



Några föds.

Några dör.

Några föds. Några dör.

Måndagskväll. December och mörkt men regnigt, snö finns inte längre i december. Jag stänger ned arbetsplatsen, det är bara jag kvar. Det är mörkt, jag skrev kanske det, men det är mörkt inte bara på arbetet och utanför utan när jag summerar.

Några föds. Några dör. En rytm.

Döden är ständigt närvarande. En gammal kollega, en gammal klient. I nyheterna dör en kändis. Farmor dog tidigare i våras, mormor förra året. Det gäller att hålla isär det där, känslorna. Från vardagen. Från att leva.

Några dör. Några föds.

Två av mina andra före detta kollegor, låt oss kalla dem båda för Anna, alla heter Anna, har båda blivit morsor i höstas. Jag hade en kortare relation med en av dem. Hon betyder mycket för mig men hennes dotter är inte min dotter. Jag har inga barn. Jag är fri. Jag läser det som vi skrivit tillsammans på hennes gamla skåp med kylskåpsmagneter.

Några föds, några dör

Tillvaron är ständig kamp för att kunna betala sina amorteringar samtidigt som man hjälper sina föräldrar med Windows och mitt i alltihop skall man hinna leva också.

Några föds, några dör handlar om "livet". Ur ett slags dramaturgiskt perspektiv är livet den ultimata historien – det bygger bara på konflikter (amorteringar/Windows/leva), men det är helt omöjligt att uppleva det när man är mitt uppe i det. Och så spretar det kanske litet för mycket. Så som historia betraktat blir det följaktligen oftast skit, iallafall i förstapersonsperspektiv.

Några föds, några dör är på sätt och vis en fortsättning eller vidareutveckling av scenariot Tvivl, som handlade om relationer. Vi vill fortsätta att använda liknande modeller för spelarna att skapa en berättelse tillsammans, och experimentera med andra sätt att styra historien än genom att ha ett relativt smalt tema.

Scenariot är litet av ett försök att korsa Jeepform med The Sims; ett försök att göra vardagsdramatik och diskbänksrealism med minimalistiska metoder och att lägga ut den kreativa processen på spelarna. Vi ger några ingångsparametrar och bestämmer de grundläggande förutsättningarna för spelet, men i grund och botten är det spelarna som kör showen.

Förberedelsetiden för scenariot är ca 1 timme och speltiden kan vara allt från 2-5 timmar helt beroende på gruppen och vilken historia de skapar.



Några föds, några dör

Text och idé

Martin Brodén och Tobias Wrigstad, jeepen

Om

Jeepform, 1-2 spelare, 4-6 spelare, 4-6 timmars spel

Webben

jeepen.org/games/livesbirthsdeaths



Settingen

Scenariot utspelar sig hemma hos våra roller, på deras arbeten, och i en liten semesterby i skärgården. Rollerna arbetar med olika saker, bor på olika ställen, men på semestern bor de nästan på varandra i små pittoreska hus (kanske med sjötomt) och hälsar på varandra när man hämtar morgontidningen och badar i samma vikar. Den centrala arbetsplatsen i vår historia är kanske InTech, ett litet IT-företag med 50 anställda där många av rollerna arbetar. Men det behöver inte vara så. Kanske blir den viktigaste arbetsplatsen Fias kyrka?

På skärgårdsön bor också Engström, som är ditt narrativ. Men mer om honom senare.

Rollerna

Rollerna är i korthet: Patrik som är polis, drömmer om gårdsfester, och vill "göra något". Gabriella, som gör karriär på InTech, men som undrar om det inte finns andra meningar med livet. Martin, som har svårt att få ihop ett längre förhållande, och som sitter fast i sitt jobb på InTech och i ett liv som egentligen inte är hans. Kajsa, som har problem med sin mamma, men ändå har tid för Martin. Tobias, som har svårt att få tiden att räcka till mellan hans dotter Sara, hans flickvän Emma och hans jobb på InTech som han inte lyckas koppla bort så ofta. Sara, vars mamma gick bort i cancer för 4 år sedan, och som försöker hantera Emma, puberteten och skolan samtidigt. Martins pappa, Gunnar, som delar sommarstuga med Martins mamma, Marianne, och hennes nye man men som skulle vilja sälja sin andel och "börja om någonstans". Fia, som brottas med att hennes teologistudier kanske inte kommer att leda till ett prästjobb, eftersom hon har litet svårt med Gud just nu. Emma, som hittar bilder av Laila överallt i lägenheten vilket gör det svårt att koncentrera sig på avhandlingen. Martins styvpappa, Farzad, som just gått ned på halvtid och gillar att fiska och filosofera. Martins mamma, som inte riktigt begriper att hon inte är 20 längre. Handlarn, som har fått sin butik nedsprejad av nazzejävlar och som inte har lust att vara kvar här längre. Tobias mormor, som väntar på att få dö efter 20 år av smärtor, men som ändå orkar sätta ett exempel för alla andra. Mårten, som flydde till USA på oklara grunder, men som inte kom längre än Mora. Och så Linda, som snart kommer att rymma hemifrån.

Helt enkelt vanliga människor. Och det är bara de här rollerna som skall användas. Så är det.

Där står:

*svulstig midnatt kan ge dekadent
premiär
megakramkalas ibland
stanna och mingla social berusa
hoppsan vilken utsökt orgie*

*nosa som du vill alltid
men ett max
som kanske lever orsak
tal din för att att*

På egen hand har hon skrivit:

*han han
are stil jag jag jag
strör torr sms*

Eller så är det bara någon annan kollega som har flyttat runt de där magneterna efter att hon slutade. Jag fick läsa Annas diktsamling (skickad till förlag, refuserad) och det var mycket abstrakt och minimalistiskt men jag vet inte; vad fan vet jag om modern poesi?

Noll. (Februari)

Att ta ansvar för unga människor. De är små.

Vad är det som gör en människa vuxen? När händer det och varför?

Ett. (Mars)

Det är nu det börjar på riktigt, livet. Från den här punkten ska allting bli annorlunda, jag kommer att kunna ta ansvar för mitt eget liv och för mina medmänniskor. Jag kommer vara stark och inte köpa smågodis på vägen hem från jobbet. Jag ska alltid ta det som kommer med en klackspark. Egentligen finns det inte någon legitim anledning att inte alltid se positivt på det som sker. Det här kommer bli grymt!

Jag tänker mig att den dagen som jag träffar den rätta kommer det kännas i kroppen. Vi kommer se varandra. Det kommer kännas så naturligt.

Om jag går genom dörren från hennes lägenhet nu, har katterna allt de behöver då? Har jag lämnat locket till toaletten uppe? Har jag råkat stänga dörren till toaletten. Har jag glömt plattan eller kaffekokaren på? Står någon av kranarna och droppar eller rinner. Har någon av katterna kommit i kläm när jag stängt ytterdörren eller har någon av dem smitit ut när jag stack därifrån. Har någon av katterna slunkit in i kylskåpet efter att jag glömt dörren öppen, så går dörren igen av sig själv och katten fryser ihjäl. Och så blir kylvarorna dåliga. Har jag lagt nyckeln i fel postfack?

Två. (April)

Men det är skönt att vara singel också, en stor frihet. Och så är det skönt att inte alltid släppa in folk på livet. Inne i det allra heligaste, det jag vill dela med mig till någon som aldrig kommer släppa min hand. Skönt att få ha det för sig självt för en stund till. Ni kommer aldrig att få veta.

Vi går till relationsterapeut. Vi sitter i ett kallt rum i Gamla Stan mitt emot varandra. Jag börjar. "Någon-ting jag uppskattar med dig är...". Hon upprepar vad jag sagt och gör samma sak, jag upprepar vad hon sagt. "Ett bra resultat för mig vore..." och så får hon upprepa vad jag sagt och säga en egen sak som jag upprepar. "Någon-ting jag vill gå härifrån med..." avslutar jag, hon upprepar, säger någon-ting eget och jag upprepar.

Konturer

Varje roll består av en kort text, en kort beskrivning av rollens relation till de andra rollerna, en *kontur* och en *detalj*.

Syftet med konturen är att ge ett fokus för spelet. Rollens kontur är i mångt och mycket det som definierar rollen, men är också tänkt som någonting som kan förändras under spelets gång, men som mycket väl kan börja och sluta på samma ställe. Spelarna får tolka det som de vill.

<i>Tobias:</i>	<i>identiteten som vuxnast</i>
<i>Emma:</i>	<i>identiteten som mamma, och att leva i Lailas skugga</i>
<i>Sara:</i>	<i>relationen till sina föräldrar</i>
<i>Mårten:</i>	<i>min självbild och andras bild av mig</i>
<i>Kajsa:</i>	<i>relationen till Martin</i>
<i>Martin:</i>	<i>relationen till sina föräldrar</i>
<i>Patrik:</i>	<i>synen på lagen som lika för alla</i>
<i>Linda:</i>	<i>relationen till sina föräldrar</i>
<i>Moa:</i>	<i>att anpassa sina drömmar till verkligheten</i>
<i>Gabriella:</i>	<i>vad man offrar för sin karriär</i>
<i>Pappa:</i>	<i>identiteten som homosexuell</i>
<i>Mamma:</i>	<i>vem man är och vem man vill vara</i>
<i>Styvpappa:</i>	<i>relationen till sina föräldrar</i>
<i>Mormor:</i>	<i>hälsan</i>
<i>Fia:</i>	<i>relationen till Gud</i>
<i>Handlarn:</i>	<i>acklimatisering</i>

Fyra av rollerna har relationen till sina föräldrar som sin kontur. För Sara kan det t.ex. handla om tonårsrevolt eller om att acceptera Emma som en del av familjen. För Martin kan det handla om hans relation till sin pappas nya identitet som homosexuell man i övre medelåldern, eller att behöva ta hand om sina föräldrar på ett sätt som han inte varit van vid tidigare. För Linda kan det handla om att inse att det är hennes föräldrar det är fel på och inte henne, eller att hitta tillbaka till dem, etc. För Martins styvpappa kan det handla om att hans föräldrar håller på att dö i Iran, tvärs över halva jorden bort från honom utan att han har någon möjlighet att besöka dem, eller att skaka sig fri från deras syn på hans svenska leverne, etc.

Detaljer

I en gymnasieklass på 30 personer kommer, statistiskt sätt, två att bli alkoholister, två att bli kriminella, en hamna i fängelse, åtta kommer att drabbas av cancer och av de kommer fyra att dö i förtid. En person blir diagnosticerad med alzheimers, en blir svårt skadad i en bilolycka. 20 kommer att studera vidare vid universitetet, och av de kommer 13 att så småningom ta en examen. Tre kommer att flytta utomlands. Fan vet hur många av de 30 som kommer att bli lyckliga. Vi har 16 roller.

För att få spelarna att prata om rollerna utan att reducera det till en tråkig presentationsrunda som ingen ändå minns eftersom man bara sitter och väntar på sin tur får spelarna i uppdrag att fördela 11 detaljer på de 16 rollerna. Detta kräver att spelar på något sätt förstår rollerna på ett övergripande plan, vilket är precis vad vi vill. Detaljerna, som du får ändra i hur mycket du vill, är:

- Har nyligen haft stor framgång/lycka med någonting (vad?)
- Börjar bli riktigt bra på nätpoker – drar in "stora" pengar
- Är härligt förälskad (i vem, är det ömsesidigt?)
- Har ouppklarat bråk med annan roll (vad?)
- Problem på jobbet (vad?)
- Känner sig låst i livet – vill göra något annat men kan inte
- Dricker för mycket
- Tror sig vara diabetiker men vågar inte gå till läkaren
- Har litet ekonomiska problem
- Har svårt att gå upp ur sängen på morgonen
- Skäms över gråa och vita hårstrån (som kan vara stress- eller åldersrelaterade)

När detaljerna har delats ut (en roll kan ha fler än en) är det meningen att man skall skriva ned detaljerna på respektive roller. Detta är också i syfte att se till att åtminstone någon minns en detalj. Se därför till att ingen spelare utser sig till "sekreterare", eller liknande.

Livet

För spelbarhets skull har vi gjort en grov modell av livet som spelet kommer att kretsa kring. Modellen innehåller tre aspekter: arbete, familj och semester. Arbetet rör naturligtvis karriär, kollegor, etc.; familj handlar om den utökade familjen – det vill säga, partners, barn, föräldrar, svärföräldrar och närstående vänner; semestern

Tre. (Maj)

Hon har en sambo vid sidan om. Jag låtsas inte bry mig om det, det låter på henne som att relationen är körd. Tre år är lång tid jag antar att det hinner rinna mycket vatten mellan broarna då (inget komma i meningen). Jag är attraherad och vill ligga med henne, hon är bergis en riktig slampa det kändes så när vi hade sex på planeringsdagen, eller ja vi blev ju avbrutna av våra kollegor svårt att röra sig under bevakning (ett komma i meningen).

"Mormor går bort. Jo, det måste ha hänt i maj, men jag är inte helt säker. Jag tyckte mycket om henne, jag saknar henne redan."

Fyra. (Juni)

Om jag känner så här nu, hur ska det då bli när vi skaffar barn?

Fyra minuter efter tolv ringer alarmeret på mobilen, jag gräver febrilt i fickorna.

Fem. (Juli)

Och så vill hon flytta till Stockholm, alla vill flytta till Stockholm, det är där som allting händer. Alla bor i Stockholm. Om jag sa till dig att jag har känt människor som bott i Lund och människor som bott i Umeå och de vill alla bo här. Det är någonting med att ha ett vik (vikariat alltså, inte sjötomt) och bo i tredje hand som slår att gifta sig och skaffa villa och bli förälder innan 28. Det låter så vuxet på något sätt. Och så finns ju alltid drömmen.

Jag blir nästan lite löjlig på något sätt. Regredierar. Blir barnslig. Återkallar gamla barnminnen, inte kan det ha varit så länge sedan egentligen? Anna visade sin fitta för

mig, herregud jag måste varit nio och hon sju. Oskyldigt och förbjudet, men det blänkte från hennes kön, jag kan inte glömma den bilden. Klart som fan man inte vill bli vuxen då.

Två saker. Att livet alltid går vidare; och att det inte alltid gör det. Livet rullar alltid på. Du gör slut med ditt livs kärlek, du flyttar till andra sidan jorden, skaffar barn, rider nedför solnedgången så finns det alltid en ny morgon med nya beslut. Sen så tar det slut en gång, då är det inte så att man pausar utan det är jätteslut, totalslut, helt slut. Shit&pommes. Allt på en gång utan aktbrott (och livets akter går in i varandra också, det går ju inte ens att dela in dem på något vettigt sett, hur ska mina memoarer se ut utan kapitelindelning?). Man kan bli tokig. Man kan bli galen.

Sex. (Augusti)

"Give me something to sing about.
[doakör: ahhh ahhh ahhh ahhh]"

I need something to sing about.
[doakör: ahhh ahhh ahhh ahhh]. "

är den paus i det vanliga livet då man hetsas att leva ett annat liv innan vardagen rullar in igen, med allt vad det innebär.

Spelet växar mellan att handla om arbete, familj och semester. Semesterscenerna utspelar sig bland sommarstugorna ute i skärgården, medan familjescenerna och arbetsscenerna kan utspela sig var som helst. Tanken är att Martins och Tobias familjer skall vara i centrum, men det behöver inte vara så.

Att sätta upp spelet

Innan spelet startar skall spelarna göra varsin mindmap. De skall utgå från ordet "livet" och sedan associera fritt tills de har ca 10-15 associationer på sina papper.

När spelarna har gjort detta skall de plocka två saker från mindmapen som de är intresserad av att ha med i spelet, och skriva ned dem på var sitt kort som du tillhandahåller. Eftersom korten är små är det bra om de kan fånga vad de menar med 1-2 ord per kort. Gör en poäng av att säga att de inte behöver välja en positiv och en negativ.

Allt detta skall ske individuellt utan att spelarna tittar på varandra eller samarbetar. Syftet är att alla spelare skall få samma möjligheter att influera storyn, men också få igång spelarnas tankar inför spelet.

Du skall också göra kort – tre stycken, enligt samma premisser. Du behöver inte göra en mindmap om du inte vill, men det har sina poänger. Samla också ihop spelarnas mindmaps och använd dem som stöd för resten av spelet.

Nu skall korten läggas ut i tre rader om fyra kort – så här:

Arbetet:

Motgångar

Kärlek

Sorg

Sex

Hemmen :

Barn

Döden

Ferrari

Sjukdom

Semester:

Olycka

Bakfylla

Barn

Kärlek

Detta görs genom att du pekar på vilken spelare som skall lägga ut nästa kort i en ordning som du känner fungerar för dig. Spelarna har ingenting att säga till om här. Du får när som helst lägga ned dina tre kort där du tycker att det passar.

Det finns tre regler kring detta moment:

- § Det måste finnas minst en födsel och en död på något av korten. Gör det inte det måste du stoppa in sådana kort.
- § Du får inte flytta om kort, annat än för att stoppa in ett födsel/död-kort.
- § Spelarna får inte ångra sig.

En anledning till att vi gör detta individuellt och litet slumpartat är för att livet inte är en story – om spelarna skulle samarbeta skulle de börja skapa en redan här.

Varje rad av fyra kort är en specifikation för en berättelse, en för arbetet, en för familjen och en för semestern, i den ordningen. Med dina kort blir det totalt 15 kort, och varje kort motsvarar en scen i spelet. Dina kort fetstilta, kan det se ut så här:

Arbetet:	Motgångar	Kärlek	Sorg	Sex	Sparken
Hemmen :	Barn	Döden	Ferrari	Göra slut	Sjukdom
Semester:	Giftermål	Olycka	Bakfylla	Barn	Kärlek

När detta är klart skall ni helt kort diskutera igenom upplägget på varannan kolumn av scener, och bestämma vad de skall handla om. Observera att det inte är samma sak som att bestämma vad som skall hända. I vårt exempel ovan skulle ni alltså snabbt prata igenom de som är gråmarkerade.

Anledningen till att ni skall prata igenom dem är för att det skall gå fortare att kasta sig mellan scenerna i spelet, och för att det redan här kommer att skapas idéer om en story hos spelarna. Prata igenom potentiella upplägg (jamen då kan "sorg" handla om ... eftersom ..., etc.) och få ut idéerna på plan.

Att välja. Säg att du strular runt med en arbetskollega och så berättar du det för ditt sommarstrul som håller på att skaffa pojkvän i Stockholm. Du beklagar dig för sommarstrulet att du blivit ratad av arbetskollegan. Dagen efter skickar sommarstrulet ett sms (mess) som säger att det är komplext. No shit, Sherlock.

Sju. (September)

Poker är det nya Squash. Det är bättre och man slipper röra på sig. Det värsta med squash är att man alltid står i vägen för varandra, konstigt att det inte finns fler regler, exempelvis för att tvingas skjuta bollen åt motståndarens sida, jag kan ju exempelvis bräka iväg bollen åt min

sida till så måste min motståndare springa förbi mig, han skulle kunna snubbla och skalla mig, det kan bli en läskig olycka. I poker kan man bli rik om man vet vad man sysslar med. Jag är en försiktig general och brukar dra mig ur när någon spelar "all in". Jag kallar det för cash management.

Gamla relationer minns man ju. Det var ju kul då, det betydde naturligtvis en massa för en just då, det är helt naturligt. Eftersom man

efteråt kan se varför saker och ting inte funkade är det jätteenkelt att skratta då, efteråt. Långt efteråt.

Åtta. (Oktober)

Hon går bort utan att jag märker det. Efteråt mejlar farsan och meddelar att farmor har dött.

På hösten blir jag alldeles kall, det är som om tomheten kommer ifatt mig. Jag vet inte vad jag ska skriva. Jag vet inte vad jag ska skriva. Det är bara så tomt.

Nio. (November)

(Vad vill du att jag ska göra med det här?)

Jag är på väg till jobbet, det känns tomt på något vis, lite fattigt. Ska livet vara så här? Ska det bara rulla på? Och om jag dör sen, vad händer då? Ska det bara sluta eller? Och hur vet jag att jag gör rätt. Jag kanske har missat hela poängen. Eller så gör jag fel från början. Var det någon sväng som jag missade? Och är det för sent att ändra på saker, jag börjat till exempel bli väldigt gammal. Ska jag skaffa barn och med vem? Eller vilka, skulle det ändå inte vara trevligt att ha barn med lite olika människor, blanda genpoolen lite? Ett härligt kollektiv (vid havet).

Tio. (December)

Jag får mess. Det är inte dig det är fel på. Jag vill bara träffa någon just nu som jag inte känner, det behöver inte vara komplicerat, du vet varför, kram!

Elva. (Januari)

Avsugning. Att det kan vara så jävla skönt.

Ni skall inte prata igenom alla, för det blir för många, plus att några skall vara mer öppna så att man kan reagera på vad som just hände, eller kasta in något helt nytt och oväntat.

Av dessa totalt nio scener skall åtminstone tre handla om den första ramberättelsen och tre om den andra. Ramberättelserna är tänkta att vara "isbrytare" och är beskrivna nedan.

Isbrytare: två ramberättelser

Vi har två ramberättelser som inte är meningen att vara i fokus, utan en bra grund för att skapa scener. Detta är speciellt viktigt tidigt i spelet, innan spelarna har kommit in i rollerna och själva kan driva handlingen.

Ramberättelse ett: Bortsprungen hund.

Saras hund, Pricken, har sprungit bort. Tobias, Emma och Sara måste leta efter hunden, vilket är ett utmärkt tillfälle att introducera andra roller som Patrik och Fia, eller varför inte engagera Martin, Kajsa och alla vännerna till en skallgång. Hunden försvann hemma på villagatan, och det troligaste är att någon har tagit den, fast det vill man inte säga högt till Sara.

Naturligtvis är det Engström som har hunden. Ingen vet hur den har kommit dit, och vi skall heller inte avslöja hur det har gått till. Men Engström har den, och han är övertygad om att familjen har lämnat kvar hunden när de åkte hem från sommarstugan (kanske var det så det gick till?) vilket är anledningen till att han inte har ringt och sagt att Pricken finns hos honom. Sådana som Sara skall helt enkelt inte ha hund.

Ramberättelse två: Effektivitetsanalys på företaget.

Företaget går dåligt, och som svar på detta har ledningen tagit in en kompetenskonsult. Denna person är aldrig med i spelet, men detta ger någonting att fokusera kring på företaget. De som har det bra på firman har ingenting att frukta – kanske är de till och med positivt – men för vissa andra kan det vara stressigt. Folk går omkring och undrar när de skall bli kallade till samtal med konsulten, om det egentligen finns sätt som de kan vara mer produktiva på, etc. Detta gör naturligtvis också avtryck i hemmascenerna.

Ett sätt att styra spelet

Ett sätt som du kan påverka spelet på är genom att sätta spelarmål – uppgifter till spelarna (inte rollerna) som de skall utföra i spelet. Spelarmålen kan mycket väl krocka med deras roller, och det är helt i sin ordning.

Spelarmålen skall vara hemliga mellan spelarna. Syftet med att hålla dem hemliga är att vi tror att det kommer att uppstå bra spel i missuppfattningarna mellan spelarna om vad det är de vill. Om spelarna visste vilka mål som var i spel skulle de mycket mer medvetet kunna plotta och hjälpas åt eller blockera varandra.

Eftersom vi vet hur det är att spelleda på konvent – hur mycket tid man har att förbereda sig, etc. skickar vi med sex spelarmål som finns på separata kort. Men vi föredrar att du gör dina egna.

Ta chansen att avslöja något om dig själv som ingen annan vet (kanske har alla fått samma kort?)

Livet är en tragedi, och det måste skina igenom

Livet handlar om att fortplanta sig – se till att Linda och Sara inte hamnar ur fokus

Livet är ett mirakel – vi får inte tappa bort det

Livet är inte en berättelse – det behöver inte hänga ihop

Det finns ingen chans att det livet är en slump – det finns någonting större

Spelledarens roll

Du är narrativet. Utan dig blir det här ingen historia. Det behövs någon som ser sambanden, ser händelserna för vad de verkligen är och kan berätta det för de som sitter så nära inpå att de inget ser. Cancer är bara tragiskt om det inte är ens egen knöl man pillar på. Är det det är det för mycket för att stoppa in i ett sammanhang. Berättelser är berättelser för att man ser på dem från avstånd.

Engström har Pricken. Trots att Engströms hus ligger väl omslingrat av blomsterhäckar och ett staket som ser ut som en boxares överkäke verkar det som om han kan se precis allt med sin kikare.

Engström är litet som cowboygubben i Big Lebowski. Fast istället för bardisk och Sioux City sarsaparilla sitter han ensam vid sitt köksbord och dricker kaffe. Han har ingen hatt, men ungefär samma mörka röst.

Affärslunch. Eller, ja. Alla tar med sig egen lunch, vi äter den tillsammans vi kollegor. Ja, alla äter sitt eget men tillsammans. Tänk om man kunde ha knytis med sina affärskollegor, ja om man jobbade i den branschen. "Vi ses på tisdag klockan 12, ta med dig något så gör jag samma". Chipslunch. Ja, man vet ju aldrig. Chips som är så gott.

Engström och det

Det finns en samling hus i en idyllisk del av skärgården. Man kommer dit med bil från staden, ungefär en dryg timmes färd med bil om man avrundar snällt och är generös med hastighetsbegränsningarna. Sedan är det tjuugo minuter med en liten färja och så är man framme på nordsidan.

I närheten av färjeläget finns en camping med tillhörande butik. Handlaren som äger butiken och håller i campingen är invandrare. Varorna är inte direkt billiga men stämningen i butiken är god och det är viktigt att stödja den lokala näringen – trots allt är det skönt att inte behöva åka tillbaka till fastlandet bara för två liter mjölk och några jordgubbar. Campingen är rätt fylld i juli månad men det är också den månaden som får campingen att gå runt resten av året.

Bortom campingen sträcker sig ängar och lite skog. Det är ett tiotal stugor spridda över ön, alla på ön känner inte varandra men många gör det. Man kommer till stugorna på ön genom att följa vägen som är asfalterad de första hundra metrarna innan den blir till en grusväg som passerar stugorna i tur och ordning.

Posten har bundit sig att dela ut post till alla lådor i Stockholmsområdet varje dag så en postbil åker alla vardagar över från fastlandet för att dela ut vykort och allt annat trams som kommer. Postbilen stannar inte länge på ön – postlådorna står grupperade så att bilen ska stanna på så få ställen som möjligt och färjan tillbaka till fastlandet kommer att vänta om postbilen av någon anledning blir sen.

En bit in på ön ligger Engströms stuga. Man kan gå ned till campingen och färjeläget härifrån men det är tillräckligt långt för att man ska dra sig för att göra det med traskor en varm sommardag. Cykla går alldeles utmärkt och med bil hinner man knappt sätta sig förän man är framme. Tre postlådor står nere vid vägen. De tillhör er.

Venus & Mars & det

Hon kommer förbi mitt jobb. Jag försöker att inte engagera mig i hennes närvaro, jobba på som vanligt. Hon kommer fram till mig, säger "får man en kram eller?" Jag

Arbetet:

Motgångar

Hemmen :

Barn

Semester:

Giftermål

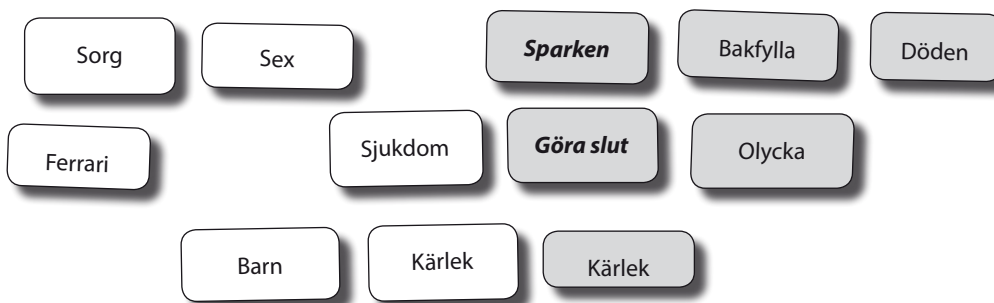
kramar henne. Vi håller varandra lite extra länge, lite extra nära. Det känns skönt. Hon stannar kvar på jobbet lite längre (än nödvändigt). Jag vill säga "bestäm dig för vad du

Tanken är att mellan scenerna skall du hålla en monolog. Inte i syfte att föra spelet framåt, men sammanfatta det som har skett, sätta det i ett sammanhang, och eventuellt hinta om möjliga fortsättningar som du tycker skulle vara intressanta. Du gör detta i rollen som Engström, som är gammal nog att ha sett det mesta, men som kanske inte har så speciellt bred erfarenhet. Avslöja gärna tidigt att det är han som har hunden, och varför han inte lämnar tillbaka den. Att han sätter in annonser och försöker hitta en ny ägare till den. Och så vidare. Hur han följer börsen och hur det går för InTech och hur företagsklimatet är i övrigt. Engström målar sin stuga, kastar bollar till hunden, funderar över livet. Han lagar staketet. Åker förbi i sin gamla Volvo med takracket fullt av bräder. Han samtalar med hunden om allt som händer, och låtsas att hunden ger kloka svar tillbaka.

Och sist men inte minst är det du som pekar och säger var nästa scen skall utspela sig – på arbetet, med familjen eller på semestern. Peka gärna på en spelare att ta initiativet till nästa scen. Låt dem diskutera litet om det behövs, men försök få det till ett minimum. Livet händer ju bara, oavsett vad man planerar. Så om de planerar för mycket får du gå in och vara gud. Eller slumpen.

Avslut

När de 15 ursprungliga scenerna har spelats kommer spelet in i sin avslutningsfas. Varje spelare tar då ett kort från listan och placerar det sist i den aspekt där man vill att ens slutscen skall utspelas. Det kan t.ex. se ut så här (grå kort = lagda sist):



I det här exemplet blir arbets-delen litet längre, och det är helt okej. Observera att detta ger möjlighet att knyta ihop säcken, men i realiteten kommer mycket att lämnas oavslutat. Och det är precis så vi vill ha det. *Om du vill kan du skippa sista scenen bara för att driva hem den poängen – precis innan den skall spelas.*

Tekniker

Scenariot använder rollägarskap och rollpooler. Varje spelare får välja en roll som blir den spelarens "basroll" – en roll som ingen annan kommer att spela. De övriga 10 rollerna hamnar i en rollpool och kan spelas av vem som helst när som helst. Det behöver inte vara samma spelare på samma roll jämt.

Det är svårt att spika en uppsättning tekniker för ett spel vars innehåll är helt obestämt innan det spelas. Formen styr innehållet – det är vi ganska övertygade om, och därför känner vi att vi i största möjliga utsträckning vill lämna över detta på dig, och på dina spelare. Det finns en artikel i Fastavals spelar- och spelledarkompendium, "Femton recept från jeepskafteriet", som beskriver tekniker som man kan ta med sig till nästan vilket scenario som helst. Gör det!

Man kan tyvärr inte räkna med att spelarna har läst artikeln (den distribueras med scenariot för säkerhets skull), så gör det du, och plocka det som du känner verkar rimligt för din bild av vad scenariot skall handla om. Presentera det för spelarna, och möts över något.

Men, du! Vi vill särskilt pusha för följande:

Subtilt spel – eftersom det handlar om vardagsdramatik. *Mappa rummet mot spelvärlden* – för det finns så många olika platser som man vill kunna hoppa mellan smidigt. *Inte alla på scenen samtidigt hela tiden* – att titta på är också att spela. (Och den som sitter kan tänka på nästa scen.) *Se till att alla är på samma bana* – spelet kan handla om så mycket att om man inte pratar igenom det först kan vad som helst hända och ingen blir nöjd. Samarbete är A och O. *Och rollspel handlar inte om att skratta*.

West Lafayette & Stockholm

Martin Brodén och Tobias Wrigstad, 2008

Feedback: tobias@jeepen.org och/eller martin@jeepen.org. Jättetack för alla kommentarer, hjälp med förbättringar eller sågningar. *KRAM*.

vill, så finns jag här sen" men tänker det bara. Sedan går hon och jag fortsätter arbeta.

Han går och ruvar på det. Har bestämt sig men vågar inte säga det högt. För att hon kommer att bli ledsen, men också för att det är först när han säger det som det blir verklighet. "Jag tänkte ta USA-jobbet. Du flyttar väl med?" Han vet att hon inte tänker flytta, men på så sätt hamnar skulden nästan lika mycket på henne som på honom. Är det inte ett delat ansvar att se till att man är tillsammans?

Någon kommer att födas

Han filmar henne. Han sätter på kameran och zoomar in på hennes ansikte. Säg det nu, Carina, manar han på. Dialekten blir alltid litet grövre när svärmor är på besök.

"Du skall bli mormor", säger Carina, efter en stund och tanten blir helt tyst. Som om hon inte fattar. Eller vet hur hon skall reagera. Sedan börjar hon grina, först tyst, men sedan högt och ljudligt. Tårarna trillar ned för hennes kinder. Micke vridet på objektivet så att han får med allihopa. Det kommer att bli ytterligare en sån där semesterfilm där kameran hoppar värre än Lars Von Trier.

"Blev du förvånad eller", säger han. Rösten låter märkbart nöjd, trots kameramikrofonens burkiga ljud. "Blev du förvånad eller" säger han igen när tanten inte svarar utan bara fortsätter gråta trots att Carina kramar om henne.

En dag kommer det där barnet att rensa ut efter sina föräldrar & kasta den där videon i en container. ■

