

Mormors mormors mammas tiara

Ett spökspel i sex kvinnogenerationer.

Av Susanne Vejdemo (susanne@vejdemo.se) och Daniel Armyr (daniel@armyr.se).

“Menar du att Mormors Mormors Mammas förflutna är viktigare än din framtid?”

“Nej, jag menar att Mormors Mormors Mammas förflutna är en del av min framtid!”

-Citat från första uppsättningen 2012

Inledning

Mormors Mormors Mammas Tiara är ett finstämt lajv om svensk kvinnlighet, kvinnliga traditionella angelägenheter och relationerna mellan döttrar och mödrar. Det utspelar sig i sex kvinnogenerationer i samma familj – tre levande kvinnor, och tre spöken.

Lajvet använder metatekniken ”spöken” på ett mycket bokstavligt sätt. Till skillnad från andra lajv har spökena här både personlighet och egna agendor som de försöker påverka sina efterlevande med.

Lajvet tar ca 3.5 timmar att sätta upp, inklusive förberedelse och eftersnack.

Spelare

Lajvet behöver exakt sex spelare. Lajvet innehåller bara kvinnoroller, men handlar mer om traditionellt kvinnliga angelägenheter och mindre om kvinnligt uttryck och därför fungerar det utmärkt att rollerna spelas så väl av manliga som av kvinnliga spelare.

Lajvet fungerar utmärkt för nybörjare. Det kan vara en idé att placera vanare lajvare i spökrollerna.

Lajvet behöver ingen spelledare, utan alla sex personerna kan vara med i spelet. Finns en spelledare, kan denne sköta aktbrotten som nu finns inskrivna i karaktärerna.

Förberedelser innan uppsättningen

Lajvet behöver ingen spelledare. Låt alltså INTE en person läsa igenom alla roller. Det här är ett lajv där hemligheter har en funktion.

Skaffa en spelplats. Ett kök är nästan bäst, men inte nödvändigt.

Gör sex stycken namnskyltar – exempelvis med pappersbitar och säkerhetsnålar.

Skriv ut rollerna och de små ”kom ihåg”-lapparna för rollerna.

Skaffa något fysiskt och tidlöst som kvinnorna kan jobba med tillsammans. Vi föreslår matlagning: exempelvis att göra fruktsallad.

Skaffa fika. Svenskar umgås ofta genom att äta tillsammans. Se till så att det finns fika till spökena också.

Se till så att rollen som spelar Mamma E har en fungerande mobiltelefon. Se till så att alla har klockor eller kan se en klocka, eller diskret kan ta upp en mobil för att kolla klockan.

Frivillig förberedelse: Skaffa en pryl till vardera av rollerna, eller åtminstone till några. Förslag: Mormors mormors mor (ett kuvert som symboliserar ett brev som hon aldrig skrev), Mormors mormor (ett köksredskap), Mormors mor (En fin brosch), Mormor (en tablettask som hon kan bjuda på när hon vill mäkla fred), Mamma (den ovannämnda mobiltelefonen), Dottern (en bok, någon historisk klassiker.)

Vid uppsättningen

1. Introduktion

Läs upp följande:

Välkomna till lajvet Mormors Mormors Mammors Tiaras!

Lajvet har sex roller: sex generationer av mödrar och döttrar i samma familj.

Det utspelar sig i Mamma Es lägenhet. Mamma E är energisk egenföretagare i cateringbranschen, men företaget går bara just runt. Med henne bor hennes omyndiga dotter, F. En gång i tiden, när gammelmor Vicomtessan A kom från kontinenten och gifte sig med en rik svensk, hade familjen stora våningar, hästar, vagnar, tjänare och dess kvinnor hade varken behovet eller möjligheten att arbeta. Under generationerna har familjens omständigheter blivit knappare och knappare, till dagens lilla lägenhet. Men kvinnornas utbildning och möjligheter har växt – Dottern F ska förhoppningsvis snart som den första kvinnan i sin släkt börja på universitetet! Det enda som finns kvar i släkten av det glamorösa rikemanslivet som Vicomtessan levde, är släktklenoden Tiaran. Allt annat är borta. Tiaran har gått i arv från moder till dotter – dottrarna har fått överta den på sin bröllopsdag, och tiaran har slagit alla som sett den med häpnad. För vissa symboliserar den just bröllopet, den lyckligaste (?) av dagar. För andra symboliserar den släkthistoria och arvet, både konkret och symboliskt, mellan kvinnor: allt annat har sönerna fått eller så har ting och rikedomar gått förlorade. Svensk tradition är att det enda som man med säkerhet, historiskt sett, har gått i arv på kvinnosidan är smyckena. Andra ser tiaran som ett gissel, en symbol för fåfänga och girighet som håller kvinnorna nere.

Idag är mormor D inbjuden på fika. Spökerna Mormorsmor C, Mormors mormor B och själva Mormors mormors mamma Vicomtessan A har känt sig dragna till den lilla familjen just denna dag.

De första tre akterna utspelas dag 1, akt 4 utspelar sig i drömmarna på natten och akt 5 utspelar sig på förmiddagskaffet dagen efter, när mormor D kommer tillbaka.

2. Dela ut rollerna:

Slumpa ut rollerna, eller fundera lite mer. Har ni några vana lajvare, så placera dem på spökrollerna, kanske? Låt alla få tio minuter att läsa igenom sina roller, minst två gånger.

3. Gå igenom hur spökspel fungerar:

Läs upp följande: *Innan drömscenerna är spökerna, frustrerade nog för de karaktärerna, begränsade i sin påverkan på de levande. De kan viska och påverka, men det är inte säkert att det fungerar, eller att det förstås på rätt sätt. I allmänhet kan de även göra fysiska saker om dessa representerar icke-fysiska saker.*

Exempelvis: Lägga tyngd på någons axlar, Stötta någon, Klappa någons hjärtrytm och få den att gå snabbare.

Spökerna kan ju också interagera med varandra! De har komplicerade relationer med varandra, och kommenterar gärna till varandra hur bra eller dåligt de levande beter sig i olika frågor.

Det här är ett spel där tystnad är viktigt. Jätteviktigt. De levande måste ta in tystnad som en naturlig del i att umgås med varandra, för annars får spökerna svårt att göra sig hörda.

Frivillig förberedelse: Gå igenom och spela en testscen för att exemplifiera hur spöken/skuggor fungerar på lajv. Ett förslag är att två av de levande får spela maffialedare, som ska spela rysk roulette. De sitter tysta i varsin stol. De har en pistol (vilket föremål som helst) som har ett riktigt skott, och många blankskott. Varje gång de höjer pistolen mot tinningen kan de dö. De skickar pistolen fram och tillbaka. Varje maffioso har två spöken som står bakom hans rygg och påverkar maffioson genom viskningar och lätta rörelser. En av de två är hämndlysten, hoppas att maffioson dör, den andra är kärleksfull. Låt spökspelarna känna hur de kan trissa upp stämningen med sina viskningar. Diskutera efter scenen vad som har fungerat, och vad som var svårt.

4. Gå igenom hur drömscener fungerar:

Läs upp: *Det är jobbigt att vara spöke. Men i drömmarna får spökerna sin stora stund! Som spöke kan du hålla drömscener med levande karaktärer som sover. I drömscenen har du möjlighet att prata direkt till de levande, och de har möjlighet att prata direkt med dig. Du kontrollerar hela handlingen i drömscenen.*

För att hålla en drömscen så börjar du med att leda in och placera drömmaren där du vill ha denne. Du beskriver sedan vilken miljö som ni båda befinner er i. Du kan även ange att de finns andra personer närvarande, och får, om du vill, använda dina medspöken som statister. De kan antingen spela sig själva, eller andra. Du kontrollerar drömvärlden helt, så allt du beskriver kommer vara sant för drömmaren.

Ditt mål med drömscenen är att få drömmaren att förstå något som är viktigt för dig att förmedla. Det står drömmaren fritt att i efterhand tolka drömmen efter eget huvud.

5. Läs igenom rollerna en gång till

6. **Speed-dejting!** Alla ska prata 60 sekunder med sin (eventuella) mor, mormor, dotter, dotterdotter. Dotter F bör även prata med Mormor D. Berätta dock inga stora hemligheter. Presentera din egen karaktär på två meningar, och berätta hur du ser på den andra. Karaktärerna behöver inte ha samma syn på relationen.
7. **Gå igenom akterna tillsammans en gång.** Akterna påbörjas och avslutas av specifika spelare. Dessa har instruktioner om detta i sina roller. De kommer även förklara hur exempelvis ”monolog”-akten går till.

Akt 1: Arbeta tillsammans. Hitta relationer, hitta din karaktär. Spökerna kan viska, influera, peta på småsaker). Tar 20 min. Avslutas av E

Akt 2: Monologer. Vad känner din karaktär egentligen. Spökerna kan viska, influera, peta på småsaker. Tar 10 minuter Påbörjas och avslutas av E

Akt 3: Konflikt. Spökerna kan viska, influera, peta på småsaker. Tar 20 minuter Påbörjas av E, Avslutas av D

Akt 4: Drömscen på natten mellan dag ett och dag två. Spökerna bestämmer hur världen i drömmarna ser ut. Tar runt 25 minuter Påbörjas av C(o E) Avslutas av A.

Akt 5: Förmiddagsfiket dag två. Mormor D är bjuden tillbaka. Spökerna kan viska, influera, peta på småsaker. Tar 20 minuter Påbörjas av F, avslutas av E.

Eftersnack. Exempelvis: Sätt er två och två med nån ni inte spelat så mycket med: berätta hur ert lajv varit. Sätter er sen alla tillsammans, och gå en runda då alla får säga något om spelet.

8. Börja spela!

Dottern (Namn som börjar på F)

Du är född 1995 i en hyreslägenhet i Vasastan. Din pappa lämnade er när du var sju för att flytta hem till Australien och det har du inte förlåtit honom för än. Du tycker dig inte ha något intresse för din pappas släkt, men däremot känner du en stark koppling till dina anmodrar och deras fantastiska historia. Du fascineras av historia och tänker plugga historia eller arkeologi på universitetet.

En gång i framtiden, när du gifter dig, kommer du få Tiaran som gått i arv i din släkt. Den kom till Sverige med din mormors mormors mamma, en tysk adelsdam. Som ett skolarbete har du gjort lite släktforskning över kvinnorna i fem led tillbaka. Din anmoder, Vicomtessan av Holstein-Kiel, vars hela familj dödades av pöbeln under revolutionen 1848, flydde själv genom Europa och hade många äventyr i både Paris och Milano. Till slut kom hon till Stockholm där en rik direktör föll handlöst för henne och de hade ett fantastiskt sagobrällöp – med tiaran som glittrade på Vicomtessans huvud.

Tiaran är för dig en viktig symbol för din historia och din identitet.

Du vill ha starka band tillbaka till dina anmodrar, och den starkaste du har är tanken att du en gång skall gifta dig i släktens Tiara.

Off-instruktioner:

Du påbörjar akt 5 (förmiddagsfikat) efter att ni satt tillbaka bord och stolar. När allt verkar vara i ordning så börjar du bara spela.

Improviserar gärna släkthistorier och anekdoter om Vicomtessans flykt genom Europa. Gömde sig i hölass! Blev räddad av Kronprins, sedan kejsare Franz Joseph av Österrike, som blev kär i henne och hade avstått från tronen för hennes skull, om hon velat ha honom! Brodera ut bara, allt är saker du läst i gamla dagböcker, och rykten du snokat reda på.

Mamma (Namn som börjar på E)

Accessoar: Telefon som ringer med jämna mellanrum. Du svarar inte.

Du föddes i en enkel lägenhet på Söder, år 1959. Du är pragmatiskt lagt och gillar att få saker gjort. Efter gymnasiet startade du en cateringfirma som du drivit ända sedan dess. Den har vuxit sakta och du har ett ganska stort nätverk av kockar och tar dig an ganska stora arrangemang, men det är svårt med lönsamheten. Det är konstiga, och ibland långa timmar, men du gillar ditt jobb och är stolt över det du har åstadkommit. Din enda oro är att du inte kan ge din dotter den ekonomiska trygghet hon behöver.

Din dotters far, en charmerande bartender från Australien, var du gift med under några få år innan ni separerade och han flyttade hem till sin familjegård i Australien. Ni ogillar inte aktivt varandra, men har ytterst sällan kontakt med varandra. Din dotter har inte velat träffa honom, och det har heller inte blivit av.

Det finns två saker du skulle vilja göra för din dotter. Den ena är att resa under en månad eller två till Australien för att hon skall kunna återknyta till sitt Australiensiska arv. Det andra är att du skulle vilja ha möjlighet att ge henne en ekonomisk grundplåt när hon går ut i livet om bara några år. Det här är saker som du vet att andra föräldrar gör för sina barn och du inte haft möjlighet till.

Men, när du gifte dig fick du ju faktiskt familjeklenoden, Tiaran. Tanken är ju att din dotter skall få den när hon gifter sig: en något passé familjetradition. Du har funderat länge, och nu bestämt dig för sälja Tiaran och antingen köpa resan eller investera pengarna åt din dotter. Du har fått den värderad till 120.000 kr.

Auktionsfirman kommer ringa dig i morgon för att göra upp detaljerna. Innan dess vill du berätta för din dotter och din mamma om detta. Du vet inte riktigt vilken reaktion du kommer få på ditt besked, och även om du innerst inne vet att det beslut du tagit är det rätta, så är det viktigt för dig att de förstår.

OFF-instruktioner: Du kommer avsluta akt 1, efter 20 minuter, genom att säga "Jag har bestämt mig för att sälja tiaran." Folk kommer kanske kippa efter andan och vilja prata, men höj en knuten hand och säg typ "Frys. Vi går in i akt 2. Vi ska nu, en och en, göra korta monologer om vad våra karaktärer känner." Gör sen en högst 60s monolog om dina egna tankar och nicka åt en annan spelare. När alla sagt en monolog, höj handen och säg "Akt 3, konflikt, börjar nu och håller på i 20 minuter". Sänk handen och upprepa din sista replik: "Jag har bestämt mig för att sälja tiaran."

Akt 4 är drömscenen. Den avslutas med att A ber alla att sätta tillbaka stolar och bord. Medan de andra gör det, sätt ett alarm på din, eller någon annans, mobiltelefon, så att den ringer efter 20 minuter. Akt 5 och lajvet kommer avslutas med att det ringer i denna mobiltelefon. Det är auktionsföräntaren som vill ha sista OK:at för att sälja eller inte. Berätta vad du bestämt dig för. När samtalet är klart är det upp till dig att genast, eller efter någon minut, höja en knuten hand i OFF-tecknet och säga att lajvet är slut.

Mormor (Namn som börjar på D)

Du föddes år 1925 upp i en borgarlägenhet i Stockholm. Du växte upp i skuggan av en mycket principfast matriark till moder och tog dig aldrig särskilt mycket eget utrymme, vilket också passade dig ganska bra.

Du vill att folk skall komma överens och tycka om varandra, och ogillar konflikter i alla former.

En enda gång i ditt liv har du faktiskt satt dig upp mot din moders vilja, och det var de dagen du sökte in på Lärarhögskolan för att skaffa dig ett eget yrke. Din mormor B, i vilkens stora hus på landet du spenderade många idylliska somrar, hjälpte dig att finansiera studierna. Du blev lärarinna och gifte dig senare med en kollega från skolan på Söder där du arbetade. Du är därmed den första kvinnan i din släkt att ha egen inkomst från eget arbete.

Vad det gäller Tiaran så har du ingen egen relation till den: Du fick den och bar den när du gifte dig, men vad skall du ha ett diamantrött smycke till. Däremot vet du hur viktig den var för din mamma. Den viktigaste saken i ditt liv har alltid varit din dotter och din dotterdotter, och att de är lyckliga.

Din hemliga önskan är att frigöra dig från din manna, vars åsikter och (icke)godkännande alltid hängt över dig.

OFF-instruktioner: Du kommer att avsluta akt 3. Det är akten som börjar med att E upprepar ”Jag har bestämt mig för att sälja tiaran”. Avsluta den efter 20 minuter, med att du låtsas få ett meddelande på din gamla mobiltelefon om att din färdtjänsttaxi är här . Du avslutar genom att ta avsked och gå ut genom dörren. Vänta ett kort ögonblick, gå sen in med en knuten hand lyft igen och säg, typ ”Det avslutar akt 2. Akt 3 består av tre drömscener. Vi bär bort bord och stolar så vi får en öppen yta, och lämnar sen scenen till C.”

Mormors Mamma (Namn som börjar på C)

Du föddes 1894 i Gnesta. Du växte upp under bekväma men enkla förhållanden på landet med saft och bullar, men du kan din släkthistoria: egentligen kommer du från en fantastiskt släkt, fylld av äventyr och glamour. Detta syntes tydligast på din mormor A, som alltid var en förebild för dig. Att förlora henne i tonåren var ett hårt slag. En tid senare startade en brand i Genestavillan som förstörde i princip allt som var en länk tillbaka till din släkt och familjens finansiella trygghet. Det enda som fanns kvar var Tiaran, som du fick när du gifte dig. Tiaran var din käraste ägodel, din koppling till dina anmödrar och du har aldrig ens tänkt på möjligheten att den skulle kunna säljas.

Du gifte dig med en banktjänsteman vid unga år och flyttade in till stan med honom, och flydde det kvävande stillsamma livet på landet. Där tog du med fast hand om hushållet och har alltid värdesatt en konservativ livsstil – men en aktiv sådan. Du var medlem i föreningar och styrelser, ombesörjde samhällets moral. Du hade föreningsmöten och syjuntor hemma hos dig, du ordnade kulturella besök på teater. Rörelse för kvinnors rösträtt som var i full gång under din tonårstid gav du inte mycket för. Du har alltid försökt leda din dotter med fast hand och få henne att förstå det gamla husmorsidealet, och det kvinnliga arvet och plikten. Om kvinnor försöker vara som män, förlorar de sin kvinnliga kraft och storhet. Du försöker balansera missnöjet med att din dotter gick emot dig och skaffade sig en yrkesutbildning som lärarinna med en hemlig stolthet (än så länge outtalad) över att hon faktiskt gjorde det...

Du vill att dina efterkommande inte tappar länken tillbaka till sina anmödrar och Tiaran är den främsta symbol de har för den saken (den sista länken som finns kvar).

Du har mestadels en positiv relation till din mor B. Du har aldrig förstått din mors bitterhet över sin mor (A) och det fantastiska liv som A gav henne, och kan bli arg för att B inte uppskattar A. Du tror också att Bs val att finansiellt stödja din dotters yrkesutbildning (som du inte höll med om!) mest var för att trycka till dig.

Du kommer inte berätta om detaljerna kring kring din sorg (?) över husbranden och vad som egentligen hände där, förrän du håller din drömscen för Mamma då du kommer visa/berätta precis vad som hända hur du kände inför det.

Under akt tre skall du hålla en drömscen med din dotterdotter E. I den skall du förmedla hur viktigt det är med kontinuitet och släkt och hur besviken du skulle vara om hon gjorde sig av med det sista av släktens arvegods.

Off-instruktioner

Du påbörjar akt 4 (drömscenen) när D, med lyftat knuten hand, säger åt dig att göra det. I akt 4 (drömscen) kommer du ha den första drömscenen, tillsammans med E. Den får ta allt mellan 2 till 10 minuter. Ta upp henne på scenen, berätta hur/var hon ”vaknar” i drömmen. Det är din chans att förklara för henne hur du ser på tiaran, plikten och arvet. Berätta din historia. Du kontrollerar spelvärlden så allt du säger händer. Låna andra spelare som statister om du vill, men du kommer inte ha tid att ge dem särskilt mycket instruktioner. Avsluta scenen genom att säga ”nu lämnar jag din dröm, kom med mig” och ta E av scenen.

Mormors Mormor (Namn som börjar på B)

Du föddes i en fin våning i centrala Stockholm år 1860. Du växte upp med barnskötare, guvernanter och flickskolor. Det du saknade under din uppväxt var dock en närvarande mamma. Du tyckte att hur mycket du än försökte komma riktigt nära henne så gick det aldrig.

Din främsta bild av din mamma, Vicomtessan, är när hon sitter vid sitt sminkbord och gör sig redo för att ge sig ut på nästa fest. Bredvid henne låg alltid den stora Tiaran, den sista kvarlevan av hennes uppväxt i den tyska adeln. Den har därför för dig alltid representerat allt som var fel med din uppväxt.

Som vuxen hittade du en bra karl, Postmästaren i Gnesta och flyttade så långt från stan som du kunde. Där uppfostrade du din dotter, med bullbak och pyssel. Hon är dock en envis och bestämd kvinna, din dotter, och det blev tidigt klart att hon idoliserade Gammelmor och livet i sus och dus i staden. Hon lämnade dig ensam på landet och flyttade in till stan. Din älskade dotterdotter D var hos dig de flesta somrar, och när din dotter inte ville hjälpa till finansiellt så finansierade du Ds yrkesutbildning till lärarinna.

Trots att du inte vill, så beundrar du någonstans din mor... Du tror inte att det kan ha undgått din mor hur missnöjd du kände dig med henne, men hon har trots det aldrig bett om ursäkt: hon har alltid varit självupptagen.

Vad gäller Tiaran tycker du gott den kan säljas och pengarna kan gå till något nyttigt istället. Det är en dålig symbol för dekadens. Du fick den när du gifte dig, men lät den ligga kvar i bankvalvet och rörde den aldrig. Idag ångrar du att du inte sålde den när du hade chansen, utan följde familjetraditionen och lämnade den vidare till din dotter på hennes bröllop.

Du kommer spela passivt aggressiv och inte tala i klarspråk om hur dålig din relation med din mor var och hur illa du tyckte om henne förrän din drömscen med din dotterdotter D under akt 3 när du berättar i detalj vilken sorts person Gammelmor egentligen var!

Off-instruktioner: I akt 4 (drömscen) kommer du ha den andra drömscenen, tillsammans med din dotterdotterdotter D. Den får ta allt mellan 2 till 10 minuter. Det är din chans att förklara för honom hur du ser på gården, plikten och arvet. Berätta din historia. Du kontrollerar spelvärlden så allt du säger händer. Låna andra spelare som statister om du vill, men du kommer inte ha tid att ge dem särskilt mycket instruktioner. Avsluta scenen genom att säga ”nu lämnar jag din dröm, kom med mig” och ta din dotterdotter av scenen.

Gammelmor A, Vicomtessan.

Du föddes i en fattig Småländsk bondesläkt år 1833. Du har alltid haft en aptit för livet, framför allt dess goda. När din bror fick möjlighet att resa ner till Lübeck för att arbeta på varv så tog du chansen att komma ut i stora världen och följde med.

Nere i Lübeck så fick du anställning i köket hos en lågadelsfamilj, vilket inte riktigt var så glamouröst som du ville ha det. Du lyckades med charm och visst intrigerande bli kammarjungfru vilket passade dig något bättre.

På grund av legala trångmål behövde dock familjen du var anställd hos flytta till Amerika. Du stannade kvar ett tag för att packa ihop det sista, vilket du gjorde. Istället för att följa med stoppade du dock en ansevärd summa pengar, några smycken och en fantastisk Tiara i egen ficka och försvann.

Hem till Sverige och i Stockholm presenterade du dig under ett nytt adelsklingande tyskt namn, och med de pengar du hade, och tiaran framför allt, så blev du accepterad i societeten. Alla i Stockholm, inklusive dina barn och barnbarn tror att du är Vicomtessa från Holstein-Kiel vars hela familj dödades av pöbeln under revolutionen 1848. Du flydde själv genom många äventyr i både Paris och Milano och kom till slut till Stockholm där du slog dig ner.

En direktör med enkel bakgrund men med mycket pengar föll hårt för dig, och snart hade du det liv du alltid drömt om: Fester, bjudningar och inget mer skurande av golv.

Ni fick tillsammans en dotter och en son som du såg till att ge en förstklassig uppväxt med barnskötare och bra skolor, allt det du saknat själv. Du vet att din dotter hyser agg mot dig för vad hon tyckte var en frånvarande mamma, men hon kan ju inte veta hur bra hon faktiskt hade det. Din motto har alltid varit "Carpe Diem" och är lite ledsen över att din dotter inte tog över samma livsåskådning. Däremot var det lite bättre gry i din dotterdotter, men du kan tyvärr inte se henne bli fullt vuxen.

Vad det gäller Tiaran, så var den ju ett praktiskt föremål för att nå dina drömmar, men du har alltid varit en pragmatiker och tycker dina efterkommande ofta varit lite väl sentimentala och fokuserar på historia snarare än att komma dit de vill i livet.

Du kommer inte berätta detaljerna om hur du fick Tiaran för någon, tills du får hålla din drömscen för din dotterdotterdotter F där du visar/berättar i monologform hela historien i alla detaljer.

Off-instruktioner:

I akt 4 (drömscen) kommer du ha den tredje drömscenen, tillsammans med F. Den får ta allt mellan 2 till 10 minuter. Det är din chans att förklara för henne hur du ser på gården, plikten och arvet. Berätta din historia. Du kontrollerar spelvärlden så allt du säger händer. Låna andra spelare som statister om du vill, men du kommer inte ha tid att ge dem särskilt mycket instruktioner. Avsluta scenen genom att säga "nu lämnar jag din dröm, kom med mig" och F av scenen.

Du har den tredje och sista drömscenen. När den är klar lyft en knuten hand och säg "Nu går vi över i akt 5: förmiddagsfikat. Vi sätter tillbaka bord och stolar och går in i scenen så snart F börjar agera."

Aktbeskrivning

Lajvet spelas i en handfull kortare akter. Varje akt har en tydlig startpunkt, ett tema, och en tydlig signal när den slutar.

Akt 1: Relationsskapande (30 minuter)

I denna akt skall spelarna bara bli bekväma i sina roller och sina relationer. Ingen karaktärs- eller relationsutveckling av betydelse skall ske i denna akt. Det är helt OK att ändra lite hur man ser på sin roll under denna akt. Målet är att man i slutet på akten känner att man har koll på sin karaktär och sina startrelationer.

Rent konkret så består denna akt i att förbereda det sista av maten, duka fram, och börja äta förrätten (Som även förbereds under akt 1).

Under denna akt så skall spökena framför allt i lugn och ro komma in i hur de kan interagera med varandra och med spelarna på ett konstruktivt sätt.

Under denna akt så kommer karaktärerna ordna upp det sista med maten. Framåt slutet på akten sätter sig alla till bords, börjar äta, och Mamma berättar att hon tänker sälja Tiaran. Så fort hon sagt detta och innan någon annan hunnit säga något så byts akten direkt till:

Akt 2: Monologer (~10 minuter)

Denna miniakt följer direkt på att Mamma berättat att hon tänker sälja tiaran. En i taget, i valfri ordning, håller spelarna varssin inre monolog om hur de känner just i det ögonblicket om beslutet. När alla hållit en monolog så tas en mycket kort off-paus i tysthet när alla får sätta sig ner igen ifall de rest sig. Sedan börjar:

Akt 3: Huvudakten

I denna akt driver varje karaktär sin linje och lyssnar in andras åsikter. Det är OK att under denna akt nyansera sin karaktärs bild i frågan, men frågan skall inte lösas under denna akt.

Rent konkret består denna akt i att äta huvudrätten. Efter att första reaktionerna är klara kan vem som helst som inte är död hämta huvudrätten i köket.

Akten börjar med ett hopp tillbaka där Mamma åter igen berättar att hon tänker sälja Tiaran. Efter det är det fritt spel. Ingen får dock lämna matbordet innan alla, spökena inklusive, har fått säga en sak.

Efter 45 minuter så kommer Mormors färdtjänst ringa och berätta att de är här nu. Både Dottern och Mormor kan dock avsluta akten när de vill genom att lämna lägenheten. Akten avslutas alternativt av att färdtjänst ringer och berättar att Mormors taxi är här.

Akt 4: Drömscenerna

Denna akt består av tre korta scener, en per spöke. Inför varje scen får ansvarig spökspelare en minut att samla sina tankar och prata med eventuella statister som hen vill använda.

Akt 5 Avslutning

Sista akten utspelar sig dagen efter. Alla, både levande och döda, har samlats för en förmiddagsfika. Under akten skall karaktärerna försöka hitta ett avslut i sina relationer till levande och döda. Dessa avslut kan vara positiva eller negativa. Lajvet avslutas med att Mamma ringer till auktionsfirman och meddelar sitt beslut, alternativt att auktionsfirman ringer och frågar om vad beslutet är.