

# Mulholland Lajv

Joel Östlund

*Tack till Martin Rother-Schirren, Kristoffer Lindh och Elsa Helin.  
För att ni orädda kastar er ut i det okända med ett leende på läpparna!*

Mulholland Lajv är fritt inspirerat av David Lynch film Mulholland Drive. Med hjälp av ljud, ljus och speltekniker tas deltagarna med på en surrealistisk resa genom 16 scener. Det handlar om desperation, hopp, kärlek och de viktiga val som förändrar allt.

Tidsåtgång: 4 timmar  
Antal deltagare: 9 - 30  
Spelldare: 2

Denna version 4.0 av Mulholland Lajv är sammanställd i april 2014. Lajvet skrevs ursprungligen till Prolog 2013. Lajvet behöver 2 spelldare och mellan 9-30 deltagare. Tidsåtgången är fyra timmar inklusive förberedelser. Tejp och metatekniker används och lajvet innehåller mycket instruktioner. En av spelldarna är "guide" och håller i förberedelserna samt läser alla introtexter och instruktioner. Den andra spelldaren kan sköta ljud och ljus. En spelldare behöver vara konferenciern i scen 12, Club Silencio, och båda spelldare bör vara beredda på att gå in och stötta eller styra upp förvirrade spelare. Musiken som används är filmmusiken ifrån Mulholland Drive samt om man vill ljudeffekter av ett flygplan som startar samt en dörrsignal. Lajvet spelas i grupper om tre spelare, två huvudroller och en biroll. Om deltagarantalet inte är jämnt delbart med tre rekommenderas en eller två extra biroller. Några grupper får då två biroller som samarbetar. När jag har satt upp lajvet har spelldarna förutom konferenciern gått in och spelat improviserade småroller. Gör det som känns roligt!

Körschema för Mulholland lajv:

#### **Förberedelser**

1. Rollindelning
2. Metaintroduktion

#### **Ljussättning**

Helt vitt

#### **Musik**

Ingen

#### **Scener**

- |                     |                                     |                       |
|---------------------|-------------------------------------|-----------------------|
| 1. Grälet           | Rött och vitt                       | Låt 13                |
| 2. Tävlingen        | Blått, rött och grönt               | Låt 1 *2              |
| 3. Mot Hollywood    | Grönt och vitt                      | Flygplan              |
| 4. Jagad            | Helt rött                           | Låt 4 *flera          |
| 5. Sunset Boulevard | Grönt och vitt                      | Låt 8,14 + Dörr       |
| 6. Oraklet          | Blått och grönt                     | Låt 9 *flera          |
| 7. Repetition       | Helt vitt                           | Dörr                  |
| 8. Audition         | Helt vitt                           | Låt 6                 |
| 9. Kom              | Grönt och vitt                      | Låt 12                |
| 10. Club Retro      | Blått, rött och grönt               | Låt 7 *flera          |
| 11. Nat             | Blått och grönt                     | Låt 9                 |
| 12. Club Silencio   | Helt blått                          | Låt 10,11             |
| 13. Hemma           | Helt vitt                           | Låt 5                 |
| 14. Valet           | Helt blått                          | Låt 4                 |
| 15. Poolparty       | Blått, rött och grönt               | Låt 15 *flera         |
| 16. Final           | Blått och vitt – sedan<br>Helt rött | Låt 3 + Dörr<br>Låt 2 |

#### **Avrollning & Feedback**

## **Innan Lajvet**

### **Rekvisita**

Mängden rekvisita är beroende av antalet spelare. Lajvet spelas i grupper om tre spelare och ofta behöver varje grupp en rekvisita.

X = Antalet spelare delat med tre. Avrunda nedåt. Ett tal mellan 3 och 10.

Det behövs X schalar till birollerna, X glaskulor, X gånger två stolar.

X gånger två papper med 'scen till audition'. (Manus)

2 stycken informationshäfte AB och 2 stycken informationshäfte C.

Utskrivna manus till spelledarna samt skriftliga utvärderingar och pennor.

Filmmusiken till Mulholland drive.

Ljudeffekt av ett flygplan som startar samt en dörrsignal.

En rulle maskeringstejp och ett bord.

Eventuell mat och dryck.

### **Lokal**

Lokalen bör helst vara en svart teaterlokal med ljussättning och en bra stere oanläggning. Innan lajvet startar bör spelledarna tejpa upp X oregelbundna rutor som täcker hela det tänkta scengolvet. En ruta för varje grupp av tre spelare. I ljuskäglan från spotten som inte är vid ljusbordet bör ett bord placeras med informationshäftena. Tejpa ett C vid bordet och på två andra platser utanför den tänkta scenen, tejpa ett A samt ett B. Dessa tre platser är rollernas "hem".

### **Instruktion till Ljussättare**

Mulholland lajv behöver en gedigen ljussättning för att komma till sin rätt. Det behövs ljus i fyra färger som helst ska täcka hela det tänkta scengolvet. Rött, blått, grönt samt vitt ljus. Ljussättningen behöver kunna styras ifrån ett ljusbord. Dessutom behövs två vita spottar som är placerade utanför det tänkta scengolvet. En strax bredvid ljusbordet där guiden står samt en spott utanför scenen där ett bord kan placeras med instruktionshäften. Spottarna behövs för att guiden och birollerna ska kunna läsa instruktioner när allt annat ljus är släckt.

### **Mat och dryck**

Under Prolog 2014 hade vi två uppsättningar med mat och dryck. Till scen 10, Club Retro köpte vi bubblig dricka samt plastglas så att servitörerna kunde ha en liten bar och servera drinkar. Till scen 15, Poolparty gjorde vi snittar som spelledarna serverade. Mat och dryck var uppskattat av spelarna men inte avgörande för upplevelsen. Om mat och dryck serveras nämn något om allergier i början samt att alkohol inte kommer serveras. Om ingen dryck serveras kan det vara bra med tillgång till vatten eftersom det är mycket fysiskt spel.

### **De tre rollerna**

A – huvudroll; B – huvudroll; C – biroll

## Lajvet börjar

### Intro

*Välkomna till Mulholland Lajv. Ett lajv fritt inspirerat av David Lynchs film Mulholland Drive. Det här är ett surrealistiskt lajv som handlar om desperation, hopp, kärlek och de viktiga val som förändrar allt. Mitt namn är... och jag kommer att vara er guide. Det här är... min medarrangör. Lajvet innehåller mycket instruktioner. Vi använder oss av tejp och metatekniker, men allting kommer att förklaras så det behövs inga förkunskaper. Jag börjar nu med att presentera strukturen:*

### Förberedelser

1. Rollindelning
2. Metaintroduktion

### Scener

1. Grälet
2. Tävlingen
3. Mot Hollywood
4. Jagad
5. Sunset Boulevard
6. Oraklet
7. Repetition
8. Audition
9. Kom
10. Club Retro
11. Nat
12. Club Silencio
13. Hemma
14. Valet
15. Poolparty
16. Final

### Avrollning & Feedback

*När lajvet är slut blir det först avrollning. Sedan får ni prata i små grupper. En utvärdering delas ut och om tid finns sitter vi en kort stund hela gruppen.*

### Förberedelse 1 – Rollindelning

*Det finns två rollkategorier. Huvudroller och biroller. Två tredjedelar kommer att ha huvudroller och en tredjedel biroller. Birollerna är på många sätt mer utmanande. De har inte en kontinuerlig roll utan flera småroller. Birollerna läser nya instruktioner mellan varje scen. De är mer drivande och i flera scener spelar birollerna skuggor. Vi behöver en tredjedel biroller.*

*(Dela in gruppen i huvudroller och biroller. Det är fördelaktigt om birollerna är erfarna spelare.)*

*Biroller! Er roll heter C. Det här är erat hem. När ni inte vet var ni ska gå ska ni alltid gå hit. Mellan varje scen kommer ni läsa instruktioner som ligger här. Medan jag instruerar huvudrollerna kan ni välja varsin schal.*

*Nu vill jag att huvudrollerna går runt i rummet. Använd hela rummet.// Så här går ni. Försök nu att slappna av. Gå långsammare men ändå på väg framåt. Ni är en huvudroll. Hur går en huvudroll? Släpp spänningen i axlarna. Hitta en självsäker gång som ni trivs med.// Så här går er huvudroll. Leta upp en annan huvudroll av samma kön och ställ er tillsammans.*

*(Det gör inget om något par blir av olika kön. Anledningen till att de ska vara par av samma kön är för att efterlikna filmen, Mulholland Drive, så mycket som möjligt.)*

*Det finns två huvudroller: A & B. Varje par får gemensamt bestämma vem som ska vara A och vem som ska vara B. När ni har bestämt kan ni gå till era respektive hem.// Nu står alla på den plats som kallas för ert hem. Det här är en plats för observation och reflektion. När ni går av scenen går ni alltid hit. Om ni känner att ni behöver ta en paus gå hit. Det är alltid okej att ta en paus även mitt i pågående spel. Om någon lämnar scenen så går den rollen ut. Lite längre fram kommer jag be alla huvudroller att dansa. Om det är någon som inte känner sig bekväm med det kan ni gå hit, till erat hem.*

*Under spelet kan det hända att starka känslor väcks. Om det känns bra, använd känslorna i spelet. Om det inte känns bra, ta en paus och gå hit. Mulholland lajv handlar både om snällhet och elakhet. Ni kanske kommer göra saker som kan uppfattas som elaka. Att känna sig själv så väl att man vet när man behöver ta en paus är ett hälsotecken. Försök att ha som mål att åtminstone bryta en gång under spelet. Vi kommer att öva på att bryta längre fram. Det här innebär inte att ni får vara elaka mot vandra. Om ni tror att det börjar bli jobbigt för en annan spelare ska ni alltid backa. Det är viktigt att vi tar hand om varandra. Vi är här för att utforska och ha roligt. Det vill vi göra i en trygg miljö. Så ta hand om varandra och när ni vill ta paus, gå hit.*

*C roller: välj ett av de upptejpade rummen. Varsågod.*

*Huvudrollspår: Hitta tillbaka till varandra och välj sedan ett rum med tillhörande C roll. Varsågod.*

*Det upptejpade rum som ni nu befinner er i kallas för ert scenrum. I varje scenrum finns nu en triad, en A, en B och en C roll. Presentera er för varandra och var tydliga med vilken roll ni har. Lagg scenrummet och varandra på minnet. Ni behöver kunna hitta hit och hitta varandra.*

*Nu ska vi göra ett test. Alla gå hem. Alla gå till ert scenrum. C roller: peka på A rollen.*

## **Förberedelse 2 – Metaintroduktion**

*Under lajvet kommer guiden, dvs jag, att ha en spelledande funktion. Jag kommer läsa stämningstexter, bryta scener och ge olika instruktioner. Två specifika metatekniker kommer användas. En metateknik för att skapa rädsla och en metateknik för att skugga. Dessa kommer nu att presenteras.*

*Vi börjar med metatekniken för att skapa rädsla. Om alla A roller går hem och bildar par med varandra. B & C rollerna kan stanna i sitt scenrum och bilda ett par.*

*(A rollerna får hitta egna platser.)*

*(Guiden och en spelledare demonstrerar en gång först)*

*Bestäm vem som börjar och knyt schalen runt ögonen på den. Ni som inte har schalar får blunda, det går lika bra. Ni som ser. Er uppgift är att skapa rädsla genom att*

vidröra. Det här är svårt för ni vill inte göra personen frustrerad utan rädd. Viktiga ledord är timing och empati. Rör ni för ofta eller på samma ställe finns risken att ni skapar frustration istället för rädsla. Långa pauser är ofta läskigare. Försök vara oväntade. Viktigast av allt. Ni som ser har ansvar för att de blinda personerna inte går in i något eller någon.

Ni som är blinda. Ni vill verkligen inte bli vidrörda. När ni blir vidrörda får ni rygga undan, för att sedan stå helt stilla igen. Det är obehagligt. Det är läskigt. Varsågod// Tack. Prata kort med varandra. Vad fungerade bäst för att skapa rädsla?// Byt plats. Varsågod// Tack. Prata igen. Vad fungerade bäst för att skapa rädsla?// Byt igen. Den här gången ska vi öva på att bryta och gå hem. När ni börjar bli rädda på riktigt eller när ni inte vill mer ska ni bryta scenen och gå hem... Målet är inte att stå ut längst. Försök istället att inte bli sist kvar på scen.

Nu vill jag att C rollerna går hem. Huvudrollerna kan gå runt i rummet igen. Försök att hitta tillbaka till den självsäkra gångstil ni hade innan.// Välj nu en huvudroll av motsatt kön och ställer er i par. Dessa par kallas kärleksparen. (Det går även bra med par av samma kön, men tanken är att det ska vara en heterosexuell relation och en homosexuell relation, men det vill vi inte berätta för spelarna nu).

Nu vill jag att C rollerna letar upp sin A roll och ställer er med det paret. Finns där en annan C roll väljer ni ett av kärleksparen som blir över.// C roller: ta med er kärleksparen till ert scenrum.

Nu ska vi spela en scen och samtidigt presentera den andra metatekniken, att skugga. För er som har varit skuggor tidigare ska vi nu jobba med ett specifikt sätt att skugga. C rollerna kommer att vara skuggor. Ingen ser en skugga. Skuggornas tal kommer här symbolisera inre röster. När skuggan säger något hör huvudrollerna det som en inre röst. Det är viktigt att skuggan är tydlig med vem den talar till. En skugga kan vara inre röst till flera roller samtidigt.

(Visa ett exempel: Ställ dig snett bakom en spelare och säg en tanke. Ställ dig sedan riktad mot två spelare och säg en tanke riktad till båda. T ex Jag älskar dig.)

Huvudroller: Ni måste inte lyda eller hålla med den inre rösten. Men försök! Ta in den, så långt det går. Låt den inre rösten påverka er. Kanske väcks en tanke eller en handling. Om det passar kan ni upprepa det skuggan sa högt.

Skuggor: Ni är observatörer som samtidigt har ett mål och vill påverka. Det är viktigt att ni hela tiden har er fulla koncentration på det som händer på scenen. Bara om ni vet exakt vad som pågår kan ni ge scenen den knuff som gör att den blir ännu bättre. Ni behöver veta vad rollerna tänker och känner. En bra regel är att observera i minst 30 sekunder innan ni säger något. Och så fort ni sagt något observera i minst 30 sekunder igen. Tala kort och kärnfullt. Olika spelare tycker ofta om att bli skuggade på olika sätt. Lagg märke till vad som fungerar. Anpassa er till spelarnas behov.

Vi förflyttar oss nu till USA där detta lajv kommer att utspela sig. Var exakt är inte viktigt. Scenen vi ska spela nu är en lycklig scen. Huvudroller: Bestäm er för en grej som ni verkligen gillar hos er kärlekspartner.//

*Det här är den bästa tiden i det här kärleksparets liv. Varken roller eller skuggor får föra in något negativt. Jag vet att det är svårt, men försök att spela en helt lycklig scen. Slut ögonen ni som vill. Det är en sommardag och ni ska gå på picknick. Den bästa dagen i er relation. Ta några djupa andetag. Ta den tid ni behöver. När ni känner er redo är det fritt att börja.//*

*//Frys! Ibland kommer jag att säga frys då vill jag att alla stannar. Oftast kommer det en instruktion, sedan kommer scenen att fortsätta. Nu ska scenen nå sitt klimax. Kan ni göra den ännu lyckligare? Varsågod.// Tack! Ta nu någon minut och prata med skuggan. Vad funkade bra, vad funkade inte.*

*(Om gruppernas spel smittade av på varandra, påpeka detta som positivt. Om någon annan grupp säger en replik som ni gillar är det fritt att stjäla den.)*

*Nu börjar snart lajvet. Är det någon som vill fråga något? (Invänta gruppen)  
Innan vi börjar är det fem minuters paus. De som behöver gå på toaletten gör det nu.  
Om ni undrar något mer kom gärna fram till mig.// (5 min paus)*

*Några råd på vägen:*

*C roller: Ni får hemliga instruktioner mellan varje scen. Ta för vana att gå hem mellan varje scen och läs instruktionerna. Ibland ska ni göra något när guiden ger tecken. Guidens tecken ser ut såhär. (Båda spelledare håller upp höger arm rakt upp)*

*Huvudroller: Om du vill avbryta en scen tidigare, gör det. Om du inte vet var du ska göra, gå hem och observera. När C rollen kommer med ny information är den alltid sann. Bejaka C rollen.*

*Snart börjar Mulholland Lajv. Det här är ett surrealistiskt lajv. Ta en minut och fundera på vad surrealism är för dig?// (1 min Paus)*

*Om du under lajvet får en impuls att göra något surrealistiskt eller ovanligt. Följ den impulsen! Det här lajvet är styrt och har förbestämda scener. Samtidigt vill jag att du ska vara fri, vild och surrealistisk. Detta är en paradox. Följ dina impulser. Om du går för långt kommer vi arrangörer eller C rollerna att vänligt men bestämt föra dig tillbaka.*

*Låt oss börja. Välkomna till Mulholland Lajv!*

## Scen 1 – Grälet

C: Skugga A&B: Kärlekspar.

Musik: Låt 13, Go get some.

Ljus: Rött och vitt

*C roller: Ni är skuggor igen. Gå hem och läs instruktionerna.*

*Huvudroller: Ställ er i kärleksparen, i samma rum som förra scenen.// Bestäm er nu för en grej som ni verkligen ogillar hos er kärlekspartner.//*

*Ni är hemma i erat kök. Er relation är inte längre bra. Vi kommer att spela scenen när ni gör slut. Scenen fortsätter tills en av er lämnar rummet. Om det känns ok, slut ögonen. Försök frammana en bild av när er partner gör det där som ni verkligen ogillar. Släpp fram frustration eller ilska om den kommer. När ni hör musiken är det fritt att börja scenen. (Musik)*

### Info till C

C rollen har hemliga instruktioner till alla scener. Ta för vana att komma hit och läsa så fort en scen är slut.

C är skugga

Mål: Ett gräl.

Hjälp spelarna att få till ett ordentligt gräl. Nyckeln till bra skuggning är att koncentrerat följa med i scenens utveckling. När bra tillfälle ges förmedla en tanke eller känsla. Scenen är slut när en roll lämnar rummet.

## Scen 2 – Tävligen

C: Domare A&B: Tävlingsdeltagare

Musik: Låt 1, Jitterbugg

Ljus: Blått, rött och grönt

*Huvudroller: Om ni stöter på er kärlekspartner från och med nu så är det en annan person. Ni har separerat och det har gått en tid. Det känns som det är dags att lämna stan. Ni har alltid drömt om att bli skådespelare. Och nu finns en möjlighet. Det har utlysts en danstävling. Er möjlighet till ett nytt bättre liv. Första pris är en resa till Hollywood. När musiken startar har ni några minuter på er att visa domarna att ni är bäst. Alla C roller kommer att spela domare. Ni kan ställa upp er vid scenkanten. Er uppgift är att välja ut varsin dansare som vinner resan till Hollywood.*

*(Musik) Det är hundra dansare på dansgolvet men ni vet att ni egentligen är bäst!*

*(Musik igen) Alla andra är utslagna, men ni har gått vidare till finalen som börjar nu. Vilken känsla, vilken sprakande variation av dansstilar. Kom ihåg att le. Det är alltid de entusiastiska som vinner.//*

*(När musiken är slut) Domare gör ert val.*

### Info till C

C är tävlingsdomare

Mål: Ni ska alla välja er **A roll** som vinnare.

Ni har full frihet att gå ut på dansgolvet eller diskutera sinsemellan, men stå tillsammans i början. Få det att se ut som ett svårt val. Tveka först, välj sedan A.



### **Scen 3 – Mot Hollywood**

C: Pensionär A: Vinnare B: Observatör

Musik: Flygplan

Ljus: Grönt och vitt

*Nu vill vi ha vinnarna upp på scen. Bara vinnarna. Låt oss ge dem en varm applåd!*

*Nu kommer allting att bli bra.*

*Nu startar era nya liv.*

*Nu kommer allt att bli fantastiskt.*

*Vinnarna kan ställa sig i sina urspungsrum. Kan C rollerna vänligen hämta två stolar. Ställ dem bredvid varann.// Vinnare varsågod och sitt. Era nya liv måste börja med ett nytt namn. Vad ska du heta? Vad heter en Hollywoodstjärna? När du har bestämt vad du ska heta kan du säga det högt.// Du vann tävlingen och sitter nu i flygplanet. Bredvid dig sitter en pensionär. (Låt C sätta sig)*

*Vänligen spänn fast säkerhetsbältena, luta er bakåt i stolarna och låt oss flyga till Hollywood.*

(Musik: ljudeffekt av flygplan som startar.)

#### **Info till C**

C är pensionär

Mål: Att A känner sig som en vinnare.

Du är den lite för trevliga och pratglada pensionären på planet. Du såg danstävlingen på TV och är mycket imponerad! Du vill gärna se A på vita duken.

## Scen 4 – Jagad

C: Skuggor A: Observatör B: Jagad

Musik: Låt 4, Diner

Ljus: Helt rött

*A roller: Ta med er en av stolarna och gå hem. Ni är observatörer i denna scen.*

*B roller: Välkomna fram och sätt er på stolen i ert scenrum.*

*C roller: Vi ska nu använda metatekniken för att skapa rädsla. Kan ni gå fram och knyta schalen runt Bs ögon.//*

*B: Scenen kommer att sluta när du ligger i fosterställning på golvet.*

*Du sitter i en limousin. Du är rädd. Du har ingått ett avtal som kommer att leda till din död. Chauffören tänker döda dig när ni kommer fram. Dörrarna är låsta. Du är livrädd. Du vill inte dö... En annan bils strålkastare lyser dig i ögonen. Limousinen kränger men lyckas inte väja. Bilarna krockar och du slungas framåt.*

*C: ta undan stolarna.*

*Du får en smäll i huvudet och minns inte längre ditt namn eller vem du är. Men du minns att du är jagad. Du har ont i hela kroppen men du kravlar dig ut och försöker fly genom skogen. Du är rädd. Avsluta scenen genom att lägga dig i fosterställning.*

*Varsågod!// (Musik)*

*(Metatekniken för att skapa rädsla. Läs vidare när alla ligger i fosterställning.)*

*Du kommer ut ur skogen och till ett bostadsområde. Utanför ett fint bostadskomplex ser du en kvinna som bär sina väskor till en taxi. När hon tittar bort smyger du in i hennes hus. Där gömmer du dig bakom en fåtölj.*

*C: Ta varsamt av schalen och ställ en stol över B*

*B roller: Stanna kvar där du är under nästa scen. Du är fortfarande rädd. Ditt liv hänger på att den som bor här vill hjälpa dig. Du måste övertala honom eller henne. Du minns nästan ingenting förutom att de vill döda dig. Vilka de är vet du inte, men tar du kontakt med polisen är du död. Du minns inte ditt namn. När du ligger och väntar inser du att du behöver ett namn. Du ser böcker i bokhyllan och affischer på väggarna. Välj ett namn därifrån.*

### Info till C

C ska använda metatekniken för att skapa rädsla

Mål: Att B blir rädd.

Se till att B är kvar i ert scenrum hela tiden. Du har ansvar för att B inte gör sig illa. När B ligger i fosterställning på golvet ska du sluta!

## **Scen 5 – Sunset Boulevard**

C: Hyresvärd A&B: Roll

Musik: Låt 8, I've told every little star (+Dörrsignal)

Låt 14, Diane and Camilla

Ljus: Grönt och vitt

*A roller: Flygplanet landar i Hollywood. Du är på ett strålande humör och känner dig snäll. Du ska få låna din mosters lägenhet på Sunset Boulevard. Din moster är bortrest, men hyresvärden ska ge dig nyckeln. En snabb taxiresa tar dig till Sunset Boulevard. Ställ dig utanför ditt scenrum och ring på hos hyresvärden. Scenen börjar när du hör dörrsignalen.// (Dörrsignal) (Musik: låt 8)*

*(När A går in till B, Musik: låt 14)*

*(B-roller: Ni måste övertyga denna person om att hjälpa er.*

*A-roller: Är det kanske en vän till din moster?)*

### **Info till C**

C är Hyresvärden

Mål: Prata mycket och försök få A att känna sig som ett lydigt barn.

Led A två långa varv runt lokalen innan ni kommer fram till scenrummet och du låser upp. Du äger komplexet bestående av 20 lägenheter, trädgård, tennisbana och pool. Du är varm men sträng och berättar gärna om alla konstiga gäster. (En gång var det en gäst som hade en känguru som husdjur. Han är som tur var inte kvar.) Du känner As moster väl och gillar henne. Pressa gärna A lite på varför A är här. Prata länge i dörren men följ inte med in i rummet. Det vore oartigt. Du får inte se B.

När A har gått in ska du endast observera!

Undantag: Om A slänger ut B får du gå in som skugga och övertala A att hjälpa B.

## Scen 6 – Oraklet

C: Orakel A&B: Roll

Musik: Låt 9: Dwarfland-Love theme

Ljus: Blått och grönt

*Det har blivit kväll. B vågar inte gå ut. Men A har handlat mat så ni har precis ätit en god middag tillsammans. Varsågoda//*

(Musik)

(1 minut sedan Dörrsignal)

*//Det är dags att gå och lägga sig. Det finns en dubbelsäng och en soffa i lägenheten. Vem sover var?*

### Info till C

C är ett blint orakel

Mål: Få nackhåren att resa sig.

I denna scen ska ni inte gå till ert eget scenrum. Hugg en annan C roll och byt scenrum med varandra. När du hör dörrsignalen ska du ringa på dörren.

Som blind behöver du inte blunda, men titta ingen i ögonen utan rakt framför dig. Använd dig av långa tystnader. Du har två repliker. Du får säga dem hur många gånger du vill, men ingenting annat.

Repliker:

*”Någon är i fara. Något fruktansvärt kommer hända.”*

*”Det är inte som du tror.”*

## **Scen 7 – Repetition**

C: Hyresvärd A&B: Roll

Musik: Endast Dörrsignal

Ljus: Helt vitt

*Ni sover gott och vaknar nästa morgon. Solen skiner, fåglarna kvittrar och allt känns bättre. Varsågoda.*

(Musik: Dörrsignal)

/Lång tid/

(Musik: Dörrsignal)

*Nu är taxin här.*

*(B roller: Ni vågar inte följa med.)*

### **Info till C**

C är hyresvärden igen

Förmedla detta:

*A har fått sitt livs chans. Mostern har ordnat en audition. Det gäller huvudrollen i en ny film. A behöver lära sig replikerna på en gång. En taxi kommer och hämtar A om två timmar.*

När Guiden signalerar ringer ni på dörren och överräcker 2 manus.

När du förmedlat budskapet, lämna dem och observera. Stör endast om de inte repeterar.

## **Scen 8 – Audition**

C: Regissör A: Roll B: Skådespelare

Musik: Låt 6, the beast. (När guiden läser och när scenen är slut.)

Ljus: Helt vitt

*C rollen är regissör.*

*I denna scen har både A och C rollen instruktioner. Så både A och C går till C rollens hem. Men läs endast era egna instruktioner.*

*B roller: Gå till ert scenrum. Ni kommer nu kort att spela någon annan. Skaka av er rollen.// Ni är nu en känd skådespelare. Ni har fått en av huvudrollerna i den nya långfilmen och känner er trygga. Regissören har bett er vara motläsare under audition. Ni har avverkat ett tiotal personer, men det verkar vara något visst med nästa person. Det kanske är den rätta.*

*(Musik)*

*A roller: Taxin stannar utanför en stor filmstudio. Även andra är på väg till audition. När du kommer in är det liv och rörelse, men alla verkar veta vad de ska göra. Gå ett varv runt hela scenen och förundras över filmstudion. Audition är sedan i ditt scenrum. Varsågoda!*

*(När guiden ger tecken meddelar C att A fått rollen.)*

### **Info till C**

C är regissören

Mål: Hjälp skådespelarna att göra en bra scen.

Regissören som introduceras här kommer du att spela i flera scener.

Du genomför en audition för att välja huvudrollen till din långfilm. Till din hjälp har du en skicklig skådespelare (B) som är motläsare under audition. Ta din tid. Låt dem spela scenen flera gånger. Regissera dem gärna.

När guiden ger tecken ska du meddela att A får huvudrollen i långfilmen. Var entusiastisk! Det här kommer bli fantastiskt!!!

(Namnet på långfilmen kan vara ”Mulholland drive”)

### **Info till A**

Spela scenen sensuellt och förför din motspelare. Som om du verkligen älskade skådespelaren som spelas av B.

## **Scen 9 – Kom**

C: Skugga A&B: roll

Musik: Låt 12, Pretty 50's

Ljus: Grönt och vitt

*C är skugga.*

*A: Du fick huvudrollen. Det här måste firas. Du vill gå på klubb, men du vill inte gå ensam så B måste följa med dig.*

*B: Du är livrädd för att gå ut. Samtidigt är A väldigt charmig när A är så glad.*

*Varsågod! (Musik)*

*(Se till så att alla kommer iväg efter dryga 5 minuter) Nu har taxin kommit!*

### **Info till C**

C är skugga

Mål: Att A & B går till klubben efter ca 5 minuter.

A är fylld av glädje. Förstärk det!

B är fortfarande rädd. Det kan vara farligt för B att gå ut. Samtidigt börjar B bli förälskad i A. Förstärk det!

## **Scen 10 – Club Retro**

C: Serveringspersonal, gäst A&B: roll

Musik: Låt 7, Bring it on home

Ljus: Blått, rött och grönt

*I nästa scen ska ni inte bry er om tejen, hela lokalen är en nattklubb. C rollerna med schalar är serveringspersonal. C rollerna utan schalar kommer att vara andra gäster.*

*Huvudroller: Ni sätter er i taxin och ber chauffören köra er till stans bästa nattklubb. Ni hamnar på Club Retro. Stämningen är härligt elektrisk! Varsågod.*

*(Musik + dryck till serveringspersonalen) //5 min//*

*Frys! Plötsligt känner ni igen någon. Längre bort står er gamla kärlekspartner. Ni blir chockade. Ska ni gå fram eller låtsas som ingenting?*

*B roller: Ert minne är fortfarande suddigt. När ni ser er kärlekspartner minns ni picknicken och ert gräl men inget mer.*

*//10 min//*

*Frys! B roller: Ni behöver gå på toaletten, ursäkta er och gå hem till C för att läsa instruktioner. Ni andra fortsätter. Varsågod!*

*//10 min//*

*Sista beställningen//*

*Nu stänger Club Retro. Taxin väntar utanför.*

### **Info till C**

C är serveringspersonal eller gäst

Mål: Nattklubbstämning!

Välj ut en eller två C roller som är serveringspersonal och behåller schalarna. Gör gärna en bar.

Alla andra C roller tar av sig schalarna och spelar gäster på Club Retro. Ni interagerar som ni vill. Mål för gästerna: Dra igång ett dansgolv! Prata med alla! Flörta vilt! Försök få A rollen med hem i slutet av scenen!

### **Info till B**

Du drabbas av en insikt. Hotet kommer närmare men A kan rädda dig om A älskar dig. Club Retro stänger om 10 minuter.

Du måste följa med A hem igen.



## **Scen 11 – Natt**

C: Skugga A&B: roll

Musik: Låt 17, Mulholland drive-love theme

Drömmen: Låt 9, Dwarfland-love theme

Ljus: Blått och grönt

(Musik)

*Taxin kör er hem till lägenheten. Ni är trötta. Det finns en dubbelsäng och en soffa, vem sover var? //Tillslut somnar alla.*

(Dra ner ljuset. Ny musik, låt 9)

*B roller: Ni drömmer en mardröm. Era repliker i drömmen kommer ni få från skuggan, säg dem högt. Ni är svårväckta från mardrömmen. Det tar tid att vakna.*

*A roller: Ni vaknar direkt när B börjar tala i sömnen.*

*Sov nu lugnt vidare tills skuggan kommer.*

### **Info till C**

C är skugga

Mål: Oro och förvirring.

Börja med att observera. När huvudrollerna somnat kommer B att drömma en mardröm. Ge B följande drömrepliker, gärna flera gånger:

*"Silencio"*

*"Det finns ingen orkester"*

När B vaknar ska du förmedla följande till B.

*Ni måste åka till Club Silencio nu. A måste komma frivilligt.*

## Scen 12 – Club Silencio

C: Annan gäst A&B: roll

Musik: Först Låt 10, Silencio; Efter konferencierns tal Låt 11, Llorando

Ljus: Helt blått

*Nu vill jag att alla roller går hem till C. Alla roller har instruktioner. Läs endast era egna instruktioner.//*

*En taxi tar er till Club Silencio. Ingången ligger på en liten bakgata. Hela lokalen är Club Silencio. Stämningen är exotisk och skrämmande. Varsågod.*

(Efter 5 minuter går en av spelledarna in på scenen som konferencier. Förbered detta soloframträdande innan. Inspireras av konferenciern i Mulholland drive. Föreslagna repliker:)

*"Silencio. No hay orchestra. No hay banda. Allt är en inspelning. Välkomna till Club Silencio."*

(Avsluta med att sträcka ut armarna och gör gester i luften. Då börjar A skaka.)

### Info till C

C är surrealistisk gäst

Mål: En surrealistisk stämning.

Hela lokalen används igen. Börja med att ställa stolarna så att alla riktas mot en scen. När det är klart spelar ni surrealistiska gäster. Var oväntade. Stirra med tom blick mot scenen. Tala rätt ut i luften. Svara på tilltal lite försent.

Efter konferencierns framträdande börjar A skaka. När A skakat färdigt går du fram till B och lämnar över en glaskula till B samtidigt som du säger en av tre repliker. Du väljer vilken:

- \* Håll hårt i denna. Du känner skuld. Det som händer nu är ditt fel!
- \* Håll hårt i denna. Du känner lättnad. Du är räddad!
- \* Håll hårt i denna. Du känner kärlek. Du älskar livet!

Fortsätt sedan vara surrealistisk gäst. Skruva gärna till det mot slutet.

### Info till A

När konferenciern har talat färdigt och gör gester med armarna börjar du skaka. Först lite, sedan mer och mer. Tillslut skakar hela din kropp. Skaka i ca 30 sekunder. Det kommer bara över dig och du vet inte varför.

### Info till B

Du har varit här förut. Det är en farlig plats. Nu kommer allt avgöras. Du är tacksam för att A följde med dig.

### Scen 13 – Hemma

C: Regissör A&B: Roll

Musik: Låt 5, Mr. Roque-Betty´s theme + Dörrsignal

Ljus: Helt vitt

*Ni tar en taxi hem till lägenheten. A roller: Nu vill ni veta vad som pågår. Vad händer på Club Silencio. Kräv ett svar. Varsågod!*

*//Frys!*

*B roller: Ni ska nu byta rum ett steg medsols. Titta hur B rollen står dit du ska. Flytta och ta den positionen men fortsätt scenen exakt där du var. Varsågod!*

*//Frys!*

*B roller: Byt igen. Varsågod!*

(Byt flera gånger snabbare och snabbare. Låt rollerna komma runt ett varv. När B rollerna är tillbaka till sitt ursprungliga scenrum. Ge signal till C att ringa på dörren.

Musik: Dörrsignal)

### Info till C

Först ska du observera i ca 10 min.

Sedan är C regissören

Mål: Att A känner förvirring. Att B känner sig som en stjärna.

På guidens signal ringer du på dörren och **hämtar B**. A lämnas kvar. Du har bokat bord på Hollywoods bästa restaurang och är här för att hämta huvudrollen till din långfilm. Ta dig tid i dörren, flörta med B.

Du känner inte igen A.

## **Scen 14 – Valet**

C: Skugga A: Roll B: Observatör

Musik: Låt 4, Diner

Ljus: Helt blått

*B roller: Ni är observatörer. Ställ er så ni ser bra.*

*A roller: Du faller ner i en djup brunn av förtvivlan. Du är osäker på vem du är och drabbas av en mardröm. Vi använder nu metatekniken för att skapa rädsla. Kan C rollerna gå fram och knyta schalen runt ögonen på A.//*

*Du vet inte var du är, du vet inte vad som händer. Du är fruktansvärt rädd.*

*Varsågod!//*

*//Frys. Ligg kvar.*

*B roller: Gå fram och ställ er vid A. Du kan nu göra ett val. Du har makt att ta över As plats. Du gör det genom att ge A glaskulan och sätta schalen på dig själv. Men du måste göra det nu. Valet är ditt!*

*(Avbryt när minst ett par har bytt, men inte för många)*

*Tiden är ute. Ni som inte valt att byta går tillbaka. //C roller: Fortsätt. (Gå fram och instruera rollerna med glaskula att de ska hjälpa C rollen att skapa rädsla)*

### **Info till C**

Vi använder nu metatekniken för att skapa rädsla igen.

## **Scen 15 – Poolparty**

C: Regissör A&B: Roll

Musik: Först tyst sedan Låt 15, Dinner party pool music

Ljus: Blått, rött och grönt

*Ligg kvar! Ni med glaskulor. Följ C hem och läs instruktioner.*

*Du som ligger på scenen. När jag säger till ska du vakna långsamt. Tiden har gått. Du har egen lägenhet men din karriär går dåligt. Du älskar den andra rollen. Ni har haft en passionerad relation men glider ifrån varann. Du vill vara älskad igen. Du vaknar nu långsamt. Varsågoda.*

*//En limousin kommer och hämtar dig. C roller: Ställ fram en stol i ert scenrum.*

*Sätt dig på stolen. Du sitter i en limousin. Du är rädd. Du har ingått ett avtal som kommer att leda till din död. Chauffören tänker döda dig när ni kommer fram.*

*Dörrarna är låsta. Du är livrädd. Du vill inte dö...// Limousinen stannar plötsligt.*

*Dörren öppnas. Någon kommer för att hämta dig.*

*(Musik. Hög ljudet långsamt. Fram med snittar.)*

*//(Efter minst 10 minuter.) Festen är snart slut och det är tid för dans*

### **Info till C**

C rollen är regissören

Mål: Att rollen utan glaskula långsamt blir bortglömd.

Några månader senare. Hela scenen är ett poolparty. När limousinen stannar kan ni etablera partyt och invänta de andra som går ett varv runt scenen. Roller utan glaskula är misslyckade. Alla andra är framgångsrika och du känner de flesta. Beskriv varandra som fantastiska i olika filmer där rollen utan glaskula spelade en minimal biroll.

Du är djupt förälskad i rollen med glaskula. Ni har en hemlig överraskning som du presenterar efter en stund. Vad överraskningen är bestämmer du. I slutet av scenen vill du dansa.

(Exempel på överraskning: Ni ska åka på semester till Venedig. Ni har förlovat er. Ni ska flytta till New York. Ni har blivit inbjudna till filmfestivalen i Cannes)

### **Info till roller med glaskula**

Mål: Att rollen utan glaskula långsamt blir övergiven.

Några månader har förflutit.

När limousinen stannar ska du hämta den andra rollen ur limousinen. Var kärleksfull. Ni går tillsammans ett varv runt lokalen för att komma till poolpartyt. Hela rummet blir då en fest. Håll dig nära rollen men var hela tiden intresserad av någon annan. Du gillar den andra rollen men du älskar regissören.

Mot slutet av scenen kommer regissören att berätta något och er kärlek blir tydlig.

## Scen 16 – Final

Utan kula: Roll Andra: Galenskap

Musik: Låt 3, Rita walks-sunset boulevard-aunt ruth + Dörrsignal + Låt 2.

Ljus: Blått och vitt – sedan Helt rött

*C och ni som har glaskula: Läs instruktioner.*

*Roller utan glaskula. Gå till ert scenrum. Lägga er ner på golvet. Ni är i lägenheten, ensamma. Det har gått flera dagar. Ni vågar inte lämna lägenheten. Ni vill gå ut, men kan inte. Ni ligger på soffan. Varsågoda.*

*//(När de andra är klara:) Varsågoda.*

(Musik: Dörrsignal)

*//(Vänta minst 5 minuter, sedan ljusförändring till rött: Galenskap)*

*//Nu orkar du inte mer. Du lägger dig på sängen. I nattduksbordet ligger en revolver.*

(Musik: Låt 2, Mulholland drive)

### Info till C

Den här scenen är delad i två delar. När ljuset förändras från blått till rött börjar galenskapen. Samarbeta med rollen med glaskula.

Mål del 1: Surrealistisk skräck.

När du hör dörrsignalen ringer du på dörren. Kom in som en av dina roller. Gå sedan ut och kom in som en annan roll. Försök hinna med minst tre roller. Börja gärna med regissören, hyresvärderna och pensionären.

Dina roller: Domare. Pensionär. Hyresvärd. Orakel. Serveringspersonal eller gäst på Club Retro. Gäst på Club Silencio. Regissör.

Mål del 2: Galenskap.

När ljuset blir rött blir allt galet. Var surrealistiska! Prata som flera olika roller! Jaga offret runt lokalen. Det är final!

Avsluta med att lämna rollen på golvet i ert scenrum.

### Info till roller med glaskula

Den här scenen är delad i två delar. När ljuset förändras från blått till rött börjar galenskapen. C kommer spela olika roller.

Mål del 1: Surrealistisk skräck.

När du hör dörrsignalen ringer du på dörren. Kom in med en vilja. Gå sedan ut igen och kom in med en annan vilja.

Exempel på viljor: Du vill ha en kram. Rollen ska klä på sig. Rollen ska säga att den älskar dig. Rollen ska sluta ta droger.

Mål del 2: Galenskap.

När ljuset blir rött blir allt galet. Var surrealistiska! Använd replikerna från manuset! Jaga offret runt lokalen. Det är final!

Avsluta med att lämna rollen på golvet i ert scenrum.

## **SLUT**

*//(Vänta så länge som möjligt)//Nu är lajvet slut. //Stanna där ni är eller hitta en egen plats i rummet.// Nu är det tid för avrollning. Försök skapa en bild av din roll. Om du spelade flera roller så försök skapa en bild av varje roll. Spelade du en roll så låt det ta tid. Vad har rollen varit med om? //(1 minut)// När du skapat bilder av dina roller. Ta avsked. //Om någon känsla väcks inom dig. Lägg märke till den. //När ni känner att ni tagit avsked kan ni resa er upp. Men behåll koncentrationen// Börja gå runt i rummet. Skaka armar och ben. Gå som er själva. Hur går ni?//Gå till ert scenrum. Nu har ni möjlighet att tala med er triad. Ni kommer också få en utvärdering som jag vill att ni besvarar tillsammans. Varsågod.//*

*Nu samlas vi igen. Vi kan sätta oss i en cirkel. Vi har ont om tid men det är ändå givande att få höra något från alla. Därför ska jag ge er en svår uppgift. Försök att sammanfatta er upplevelse med ett ord eller en mening. Ta det första ni kommer på.*

*Tack!*

Det finns fyra viktiga bilagor:

1. Informationshäfte AB
2. Informationshäfte C
3. Scen till audition (Manus)
4. Utvärdering

# Informationshäfte

## AB

**Scen 8 – Audition – A**

**Scen 10 – Club Retro – B**

**Scen 12 – Club Silencio – A och B**

**Scen 15 – Poolparty – Roller med glaskula**

**Scen 16 – Final – Roller med glaskula**



## **Scen 8 – Audition**

### **Info till A**

Spela scenen sensuellt och förför din motspelare.  
Som om du verkligen älskade skådespelaren som  
spelas av B.

## **Scen 10 – Club Retro**

### **Info till B**

Du drabbas av en insikt. Hotet kommer närmare men A kan rädda dig om A älskar dig. Club Retro stänger om 10 minuter.

Du måste följa med A hem igen.

## **Scen 12 – Club Silencio**

### **Info till A**

När konferenciern har talat färdigt och gör gester med armarna börjar du skaka. Först lite, sedan mer och mer. Tillslut skakar hela din kropp. Skaka i ca 30 sekunder. Det kommer bara över dig och du vet inte varför.

## **Scen 12 – Club Silencio**

### **Info till B**

Du har varit här förut. Det är en farlig plats. Nu kommer allt avgöras. Du är tacksam för att A följde med dig.

## **Scen 15 – Poolparty**

### **Info till roller med glaskula**

Mål: Att rollen utan glaskula långsamt blir övergiven.

Några månader har förflutit.

När limousinen stannar ska du hämta den andra rollen ur limousinen. Var kärleksfull. Ni går tillsammans ett varv runt lokalen för att komma till poolpartyt. Hela rummet blir då en fest. Håll dig nära rollen men var hela tiden intresserad av någon annan. Du gillar den andra rollen men du älskar regissören.

Mot slutet av scenen kommer regissören att berätta något och er kärlek blir tydlig.

## **Scen 16 – Final**

### **Info till roller med glaskula**

Den här scenen är delad i två delar. När ljuset förändras från blått till rött börjar galenskapen. C kommer spela olika roller.

Mål del 1: Surrealistisk skräck.

När du hör dörrsignalen ringer du på dörren. Kom in med en vilja. Gå sedan ut igen och kom in med en annan vilja.

Exempel på viljor: Du vill ha en kram. Rollen ska klä på sig. Rollen ska säga att den älskar dig. Rollen ska sluta ta droger.

Mål del 2: Galenskap.

När ljuset blir rött blir allt galet. Var surrealistiska! Använd replikerna från manuset! Jaga offret runt lokalen. Det är final!

Avsluta med att lämna rollen på golvet i ert scenrum.

# Informationshäfte

## C

- Scen 1 – Grälet**
- Scen 2 – Tävlingen**
- Scen 3 – Mot Hollywood**
- Scen 4 – Jagad**
- Scen 5 – Sunset Boulevard**
- Scen 6 – Oraklet**
- Scen 7 – Repetition**
- Scen 8 – Audition**
- Scen 9 – Kom**
- Scen 10 – Club Retro**
- Scen 11 – Natt**
- Scen 12 – Club Silencio**
- Scen 13 – Hemma**
- Scen 14 – Valet**
- Scen 15 – Poolparty**
- Scen 16 – Final**

## Scen 1 – Grälet

C rollen har hemliga instruktioner till alla scener. Ta för vana att komma hit och läsa så fort en scen är slut.

C är skugga  
Mål: Ett gräl.

Hjälp spelarna att få till ett ordentligt gräl. Nyckeln till bra skuggning är att koncentrerat följa med i scenens utveckling. När bra tillfälle ges förmedla en tanke eller känsla. Scenen är slut när en roll lämnar rummet.



## Scen 2 – Tävlingen

C är tävlingsdomare

Mål: Ni ska alla välja er **A roll** som vinnare.

Ni har full frihet att gå ut på dansgolvet eller diskutera sinsemellan, men stå tillsammans i början. Få det att se ut som ett svårt val. Tveka först, välj sedan A.

## **Scen 3 – Mot Hollywood**

C är pensionär

Mål: Att A känner sig som en vinnare.

Du är den lite för trevliga och pratglada pensionären på planet. Du såg danstävlingen på TV och är mycket imponerad! Du vill gärna se A på vita duken.

## **Scen 4 – Jagad**

C ska använda metatekniken för att skapa rädsla  
Mål: Att B blir rädd.

Se till att B är kvar i ert scenrum hela tiden. Du har ansvar för att B inte gör sig illa. När B ligger i fosterställning på golvet ska du sluta!

## Scen 5 – Sunset Boulevard

C är Hyresvärden

Mål: Prata mycket och försök få A att känna sig som ett lydigt barn.

Led A två långa varv runt lokalen innan ni kommer fram till scenrummet och du låser upp. Du äger komplexet bestående av 20 lägenheter, trädgård, tennisbana och pool. Du är varm men sträng och berättar gärna om alla konstiga gäster. (En gång var det en gäst som hade en känguru som husdjur. Han är som tur var inte kvar.) Du känner As moster väl och gillar henne. Pressa gärna A lite på varför A är här. Prata länge i dörren men följ inte med in i rummet. Det vore oartigt. Du får inte se B.

När A har gått in ska du endast observera!

Undantag: Om A slänger ut B får du gå in som skugga och övertala A att hjälpa B.

## Scen 6 – Oraklet

C är ett blint orakel

Mål: Få nackhåren att resa sig.

I denna scen ska ni inte gå till ert eget scenrum. Hugg en annan C roll och byt scenrum med varandra. När du hör dörrsignalen ska du ringa på dörren.

Som blind behöver du inte blunda, men titta ingen i ögonen utan rakt framför dig. Använd dig av långa tystnader. Du har två repliker. Du får säga dem hur många gånger du vill, men ingenting annat.

Repliker:

*”Någon är i fara. Något fruktansvärt kommer hända.”*

*”Det är inte som du tror.”*

## Scen 7 – Repetition

C är hyresvärden igen

Förmedla detta:

*A har fått sitt livs chans. Mostern har ordnat en audition. Det gäller huvudrollen i en ny film. A behöver lära sig replikerna på en gång. En taxi kommer och hämtar A om två timmar.*

När Guiden signalerar ringer ni på dörren och överräcker 2 manus.

När du förmedlat budskapet, lämna dem och observera. Stör endast om de inte repeterar.

## Scen 8 – Audition

C är regissören

Mål: Hjälp skådespelarna att göra en bra scen.

Regissören som introduceras här kommer du att spela i flera scener.

Du genomför en audition för att välja huvudrollen till din långfilm. Till din hjälp har du en skicklig skådespelare (B) som motläsare. Ta din tid. Låt dem spela scenen flera gånger. Regissera dem gärna.

När guiden ger tecken ska du meddela att A får huvudrollen i långfilmen. Var entusiastisk! Det här kommer bli fantastiskt!!!

(Namnet på långfilmen kan vara ”Mulholland drive”)

## **Scen 9 – Kom**

C är skugga

Mål: Att A & B går till klubben efter ca 5 minuter.

A är fylld av glädje. Förstärk det!

B är fortfarande rädd. Det kan vara farligt för B att gå ut. Samtidigt börjar B bli förälskad i A. Förstärk det!



## **Scen 10 – Club Retro**

C är serveringspersonal eller gäst  
Mål: Nattklubbsstämning!

Välj ut en eller två C roller som är serveringspersonal och behåller schalarna. Gör gärna en bar.

Alla andra C roller tar av sig schalarna och spelar gäster på Club Retro. Ni interagerar som ni vill.  
Mål för gästerna: Dra igång ett dansgolv! Prata med alla! Flörta vilt! Försök få A rollen med hem i slutet av scenen!

## Scen 11 – Natt

C är skugga

Mål: Oro och förvirring.

Börja med att observera. När huvudrollerna somnat kommer B att drömma en mardröm. Ge B följande drömrepliker, gärna flera gånger:

*”Silencio”*

*”Det finns ingen orkester”*

När B vaknar ska du förmedla följande till B.

*Ni måste åka till Club Silencio nu. A måste komma frivilligt.*

## Scen 12 – Club Silencio

C är surrealistisk gäst

Mål: En surrealistisk stämning.

Hela lokalen används igen. Börja med att ställa stolarna så att alla riktas mot en scen. När det är klart spelar ni surrealistiska gäster. Var oväntade. Stirra med tom blick mot scenen. Tala rätt ut i luften. Svara på tilltal lite försent.

Efter konferencierns framträdande börjar A skaka. När A skakat färdigt går du fram till B och lämnar över en glaskula till B samtidigt som du säger en av tre repliker. Du väljer vilken:

\* Håll hårt i denna. Du känner skuld. Det som händer nu är ditt fel!

\* Håll hårt i denna. Du känner lättnad. Du är räddad!

\* Håll hårt i denna. Du känner kärlek. Du älskar livet!

Fortsätt sedan vara surrealistisk gäst. Skruva gärna till det mot slutet.

## Scen 13 – Hemma

Först ska du observera i ca 10 min.

Sedan är C regissören

Mål: Att A känner förvirring. Att B känner sig som en stjärna.

På guidens signal ringer du på dörren och **hämtar B**. A lämnas kvar. Du har bokat bord på Hollywoods bästa restaurang och är här för att hämta huvudrollen till din långfilm. Ta dig tid i dörren, flörta med B.

Du känner inte igen A.

## **Scen 14 – Valet**

Vi använder nu metatekniken för att skapa rädsla igen.

## Scen 15 – Poolparty

C rollen är regissören

Mål: Att rollen utan glaskula långsamt blir bortglömd.

Några månader senare. Hela scenen är ett poolparty. När limousinen stannar kan ni etablera partyt och invänta de andra som går ett varv runt scenen. Roller utan glaskula är misslyckade. Alla andra är framgångsrika och du känner de flesta. Beskriv varandra som fantastiska i olika filmer där rollen utan glaskula spelade en minimal biroll.

Du är djupt förälskad i rollen med glaskula. Ni har en hemlig överraskning som du presenterar efter en stund. Vad överraskningen är bestämmer du. I slutet av scenen vill du dansa.

(Exempel på överraskning: Ni ska åka på semester till Venedig. Ni har förlovat er. Ni ska flytta till New York. Ni har blivit inbjudna till filmfestivalen i Cannes)

## Scen 16 – Final

Den här scenen är delad i två delar. När ljuset förändras från blått till rött börjar galenskapen. Samarbeta med rollen med glaskula.

Mål del 1: Surrealistisk skräck.

När du hör dörrsignalen ringer du på dörren. Kom in som en av dina roller. Gå sedan ut och kom in som en annan roll. Försök hinna med minst tre roller. Börja gärna med regissören, hyresvärdens och pensionären.

Dina roller: Domare. Pensionär. Hyresvärd. Orakel. Serveringspersonal eller gäst på Club Retro. Gäst på Club Silencio. Regissör.

Mål del 2: Galenskap.

När ljuset blir rött blir allt galet. Var surrealistiska! Prata som flera olika roller! Jaga offret runt lokalen. Det är final!

Avsluta med att lämna rollen på golvet i ert scenrum.

# Scen till Audition

**R** = Rollen till Audition

**M** = Motläsare

**R** – Du är fortfarande kvar.

**M** – Jag kom tillbaka. Jag trodde du ville det.

**R** – Ingen vill ha dig här.

**M** – Jaså.

**R** – Du spelar ett farligt spel. Om du försöker utpressa mig så kommer det inte att fungera.

**M** – Du vet vad jag vill, det är inte svårt att förstå.

**R** – Försvinn... Försvinn innan jag...

**M** – Innan du vadå?

**R** – Innan jag dödar dig. Jag hatar dig. Jag hatar oss båda.



## Utvärdering

Vad fungerade bra?

Vad fungerade dåligt?

Vad skulle ni vilja förändra?