekt.  
Slutningen – Festivalen hvor det ikke gik helt som planlagt.

#### *Fiktionslagene*

Når først I går i gang stopper I kun for pauser. Ellers er I altid i: Samtalen eller Dramatiseringen

#### *Hvordan det praktisk klares*

Spilleleder som Mathias

Bipersoner

Sætte scener (bringe historier i spil) - husk at spillerne også må det.

Skifte mellem lag (vend arket)

Spilledning (små cues som at pege el. lign)

Skift mellem akter (pause og mere info)

#### *Regler*

Mathias har altid ret

Bare fordi man har ret behøver man ikke få det præcis som man vil have det.

#### *Guidelines*

Failing is fun

Be the setup, not the punchline

Gå efter grinet

Sig ja

#### *Deres roller*

Ikke færdige og åbne for fortolkning

Skjult information (husk at sige ja)

Likable douchebags

### 4. Spillermateriale

Lad spillerne læse deres roller og tal med dem hvis de har spørgsmål. Det er nu I skal holde en meget kort pause hvis der er brug for det. Når alle er klar går I over til et andet bord og så er I i gang.

### 5. I gang med første akt

Start handlingen *in medias res*. Lad være med at lave en masse introduktioner eller noget, men kast jer bare direkte ud i det og lad som om alle høflighedsfraserne er overstået. Nogle gode startsætninger for dig kan være:

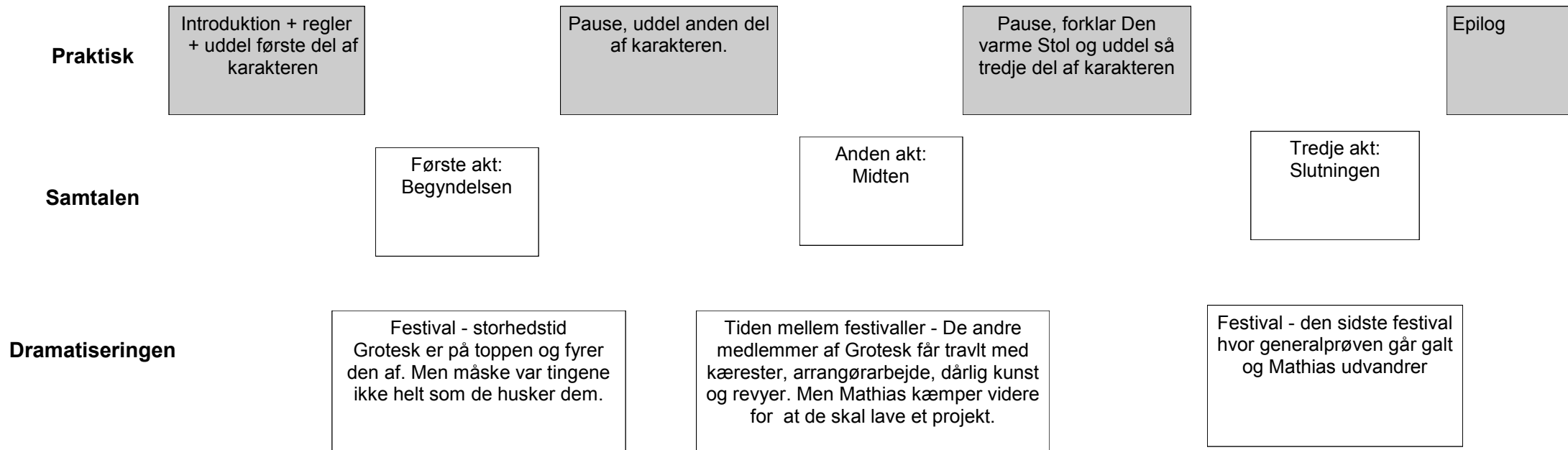
"Noget af det jeg især husker fra det års festival var det interview med kultursektionen."

"Det der interview der blev lavet, det var sgu meget sjovt."

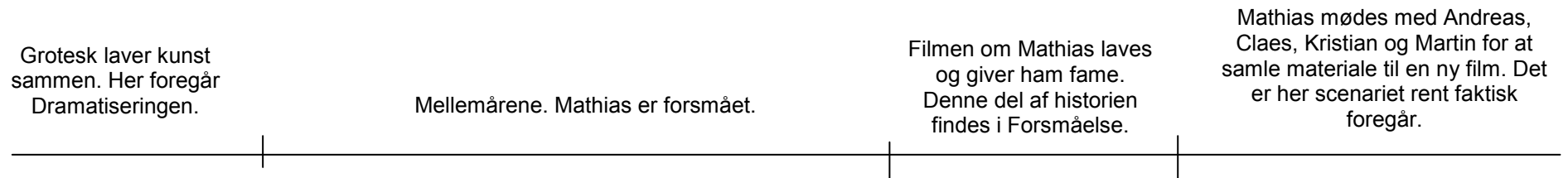
"Kan I huske at vi blev interviewet af ham der kulturjournalisten – der hvor jeg kom for sent?"

Giv dem eventuelt plads til at reagere, men ellers så skift direkte til Dramatiseringen og tag rollen som journalisten.

# OVERSIGT OVER PRAKTIK OG FIKTIONSLAG



## TIDSLINIE





GROTESK - BIROLLE

**Journalisten**

GROTESK - BIROLLE

**Hovedrollen**

GROTESK - BIROLLE

GROTESK - BIROLLE

**Kæresten**

GROTESK - BIROLLE

GROTESK - BIROLLE

**En konkurrent**

GROTESK - BIROLLE

**Dommerne**

GROTESK - BIROLLE

**En fan**

GROTESK - BIROLLE

**En kvinde**

GRÖTISK

**Dramatiseringen**

GRÖTISK

**Samtalen**

## Andreas

Du har på en måde lyst til at sige nej til Mathias' tilbud. Ja I var venner, dengang i Grotesk, men langt henad vejen ville I jo altid forskellige ting. Og du ved også at han mener du og sikkert også de tre andre solgte ud og fik gruppen til at gå i opløsning – noget han sikkert vil få filmen til at kredse om.

Så du burde nok sige nej. Men omvendt vil du også gerne være berømt igen. De andre *havde* jo ikke din evne til at nå et publikum, og de seneste år har du bestemt ikke fået den anerkendelse du vel egentlig har ret til. Så ja, Mathias har en dagsorden, men det kan du jo også have – for eksempel at vise at du var den bedste.

Alt er med andre ord ligesom i gamle dage. Og hvis du skal være helt ærligt glæder du dig også til at genopleve noget af tiden dengang. For I var sgu en cool gruppe. Og mon ikke du i sidste ende kan få en af de andre til at stå i et dårligere lys end dig uanset hvad Mathias siger. Det handler jo ikke om hvad der skete, men om hvordan historien fortælles.

---

Ligesom resten af Grotesk er Andreas lidt af en douchebag. Men det er vigtigt at huske at han ikke er et dumt svin. Han er snarere en sitcom-karakter som egentlig er god nok på bunden, men defineres af en grundlæggende fejl eller karakterbrist han selvfølgelig ikke selv kan se.

### Fejlen

Andreas er smålig og pedantisk. Han hænger sig i ligegyldige detaljer og holder fast på principper – også selvom alle kan se de er lidt latterlige.

Andreas er også en nej-siger. For hvorfor arbejde med noget, hvis man kan få meget mere fame på bare at kritisere en idé inden den overhovedet bliver til noget?

Andreas er ikke en færdig karakter. Du skal ikke spille en fastlagt rolle, men snarere en person der kan udvikle sig i forskellige retninger. Det der sker i løbet af scenariet vil vise hvem Andreas i sidste ende er. Men inden spilstart kan du blandt andet overveje hvor du vil placere ham på følgende skalaer:

Forurettet vs. Overbærende

(Man kan godt påpege andres fejl hele tiden, men gøre det på en overbærende måde)

Udfarende vs. Skumlende

(To måder at fylde en masse på.)

## GROTESK

I er de unge rebeller. I har visioner og manifeste og et klart ønske om at gøre tingene på en ny måde. Ud over kunsten er jeres fællesskab meget defineret af følgende:

- Kvalitet er altafgørende. I laver nyskabelser og bryder grænser, men I gør det ordentligt – en crazy idé er bare ikke nok.
- At være sat er latterligt. At være sat er at stå stille, og stilstand er roden til alt ondt.
- Publikum er idioter. De fleste af dem fatter ikke jeres kunst, og spørgsmålet er ikke hvad I og jeres værker kan gøre for dem, men hvordan I kan bruge dem og deres idioti aktivt.
- Dommerne er fjenden. De er reaktionære og visionsløse ronkedorer, og man kan spørge sig selv hvor deres mandat kommer fra? Det bunder i hvert fald ikke i deres evne til at udvise kunstnerisk mod.

Andreas er storytelleren i Grotesk. Det er ham der har styr på hvad der sælger billetter, og hvis han ikke mente at publikum er idioter ville han være fremragende til at lefle for dem.

### De andre

Mathias er den selvbestaltede leder af Grotesk. Han skaber samling og målrettedhed og så kan han åbenlyst også en hel masse når det kommer til improteater. Du kan bare ikke helt sætte fingeren på præcis hvad det er.

Claes er Mathias' nærmeste rival til titlen som selvbestaltet leder af Grotesk og måske den af jer med flest ambitioner. Hans fejl er at han er arrogant.

Kristian er arbejdshesten og den talentfulde håndværker. Hans fejl er at han er bedrevidende.

Martin er kunstnersjælen og ham med de skøre, men også af og til vidunderligt skøre ideer. Han er frygteligt nærtagende og da han også er et af de mest irriterende mennesker du kender bruger du gerne den viden mod ham.

## Andreas Om Begyndelsen

Scenariets første akt handler om det år hvor Grotesk toppede på den årlige improteaterfestival. I var nogle fandens ka'le og I gav den max gas. Det var en tid hvor det handlede om at være vild og være i opposition, og så handlede det i høj grad om at vinde socialt – ofte ved at sørge for andre tabte.

Målet med første akt er at vise hvem I er som gruppe (herunder hvem og hvad I hader), men du skal også sørge for at få præsenteret og spillet på din grundlæggende fejl.

---

### Scener til Begyndelsen

Det følgende er nogle af de historier du kan huske fra den tid. I nogle tilfælde kan du ikke lige huske hvem der var hovedperson, men det er jo heller ikke så vigtigt. Det vigtige er hvad du gerne vil opnå med at fortælle den.

**Følgende scene skal du sørge for at sætte i løbet af første akt. Husk at vende brikken når I skifter til det dramatiske lag.**

#### *Publikum, de fjolser*

Det fede ved festivaler er opmærksomheden. Det ufede ved dem er opmærksomheden. For eksempel kom der en kvinde hen for at tale med jer fordi hun mente at der var et eller andet galt med jeres spil. Du kan ikke huske hvad (sikkert noget med I ikke lefede nok), men du kan huske du satte hende på plads.

**Nedenstående information kan du bruge til at sætte scener eller til at spice andre scener op.**

#### *Interview*

I blev interviewet til en avis i starten af festivalen. Der satte Mathias sig lidt i et dårligt lys.

#### *Scoringsforsøg*

Der var på et tidspunkt hvor to af jer lagde an på den samme kvinde. Du husker ikke hvem (måske var det endda dig selv), men det er heller ikke det vigtige. Det vigtige er at det var som at se to haner puste sig op indtil det pludselig gik galt.

## Andreas Om Midten

Midten af scenariet foregår i løbet af månederne efter festivalen, og det er garanteret her Mathias vil finde ammunition til at tegne dig som den store skurk der fik det hele til at gå i opløsning. Og han har da også ret i at det var her du begyndte at tænke meget mere på publikum, og på at kvantitet også kan være kvalitet hvis bare man gør det ordentligt. Men var det at sælge ud ligefrem? Handlede det ikke mere om at du – måske – udviklede dig en smule?

Jo, det var nok det. Og hvis det endelig skulle være, så var det nok en af de andre eller måske endda Mathias selv der fik gruppen til at gå i opløsning. Ikke mindst fordi at "vi voksede bare fra hinanden" ganske enkelt er en alt for kedelig historie.

---

### Scener til Midten

Det følgende er nogle af de ting du kan huske fra dengang og som du kan bruge til at sætte eller påvirke scener:

- På et tidspunkt gav du et interview hvor du sagde nogle ting uden for citat. Det blev til en ret afslørende artikel, selvom du ærlig talt ikke kan huske hvad du præcist sagde. Men journalisten interviewede vel også de andre, så uanset hvad hun endte med at skrive havde hun det vel derfra.
- Mathias indkaldte jer til møde for at være sikker på I var med på det projekt I – nok mest han – havde planlagt. Du kom vist til at sige ja til at være med. Du husker det meget som at du måtte kæmpe for at I skulle tænke bare lidt på publikummet og at Claes ville bestemme det hele. Og så selvfølgelig at du håbede de ikke ville tale alt for meget om det stunt du lavede sidst du castede

Desuden har du følgende information som du i løbet af tredje akt *skal* bruge til enten at sætte en scene eller påvirke en.

### Martins kunst

Martin var på et tidspunkt med til en eller anden helt talentløs dadaistisk performance. Han blev lidt overrasket over I fandt ud af det, og du kan ikke helt huske om han prøvede at bortforklare det eller om han stod ved det uanset hvor idiotisk I – helt berettiget – syntes det var.

Et godt tidspunkt at bringe denne her historie på bane er når I er på vej på arbejdsweekend. Det kan for eksempel være I læser om udstillingen i avisen eller også taler I måske om at nogle af jer rent faktisk har set den og fandt ud af Martin var med.

## Andreas Om Slutningen

Slutningen foregår et år efter Begyndelsen hvor I igen var på den årlige festival. I havde en ny forestilling med, men I var langt fra klar. Manuskriptet var højst halvfærdigt, det praktiske sejlede, I var uenige om det meste og det tydede i det hele taget på at blive en katastrofe. Det endte også med at blive jeres sidste festival som gruppe, og det var der nok en grund til. Mathias, for eksempel, for det var som om han ikke kunne se hvor lidt klar I var. Og ja, der var sikkert også flere grunde - ikke mindst hvordan det hele endte. Men uanset hvad der skete er du ret sikker på det er nu han for alvor vil finde en anden at skyde skylden på. Du tænker det helst skal være en anden end dig.

Slutningen kører lidt mere stramt end de andre akter, men nedenfor er nogle af de ting du huske fra de tre overordnede segmenter der udgør akten.

### *Interview*

I starten af festivalen blev I alle fem interviewet af en kulturjournalist. Du kan ikke huske hvad du sagde, men du husker at du var meget i tvivl om hvilken tilgang du skulle vælge. Skulle du stå på mål for forestillingen og pynte lidt på sandheden? Eller var det bedre at gå all in på ærlighed og indrømme at I måske kunne redde forestillingen, men at man nok ikke skulle regne med det?

### *Generalprøven*

Generalprøven gik nærmest værre end du havde forestillet dig. Først måtte I stoppe halvvejs fordi det simpelthen var for ringe. Og det gjorde Mathias rasende fordi han var sikker på at planen nok skulle holde selvom alle andre kunne se det ikke ville fungere – at alle skuespillerne skulle spille den samme rolle var ikke godt, det var bare dovent og dumt.

Men værre endnu blev det da hovedrolleindehaveren pludselig styrtede ud. Du kan huske at du talte med hende og at hun var meget ophidset, men du kan ikke helt huske hvad der skete. Sagde du noget forkert eller hvad?

### *Forestillingen*

I var på røven oven på generalprøven, og det blev kun værre da Mathias også pludselig stormede væk i vrede. Det er du sikker på han nok skal huske at nævne, og han vil garanteret også nævne – ikke helt usandt – at I rottede jer sammen mod ham.

Det han nok sørger for at "glemme" er at I måtte samle stumperne og faktisk klarede det ret godt. Eller, I vandt i hvert fald prisen for bedste forestilling for første og sidste gang i Grottesks levetid. Men var det Mathias gode grundarbejde der gjorde det? Var det at I rent faktisk sørgede for at have publikum med? Eller var det måske bare fordi Mathias ikke var med længere? Du er stadig ikke helt sikker, men hvad der skete er i sidste ende ikke det vigtigste. Det vigtigste er hvad der skaber den bedste historie.

### *Den varme Stol*

Husk også at du i denne akt kan sætte dig i Den varme Stol og uden afbrydelser og indvendinger sige hvad du tænker og føler om en scene, et emne eller noget I har talt om i Samtalen.

## Claes

Du har på en måde lyst til at sige nej til Mathias' tilbud. Ja I var venner, dengang i Grotesk, men langt henad vejen ville I jo altid forskellige ting. Og du ved også at han mener du og sikkert også de tre andre solgte ud og fik gruppen til at gå i opløsning – noget han sikkert vil få filmen til at kredse om.

Så du burde nok sige nej. Men omvendt vil du også gerne være berømt igen Du var jo bedre end de andre, og de seneste år har du bestemt ikke fået den anerkendelse du vel egentlig har ret til. Så ja, Mathias har en dagsorden, men det kan du jo også have – for eksempel at vise at du var den bedste.

Alt er med andre ord ligesom i gamle dage. Og hvis du skal være helt ærligt glæder du dig også til at genopleve noget af tiden dengang. For I var sgu en cool gruppe. Og mon ikke du i sidste ende kan få en af de andre til at stå i et dårligere lys end dig uanset hvad Mathias siger. Det handler jo ikke om hvad der skete, men om hvordan historien fortælles.

---

Claes er lidt af en douchebag, men det er vigtigt at huske han ikke er et dumt svin. Han er en sitcom-karakter der egentlig er god nok på bunden, men som i høj grad defineres af en grundlæggende fejl.

### Fejlen

Claes er arrogant og i høj grad en solorytter. Han mener grundlæggende han er bedre end andre og har ikke noget problem med at fortælle dem det. Eller måske vil han hellere fortælle det til nogen der er næsten lige så god som han selv mens de hører det.

Claes venter ikke på andre. For hvis han har den bedste idé (og det har han), hvorfor så bruge tid på at høre evindelige indvendinger og andre ligegyldigheder?

Claes er ikke en færdig karakter. Du skal ikke spille en fastlagt rolle, men snarere en person der kan udvikle sig i forskellige retninger. Det der sker i løbet af scenariet vil vise hvem Claes i sidste ende er. Men inden spilstart kan du blandt andet overveje hvor du vil placere ham på følgende skalaer:

Perfid vs. Ironisk

Nedladende vs. Lige glad

## GROTESK

I er de unge rebeller. I har visioner og manifeste og et klart ønske om at gøre tingene på en ny måde. Ud over kunsten er jeres fællesskab meget defineret af følgende:

- Kvalitet er altafgørende. I laver nyskabelser og bryder grænser, men I gør det ordentligt – en crazy idé er bare ikke nok.
- At være sat er latterligt. At være sat er at stå stille, og stilstand er roden til alt ondt.
- Publikum er idioter. De fleste af dem fatter ikke jeres kunst, og spørgsmålet er ikke hvad I og jeres værker kan gøre for dem, men hvordan I kan bruge dem og deres idioti aktivt.
- Dommerne er fjenden. De er reaktionære og visionsløse ronkedorer, og man kan spørge sig selv hvor deres mandat kommer fra? Det bunder i hvert fald ikke i deres evne til at udvise kunstnerisk mod.

Claes er på mange måder ham med visionerne i Grotesk og også ham der egentlig helst vil være den selvbestaltede leder i stedet for Mathias.

### De andre

Mathias er den selvbestaltede leder af Grotesk. Han skaber samling og målrettethed og så kan han åbenlyst også en hel masse når det kommer til improteater. Du kan bare ikke helt sætte fingeren på præcis hvad det er.

Andreas er storytelleren og crowdpleaseren der ved hvad publikum (de idioter) vil have. Hans fejl er at han er smålig.

Martin er kunstnersjælen og ham med de skøre, men også af og til vidunderligt skøre ideer. Hans fejl er at han er nærtagende.

Kristian er arbejdshesten og den talentfulde håndværker. Han er også frygteligt bedrevidende og det gør ham til et af de mest irriterende mennesker du kender.

## Claes Om Begyndelsen

Scenariets første akt handler om det år hvor Grotesk toppede på den årlige improteaterfestival. I var nogle fandens ka'le og I gav den max gas. Det var en tid hvor det handlede om at være vild og være i opposition, og så handlede det i høj grad om at vinde socialt – ofte ved at sørge for andre tabte.

Målet med første akt er at vise hvem I er som gruppe (herunder hvem og hvad I hader), men du skal også sørge for at få præsenteret og spillet på din grundlæggende fejl.

---

### Scener til Begyndelsen

Det følgende er nogle af de historier du kan huske fra den tid. I nogle tilfælde kan du ikke lige huske hvem der var hovedperson, men det er jo heller ikke så vigtigt. Det vigtige er hvad du gerne vil opnå med at fortælle den.

**Følgende scene skal du sætte i løbet af første akt. Bemærk dog at du helst skal gemme den til I begynder at tale om prisuddelingen. Vent eventuelt på et cue fra Mathias og husk at vende brikken når I skifter til dramatiseringen.**

#### *Møde med dommerne*

I blev – som så mange gange før – forbigået af dommerne. Intet nyt der, men da de kom hen bagefter og sagde I måske kunne komme ind i varmen hvis bare I ville sørge for at ligne alle de andre lidt mere, så satte du dem på plads.

**Nedenstående information kan du bruge til at sætte scener eller til at spice andre scener op.**

#### *Interview*

I blev interviewet til en avis i starten af festivalen. Mathias kom vist for sent eller noget.

#### *En scene*

På et tidspunkt blev en af jer forvekslet med en anden og – helt ærligt – inferior forfatter. Du kan ikke huske hvem det var (måske var det endda dig selv), men det er ikke så vigtigt. Det vigtige er den i virkeligheden ret latterlige scene ham af jer der blev forvekslet endte med at skabe.

## Claes Om midten

Midten af scenariet foregår i løbet af månederne efter festivalen, og det er garanteret her Mathias vil finde ammunition til at tegne dig som den store skurk der fik det hele til at gå i opløsning. Og han har da også ret i at det var her du fik lyst til at have ansvar og måske give noget igen til miljøet. Men var det at sælge ud ligefrem? Handlede det ikke mere om at du – måske – udviklede dig en smule?

Jo, det var nok det. Og hvis det endelig skulle være, så var det nok en af de andre eller måske endda Mathias selv der fik gruppen til at gå i opløsning. Ikke mindst fordi at "vi voksede bare fra hinanden" ganske enkelt er en alt for kedelig historie.

---

### Scener til Midten

Det følgende er nogle af de ting du kan huske fra dengang og som du kan bruge til at sætte eller påvirke scener:

- På et tidspunkt gav du et interview hvor du sagde nogle ting uden for citat. Det blev til en ret afslørende artikel, selvom du ærlig talt ikke kan huske hvad du præcist sagde. Men journalisten interviewede vel også de andre, så uanset hvad hun endte med at skrive havde hun det vel derfra.
- Mathias indkaldte jer til møde for at være sikker på I var med på det projekt I – nok mest han – havde planlagt. Du kom vist til at sige ja til at være med. Du husker det meget som at det gjaldt om ikke at give Kristian for meget ansvar ud over det praktiske på grund af scenografiskandalen og så at du ærlig talt var lidt træt af at Mathias ville bestemme det hele.

Desuden har du følgende information som du i løbet af tredje akt skal bruge til enten at sætte en scene eller påvirke en.

#### **Kristians kæreste**

Kristian fik en kæreste (som han vist er gift og har børn med nu), men prøvede at holde det skjult – måske fordi han helt sikkert var under tøflen. Det fyldte ret meget og blev lidt latterligt af og til. For eksempel dengang I havde planlægningsmøde, men der var vist også engang du og Martin mødte ham i biografen med hende hvor det blev skørt akavet.

Når I spiller planlægningsmødet kan du evt. bruge situationer der handler om kæresten til at bringe biografhistorien på banen hvis det passer ind.

## **Claes Om Slutningen**

Slutningen foregår et år efter Begyndelsen hvor I igen var på den årlige festival. I havde en ny forestilling med, men I var langt fra klar. Manuskriptet var højst halvfærdigt, det praktiske sejlede, I var uenige om det meste og det tydede i det hele taget på at blive en katastrofe. Det endte også med at blive jeres sidste festival som gruppe, og det var der nok en grund til. Mathias, for eksempel, for det var som om han ikke kunne se hvor lidt klar I var. Og ja, der var sikkert også flere grunde - ikke mindst hvordan det hele endte. Men uanset hvad der skete er du ret sikker på det er nu han for alvor vil finde en anden at skyde skylden på. Du tænker det helst skal være en anden end dig.

Slutningen kører lidt mere stramt end de andre akter, men nedenfor er nogle af de ting du huske fra de tre overordnede segmenter der udgør akten.

### *Interview*

I starten af festivallen blev I alle fem interviewet af en kulturjournalist. Du kan ikke huske hvad du sagde, men du husker at du var meget i tvivl om hvilken tilgang du skulle vælge. Skulle du stå på mål for forestillingen og pynte lidt på sandheden? Eller var det bedre at gå all in på ærlighed og indrømme at I måske kunne redde forestillingen, men at man nok ikke skulle regne med det?

### *Generalprøven*

Generalprøven gik nærmest værre end du havde forestillet dig. Først måtte I stoppe halvvejs fordi det simpelthen var for ringe. Og det gjorde Mathias rasende fordi han var sikker på at planen nok skulle holde selvom alle andre kunne se det ikke ville fungere – at I pludselig skulle komme nøgne ind på scenen var ikke en ”krads kommentar til pornificeringen af samfundet”, det var bare dumt.

Men værre endnu blev det da hovedrolleindehaveren pludselig styrtede ud og aldrig kom tilbage selvom Andreas prøvede at få hende til at blive. Du ved ikke præcis hvad der skete, men du ved at Mathias var gået ud i garderoben for at tale med hende, og det var nok der det gik helt galt.

### *Forestillingen*

I var på røven oven på generalprøven, og det blev kun værre da Mathias også pludselig stormede væk i vrede. Det er du sikker på han nok skal huske at nævne, og han vil garanteret også nævne – ikke helt usandt – at I rottede jer sammen mod ham.

Det han nok sørger for at ”glemme” er at I måtte samle stumperne og faktisk klarede det ret godt. Eller, I vandt i hvert fald prisen for bedste forestilling for første og sidste gang i Grotesks levetid. Men var det Mathias gode grundarbejde der gjorde det? Var det fordi i rent faktisk fulgte nogle af de råd dommerne havde givet jer gennem tiden? Eller var det måske bare fordi Mathias ikke var med længere? Du er stadig ikke helt sikker, men hvad der skete er i sidste ende ikke det vigtigste. Det vigtigste er hvad der skaber den bedste historie.

### *Den varme Stol*

Husk også at du i denne akt kan sætte dig i Den varme Stol og uden afbrydelser og indvendinger sige hvad du tænker og føler om en scene, et emne eller noget I har talt om i Samtalen.



## Kristian

Du har på en måde lyst til at sige nej til Mathias' tilbud. Ja I var venner, dengang i Grotesk, men langt henad vejen ville I jo altid forskellige ting. Og du ved også at han mener du og sikkert også de tre andre solgte ud og fik gruppen til at gå i opløsning – noget han sikkert vil få filmen til at kredse om.

Så du burde nok sige nej. Men omvendt vil du også gerne være berømt igen. Det var jo dig der lavede alt arbejdet dengang, og de seneste år har du bestemt ikke fået den anerkendelse du vel egentlig har ret til. Så ja, Mathias har en dagsorden, men det kan du jo også have – for eksempel at vise at du var den bedste.

Alt er med andre ord ligesom i gamle dage. Og hvis du skal være helt ærligt glæder du dig også til at genopleve noget af tiden dengang. For I var sgu en cool gruppe. Og mon ikke du i sidste ende kan få en af de andre til at stå i et dårligere lys end dig uanset hvad Mathias siger. Det handler jo ikke om hvad der skete, men om hvordan historien fortælles.

---

Kristian er lidt af en douchebag, men det er vigtigt at huske han ikke er et dumt svin. Han er en sitcom-karakter der egentlig er god nok på bunden, men som i høj grad defineres af en grundlæggende fejl.

### Fejlen

Kristian er *bedrevidende*. Det betyder ikke han er bedre end alle andre (ikke altid i hvert fald), men bare at han kan se når de laver fejl. Og det gør de. Altid. Især når de ikke lytter til ham.

Kristian er også af den faste overbevisning at han faktisk laver alt arbejdet hvilket helt åbenlyst betyder at han ikke behøver lytte til andre, for de har ganske enkelt ikke den viden han har.

Kristian er ikke en færdig karakter. Du skal ikke spille en fastlagt rolle, men snarere en person der kan udvikle sig i forskellige retninger. Det der sker i løbet af scenariet vil vise hvilken type Kristian i sidste ende er. Men inden spilstart kan du blandt andet overveje hvor du vil placere ham på følgende skalaer:

Prædikende vs. Vurderende  
(kommer han med egne ideer eller skyder han andres ned)

Sur vs. Udstillende  
(den sure går til angreb, den udstillende prøver at lokke i baghold)

## GROTESK

I er de unge rebeller. I har visioner og manifeste og et klart ønske om at gøre tingene på en ny måde. Ud over kunsten er jeres fællesskab meget defineret af følgende:

- Kvalitet er altafgørende. I laver nyskabelser og bryder grænser, men I gør det ordentligt – en crazy idé er bare ikke nok.
- At være sat er latterligt. At være sat er at stå stille, og stilstand er roden til alt ondt.
- Publikum er idioter. De fleste af dem fatter ikke jeres kunst, og spørgsmålet er ikke hvad I og jeres værker kan gøre for dem, men hvordan I kan bruge dem og deres idioti aktivt.
- Dommerne er fjenden. De er reaktionære og visionsløse ronkedorer, og man kan spørge sig selv hvor deres mandat kommer fra? Det bunder i hvert fald ikke i deres evne til at udvise kunstnerisk mod.

Kristian er arbejdshesten og håndværkeren i Grotesk. Det er ham der laver stort set alt arbejdet (mener han selv), men også ham der sikrer et højt kvalitetsniveau.

### De andre

Mathias er den selvbestaltede leder af Grotesk. Han skaber samling og målrettedhed og så kan han åbenlyst også en hel masse når det kommer til improteater. Du kan bare ikke helt sætte fingeren på præcis hvad det er.

Claes er Mathias' nærmeste rival til titlen som selvbestaltet leder af Grotesk og måske den af jer med flest ambitioner. Hans fejl er at han er arrogant.

Martin er kunstnersjælen og ham med de skøre, men også af og til vidunderligt skøre ideer. Hans fejl er at han er nærtagende.

Andreas er storytelleren og crowdpleaseren der ved hvad publikum vil have. Han er også et af de mest irriterende mennesker du kender, så du er ikke bleg for at pirke til hans ekstreme smålighed.

## Kristian Om Begyndelsen

Scenariets første akt handler om det år hvor Grotesk toppede på den årlige improteaterfestival. I var nogle fandens ka'le og I gav den max gas. Det var en tid hvor det handlede om at være vild og være i opposition, og så handlede det i høj grad om at vinde socialt – ofte ved at sørge for andre tabte.

Målet med første akt er at vise hvem I er som gruppe (herunder hvem og hvad I hader), men du skal også sørge for at få præsenteret og spillet på din grundlæggende fejl.

---

### Scener til Begyndelsen

Det følgende er nogle af de historier du kan huske fra den tid. I nogle tilfælde kan du ikke lige huske hvem der var hovedperson, men det er jo heller ikke så vigtigt. Det vigtige er hvad du gerne vil opnå med at fortælle den.

**Følgende scene skal du sørge for at sætte i løbet af første akt. Husk at vende brikken når I skifter til det dramatiske lag.**

#### *Them dames*

I var rebellerne – de vilde – så ja, der var damer. Nogle af dem var lidt skøre. For eksempel Marie ... Eller hed hun Maja? Men altså, I havde haft noget kørende ganske kort et par uger før festivalen. Og så på et tidspunkt – midt i du lavede noget med gruppen – kom hun hen og troede I havde et forhold og alt muligt. Så du måtte sætte vise hende at det satte liv ikke var noget for jer.

**Nedenstående information kan du bruge til at sætte scener eller til at spice andre scener op.**

#### *Interview*

I blev interviewet til en avis i starten af festivalen. Der var en af jer som sagde noget virkeligt dumt.

#### *Mit rampelys*

Du kan huske på et tidspunkt hvor en fan kom op for at tale med en af jer. Du kan ikke huske hvem af jer det var (måske var det endda dig selv), men det er heller ikke så vigtigt. Det vigtige var at en anden af jer prøvede at stjæle rampelyset.

## Kristian Om Midten

Midten af scenariet foregår i løbet af månederne efter festivalen, og det er garanteret her Mathias vil finde ammunition til at tegne dig som den store skurk der fik det hele til at gå i opløsning. Og han har da også ret i at det var her du fandt sammen med hende du senere blev gift og fik børn med. Men var det at sælge ud ligefrem? Handlede det ikke mere om at du – måske – udviklede dig en smule?

Jo, det var nok det. Og hvis det endelig skulle være, så var det nok en af de andre eller måske endda Mathias selv der fik gruppen til at gå i opløsning. Ikke mindst fordi at "vi voksede bare fra hinanden" ganske enkelt er en alt for kedelig historie.

---

### Scener til Midten

Det følgende er nogle af de ting du kan huske fra dengang og som du kan bruge til at sætte eller påvirke scener:

- På et tidspunkt gav du et interview hvor du sagde nogle ting uden for citat. Det blev til en ret afslørende artikel, selvom du ærlig talt ikke kan huske hvad du præcist sagde. Men journalisten interviewede vel også de andre, så uanset hvad hun endte med at skrive havde hun det vel derfra.
- Mathias indkaldte jer til møde for at være sikker på I var med på det projekt I – nok mest han – havde planlagt. Du kom vist til at sige ja til at være med. Du husker det meget som at det gjaldt om ikke at give Martin hvad han ville have, at du som altid kæmpede for at lave noget andet end alt det praktiske, og så at du håbede de andre ikke huskede din scenografi-fadæse.

Desuden har du følgende information som du i løbet af tredje akt *skal* bruge til enten at sætte en scene eller påvirke en.

#### **Andreas' revy**

Andreas har altid talt meget om at give publikum det de ikke vidste de ville have, så I blev noget overraskede da I for sjov var inde og se Nykøbing F-revyen. Det var ustyrligt ringe, men hele aftenen blev reddet af at se Andreas få blomster på scenen og blive hyldet som hovedforfatter.

På et tidspunkt er I på arbejdsweekend i et sommerhus på Falster og denne her scene vil passe godt ind som en del af den weekend.

## Kristian Om Slutningen

Slutningen foregår et år efter Begyndelsen hvor I igen var på den årlige festival. I havde en ny forestilling med, men I var langt fra klar. Manuskriptet var højst halvfærdigt, det praktiske sejlede, I var uenige om det meste og det tydede i det hele taget på at blive en katastrofe. Det endte også med at blive jeres sidste festival som gruppe, og det var der nok en grund til. Mathias, for eksempel, for det var som om han ikke kunne se hvor lidt klar I var. Og ja, der var sikkert også flere grunde - ikke mindst hvordan det hele endte. Men uanset hvad der skete er du ret sikker på det er nu han for alvor vil finde en anden at skyde skylden på. Du tænker det helst skal være en anden end dig.

Slutningen kører lidt mere stramt end de andre akter, men nedenfor er nogle af de ting du huske fra de tre overordnede segmenter der udgør akten.

### *Interview*

I starten af festivalen blev I alle fem interviewet af en kulturjournalist. Du kan ikke huske hvad du sagde, men du husker at du var meget i tvivl om hvilken tilgang du skulle vælge. Skulle du stå på mål for forestillingen og pynte lidt på sandheden? Eller var det bedre at gå all in på ærlighed og indrømme at I måske kunne redde forestillingen, men at man nok ikke skulle regne med det?

### *Generalprøven*

Generalprøven gik nærmest værre end du havde forestillet dig. Først måtte I stoppe halvvejs fordi det simpelthen var for ringe. Og det gjorde Mathias rasende fordi han var sikker på at planen nok skulle holde selvom alle andre kunne se det ikke ville fungere – at forvandle det hele til et faktisk spil hvor små farvede sten skulle afgøre hvem der vandt og hvem der tabte var ikke "genialt", det var bare dumt.

Men værre endnu blev det da hovedrolleindehaveren pludselig styrtede ud og aldrig kom tilbage selvom Andreas prøvede at få hende til at blive. Du ved ikke præcis hvad der skete, men du synes du hørte Mathias og hende råbe af hinanden i garderoben, og det var sikkert dér det gik galt.

### *Forestillingen*

I var på røven oven på generalprøven, og det blev kun værre da Mathias også pludselig stormede væk i vrede. Det er du sikker på han nok skal huske at nævne, og han vil garanteret også nævne – ikke helt usandt – at I rottede jer sammen mod ham.

Det han nok sørger for at "glemme" er at I måtte samle stumperne og faktisk klarede det ret godt. Eller, I vandt i hvert fald prisen for bedste forestilling for første og sidste gang i Grottesks levetid. Men var det Mathias gode grundarbejde der gjorde det? Var det fordi I faldt tilbage på jeres håndværk – på det I var gode til? Eller var det måske bare fordi Mathias ikke var med længere? Du er stadig ikke helt sikker, men hvad der skete er i sidste ende ikke det vigtigste. Det vigtigste er hvad der skaber den bedste historie.

### *Den varme Stol*

Husk også at du i denne akt kan sætte dig i Den varme Stol og uden afbrydelser og indvendinger sige hvad du tænker og føler om en scene, et emne eller noget I har talt om i Samtalen.

## Martin

Du har på en måde lyst til at sige nej til Mathias' tilbud. Ja I var venner, dengang i Grotesk, men langt henad vejen ville I jo altid forskellige ting. Og du ved også at han mener du og sikkert også de tre andre solgte ud og fik gruppen til at gå i opløsning – noget han sikkert vil få filmen til at kredse om.

Så du burde nok sige nej. Men omvendt vil du også gerne være berømt igen. De andre *havde* jo ikke dine kunstneriske visioner, og de seneste år har du bestemt ikke fået den anerkendelse du vel egentlig har ret til. Så ja, Mathias har en dagsorden, men det kan du jo også have – for eksempel at vise at du var den bedste.

Alt er med andre ord ligesom i gamle dage. Og hvis du skal være helt ærligt glæder du dig også til at genopleve noget af tiden dengang. For I var sgu en cool gruppe. Og mon ikke du i sidste ende kan få en af de andre til at stå i et dårligere lys end dig uanset hvad Mathias siger. Det handler jo ikke om hvad der skete, men om hvordan historien fortælles.

---

Martin er lidt af en douchebag, men det er vigtigt at huske han ikke er et dumt svin. Han er en sitcom-karakter der egentlig er god nok på bunden, men som i høj grad defineres af en grundlæggende fejl.

### Fejlen

Martin er nærtagende. Han tager ting personligt og bliver fornærmet på forhånd. Og så er han ikke bleg for at gøre gengæld, for enhver fornærmelse kan udjævnes af at sende en større en retur.

Martin er også kompromisløs – både på egne og andres vegne. Og hvis du er villig til at gå på kompromis, så er det jo faktisk et slag i ansigtet på ham.

Martin er ikke en færdig karakter. Du skal ikke spille en fastlagt rolle, men snarere en person der kan udvikle sig i forskellige retninger. Det der sker i løbet af scenariet vil vise hvem Martin i sidste ende er. Men inden spilstart kan du blandt andet overveje hvor du vil placere ham på følgende skalaer:

Varm vs. Kold  
(den varme reagerer, den kolde planlægger hævn)

Konfronterende vs. Bagtalende

## GROTESK

I er de unge rebeller. I har visioner og manifeste og et klart ønske om at gøre tingene på en ny måde. Ud over kunsten er jeres fællesskab meget defineret af følgende:

- Kvalitet er altafgørende. I laver nyskabelser og bryder grænser, men I gør det ordentligt – en crazy idé er bare ikke nok.
- At være sat er latterligt. At være sat er at stå stille, og stilstand er roden til alt ondt.
- Publikum er idioter. De fleste af dem fatter ikke jeres kunst, og spørgsmålet er ikke hvad I og jeres værker kan gøre for dem, men hvordan I kan bruge dem og deres idioti aktivt.
- Dommerne er fjenden. De er reaktionære og visionsløse ronkedorer, og man kan spørge sig selv hvor deres mandat kommer fra? Det bunder i hvert fald ikke i deres evne til at udvise kunstnerisk mod.

Martin er kunstnersjælen i Grotesk. Han er den der tænker ud af boksen og i særligt grad udfordrer vaner og traditioner.

### De andre

Mathias er den selvbestaltede leder af Grotesk. Han skaber samling og målrettedhed og så kan han åbenlyst også en hel masse når det kommer til improteater. Du kan bare ikke helt sætte fingeren på præcis hvad det er.

Kristian er arbejdshesten og den talentfulde håndværker. Hans fejl er at han er bedrevidende.

Andreas er storytelleren og crowdpleaseren der ved hvad publikum vil have. Hans fejl er at han er smålig.

Claes er Mathias' nærmeste rival til titlen som selvbestaltet leder af Grotesk og måske den af jer med flest ambitioner. Han er et af de mest irriterende mennesker du kender – ikke mindst fordi han er så arrogant.

## Martin Om Begyndelsen

Scenariets første akt handler om det år hvor Grotesk toppede på den årlige improteaterfestival. I var nogle fandens ka'le og I gav den max gas. Det var en tid hvor det handlede om at være vild og være i opposition, og så handlede det i høj grad om at vinde socialt – ofte ved at sørge for andre tabte.

Målet med første akt er at vise hvem I er som gruppe (herunder hvem og hvad I hader), men du skal også sørge for at få præsenteret og spillet på din grundlæggende fejl.

---

### Scener til Begyndelsen

Det følgende er nogle af de historier du kan huske fra den tid. I nogle tilfælde kan du ikke lige huske hvem der var hovedperson, men det er jo heller ikke så vigtigt. Det vigtige er hvad du gerne vil opnå med at fortælle den.

**Følgende scene skal du sørge for at sætte i løbet af første akt. Husk at vende brikken når I skifter til det dramatiske lag.**

#### *Et forslag*

I blev hele tiden opsøgt af folk der ville koble sig på jeres projekt. Folk som troede de havde en idé og ikke vidste de manglede evnerne. For eksempel var der denne her fyr som havde en idé om at lave et hel spil på Volapyk (altså det rigtige Volapyk) eller noget i den stil uden tanke for om det ville fungere. Så du satte ham på plads, på jeres vegne.

**Nedenstående information kan du bruge til at sætte scener eller til at spice andre scener op.**

#### *Interview*

I blev interviewet til en avis i starten af festivalen. Der var vist en af jer som udleverede en af de andre lidt for meget.

#### *Den enes død ...*

På et tidspunkt var der en af jer – du kan ikke huske hvem, måske var det endda dig selv – der prøvede at imponere en konkurrent ved at bad mouthe dommerne. Problemet var at de sad så de ku høre det hele, og forsøget på at redde situationen var fantastisk.

## Martin Om Midten

Midten af scenariet foregår i løbet af månederne efter festivalen, og det er garanteret her Mathias vil finde ammunition til at tegne dig som den store skurk der fik det hele til at gå i opløsning. Og han har da også ret i at det var her du fandt ud af at det i virkeligheden bare var provokationen og ideen i sig selv der interesserede dig – ikke alt håndværket. Men var det at sælge ud ligefrem? Handlede det ikke mere om at du – måske – udviklede dig en smule?

Jo, det var nok det. Og hvis det endelig skulle være, så var det nok en af de andre eller måske endda Mathias selv der fik gruppen til at gå i opløsning. Ikke mindst fordi at "vi voksede bare fra hinanden" ganske enkelt er en alt for kedelig historie.

---

### Scener til Midten

Det følgende er nogle af de ting du kan huske fra dengang og som du kan bruge til at sætte eller påvirke scener:

- På et tidspunkt gav du et interview hvor du sagde nogle ting uden for citat. Det blev til en ret afslørende artikel, selvom du ærlig talt ikke kan huske hvad du præcist sagde. Men journalisten interviewede vel også de andre, så uanset hvad hun endte med at skrive havde hun det vel derfra.
- Mathias indkaldte jer til møde for at være sikker på I var med på det projekt I – nok mest han – havde planlagt. Du kom vist til at sige ja til at være med. Du husker det meget som at du måtte kæmpe hårdt for at få visioner – kunstneriske visioner – ind i projektet, og så at I skulle prøve at holde Andreas væk fra casting på grund af den dér ting.

Desuden har du følgende information som du i løbet af tredje akt *skal* bruge til enten at sætte en scene eller påvirke en.

### Claes' festival

På et tidspunkt var Claes hovedarrangør på en eller anden streetart festival på Vesterbro. Og vi taler ikke om kunstnerisk leder, men sådan en med clipboard og keyhanger og masser af kedeligt ansvar. Han prøvede virkelig at sælge det som noget cool da I ved et tilfælde mødte ham under festivalen, men I kunne jo godt se hvor latterligt det så ud.

Et godt tidspunkt at sætte denne scene på er efter I har haft et planlægningsmøde. Den kan fx have fundet sted nogle uger eller måneder efter.

## Martin Om Slutningen

Slutningen foregår et år efter Begyndelsen hvor I igen var på den årlige festival. I havde en ny forestilling med, men I var langt fra klar. Manuskriptet var højst halvfærdigt, det praktiske sejlede, I var uenige om det meste og det tydede i det hele taget på at blive en katastrofe. Det endte også med at blive jeres sidste festival som gruppe, og det var der nok en grund til. Mathias, for eksempel, for det var som om han ikke kunne se hvor lidt klar I var. Og ja, der var sikkert også flere grunde - ikke mindst hvordan det hele endte. Men uanset hvad der skete er du ret sikker på det er nu han for alvor vil finde en anden at skyde skylden på. Du tænker det helst skal være en anden end dig.

Slutningen kører lidt mere stramt end de andre akter, men nedenfor er nogle af de ting du huske fra de tre overordnede segmenter der udgør akten.

### *Interview*

I starten af festivalen blev I alle fem interviewet af en kulturjournalist. Du kan ikke huske hvad du sagde, men du husker at du var meget i tvivl om hvilken tilgang du skulle vælge. Skulle du stå på mål for forestillingen og pynte lidt på sandheden? Eller var det bedre at gå all in på ærlighed og indrømme at I måske kunne redde forestillingen, men at man nok ikke skulle regne med det?

### *Generalprøven*

Generalprøven gik nærmest værre end du havde forestillet dig. Først måtte I stoppe halvvejs fordi det simpelthen var for ringe. Og det gjorde Mathias rasende fordi han var sikker på at planen nok skulle holde selvom alle andre kunne se det ikke ville fungere – at lade skuespillerne trække kort med kommandoer for "at vise deres voksende sindssyg" var ikke "genialt", det var bare dumt.

Men værre endnu blev det da hovedrolleindehaveren pludselig styrtede ud og aldrig kom tilbage selvom Andreas vist prøvede at få hende til at blive (eller også ville han bare have hendes nummer). Du ved ikke præcis hvad der skete, men du ved at Mathias gik ind for at tale med hende i garderoben, og det var sikkert dér det gik galt.

### *Forestillingen*

I var på røven oven på generalprøven, og det blev kun værre da Mathias også pludselig stormede væk i vrede. Det er du sikker på han nok skal huske at nævne, og han vil garanteret også nævne – ikke helt usandt – at I rottede jer sammen mod ham.

Det han nok sørger for at "glemme" er at I måtte samle stumperne og faktisk klarede det ret godt. Eller, I vandt i hvert fald prisen for bedste forestilling for første og sidste gang i Grottesks levetid. Men var det Mathias gode grundarbejde der gjorde det? Var det fordi I turde satse på en kunstnerisk idé? Eller var det måske bare fordi Mathias ikke var med længere? Du er stadig ikke helt sikker, men hvad der skete er i sidste ende ikke det vigtigste. Det vigtigste er hvad der skaber den bedste historie.

### *Den varme Stol*

Husk også at du i denne akt kan sætte dig i Den varme Stol og uden afbrydelser og indvendinger sige hvad du tænker og føler om en scene, et emne eller noget I har talt om i Samtalen.

## Mathias

Mathias er en bitter mand. En forsmået mand. Han tørster efter anerkendelse uanset form, og er totalt uforstående over for hvorfor han ikke får den. Og nej, han er ikke typen der ikke ser bjælken i sit eget øje. Han ved godt den er der, ligesom han udmærket godt ved hvad det er for nogle misundelige wannabes der proppede den derind.

Mathias fik godt nok masser af succes efter dokumentaren om hans forsmåelse fik premiere, men det er ikke nok for ham. Dels fordi han ved at berømmelse er flygtig og skal vedligeholdes, men også fordi berømmelse ikke er helt det samme uden anerkendelse. Og at få resten af Grotesk til at anerkende at det hele var deres skyld ville være dejligt. Ikke mindst fordi at når det gælder Mathias, så er det *altid* nogle andres skyld.

---

Ligesom resten af Grotesk er Mathias lidt af en douchebag. Men det er vigtigt at huske at han ikke er et dumt svin. Han er snarere en sitcom-karakter som egentlig er god nok på bunden, men defineres af en grundlæggende fejl eller karakterbrist han selvfølgelig ikke selv kan se.

### Fejlen

Mathias er forsmået. Han mener ikke han får det han fortjener, og det er som sagt altid de andre skyld. Men i scenariet spiller Mathias også det lange spil. Så han kan (måske) holde lidt igen med forsmåelsen så længe han ser en mulighed for at vinde til sidst.

Mathias er ikke typen der udvikler sig i løbet af scenariet – det kan dine spilleres roller måske gøre. Men det kan godt være han spiller på forskellige strenge, og du kan blandt andet overveje hvor du vil placere ham på følgende skalaer i løbet af spillet.

Andreas er ikke en færdig karakter. Du skal ikke spille en fastlagt rolle, men snarere en person der kan udvikle sig i forskellige retninger. Det der sker i løbet af scenariet vil vise hvem Andreas i sidste ende er. Men inden spilstart kan du blandt andet overveje hvor du vil placere ham på følgende skalaer:

Oprigtig vs. ironisk/sarkastisk

Melankolsk vs. kolerisk

Klynkende vs. anklagende

## GROTESK

I er de unge rebeller. I har visioner og manifester og et klart ønske om at gøre tingene på en ny måde. Ud over kunsten er jeres fællesskab meget defineret af følgende:

- Kvalitet er altafgørende. I laver nyskabelser og bryder grænser, men I gør det ordentligt – en crazy idé er bare ikke nok.
- At være sat er latterligt. At være sat er at stå stille, og stilstand er roden til alt ondt.
- Publikum er idioter. De fleste af dem fatter ikke jeres kunst, og spørgsmålet er ikke hvad I og jeres værker kan gøre for dem, men hvordan I kan bruge dem og deres idioti aktivt.
- Dommerne er fjenden. De er reaktionære og visionsløse ronkedorer, og man kan spørge sig selv hvor deres mandat kommer fra? Det bunder i hvert fald ikke i deres evne til at udvise kunstnerisk mod.

Mathias er mere eller mindre selvbestaltet leder af Grotesk. Hvorfor er der ikke rigtigt nogen der ved – heller ikke ham selv. Men mon ikke det har noget med hans åbenlyse talent og de andres mangel på samme at gøre?

### De andre

Claes er Mathias' nærmeste rival til titlen som selvbestaltet leder af Grotesk og måske den af jer med flest ambitioner. Eller, den af de andre ud over Mathias. Hans fejl er at han er arrogant.

Kristian er arbejdshesten og den talentfulde håndværker. Hans fejl er at han er bedreviddende.

Martin er kunstnersjælen og ham med de skøre, men også af og til vidunderligt skøre ideer. Hans fejl er at han er nærtagende.

Andreas er storytelleren og crowdpleaseren der ved hvad publikum (de idioter) vil have. Hans fejl er at han er smålig og pedantisk.