



# Bröllop i Överum

Ett scenario av Jenny Fornell Hjelm och Eva Meunier  
Oktober 2019



---

# Innehållsförteckning

<b>Introduktion</b>	<b>5</b>
Om scenariot	5
Akter, scener och roller	6
<b>Till spelledaren</b>	<b>7</b>
Workshop (ca 30 min)	8
Inledning	8
Akter och scener	8
Roller	8
Sammanfattning	9
Spel (ca 2,5 timme)	10
Att introducera en scen	10
Praktiska tips	10
Inledningstext	10
Eftersnack (30 min)	11
<b>Bilaga 1: Roller</b>	<b>12</b>
Till spelledaren – Översikt	12
Roll 1: Den motvillige gästen	13
Kort beskrivning	13
Mål	13
Nyckelscen (Akt 1)	13
Inspirationstext	13
Roll 2: Nostalgikern	14
Kort beskrivning	14
Mål	14
Nyckelscen (Akt 3)	14
Inspirationstext	14
Roll 3 – Den inbilska kärleken	15
Kort beskrivning	15
Mål	15
Nyckelscen (Akt 2)	15
Inspirationstext	15
Roll 4: Den ouppskattade	16
Kort beskrivning	16
Mål	16
Nyckelscen (Akt 3)	16
Inspirationstext	16
Roll 5: Den dryge akademikern	17

---

Kort beskrivning	17
Mål	17
Nyckelscen (Akt 2)	17
Inspirationstext	17
Roll 6: Den misslyckade musikern	18
Kort beskrivning	18
Mål	18
Nyckelscen (Akt 2)	18
Inspirationstext	18
Roll 7: Den olycklige	19
Kort beskrivning	19
Mål	19
Nyckelscen (Akt 2)	19
Inspirationstext	19
Roll 8: Den egocentriske	20
Kort beskrivning	20
Mål	20
Nyckelscen (Akt 2)	20
Inspirationstext	20
<b>Bilaga 2: Scener</b>	<b>21</b>
Till spelledaren – Översikt scener	21
Akt 1: Före bröllopfesten	22
Obligatoriska scener	22
Introsцен	22
Presentsnack	22
Nyckelscener	22
Telefonsamtalet	22
Valbara scener	23
Planeringsmötet	23
Möhippa/svensexa	23
Skitsnack	23
Akt 2: Under bröllopfesten	24
Obligatoriska scener	24
Sketchen	24
Stannare pratar om återvändare	24
Nyckelscener	24
Konfrontationen	24
Avslöjandet	25
Gråtattack	25
Skämmes!	25

---

Pinsamt på toaletten	25
Valbara scener	26
Bröllopsminne	26
Fickplunta finnes	26
Toakön	26
Skitsnack	26
Akt 3: Efter bröllopfesten	27
Obligatoriska scener	27
Brunchen	27
Samåkning	27
Samtal på torget	27
Nyckelscener	27
En svunnen tid	27
Ett allvarligt samtal	28
Valbara scener	28
Toakön	28
Skitsnack	28
Tankar dagen efter	28
Avslutande scen	28

## Introduktion

"What gives a place its life, gives it a soul so present that you feel like you could touch it? What happens when the collective memory is slowly erased, making the once natural place to be together turn into a place for forgotten conflicts, awkward kisses and drunken disappointment? Does our shared history wear off?" (Scenariobeskrivning, scenariofestival.se)

"Bröllop i Överum" är ett scenario om återvändande, tillhörighet, identitet och relationer. Det är ett scenario om dubbla känslor, fördomar och gamla strukturer men också om att växa upp, få nya perspektiv och – kanske – nya vänner.

Överum, som faktiskt finns på riktigt, är inte viktigt som plats i sig. Det är en ort som råkade bli en symbol för platser som vi människor antingen har lämnat eller valt att stanna på. Platsen och vad den betyder för dig definierar vem du är, vem du vill – eller inte vill – vara. Oavsett om en är stannare eller återvändare kan ens förhållande till en plats som Överum vara komplicerat. Varför är jag kvar? Varför har jag lämnat?

Vårt scenario utspelar sig innan, under och efter en bröllopsfest. Vilka har kommit? Varför är de där? Varför är *du* här? I vilket fall som helst är ni alla hjärtligt välkomna till Överum!

*Jenny Fornell Hjelm & Eva Meunier*

## Om scenariot

"I knew the bride when she used to rock'n'roll ..." (*I Knew the Bride*, D. Edmunds, 1977)

Verklighetens Överum, var det ligger geografiskt och hur där ser ut, spelar ingen roll för scenariot. I det här scenariot är Överum en liten ort med cirka 1 000 invånare, en ort som hade sin storhetstid för flera decennier sedan. Nu är det en plats där utflyttningen är större än inflyttningen och sedan motorvägen byggdes är det få bilar som passerar på den gamla riksvägen – och ännu färre som stannar till i själva centrum. Det finns en mack och en korvkiosk, en kyrka och ett nerlagt bruk. Affären stängde i somras. Konkurrensen från köpcentren blev för stor. Vissa tycker att de inte kan lämna Överum fort nog, andra kan inte tänka sig ett bättre ställe att bo på.

Det här är ett scenario om bröllop och fest, om återkomst och relationer. Kärlek ligger i luften, brudparet ska firas och alla ska vara glada. Gamla relationer väcks till liv och nya

band skapas mellan bröllopgästerna. Men melankoli och gammalt agg hör definitivt inte hemma på ett bröllop. En kan faktiskt inte bete sig hur som helst, eller hur?

Det här är också ett scenario om hur en viss plats, i det här fallet Överum, påverkar ens identitet, självkänsla, status och olika livsval. Vilka har stannat kvar? Vilka har lämnat? Vad händer när stannare och återvändare – frivilligt eller ofrivilligt – möts igen?

Spelet har färdiga rollskelett, ett scenbibliotek och är designat för minst fyra och max åtta spelare och beräknas ta cirka fyra timmar totalt inklusive workshop och eftersnack.

## Akter, scener och roller

“Could be a house, could be a corner shop  
Could be a cabin by a bend in the river  
Could be something your old man handed down  
Could be something you built on your own  
Everybody got something he calls home”  
(*Home*, Roger Waters, 1987)

Scenariot är indelat i tre akter: före, under och efter bröllopfesten. Varje akt består av ett antal scener varav några är obligatoriska, några är så kallade “nyckelscener”, det vill säga scener som är obligatoriska för olika roller, och dessutom finns ett antal valfria scener som kan spelas om en vill och hinner.

Det finns även tre sorters roller: *stannare* (de som aldrig, frivilligt eller ofrivilligt, har lämnat Överum), *återvändare* (de som har kommit tillbaka Överum på grund av till exempel skam, måsten, nyfikenhet och så vidare) och *NPC-roller* (se rubriken “Att introducera en scen”).

Brudparet är inte närvarande i själva spelet, förutom som NPC-roller. Det vi vet är att det är ett heteropar, och vi refererar till dem som “brudparet”, “bruden” och “brudgummen”.

Alltså:

- Tre faser: före–under–efter bröllopfesten
- Tre sorters scener: obligatoriska–nyckelscener–valfria
- Tre sorters roller: stannare–återvändare–NPC

## Till spelledaren

Som spelledare har du flera uppgifter. Du är den som guidar spelarna genom scenariot samt ansvarar för att hålla tiden så att spelarna hinner uppleva det som är kärnan i scenariot på den tid som finns till förfogande. Du kommer också att hålla i en inledande workshop där rollerna fördelas – och ett reflekterande eftersnack. Under själva spelet är det du som introducerar, startar och bryter scener (mer om detta under rubriken "Spel" nedan).

I bilaga 1 hittar du alla de roller som finns med i spelet och i bilaga 2 finns beskrivningar av spelets olika scener, i vilken akt de ska spelas och ifall de är obligatoriska, nyckelscener eller valfria scener.

Tips: Anna Westerling pratar om hur man spelleder. (11 min 24 sek)

<https://www.youtube.com/watch?v=cQkKGv62mxY>

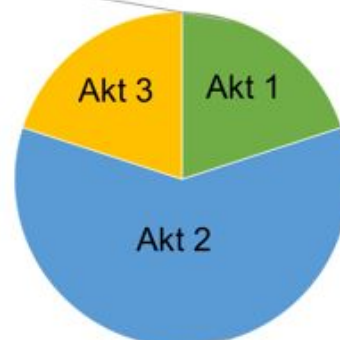
Spelet kräver ingen speciell rekvisita, men ett tips är att du tar med dig:

- rollöversikt och lista över scener till dig själv (finns i bilaga 1 "Roller" och bilaga 2 "Scener")
- utskrivna roller till spelarna (se bilaga 1)
- papper/maskeringstejp (till namnlappar)
- pennor
- Spotify-spellista som kan användas om så önskas:  
<https://open.spotify.com/playlist/6YJiCgpbqNnI886SeyODmE?si=1ZKwqBe6QX2cc9I7somHZA>

Fördelning av tiden



Fördelning av tiden för spel



## Workshop (ca 30 min)

“Vad gör du nu för tiden? Varför hör du aldrig av dig? Det var alldeles för länge sen vi sågs” (*En del av mitt hjärta*, Tomas Ledin, 1990)

Den inledande workshopen är till för att spelarna ska få lära känna varandra, bekanta sig med scenariots upplägg och få känna på sina roller.

### Inledning

- Hälsa spelarna välkomna. Gör en namnrunda där spelarna får presentera sig.
- Fråga om spelarnas egna erfarenheter av att lämna och återvända till olika sammanhang. Håll det kort. Ett tips är att du som spelare berättar kort själv först. På så sätt ger du spelarna en mall för hur långa deras berättelser i den här rundan ska vara.

### Akter och scener

- Berätta om spelets bakgrund, struktur (tre akter, tre sorters scener).
- Berätta också att du kommer guida spelarna genom scenariot (aktbyten, introducera scener och hålla koll på tiden).

### Roller

- Scenariot spelas med minst fyra och max åtta roller. Varje roll innehåller en kort översikt, en beskrivning av rollens nyckelscen och en inspirationstext till spelaren. Du hittar en översikt plus själva rollerna i bilaga 1. Glöm inte att skriva ut rollerna i förväg.
- Poängtera att rollerna kan spelas av vilken spelare som helst, oavsett spelarens upplevda könsidentitet. Men då Överum är en plats där konservativa tankar och värderingar lever i allra högsta grad är brudparet ett heteropar och gästerna, det vill säga rollerna, identifierar sig antingen som man eller kvinna.



- Det finns fyra roller (roll 1–4 som är obligatoriska, och ytterligare fyra roller (roll 5–8) som du lägger till i turordning om du har ytterligare spelare. Antalet spelare bestämmer alltså vilka roller som är med.
- Det finns flera sätt som du kan fördela rollerna på: ett är att slumpa ut rollerna, ett annat är att spelarna själva får välja roll och ett tredje är att du som spelledare fördelar rollerna. När rollerna är fördelade ber du spelarna ge sin roll ett namn, skriva namnet och rollens rubrik på en lapp, eller på en bit maskeringstejp, och fästa på kläderna. Exempel: “Anton – den misslyckade musikern”.
- Ge spelarna tid att läsa igenom sina roller.
- Innan ni startar själva spelet, fråga om deltagarna behöver en kort paus.

## Sammanfattning

- Välkomna spelarna
- Dela tankar om att stanna/återvända
- Introducera scenariot
- Beskriv och fördela roller – ge tid för genomläsning!
- Gör namnlappar
- Erbjud paus innan start

## Spel (ca 2,5 timme)

Spelets tyngdpunkt ligger både innehålls- och tidsmässigt på den andra akten: "Under bröllopfesten" som tar cirka 1,5 timme. Akt 1 "Före bröllopfesten" och akt 3 "Efter bröllopfesten" räknar vi med ska ta runt 30 minuter vardera. Hela spelet avslutas med att rollerna håller en monolog på 1 minut där de pratar utifrån meningen "Vad betyder Överum för mig?".

Obligatoriska scener spelas i ordning (se bilaga 2), nyckelscener och valfria scener kan spelas i vilken ordning en vill, inom akten. Bjud in spelarna till att önska vilka valfria scener de vill göra om tiden finns. Har de idéer om egna valfria scener så kör på det! Kom överens om hur spelarna ska göra om de behöver bryta en scen.

Ha kul!

## Att introducera en scen

När du introducerar en scen ska du tala om vad scenen heter, vilket syfte den har, var de befinner sig och vilka roller som är med (allt det här står i scenbeskrivningarna i bilaga 2). I vissa scener använder ni er av en NPC, en non-player character. Be då någon annan spelare att tillfälligt spela den rollen, eller gör det själv. Till exempel: om det behövs någon som sitter i kassan då rollerna är och köper present till brudparet, kan kassören vara en NPC. Starta med att säga "Varsågod!" och avsluta med "Tack!" eller "Bryt!".

Ett exempel på hur du kan introducera en scen: "Anton och Karin (vänner till brudparet) befinner sig vid korvkiosken i Överum för lite eftersnack på hemväg från bröllopfesten. De pratar om hur det kändes att ses efter så många år. Kommer de att ses igen snart? Vill de det?"

## Praktiska tips

- Håll scener kort. Var inte rädd för att bryta tidigt. Det brukar föra spelet framåt, hellre än att fastna i en scen som går på tomgång.
- Låt scenerna gärna få vara situationer som är jobbiga för rollerna.
- Utnyttja möjligheten att låta scener vara tillbakablickar, eller visa vad som hade kunnat hända (t ex om någon stannat istället för att flytta), eller spela om samma scen flera gånger med olika stämning.

## Inledningstext

Följande text kan du använda som start för spelet. Läs den gärna högt för spelarna.

"Överum är en liten ort som ligger vackert till, men lite avsides trots att den ligger längs vägen till Stan. Ortens fornstora dagar ligger långt bak i tiden. I alla fall så långt

att knappt någon minns dem. I centrum, eller ungefär mitt på genomfarten, finns det en gammal plog. Den är ett monument och heter "Brukets första plog".

Centrumet är litet men vackert, egentligen. Det syns att det satsades här på femtiotalet. Kommunhuset är byggt i gult tegel. Ett centrum med skyltar som delvis är kvar i originalskick. Och så Olles kiosk, förstås, som alltid har varit den naturliga samlingsplatsen för ortens alla innehavare av trimmade mopeder. Det är dessutom den enda samlingsplatsen. Strax innan man kommer in i orten på vägen från Stan åker man förbi kyrkogården. Den har fler invånare än Överum, men medelåldern är bara obetydligt högre.

Välkommen till Överum!"

## Eftersnack (30 min)

"Cirkeln är sluten, se dig noga om,  
det tog tjugo år att hitta tillbaka,  
dit du en gång kom från,  
den här gudsförgätna stan,  
till din barndoms kulisser och all gammal saknad"  
(*I provinsen*, Carl-Johan Vallgren, 2004)

Efter scenariots slut, samla spelarna och ta en runda för eftersnack. Oavsett om spelet har varit intensivt, ångestladdat, fnissigt eller allvarligt rekommenderar vi att ha ett eftersnack så att ni får chansen att reflektera över vad ni precis har varit med om. Ni kan till exempel prata om:

- Vad har deltagarna för egna erfarenheter av att lämna sammanhang och återvända? Anknyt gärna till samtalen ni hade under workshopen.
- Har de egna erfarenheter av att stanna kvar i någon relation som är skavig?
- Har de egna erfarenheter av platser som är viktiga att återvända till?
- Har de berörts av temat?
- Har de känt igen sig?

Tack för att ni har spelat!

## Bilaga 1: Roller

“Ein paar Freunde, eine Liebe, wie es früher, früher einmal war.” (*Heimatlos*, Freddy Quinn, 1957)

### Till spelledaren – Översikt

<b>Roller:</b>	<b>Rollens mål:</b>
1. Den motvillige gästen	Rollens mål är att frigöra sig från det förflutna och tala ut med föräldern på bröllopfesten.
2. Nostalgikern	Rollens mål är att återuppleva idyllen från förr så som hen minns den.
3. Den inbilska kärleken	Rollens mål är att under festen få bekräftat från sitt ex (en i brudparet) att deras kärlek ändå var störst.
4. Den ouppskattade	Rollens mål är att bli sedd och få ärlig uppskattning för vad den gör.
<b>Vid 5–8 spelare:</b>	
5. Den dryge akademikern	Rollens mål är att framstå som lite bättre än “stannarna”.
6. Den misslyckade musikern	Rollens mål är att få erkänsla för sin storhet.
7. Den olycklige	Rollens mål är att få sin fasad spräckt.
8. Den egocentriske	Rollens mål är att återuppleva sin barndoms kamratskap.

## Roll 1: Den motvillige gästen

### Kort beskrivning

Vill inte vara där. Driven dit av familjär skam och skuld. Nyfiken på vad som har hänt i Överum sen sist.

Rollen är en återvändare i samma ålder som brudparet. Rollens grundrelationer är med vänner till brudparet.

### Mål

Rollens mål är att frigöra sig från det förflutna och tala ut med föräldern på bröllopfesten.

### Nyckelscen (Akt 1)

Samtal med förälder i telefon i och med att inbjudan till bröllopet har kommit.

Syfte: att personen av någon anledning är motvillig till att komma på bröllopet, men övertalas/skammas av föräldern att tacka ja till inbjudan.

### Inspirationstext

Vad gör jag här? Herregud, varför tackade jag ja när inbjudan kom? Det är ju ingen här som vill prata med mig. Som jag vill prata med heller för den delen. Bla bla bla fotboll. Bla bla bla bruket. Bla bla bla och ingen som frågar mig hur jag mår. Och när de ändå frågar och jag försöker berätta får de genast det där lite tomma i blicken. Jag visste ju att ingen skulle förstå när jag berättade om vad jag sysslar med på dagarna. Det var ju därför jag flyttade härifrån. Och så frågar de hela tiden när jag ska gifta mig och när jag ska skaffa barn. Ja, för tänk så roligt det blir för mina föräldrar då, med barnbarn. De har ju för faan ingen aning om mitt liv och mina tankar. Och så berättar de om min syster, det uppblåsta aset. Hur hon har tagit över och driver matsalen på herrgården och att mamma är sååå glad för att åtminstone ett av hennes barn finns här och kan hjälpa henne och pappa med allt.

Vad gör jag här? Helt ärligt. Det var nog för att jag visste att mamma och syrran aldrig skulle förlåta mig om jag inte kom. Och så var jag nog lite nyfiken också, att se om några av de andra från den tiden också skulle komma, vad som har blivit av alla andra.

## Roll 2: Nostalgikern

### Kort beskrivning

Vän till brudparsfamiljerna. Söker idyll, får skitsnack.

Rollen är en återvändare som är äldre än brudparet. Rollens grundrelationer är med den äldre generationen.

### Mål

Rollens mål är att återuppleva idyllen från förr så som hen minns den.

### Nyckelscen (Akt 3)

Ett telefonsamtal med en äldre vän dagen efter bröllopfesten där minnet av idyllen ifrågasätts.

Syfte: ge minnet av idyllen fler nyanser. Ska det bli kolsvart, eller en gråskala?

### Inspirationstext

Det är så fint att se dem allihop. Det är en sån värme i luften. Jag känner mig så tacksam och välsignad. Att lilla tösen skulle få en sån fin man! Allt är så vackert ikväll, bruden och brudgummen i sin ungdoms vackraste blomstring. Så går mina tankar när min bordsgrannar bryter sig in i värmen, och genast börjar det. Skitsnacket. "Hur har det fått pengar till kalaset?" "Det är väl det där svartjobbandet som Börje sysslar med?" "Och var inte bruden lite, ja lite vulgärt klädd alltså?" Jag försöker släta över. Jag tyckte ju hon var så fin! Jag vill inte ha de där tankarna omkring mig, inte ikväll i alla fall. Tänk att ha fått se dem växa upp allihop, gräva snögrottor, bygga kojor, sälja kokosbollar för skolresor och fotbollscuper, och nu är de så fina.

Men den gnälliga rösten bryter åt in i mina tankar. Mera skitsnack. "Ser inte brudens mor lite full ut? Hon ska vara så fin i kanten men det vet man ju, när hon väl kommer igång går hon inte längre att hejda. Rödvin ska det vara, fint ska det vara, men man blir lika full av findricka som av fuldricka, det borde hon väl fatta. Och när hon blir full så blir hon sådär kladdigt gråtmild." Jag vill inte höra det där, jag vill se min vän lycklig ikväll när dottern gifter sig, jag vill inte att hon ska göra borta sig men nu när rösten har sagt det ser jag det förstås också. Olusten, obehaget. Och jag som bara var så glad att få se dem allihop. Bröllop är ju lyckliga fester, man borde inte få kasta en skugga över sånt.

## Roll 3 – Den inbilska kärleken

### Kort beskrivning

En före detta partner till en i brudparet. Har aldrig kommit över den gamla kärleken trots alla år som gått. Har kommit att idealisera det som var. Minnet har hållits vid liv av tillfälliga och yttliga återseenden i vardagen. Vältrar sig i självplågande kärlekssorg.

Rollen är en stannare i samma ålder som brudparet. Rollens grundrelationer är med vänner till brudparet.

### Mål

Rollens mål är att under bröllopfesten få bekräftat från sitt ex (en i brudparet) att deras kärlek ändå var störst.

### Nyckelscen (Akt 2)

Berusad kärleksgråt med det gamla gänget, och exet närvarande i scenen.

Syfte: Konfrontera minnet av den gamla kärleken samtidigt som man gör bort sig.

### Inspirationstext

Vad gör jag här? Varför kom jag hit? Jag vet ju att det inte kommer funka. Det funkade inte då och det funkar inte nu. Det vet hen också. Men jag är här nu och det är långt kvar tills jag kan ge mig av. Det finns en osynlig, outtalad tidsplan att förhålla sig till, en viss mängd tid som det är ok att stanna. Går jag innan den tiden är slut är jag oartig, går jag efter är jag full och vet inte vart jag ska ta vägen. Hoppas jag inte hinner göra bort mig innan dess.

Hen sa att hen var lycklig. Men jag ville nästan inte tro på det, att hen skulle ha blivit lycklig med ett liv så långt ifrån det som vi pratade om då, när vi var ihop. Hen sa att hen var lycklig nu. Hen sa det så många gånger att jag slutade tro på det till sist, fast först trodde jag nog på det. Varför skulle man ljuga om något sånt? På sitt bröllop?

## Roll 4: Den ouppskattade

### Kort beskrivning

Har skämt bort sitt barn. Vill ses som en egen person, inte bara förälder.

Rollen är en stannare som är äldre än brudparet. Rollens grundrelationer är med den äldre generationen.

### Mål

Rollens mål är att bli sedd och få ärlig uppskattning för vad den gör.

### Nyckelscen (Akt 3)

Dagen efter bröllopet har hen ett djupt samtal med sitt barn.

Syfte: att bryta med den självupppoffrande inställningen. Kanske kan det ge en grund för en ny relation till barnet?

### Inspirationstext

Det är så fint att se dem allihop. Det finns få saker nu för tiden som samlar ihop familjen. Mitt barn hade ju inget dop för sin yngste. Hen tyckte att det var hyckleri och att föräldrar inte skulle tvinga på barnen en religiös tillhörighet som ändå bara var en fasad, en fernissa. Nej istället hade hen och partnern en namnceremoni i trädgården hemma hos oss. Det är så smidigt att vara hos er mamma, sa hen. Ni har en så vacker trädgård och hos oss finns bara en stenlagd innergård med en piskställning som aldrig används och en gungställning där kedjorna har rostet och som knirkar övergivet när det blåser aldrig så lite. Det där sista sa hen förstås inte. Hen är inte särskilt vältalig. Men att det var smidigt att vara hos oss, det sa hen.

Det är klart att det är smidigt att få komma till ett välstädat hus med gott om plats för alla de som kommit för att hedra den nya lilla människan. Nu överdriver jag, precis som jag brukar. Men ändå, det är smidigt när någon annan planerar, bakar, gör snittar, klipper gräset, köper färgade lyktor, gör namnskyltar i vackert utskuret papper, när det är någon annan som tar emot, hälsar välkommen, sköter markservice och plockar upp och undan efteråt när alla gästerna har haft så trevligt och är så nöjda och som fullständigt har glömt bort varför de kom dit från första början. Att jag inte har fått umgås med mitt barnbarn är det ingen som har reflekterat över. Det är precis som vanligt.



## Roll 5: Den dryge akademikern

### Kort beskrivning

Föraktfull gentemot stannare. Ser ner på icke-akademiker.

Rollen är en återvändare i samma ålder som brudparet. Rollens grundrelationer är med vänner till brudparet.

### Mål

Rollens mål är att framstå som lite bättre än "stannarna".

### Nyckelscen (Akt 2)

En äldre person får under bröllopsmiddagen den dryge akademikern att skämmas för sitt uppträdande.

Syfte: Den dryge akademikern får se sin egen dryghet med någon annans ögon - och den är inte vacker.

### Inspirationstext

Min bordsgranne sa att de höll på att bygga hus. Tomten framför hens föräldrars hus var ledig och det var ju bra att vara så nära när man ville ha barnpassning. Jag gäspade och försökte inte dölja att jag gjorde det. Hen fortsatte. Hens partner var ju snickare och kände en golvläggare och en målare och en annan kompis hade en grävmaskin så de skulle komma billigt undan. Det är så dyrt med hantverkare sa hen. Och en kan inte lita på att de kommer när de säger att de ska göra det, eller att de gör det de säger att de ska göra. Jag påpekade inte att alla de personer som hen räknat upp var just hantverkare och borde då enligt samma generaliseringar vara helt opålitliga. Jag gäspade igen. "Det kanske är helt annat när det gäller ens eget hus", sa jag. Hen tittade på mig och fortsatte berätta om hur billigt det var att låna och att de hade fått ett fördelaktigt erbjudande från banken och att det var som att få betalt för att låna pengar och att det är så skönt att verkligen kunna bestämma över – och äga – sitt boende. Snacka om att ha högtflygande planer för sitt liv.

## Roll 6: Den misslyckade musikern

### Kort beskrivning

Egocentrisk. Bitter. Ofrivillig stannare.

Rollen är en stannare som är äldre än brudparet. Rollens grundrelationer är dels med vänner till brudparet, dels med brudparets föräldrar.

### Mål

Rollens mål är att få erkänsla för sin storhet.

### Nyckelscen (Akt 2)

Den misslyckade musikern blir avslöjad som medelmåttig musiker och urkass pedagog.  
Syfte: Spräcka ytan av inbillad storhet.

### Inspirationstext

Egentligen borde jag just nu stå på en scen i någon av Europas prominenta konserthallar, buga och avmätt tacka publiken som ger mig stående ovationer kväll efter kväll. Egentligen borde jag smeka en Steinway-flygels elfenbensvita tangenter, dricka *riktig* champagne och konversera människor som verkligen vet vad kultur innebär. Egentligen borde jag ha blivit upptäckt för länge sedan.

Istället är jag här, i den här hålan, och undervisar snorungar som knappt kan hålla takten. Deras kladdiga fingeravtryck finns överallt på mitt fina piano, haltande versioner av "Hej sa Petronella" och "Till Paris". Noll engagemang, noll talang. Inte en enda av alla elever som jag har haft har haft någon framtid inom den klassiska musiken. Inte en enda.

Ingen här fattar vad det har kostat mig att stanna kvar. Jag kunde ha blivit en stjärna! Jag borde ha blivit en stjärna. Jag förtjänade det. Och se på mig nu. Jag är fast i helvetets första krets, en plats där utvecklingen står stilla och de lovande eleverna lyser med sin frånvaro. Mängden nybörjare och inkompetens är konstant.

## Roll 7: Den olycklige

### Kort beskrivning

Osäker. Bra på att dölja problem.

Rollen är en stannare i samma ålder som brudparet. Rollens grundrelationer är med vänner till brudparet.

### Mål

Rollens mål är att få sin fasad spräckt.

### Nyckelscen (Akt 2)

Bli ertappad illamående och gråtande på toaletten, glömde låsa. Vad händer?

Syfte: Öppna en spricka i fasaden. Kanske visar sig sprickan vara en oväntad öppning ut i världen?

### Inspirationstext

När ska det bli min tur? När ska jag stadga mig? När ska jag göra mina föräldrar stolta? När ska de få barnbarn? När ska, när ska, när ska? Jag ligger på knä framför toalettstolen och håller om porslinet som om det vore en livboj av porslin. Jag kräks igen. Fortfarande galla, fortfarande kallsvettig av att försöka får ur mig det som inte går att få bort. Skammen över att inte ha lyckats, skammen över att inte kunna eller vilja leva upp till förväntningarna. Jag har försökt stilla oron genom att pröva alla snittarna, även de med röd fiskrom som jag vet att jag inte gillar. Det är som om jag genom att visa min goda aptit också visar att jag är välvilligt inställd till livet i allmänhet, att jag är mogen för nya utmaningar och gillar att ha många bollar, eller snittar, i luften. Att jag är öppen för att ta till mig nya möjligheter, att jag är flexibel, att jag är allt annat än jag.

Jag lutar pannan mot kanten på toastolen. Den är kall och hal. Allting rinner av den, ingenting fastnar. Jag tänker på att jag ska försöka visualisera mig själv som en sanitetsprodukt, lysande vit, självrengörande och där ingenting fastnar och där skiten försvinner när man trycker på knappen. Jag gör så, trycker på knappen och reser mig upp för att gå ner och fortsatt mingla och vara lycklig.

## Roll 8: Den egocentriske

### Kort beskrivning

Återvändare som har tagit med sin partner. Nostalgiker.

Rollen är en återvändare i samma ålder som brudparet. Rollens grundrelationer är dels med vänner till brudparet, dels med partnern (NPC).

### Mål

Rollens mål är att återuppleva sin barndoms kamratskap.

### Nyckelscen (Akt 2)

Blir konfronterad av sin partner.

Syfte: Att den nostalgiska dimman skingras och tunn fernissa brister.

### Inspirationstext

Tänk att jag är här igen. Hemma. Och att jag får vara här tillsammans med min partner. Det är så härligt, nu kommer hen att veta vem jag menar när jag pratar om den ena eller den andra. Jag ser att hen sitter för sig själv där borta. Ja, hen har ju alltid varit mycket för att observera, mer än att ha party omkring sig i alla fall. Det är nog okej. Inte mig emot. Jag har ju så många att prata med ikväll, hur ska jag hinna med? Nu går gänget ut. Hehe, jag ser Fantaflaskan, aldrig i livet att det bara är Fanta i den där! Det smakar väl lika ljummet och sliskigt som förr men det kan inte hjälpas. Jag hänger på! Gud vad jag har längtat efter att träffa dem alla!

Min partner tar nog inte illa upp, om inte annat kan jag gottgöra det senare när vi krupit ner mellan lakanen. Hoppas att hen är på humör ...

## Bilaga 2: Scener

### Till spelledaren – Översikt scener

	Obligatoriska scener	Nyckelscener	Valfria scener
Akt 1: Före bröllopfesten	Introsцен Presentsnack	Telefonsamtalet	Planeringsmötet Möhippa/svensexa Skitsnack
Akt 2: Under bröllopfesten	Sketchen Stannare pratar med återvändare	Konfrontationen Avslöjandet Gråtattack Skämmes! Pinsamt på toaletten	Bröllopsminne Fickplunta finnes Toakön Skitsnack
Akt 3: Efter bröllopfesten	Brunchen Samåkning Samtal på torget	En svunnen tid Ett allvarligt samtal	Toakön Skitsnack Tankar dagen efter

## Akt 1: Före bröllopfesten

### Obligatoriska scener

Följande scener är alla obligatoriska i akt 1:

#### Introsцен

*Vigseln är över. Gästerna har samlats utanför festlokalen och inväntar brudparets ankomst. Det dröjer pinsamt länge. Vem pratar med vem? Känner man igen sina gamla bekanta? Vem är egentligen hen där borta?*

Medverkande: Alla roller

Syfte: Att spelarna får bekanta sig med sina roller och med rollernas inbördes relationer.

#### Presentsnack

– *Vi köpte ett så bedårande vackert glaskonstverk till ett par vänner häromsistens. Skulle inte det kunna vara någonting? Svensk glaskonst är ju något som håller i generationer.*  
– *Glas!? Vad menar du? Det är väl ingen av brudparet som gillar glas? Ett påslakanset från Ikea däremot är både praktiskt och snyggt.*

Några av gästerna vill samla till en present. Några vill köpa en dyr present till brudparet, men andra har inte riktigt råd.

Medverkande: Alla roller

Syfte: Utforska skillnader och spänningar mellan gästerna.

### Nyckelscener

Följande scener är nyckelscener i akt 1:

#### Telefonsamtalet

*Hur länge ska det här samtalet hålla på? Varför är det så svårt att tacka nej?*

Samtal med förälder i telefon i och med att inbjudan till bröllopet har kommit.

Medverkande: Den motvillige gästen (roll 1) samt en förälder som spelas av antingen en NPC eller någon av de äldre rollerna.

Syfte: att personen av någon anledning är motvillig till att komma på bröllopet, men övertalas/skmmas av föräldern att tacka ja till inbjudan.

## Valbara scener

Följande scener är valbara i akt 1 och spelas om tid och vilja finns.

### Planeringsmötet

*Men hur konstiga idéer har folk? Dyrt och snobbigt, varför ska det vara både champagneprovning, massage och spa? Kunde det inte räcka med att vi liksom bara ses och kanske har en frågesport om vad man måste kunna som nygift? Det är väl ändå umgänget som är det viktigaste?*

Planeringsmöte för möhippa/svensexan.

Medverkande: alla yngre roller som spelas

Syfte: Utforska skavigheter och motsättningar i önskningsar, tycke och smak för möhippa/svensexan. Bry er inte om ifall det är brudgummens vänner eller brudens väninnor, i Överum spelar det ingen roll.

### Möhippa/svensexan

*Be att få dra upp gylfen på folk med tänderna! Jag döööööör!*

Tips: Den här scenen kan också spelas som återblick i någon av de andra akterna.

Medverkande: alla yngre roller som spelas

Syfte: Visst är möhippor och svensexor till för att dra fram gamla pinsamheter i ljuset och för att skapa nya som kan exponeras på bröllopfesten ... Låt det vara ett tillfälle för både och.

### Skitsnack

*Jamen dom då! Kolla bara hur dom ser ut! Tror att de är något ...*

Skitsnack i olika kombinationer, till exempel: brudparets kompisar snackar skit, äldre gäster snackar skit om yngre gäster och så vidare.

Medverkande: valfria roller

Syfte: Utveckla och utforska relationer och motsättningar. Vad är dolt under den vänliga ytan?

## Akt 2: Under bröllopfesten

### Obligatoriska scener

Följande scener är alla obligatoriska i akt 2:

#### Sketchen

*Öh. Jag tar ton. Ett, två, tre, fyra. Men sjung då!*

Berusade kompisar framför en sketch.

Medverkande: alla roller som är jämnåriga med brudparet samt ev ytterligare NPC

Syfte: Fördjupa känslan av pinsam stämning. Vem avslöjar hemligheter? Vem är okänslig?

#### Stannare pratar om återvändare

*Är de dryga eller är de bara rädda att verka utanför?*

Medverkande: valfria stannare som spelas

Syfte: Att utforska olika perspektiv av att stanna kvar på en plats som många lämnar.

### Nyckelscener

Följande scener är nyckelscener i akt 2:

#### Konfrontationen

*“Du har låtit mig sitta som en idiot hela kvällen och bara titta på när du vältrar dig i återseenden! Du har inte ens presenterat mig! Är det nån av er som vet vem jag är? Va? Hen sa att det skulle vara så himla mysigt i det här kompisgänget, men det har jag inte märkt.”*

Partnern till den egocentriske har fått nog av att ignoreras.

Medverkande: Den egocentriske (roll 8) samt partnern (NPC) plus övriga roller som ofrivilliga åhörare.

Syfte: Att göra den egocentriske medveten om att nuet och dåtiden inte alltid trivs tillsammans.



### Avslöjandet

*Kanske hörs samtalet från korridoren in till musikern? Samtalet som avslöjar vad den före detta eleven tyckte om att bli tvingad till veckans lektion och/eller samtalet som avslöjar hur stressande publiken i Folkets Hus tyckte det var varje gång en uppspelning kom av sig ...*

Den misslyckade musikern blir avslöjad som medelmåttig pianist och urkass pedagog.  
Medverkande: Den misslyckade musikern (roll 6) samt valfria andra roller som pratar om hans prestationer i det lokala musiklivet.  
Syfte: Spräcka ytan av inbillad storhet.

### Gråtattack

– *Asså, det var speciellt det vi hade. Jag har aldrig kunnat känna så för någon annan \*hulkgråt\* sen dess.*  
– *Skärp dig för faan! Du är ju på deras bröllop!*

Berusad kärleksgråt med det gamla gänget, och exet närvarande i scenen.  
Medverkande: Den inbilska kärleken (roll 3) övriga yngre roller, samt exet (NPC).  
Syfte: konfrontera minnet av den gamla kärleken samtidigt som man gör bort sig.

### Skämmes!

*Dom som du ser ner på...har du en aning om vad de har uthärdat, vad de har åstadkommit? Inte det? Då kanske du skulle fråga efter det istället för att vara så upptagen med ditt eget ego?*

En äldre person får den dryge akademikern att skämmas för sitt uppträdande.  
Medverkande: Den dryge akademikern (roll 5) och en eller flera valfria äldre roller.  
Syfte: Den dryge akademikern får se sin egen dryghet med någon annans ögon - och den är inte vacker.

### Pinsamt på toaletten

*Men oj! Hur är det fatt?... Bra är det ju verkligen inte, det ser jag väl!*

Den olycklige blir ertappad illamående och gråtandes på toaletten, eftersom hen glömde låsa. Vad händer?  
Medverkande: Den olycklige (roll 7) och valfri annan roll.  
Syfte: Öppna en spricka i fasaden. Kanske visar sig sprickan vara en oväntad öppning ut i världen?

## Valbara scener

Följande scener är valbara i akt 2 och spelas om tid och vilja finns.

### Bröllopsminne

Äldre gäst minns sitt eget bröllop

Medverkande: Valfri äldre roll tillsammans med valfria bordsgrannar

Syfte: ge möjlighet att fördjupa roll och relationer

### Fickplunta finnes

Smygsupande ur flaska med medhavd sprit utanför lokalen

Medverkande: valfria roller, t ex alla i samma generation som brudparet.

Syfte: skapa möjlighet att konfrontera stereotyper kring god eller dålig smak, ge tillfälle till skitsnack, med mera.

### Toakön

Vad diskuteras när man väntar på sin tur till toan? Är det ett återseende av en gammal kompis? Är det en monolog om hur man kan längta efter att få lämna en fest? Eller handlar det om passiv aggressivitet mellan artiga bekanta?

Medverkande: Valfria roller (en eller flera)

Syfte: ge möjlighet att fördjupa roll och relationer

### Skitsnack

Skitsnack i olika kombinationer. Till exempel: brudparets kompisar snackar skit, äldre gäster snackar skit om yngre gäster och så vidare.

Medverkande: Valfria roller

Syfte: ge möjlighet att fördjupa roll och relationer

## Akt 3: Efter bröllopfesten

### Obligatoriska scener

Följande scener är alla obligatoriska i akt 3:

#### Brunchen

*[Lågmälda samtal, upprörda samtal, skamsna samtal ...]*

Trevande samtal vid brunchbordet.

Medverkande: Samtliga

Syfte: Uppleva dagen-efter-stämningen efter en festkväll utöver det vanliga.

#### Samåkning

*Vad vackert det ändå ligger, med sjön och skogen. Men i november är det inte lika mysigt. Då är jag glad att jag bor där jag bor. Undrar hur livet skulle bli om jag flyttade tillbaka någon gång?*

Samåkande återvändare pratar om gårdagen i bilen på vägen hem.

Medverkande: Samtliga återvändare som spelas

Syfte: Att utforska hur det känns att lämna Överum bakom sig – igen.

#### Samtal på torget

*Ah, det var ju trevligt att träffa dom igår. Nu får vi se hur länge det blir tills nästa gång. Det är ju inte fel att slippa köra idag. Någon som vill kaka pizza?*

Stannare på väg hem från brunchen kommenterar de återvändare som de träffade igår.

Medverkande: Samtliga stannare som spelas.

Syfte: Utforska hur det känns att vara kvar i Överum.

### Nyckelscener

Följande scener är nyckelscener i akt 3:

#### En svunnen tid

*Visst var de fina ... men några blev ju fulberusade redan under middagen. Vem hade trott det?*

Minnet av idyllen ifrågasätts, i telefonsamtal med en annan äldre vän dagen efter.

Medverkande: Nostalgikern (roll 2) och valfri motpart (NPC eller valfri äldre roll)

Syfte: Ge minnet av idyllen fler nyanser. Ska det bli kolsvart, eller en gråskala?

### Ett allvarligt samtal

- *Jag borde väl åtminstone ha sagt tack.*
- *Ja. Det borde du.*

Ett djupt förälder–barn-samtal.

Medverkande: Den ouppskattade (roll 4) och yngre roll alternativt en NPC.

Syfte: Att bryta med den självupppoffrande inställningen. Kanske kan det ge en grund för en ny relation till barnet?

### Valbara scener

Följande scener är valbara i akt 3 och spelas om tid och vilja finns.

#### Toakön

Vad diskuteras när man väntar på sin tur till toan? Är det ett återseende av en gammal kompis? Är det en monolog om hur man kan längta efter att få lämna en fest? Eller handlar det om passiv aggressivitet mellan artiga bekanta?

Medverkande: Valfria roller (en eller flera).

Syfte: ge möjlighet att fördjupa roll och relationer, och reflektera över gårdagens fest.

#### Skitsnack

Skitsnack i olika kombinationer. Till exempel: brudparets kompisar snackar skit, äldre gäster snackar skit om yngre gäster och så vidare.

Medverkande: valfria roller

Syfte: Ge möjlighet att fördjupa roll och relationer, och reflektera över gårdagens fest.

#### Tankar dagen efter

En gäst berättar dagen efter hur bra/dålig festen var. Kan spelas som monolog eller dialog.

Medverkande: En eller två valfria roller

Syfte: Ge möjlighet att fördjupa roll och relationer, och reflektera över gårdagens fest.

### Avslutande scen

"This is my home town

It's hard to say 'come closer'

When you're so far away" (*My Home Town, Wannadies, 1990*)

Varje roll håller varsin kort monolog på cirka 1 minut var kring meningen: Vad betyder Överum för mig (rollen)? När alla hållit sin monolog är spelet slut.