

**Foromtale**

En alvorlig fortælling om kærlighed. Om at et øjes blik kan stoppe tiden. Om at turde elske og at turde vandre videre. Tvivl er to historier, som handler om hinanden. Et liv og et teaterstykke. Tom og Julie elsker hinanden. Både på scenen og privat. Det handler om fristelser. Om betydningen af at elske og blive elsket.

Om at vælge hver dag. Om at blive et med et andet menneske, men samtidig drømme om andre. I Tvivl skal spillerne tage ansvar for fortællingen. Afgøre Tom og Julies fremtid. Spille stykket til ende. To spillere spiller Tom, og to spillere spiller Julie.

Og biroller. Og statister. Og elskere.

Et fint lille kærlighedsscenario.

# *Tvivl (2007)*

*For en spilleleder og 4 spillere*

## Tvivl (Axelson, Wrigstad, 2007)

*Tvivl* er et af de få scenarier, der både har formået at danne skole og stadigvæk være det markant bedste af sin slags. Da *Tvivl* havde premiere på Fastaval i 2007 var det ikke første gang, at et scenarie med baggrund i det legendariske svenske forfatterkollektiv Vi Åker Jeep blev spillet på Fastaval. Til gengæld var det med *Tvivl* at svenskerne både perfektionerede deres form for rollespil – Jeepform – og inspirerede mange danske scenarieforfattere. Denne inspiration har vist sig at være vedholdende og mange Fastavalscenarier står her fire år efter i dyb gæld til *Tvivl*, når de behandler alvorlige, genkendelige og voksne temaer gennem virkemidler, der er specifikt designet til scenariet.

I *Tvivl* er det alvorlige tema kærligheden og tvivlen om de valg man har taget omkring den. Scenariet følger et par, der både er kærestere i virkeligheden og i et teaterstykke som de er i gang med at øve. Virkelighedens og teaterstykkets fortællinger blandes sammen og kommenterer på hinanden og skaber en dobbelt allegori, hvor man til sidste er i tvivl om, hvilken fortælling der er den mest virkelige. De sammenvævede fortællinger bliver understøttet af en række velvalgte virkemidler, hvor spillerne selv er med til at skabe scenariets scener og konflikter. Dette giver en stor indflydelse på scenariet og sørger for, at *Tvivl* rammer den perfekte balance mellem interaktivitet, intention og intensitet.

Balancen mellem det interaktive – hvor spillerne inddrages som aktive medskabere af scenariet – , det intentionelle – hvor forfatterne har en klar vision og et klart formål med scenariet – og det intense – hvor spillerne bliver personligt involveret og følelserne kommer op i det røde felt – er den største udfordring ved at skrive rollespilsscenerier og *Tvivls* balance er det, der gør det til et så unikt scenarie. Scenariet formår at udstikke nogle rammer, der hverken er for stramme eller for løse og giver spillerne værktøjerne til at skabe en (eller to) fortællinger, der er vedkommende og hvor forfatternes vision stadigvæk skinner tydeligt igennem. Hemmeligheden er at scenariet stoler på, at spillerne kan håndtere den krævende form og belønner dem med intens og vedkommende spil, der lader oplevelsens kvalitet stige efterhånden som spillerne investerer mere af sig selv i scenariet.



# Om *Tvivl*

## *Tvivl* indeholder

Denne tekst  
En spiloversigt på stort papir  
Fire kopier af stykket "På din anden side" [= "Scener fra et forhold"]  
Peter og Nicles monologer  
To beskrivelser af alle biroller

## *Tvivl* er skrevet af

Fredrik Axelzon & Tobias Wrigstad  
Vi åker jeep 2007

## *Spiltest & tak till*

Emma Bjørnehed, Martin Brodén,  
Maddalena Lee & Mette FINDERUP

## *Layout*

Tobias Wrigstad

## *Oversættelse til dansk*

Mette FINDERUP

## *Dansk korrektur*

Thomas Munkholt

*Tvivl* er et scenarie, der handler om forhold. Det handler om kærlighed, om aktive og passive valg, om romantikkens død, og om hvilke regler der gælder, når man lever i et parforhold. *Tvivl* er for spillere, der forstår at væve deres egne erfaringer ind i spillet og at spille rollen "close to home".

*Tvivl* handler også om spillernes frihed. Vi overlader næsten hele ansvaret for spiloplevelsen til spillerne. Vi ønsker, at spillerne gør *Tvivl* til deres eget scenarie og spiller det på deres måde. Det er helt ok, at det så ikke altid bliver på den måde, vi havde tænkt os. Også som spilleleder får du både stor frihed og stort ansvar (noget vi ellers ikke er kendt for). Det går formentlig ikke godt, hvis du blot læner dig tilbage, og lader spillerne om at ro scenariet i land.

Man kunne sige, at *Tvivl* ved en fejltagelse grænser til at være psykodrama, men vores mål er at diskutere kærlighed og forhold baseret på mere eller mindre intense situationer fra virkeligheden, og spille noget, der går tæt på. Vi tror, at en god spiloplevelse er et skridt på vejen, men ikke en nødvendighed. Hvis du som spilleleder mener, at du kan komme nærmere scenariets kerne på bekostning af selve spiloplevelsen, skal du bare gå til den.

*Tvivl* har fire hovedroller: Skuespillerne Tom og Julia, samt Peter og Nicole. Peter og Nicole er ikke rigtige personer, men roller i et stykke, som Tom og Julia spiller. Rollerne spilles dog af fire forskellige spillere.

*Tvivl* har to parallelhistorier: Hverdagen og skuespillet. Hovedpersonerne i hverdagen er Tom og Julia, og hovedpersonerne i stykket er Peter og Nicole. Formålet med hverdagsscenerne er at udforske, hvad der sker med forhold på gyngende grund.



Formålet med stykket er at virke som kontrast til hverdagen og give mulighed for en slags intertekstuel reference eller meta-kommentar i et miljø, hvor monologer, 'overspil' og samtale med publikum er naturligt. Spillerne skaber deres egen hverdag, mens skuespillets scener er bestemt af scenariet.

I hverdagen fortælles dele af Tom og Julias liv. I hverdagsdelen af scenariet bliver de begge udsat for 'fristelser' i form af mennesker, de møder. Enten Tom eller Julia, men ikke nødvendigvis nogen af dem, falder for en fristelse. Spillerne kommer til at møde forskellige steder og mennesker i hverdagen, og de får mere eller mindre frit lov til at bestemme, hvad der skal foregå.

Stykket handler om Peters og Nicoles udslidte forhold, hvor de lever sammen, men drømmer om andre. Til forskel fra hverdagen er handlingen og scenerne i stykket forudbestemt. Peter og Nicole glider mere og mere fra hinanden.

Spillerne bestemmer, hvordan hverdagsdelen skal slutte, mens spillelederen bestemmer, hvordan stykket ender. Scenariet begynder og slutter med en scene i skuespillet.

**Genre** jeepform  
**Spillere** fire – mindst en kvinde i hver gruppe  
**Spilleledere** minst én  
**Spiltid** ca. 4 timer, hvoraf 30–60 minutter er forberedelse.

**Outline** Det er svært at beskrive et scenarie, der ikke findes, før det bliver spillet. Vi har valgt at beskrive scenariet i forhold til vores første spiltid. Vi begyndte med at hilse på spillerne og sluttede med eftersnak og øl. Vi bruger spiltiden som eksempel, retter en smule til hist og her og forklarer om brugbare teknikker, om udfordringer i scenariet og om muligheder.

Men først vil vi lige vende spillelederens rolle, så du har noget at gå ud fra, når du læser handlingen.

## Spillelederens rolle

Tvivil lægger med vilje et stort ansvar for spiloplevelsen over på spillerne. Hvis spillerne ikke er i stødet til at spille et følelsesfyldt drama om forhold, er der stor risiko for, at scenariet bliver kedeligt og trækker i langdrag. Vi har med vilje valgt en fortælling uden sikkerhedsnet, og har undgået at skrive en storyline, som spillere eller spilleledere, der ikke lige synes, scenariet passer til dem, kan falde tilbage på.

Spillerne har ansvaret for hverdagen, som de konstruerer og spiller efter de regler, du snart kommer til at læse om. Du har ansvaret for teaterstykket, og for at stykket bliver en løbende kommentar til hverdagen, så længe det er muligt.

Som spilleleder skal du hjælpe spillerne til at forstå, hvad scenariet handler om, inspirere dem og opmuntre dem til at bygge deres egen historie ud fra deres egne erfaringer. Hvis det mislykkes, skal du ikke begynde at skabe en historie for dem. I stedet kan du for eksempel afslutte scenariet og fortælle, hvorfor du synes, det er en bedre ide end at spille færdig. Spillelederens vigtigste opgave er at fortolke og kommunikere scenariets præmis, at styre spillerne ind på det rette spor, og sørge for at spillerne arbejder med præmissen og med sig selv. Det er ikke nogen let opgave, og det veksler fra gang til gang, hvordan den skal løses.

Udover at styre skuespillet, mener vi, at du har disse opgaver: At lægge en ramme og slå tonen an (f.eks. i monologer), at få spillerne til at forstå, hvad scenariet handler om, at hjælpe spillerne med at opbygge hverdagen, at sætte scener i gang og afslutte dem, og redde spillere, der taler sig selv langt ud på et vildspor. Altså mere eller mindre det sædvanlige spillelederarbejde. Vi går igennem det hele i rækkefølge senere.

### At bruge skuespillet

Stykket handler om et forhold, der er på vej i uføre. Peter og Nicole bor sammen, men fantaserer om andre. I Peters drømme er Mia lige præcis sådan, som han sy-

*Stykket bliver beskrevet midt i dette hæfte. I hverdagen spilles stykket hver dag på en teater i byen, og kommer til at spilles endnu et par måneder.*

*Bemærkning: Alle titler på scener i stykket skrives SÅDAN HER. Hverdags-scener skrives med kursiv skrift.*

nes, hun skal være, og det samme er Lars i Nicoles. Gennem elleve scener oplever vi, hvordan Peter og Nicole har svært ved at nærme sig hinanden.

Stykket har flere formål: Det sikrer scenariets fremdrift, og det kan bruges som en løbende kommentar til hverdagsscenerne. På samme måde som spillerne kontrollerer hverdagen, kontrollerer du stykket. Du kan bestemme, at en scene skal spilles på en særlig måde, eller du kan spille den om og ændre den, til den er, som du vil have den. Lån replikker fra hverdagsscenerne, spil en scene, der minder meget om det samme, når Tom flirter med Miriam osv. Læg hele tiden vægt på, at det er dig, der er spiller og bestemmer. Ikke dig i rollen som en instruktør. Begynd med en diskussion om, hvordan scenen skal tolkes, eller om hvordan Mia kan spilles som Miriam, osv. Dit bedste værktøj til at påvirke rollespillet er teaterstykket. Forhåbentlig lader spillerne sig inspirere af, hvad du gør dér.

Det er helt op til dig, hvad du vil med stykket. Vi tænker os, at det er en modsætning til dagligdagen. Hvis Tom og Julias forhold var stabilt og godt, havde vi formentlig ladet sidste scene afspejle, hvordan forholdet går i smadder. Det ville vi være nødt til at begynde at arbejde på i scenerne inden. F.eks. havde TOTAL KRIG været nødt til at slutte med, at Peter og Nicoles forhold var forbi. Hvis Tom og Julia derimod slår op i hverdagen, bør stykket slutte med at Peter og Nicole forsones, så ekskæresterne må stå og holde om hinanden på scenen hver eneste forbandede aften i endnu et par måneder.

Skuespillets scener kan sagtens spilles om igen og igen for at gøre det tydeligt, at stykket spilles hver aften. Af samme grund behøver du heller ikke at spille alle scenerne, men kan sagtens springe over nogen og gentage andre. Det er vigtigere, at spillerne har læst stykket og ved, hvad der sker, end at de selv spiller det hele. Man kan for eksempel vende tilbage til MARTYR, hvis der sker noget, der minder om handlingen i hverdagen, eller du kan vælge en kontrast og spille EN GOD DAG flere gange for at fremhæve en pointe. Det er op til dig, om gentagede scener i stykket skal være mere eller mindre identiske eller være forskellige.

### *Spillederens monologer*

Du skal forberede et pænt antal monologer (5–7). Du bør nok ikke skrive enormt detaljerede manuskripter, men i højere grad stikord til, hvad du vil tale om, og hvad

budskabet er. Få evt. inspiration i Peter og Nicoles monologer. Monologerne skal handle om dine egne personlige refleksioner om parforhold, kærlighed, utroskab etc. Emner, som alle kan relatere sig til.

Det er meningen, at du skal holde disse monologer i *rollen* som dig selv, når det passer ind i spillet. På den måde kommer du til at danne ramme for spillernes monologer, og vise spillerne hvor fedt det er at bruge sig selv i rollen og øse ud af sine egne tanker og følelser. Du kan også bruge monologerne til at vise, at det er helt i orden at veksle mellem spøg og alvor – noget som formentlig vil gøre scenariet bedre på alle måder.

Peter og Nicoles monologer er eksempler på emner og stikord til monologer. En af Peters monologer ser f.eks. således ud.

*Hvad er et forhold? Er det smukt eller patetisk, at to mennesker støtter sig til hinanden, mens de venter på noget bedre?*

Vær bevidst om, at det virker, som om det er os og ikke dig, der har skrevet monologgen, hvis du bare læser op fra en seddel, du har forberedt. Det er helt galt!

### *Logistik*

Spillerne kommer ved hjælp af lister med steder og personer til at udbygge deres egen liste af scener, der skal spilles igennem. Disse scener skal flettes ind i en liste med forudbestemte scener. Ideen bag dette er, at spillerne får frihed til selv at bestemme, hvordan historien skal køre. Og det er mere interessant at lave en liste over de scener, der skal spilles på forhånd, end at skabe historien scene for scene. På den måde undgår man også større afbrydelser i spillet, når spillerne skal blive enige om, hvad der nu skal ske.

Spillerne skal hurtigt blive klar over, hvilke roller, der findes, i hvilken grad, de bestemmer over de enkelte roller, og hvilke formål, deres scener skal tjene. Spillere, der bruger for lang tid på listen, skal der skyndes på, og hvis der er spillere, der bare automatisk kombinerer steder og personer uden omtanke, skal du stoppe dem og tvinge

dem til at overveje, hvordan de forskellige ting hænger sammen. Arbejdet skal være en kollektiv proces – ikke to valg pr. person, der er sat sammen efter hinanden. Du må meget gerne deltage i processen, men husk, at du har en anden position, fordi du er spilleleder, og at det er meningen, at spillerne har magten i hverdagen. Du bestemmer i teaterstykket.

### *Give slip og klippe*

Du skal så diskret som muligt holde styr på alle scenerne. Nogle scener har et navn, du gerne må nævne, når du introducerer dem. Andre scener skal måske i stedet introduceres med en stemningsbeskrivelse eller en kort diskussion (mere om det senere). I nogle tilfælde skal du bare give signal til spilleren om, at det er i orden at begynde.

Som du sikkert allerede ved, er timingen for afslutning af en scene (klipning) super vigtig. En scene, der enten er for kort eller for lang, skaber en følelse af utilfredshed og mangel på pointe. Vores erfaring er, at scener hellere må være for korte end for lange. Prøv at se kernen i, hvad spillerne (eller du selv) vil sige med scenen, og forsøg at klippe den, så dette mål opfyldes. Nogle gange er 15 sekunder en perfekt længde på en scene, hvis alle ved, hvad dens formål er.

Scenernes længder var utroligt forskellige under vores første spilstest. Spillet varede lidt længere end tre timer plus en times forberedelse og snak ind i mellem, og det virkede godt. Scenen *Festen* varede over 20 minutter, scenen *Hos sanglæreren* varede i to minutter, og sidste *VED DØREN* tog kun 10 sekunder. De fleste scener var mellem fem og syv minutter lange.

### *Understreg og konfrontér*

Under spilstesten af *Tvivil* fungerede det særlig godt, når spillederen forsøgte at sætte perspektiv på det, der skete, eller tvang spillerne til at tage beslutninger. En god måde at afslutte en scene på kan for eksempel være, at du stiller fem hurtige spørgsmål, der skal besvares med ja eller nej eller med en meget kort sætning, for at få spillerne til at tage stilling i deres rolle. Det kan også være fornuftigt at sætte scenen på pause i det øjeblik, hvor Julia og Linus gramser på hinanden i køkkenet, og stille spørgsmå-

let: “Hvad gør Tom netop nu?” Senere kan du klippe tilbage til efter Julia og Linus har haft sex, så spillerne slipper for at simulere sex eller bruge hvilken anden løsning, man nu ellers ville vælge. “Har du tænkt dig at gå i seng med hende eller ej?” Hjælp spillerne med at lægge op til godt rollespil hos hinanden.

## *Sådan spiller du Tvivil*

*Tvivil* består af to historier, der fortælles parallelt. Scenerne i *hverdagen* bestemmes af spillerne. Her udsættes Tom og Julia for ‘fristelser’ i form af mennesker, de møder, og deres forhold kommer ud på gyngende grund. I *skuespillet* er scenerne og slutningen på dem bestemt på forhånd. De er skrevet for at skabe kontrast til hverdagen, få monologerne til at virke naturlige, og for at give spillerne mulighed for at skabe tilrettede og dramatiske scener med teatraliske toner.

Man kan dele scenariet ind i fire akter: Etablering, fristelser, handling og afklaring. Det andet akt begynder med scenen *Festen*. Det er op til spillerne, hvornår akt tre og fire begynder. I stykket begynder akt tre med scenen *TÆNDE LYS*, mens afklaring er stykkets sidste scene. I spilstesten nåede vi faktisk aldrig til akt tre i hverdagen, og det er heller ikke nødvendigt.

Hvis spillet følger strukturen med de fire akter, bør første akt etablere forholdet mellem Tom og Julia. Hvordan er det? Er de lykkelige sammen, eller er der sprækker i glæden? Her er det også muligt at etablere personer, der kan være mulige fristelser i andet akt. Det er vigtigt at få Tom og Julias forhold præsenteret ordentligt, eftersom resten af scenariet udspringer fra det.

I anden akt udsættes Tom og Julia for fristelser. Derfor er det selvfølgelig vigtigt at få iscenesat øjeblikke, hvor Tom og Julia kan tale uforstyrret med andre, eller skabe situationer, som på en eller anden måde er lidt forbudte eller småfarlige. Det er ikke meningen, at fristelserne skal være hurtige engangsknald, men i højere grad have

rødder i en spirende lyst til at finde en ny partner eller bunde i utilfredshed osv. På den anden side kan Tvivl absolut også handle om, hvordan man håndterer utroskab over tid.

Tredje akt begynder, når Tom og Julia på en eller anden måde har besluttet sig for, om de vil lade sig falde for fristelserne eller ej. Dette skal vedkommendes partner ikke nødvendigvis vide. Det kan sagtens blive sådan, at Julia bliver forelsket i motionsløberen, uden hverken løberen eller Tom finder ud af det i løbet af scenariet. Tredje akt handler helt enkelt om at beslutte sig for, hvordan man håndterer udfaldet af anden akt. Selvom hverken Tom eller Julia skulle være faldet for fristelser, kan man alligevel forestille sig, der kommer stærkt spil ud af deres samtale, hvor de forsøger at forklare dette for hinanden, eller bare anstrenger sig for at tage ekstra meget hånd om hinanden.

I fjerde akt, afklaring, får vi at vide, hvordan det går – eller i hvert fald en fornemmelse af det. Selvom handlingen ikke er blevet italesat, kan den stå lige så stærkt som en handling, der er blevet spillet ud i små detaljer i en scene.

## Forberedelse

Det er ikke meget anderledes at forberede sig til Tvivl, end at forberede sig til det, man plejer til 'friform'. Ud over at uddele roller, skal visse af scenerne gennemgås, og spillerne skal være klar over præmisser, steder, personer og spillets regler. Efter du har sagt goddag til dine spillere, skal du:

*Forklare scenariets præmisser*

*Forklare forskellen mellem virkelighed og teaterstykke*

*Introducere monologformen*

*Forklare spillerne om deres ansvar og frihed*

*Tage spiloversigten frem og forklare den*

Spiloversigten forklarer på ét papir scener, regler, roller, steder etc. for at støtte forberedelse og selve spillet. I scenegennemgangen er der tomme felter, hvor spillerne kan planlægge scenariets scener.

*Vi søger din fortolkning af præmissen, oplægget etc. – du afgør.*

Når dette er gjort, skal I sammen:

*Gennemgå alle roller*

*Gennemgå stykket (ifølge din tolkning)*

*Gennemgå stederne*

*Gennemgå alle regler*

*Lave otte scener og placere dem i scenegennemgangen*

*Fordele rollerne i en 'casting-scene'*

Herefter kan spillet begynde. Nedenfor kan du læse mere om, hvad de enkelte punkter indebærer.

Rollerne i Tvivl er korte, inspireret af det, man ser, i mange drejebøger. I drejebøger defineres rollerne af instuktørens forarbejde, og af hvordan de er skrevet i stykket. I Tvivl er rollerne vage, fordi de ikke er så vigtige. Vi ønsker, at spillerne skal bruge deres egne erfaringer og tanker i deres spil, og så er det ikke godt, hvis rollen kommer i vejen. Spillerne har fuld frihed til at tolke rollerne.

## Monologer

Det er meningen, at hver scene i skuespillet skal indledes med en monolog, hvis det passer ind. Monologerne er rettet mod publikum, hvilket betyder de andre spillere. Monologen siges af enten Peter eller Nicole, hvorefter scenen begynder. Der findes ingen færdigskrevne monologer, men kun oplæg, som spillerne kan improvisere ud fra. De behøver ikke at holde sig stramt til oplægget eller at afholde monologerne i nogen speciel rækkefølge. Monologerne skal helst ikke annonceres, men bare være noget, der sker automatisk. Spillerne skal forestille sig, at Peter og Nicole befinder sig på hver sin side af scenen (se VED DØREN i stykket) og at lyset stilles skarpere på den, som fremsiger monologen. Når monologen er ovre, begynder den egentlige scene.

Der bør aldrig foregå to monologer lige efter hinanden. Heller ikke selv om den ene holdes af spillederen.

*Stikord til Peter og Nicoles monologer er sidst i dette hæfte.*

## Rollerne

Tvivil har ikke færre end 20 roller. Af disse hører de 16 hjemme i hverdagen: Tom og Julia, Toms forældre, Julias forældre, parmiddagsparret, den kvindelige instruktør, den kvindelige agent, den kvindelige bartender, den gamle flamme, den mandlige assistent, den mandlige sanglærer, manden, Julia møder på sin løbetur, og mægleren. I teaterstykket er der fire roller: *Peter* og *Nicole*, samt *Lars* og *Mia*. De færreste roller får en egentlig introduktion, men defineres ud fra deres sammenhæng og ud fra, hvordan spillerne tolker dem.

Fra nu af refererer vi ikke bare til rollen, men også til den spiller, der spiller Tom osv, når vi nævner Tom, Julia, Peter og Nicole. Hvis det præcist skal skilles ud, skriver vi f.eks. "Toms spiller".

Det er ikke vigtigt, hvem der spiller hvilke roller. Det er den samme person, der spiller Tom i hverdagen og Lars i stykket, ligesom Julia i hverdagen og Mia i stykket spilles af samme person. I hverdagsscenerne har Peters spiller alle de mandlige biroller, mens Nicoles spiller alle de kvindelige.

På en måde er Tom og Peter den samme rolle, som hedder Tom i hverdagen og Peter i stykket. Det er en pointe, at Peter spiller Julias fristere i hverdagen, mens Tom er Nicoles drøm. Og omvendt for Julia og Nicoles vedkommende. En sideeffekt af dette er, at en spiller enten kommer til at spille ene mande- eller kvinde-roller gennem hele scenariet.

## At lave scenariegennemgangen

Scenerne i scenariegennemgangen er primært scener fra skuespillet. Da stykket har et fast manuskript, har vi valgt at have fastlagte scener, og dermed en bestemt slutning, som skal spilles i en bestemt rækkefølge. Mens stykket går mod sin afslutning, skabes også en følelse af, at scenariet skrider fremad. Scenerne i stykket er også gode til at udspille kontraster med, tale til publikum etc.

Under forberedelsen skal du og spillerne blive enige om otte scener ved at kombinere steder og personer ud fra de lister, der er vedlagt scenariet. Det er meningen, at

## Scener

Ved døren  
 At komme hjem efter en god forestilling (H)  
 Videokamera (H)  
 Festen (H)  
 Nicoles show  
 Tilbage til gerningsstedet  
 Martyr  
 En god dag  
 Drømmen om idealet  
 Forskellige perspektiver  
 Overgivelse  
 Tændte lys  
 Total krig  
 Ved døren

H = Hverdag

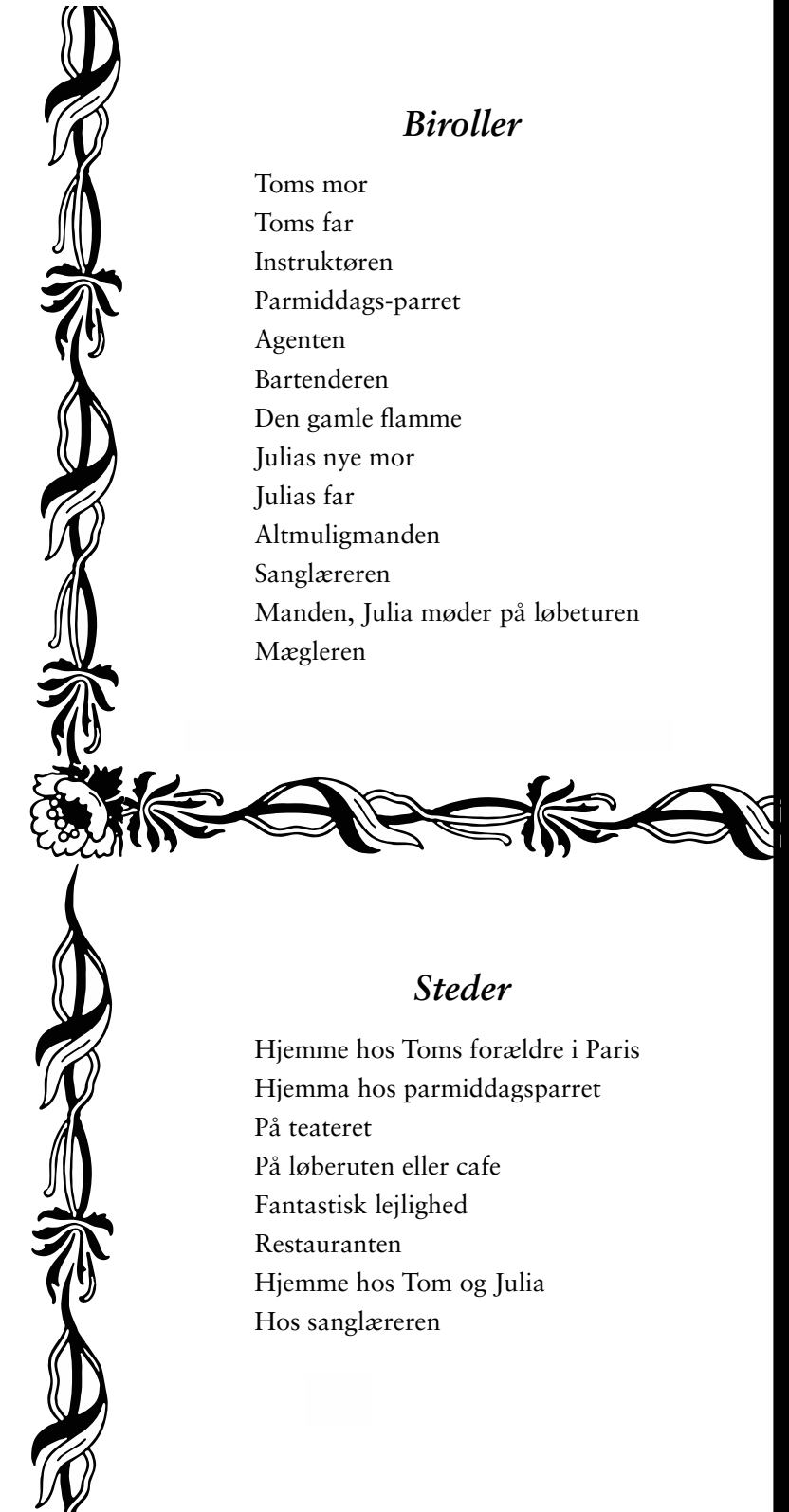


## Regler

Højest en af Tom og Julia må falde for en fristelse  
 Tvivil er et heteroseksuelt scenarie  
 What happens in Paris, stays in Paris  
 Mindst to scener til opbygning  
 Turen går kun til Paris én gang  
 Kun roller og steder fra listerne  
 Liniær tid

## Biroller

Toms mor  
 Toms far  
 Instruktøren  
 Parmiddags-parret  
 Agenten  
 Bartenderen  
 Den gamle flamme  
 Julias nye mor  
 Julias far  
 Altmuligmanden  
 Sanglæreren  
 Manden, Julia møder på løbeturen  
 Mægleren



## Steder

Hjemme hos Toms forældre i Paris  
 Hjemma hos parmiddagsparret  
 På teateret  
 På løberuten eller cafe  
 Fantastisk lejlighed  
 Restauranten  
 Hjemme hos Tom og Julia  
 Hos sanglæreren



spillerne her skal overveje, hvad der skal ske. De kommer til at lave planer for, hvad de vil spille, og som positiv bieffekt tilrette deres ideer, så de kommer til at spille 'i samme retning'. Her får du sikkert også en god fornemmelse for, hvad det er for en gruppe, hvor erfarne de er, og hvor meget du kommer til at skulle hjælpe dem i løbet af spillet.

Sørg for, at spillerne tager denne opgave alvorligt. Hvis de bare kaster tilfældige personer og steder sammen uden at tænke eller føle efter, er tiden spildt. Hvis de modsat bruger for lang tid, taber de fart, og scenariet risikerer at blive dårligt og uinspirerende. Bland dig gerne i diskussionen. Spørg. Bed dem om at uddybe, og stil spørgsmål til rollernes indbyrdes relationer for at provokere spillerne til at cementere rollerne (f.eks. "Hvor tit har Julia og løberen mødt hinanden på løbeturen?", "Hvem går oftest i vaskehuset?", "Har Tom nogen sinde været utro?").

Når du fornemmer, at spillerne har bearbejdet al informationen (regler, steder, personer), har fået nogle ideer til, hvordan de skal spille, og der stadig er fremdrift i deres diskussionen, er det på tide at afbryde dem. Der bør ikke gå mere end en time, fra spillerne kommer ind i rummet, til du sætter casting-scenen i gang (se nedenfor).

Før alle scener ind det rigtige sted i scenelisten på spiloversigten med tydelig håndskrift og giv hver scene et kort navn. Sørg også for, du selv har en kopi af den færdige scenegennemgang, som du kan bruge under scenariet. Spillerne kommer til at miste grebet om hvilken scene, der skal spilles hvornår. Som tidligere nævnt er det din opgave at starte og afslutte scener. Den korte titel opfordrer til, at man taler om scenen, hvilket absolut kan blive nødvendigt, med mindre spillerne er sindssygt selvkørende.

Det er vigtigt at være opmærksom på, at der ikke forberedes for mange scener, som kun involverer to spillere. Det er vigtigt for både flow og stemning, at alle spillerne er med i et par af scenerne og får lov til at spille sammen. Det virker bedst, hvis det er sådan i de fleste scener i anden og tredje akt. Pas på, at spillerne ikke bliver for detaljerede i begyndelsen, eller at for mange scener placeres i første akt. Sørg også for, at der findes plads til stikscener hen mod slutningen.

En kort beskrivelse af de forskellige scener findes i teaterstykket (se midteropslag).

*På spiloversigten er der en sceneliste for stykket med plads til at skrive det endelige sceneforløb. De fastlagte hverdagsscener er allerede skrevet ind.*



Hvordan spillerne tolker stederne, er op til dem selv. Med “Fantastisk lejlighed” tænkte vi for eksempel på en lejlighed, som mægleren viser Julia, eller en lejlighed, som Tom og Julia lige har købt, men det kan lige så godt være løberens lejlighed, som Julia øjeblikkeligt forelsker sig i.

De scener, som spillerne i vores spiltest fandt på, var følgende:

*Parmiddag med parmiddag-parret, Møde med instruktøren, Hjemme hos Tom og Julia, Tom på restaurant med Miriam og Julia, Matchmaking med mægleren og Jennie, I Paris med Toms forældre, Kaffe efter løbetur og Hos sanglæreren*

## Stikscener

Udover de otte scener, som spillerne er blevet enige om under forberedelsen, må hver spiller kræve yderligere to scener i løbet af spillet. Vi kalder dem stikscener.

Stikscenerne bruges, når man skal følge op på fristelserne, for at ‘tvinge’ to roller til at mødes, eller for at vende tilbage til et særligt sted. I vores spiltest brugte spillerne først deres stikscener, da de otte forudbestemte scener var ovre.

I en stikscene er det tilladt at bruge et sted, der ikke findes på stedlisten, *hvis den er blevet introduceret i en tidligere scene*. Hvis den kvindelige bartender har talt med Tom om den klub, hun skal hen på bagefter, er det f.eks. helt i orden at bruge klubben til en stikscene. En spiller kan bede om en stikscene når som helst mellem to andre scener. Hvis flere spillere ønsker stikscener i den samme pause, bestemmer den, der kom først, hvilken rækkefølge, de skal spilles i. I tvivlstilfælde er det spillederen, der bestemmer.

## De syv regler

Tvivl har, som alle gode friformsscenerier, nogle faste regler. De skal styre spillet i den retning, vi har tænkt os. Forklar og motiver spillerne til reglerne tidligt – inden de skal i gang med forberedelserne.

### §1 Højest en af Tom og Julia må falde for en fristelse

Dette betyder, at hverken Tom eller Julia *skal* falde for en fristelse, samt at Tvivl ikke kan reduceres til et swinger-scenarie. Vær opmærksom på, at følelsen ikke nødvendigvis er gensidig, selvom Tom bliver forelsket i sin gamle flamme. Det må heller ikke aftales inden eller udenfor spillet, hvem det er, der falder for hvem.

### §2 Tvivl er et heteroseksuelt scenarie

Dette betyder, at alle fristelser skal være af heteroseksuel art. På denne måde begrænses mængden af mulige forhold, så det bliver til at håndtere; det gør scenariet enklere og fastholder fokus. Tvivl er ikke et scenarie om at komme ud af skabet eller at slås med heteronormen.

### §3 *What happens in Paris, stays in Paris*

Tolk reglen, som du vil. Vores tolkning er, at eventuel ballade i Paris holdes hemmelig, at et forhold, der er helt af en kærlighedsrejse til Paris, går i stykker igen, når man forlader Paris, og måske oven i købet at den kvindelige bartenders kærlighed til Tom forsvinder, når hun er tilbage bag bardisken på MærkBar.

### §7 *Limær tid*

Det er kun spillederen, der må introducere flashback-scener og drømmescener.

### §4 *Mindst to scener til opbygning*

Dette betyder, at der skal være mindst to scener med en fristelse, inden Tom eller Julia må falde i. Eftersom scenariet bl.a. handler om, hvad det vil sige at ‘falde for en fristelse’, går vi ikke i detaljer med, hvad det indebærer, her. Det må I selv afgøre. Det er jeres spil.

### §5 *Turen går kun til Paris én gang*

Højest en af de scener, som spillerne skal skabe, må udspille sig i Paris. De stikscener, som spillerne kommer frem med under spillet, er *ikke* en del af denne begrænsning.

### §6 *Kun roller og steder fra listerne*

Dette betyder, at man ikke må bruge andre roller eller steder, end dem der nævnes på listerne, når man laver scenelisten. Hvis det viser sig, at det kunne være fantastisk, hvis bartenderens kæreste dukker op, eller at Tom måske generes af en autografjæger, er det helt i orden. Men forsøg at undgå den slags, og nøjes med de roller, der står på listerne. Det samme gælder for stederne. Vær opmærksom på, at stikscenerne har lidt andre regler.

## *Casting-scenen*

Formålet med casting-scenen er (udover at bygge videre på teatermetaforen) at blive spillet lidt varm inden selve scenariet. Casting-scenen spilles således: En mand og en kvinde ligger i en seng. I et andet urelateret rum sidder en mand og en kvinde i hver sin stol i en solrig dagligstue.

Personerne i sengen vågner op efter en fest. De har formodentlig haft sex med hinanden, og de kan ikke rigtig huske, hvordan de er endt dér. Det er sikkert lidt pinligt, måske var det sådan, Tom og Julia mødte hinanden?

De to i dagligstuen sidder og drikker kaffe. Den ene af dem lægger pludseligt avisen fra sig og indser, at han eller hun faktisk ikke kender personen overfor. De har dannet par længe, men han indser nu, at han faktisk ikke ved, hvem hun *rigtigt* er (eller omvendt). ”Hvem er du egentlig? Jeg ved, at du drikker din kaffe med mælk, at du kan lide at sove længe om søndagen og ser lyst på fremtiden, men hvem er du egentlig?”

I ingen af disse ‘øvelsesscener’ er det tilladt for spillerne at sætte navn på deres roller. Eller på anden måde afsløre, hvem der er hvem. Hvis dette skulle ske, starter du ganske simpelt scenen fra begyndelsen igen. Grunden til dette er, at det skal ligge helt åbent, hvilket par, som er hvilket.

Efter casting-scenen er det dig, der bestemmer, hvem, der har spillet hvilken rolle. Du er ikke nødt til at caste dem parvis. Hvis du vil, kan du lytte efter, hvem af dem, som ser ud til at være gode til monologerne, og give dem Peter eller Nicole. Du kan også uddele rollerne efter hvilke rollespilspræstationer, du synes, passer bedst til rollen. Vær opmærksom på, at det ikke handler om, hvem der spiller bedst. Lyt hellere efter, hvis nogen siger, at han eller hun gerne vil have en særlig rolle under den tidlige diskussion – viljen til at spille Peter er også vigtig. Uanset hvad, må ingen føle, at han eller hun ‘mislykkedes med castingen’.

Kør en af dine egne monologer under casting-scenen. *På den måde kan du foregå med et godt eksempel og sætte stemningen.*

*Hvordan hænger rollerne sammen? Tom spiller Tom og Lars. Julia spiller Julia og Mia. Peter spiller Peter og alle mandlige biroller i hverdagen. Nicole spiller alle kvindelige biroller i hverdagen.*

*Du kan caste til enhver rolle i castingscenen, men sikre at det ikke bliver modsigelser – f.eks. at du caster Tom og Lars til forskellige spillere.*

# *Spillet kan begynde*

Efter casting-scenen er det nok en god ide hurtigt at gentage, hvilke scener, der kommer først, før det er tid at sætte spillet i gang for alvor. Bare nik den første monolog for scene et igang, scenen VED DØREN i stykket. Inden du læser denne tekst, er det godt, hvis du også kender stykket, som fylder halvdelen af scenariet.

I vores første spiltest talte Nicole (som blev spillet af en nygift kvinde) om ægteskab. Hvad ringen betyder, om at det betyder, at man lover at komme hjem til spisetid, selvom man ikke har lyst etc. Det blev en vældig stærk og god scene, som satte stemningen for de næste tre timer.

PÅ DIN ANDEN SIDE  
- scener fra et forhold -

Roller:

Peter 30, Succesrig børsmægler  
Nicole 29, Succesrig tøjdesigner  
Mia 23, Nicoles assistent  
Lars 40, Nicoles gamle lærer på designskolen

Mia og Lars dukker også op som drømmeroller i Peter og Nicoles fantasier. Drømme-Mia og Drømme-Lars kan se og tale med hinanden. Nicole kan kun se Drømme-Lars, og Peter kan kun se Drømme-Mia.

Hvis det kan lade sig gøre, begynder hver af scenerne VED DØREN, med at Peter eller Nicole taler til publikum, inden lyset toner op omkring dem, og den rigtige scene begynder.

1. VED DØREN

Nicole står i døren på sin side af væggen. Derinde sidder Peter med ansigtet vendt bort. Hun taler til publikum: Hvor er vi, og hvordan endte det således?

2. NICOLE'S SHOW

Peter går til Nicoles show og ender ved siden af Mia foran scenen. Første gang de er sammen uden Nicole. Det er her gnisten tændes i Peter.

3. TILBAGE TIL GERNINGSSTEDET

Drømme-Lars har bedt Nicole holde forelæsning på designskolen. Bagefter sidder de på hans værksted. Samme sted, som de første gang kyssede hinanden. Han skammer sig, og hun viser storsind.

4. MARTYR

Peter overrasker Nicole på jobbet, men gør det egentlig for at møde Mia. Nicole bliver glad, men bliver hurtigt nødt til at gå. Peter rager nogle martyrpunkt til sig.

5. EN GOD DAG

Peter og Nicole kommer hjem i taxi, stadig 'godt oppe at køre' efter en fest på et kändis-sted. De kan ikke huske noget af det, der sker her bagefter.

6. DRØMMEN OM IDEALET

Nicole drømmer, at hun er Lars' kone. I det hus, hun aldrig fik at se.

7. FORSKELLIGE SYNSVINKLER

Hjemme hos Peter og Nicole. De kommer af en eller anden grund til at snakke om kønsroller i deres forhold. Drømme-Mia og Drømme-Lars er med og blander sig en gang imellem.

8. KAPITULATION

Peter og Nicole er faldet om forskellige steder i lejligheden efter en vild fest. En af dem vågner og går hen og lægger sig hos den anden. Ingen replikker.

9. TÆNDTE LYS

Peter og Nicole spiser aftensmad sammen for første gang i denne uge. Drømme-Mia og Drømme-Lars sidder med ved bordet. Peter og Drømme-Mia begynder at kæle og har til sidst sex på bordet. Nicole og Drømme-Lars fortsætter med at snakke. "Det smager dejligt."

10. TOTAL KRIG

På deres side af væggen taler Drømme-Lars og Drømme-Mia om, hvor dårlige Peter og Nicole er for hinanden. De lægger en plan for at få dem til at forlade hinanden. De går ind til Peter og Nicole, som lige har haft sex, og sætter planen i gang.

11. VED DØREN

Nicole åbner døren og går ind.

Teaterscenerne må gerne overspilles lidt. Det er vigtigt, at teaterscenerne virker som teater i forhold til hverdagsscenerne. Inspirér spillerne til at være teateragtige, at overdrive deres mimik og bevægelser og sige replikkerne tydeligt.

Det står helt åbent, hvad det sker i sidste scene. Det vigtige er, at der kommer en eller anden form for afslutning på Peter og Nicoles forhold.

Hver gang scenariet foregår i skuespillet, bør skuespilsscenen begynde med, at Peter og Nicole står på hver sin side af døren, som i første scene. Så fremsiger Peter eller Nicole en monolog direkte til publikum, og så er scenen i gang.

*Kære ven, gør med stykket, som du vil. Jeg har ladet meget stå åbent for fortolkning, og jeg stoler fuldt og fast på, at du sørger for, at det hele går rigtigt til. Jeg har tænkt, at stykket foregår i 90'erne. Det spiller egentlig ikke nogen rolle.*

*Alex S.*



## *Første Akt: Etablering*

Første akt har tre faste scener: *VED DØREN*, *Premiereaften* og *Videokameraet*. De første to spilles direkte i forlængelse af hinanden. Den sidste placeres valgfrit (se tomme pladser i scenelisten på scenarieoversigten).

Monologen i *VED DØREN* kommer til at sætte dagsordenen for resten af scenariet, så det er vigtigt, at den bliver god. Da det er en improviseret monolog, er det svært for dig at garantere noget, men du kan sørge for, at Peter og Nicole er velforberejdede. Hvis du synes, monologen ikke fungerer, kan du køre scenen igen (næste forestilling). En anden mulighed er at indlede en samtale med eller udspørge den rolle, som frem-sagde monologen, for at bringe den rette stemning og tyngde ind i scenariet. Brug de værktøjer, du er tryk ved, og som føles rigtige i situationen.

Første akt handler om etablering – at skabe en fornemmelse for Tom og Julias forhold i hverdagen og Peter og Nicoles på scenen. Afhængigt af hvilke scener, spillerne har valgt, kan det også handle om at introducere forskellige biroller, som så småt kan forvandle sig til fristelser i anden akt.

Scenen *Premiereaften*, som følger direkte efter *VED DØREN*, har til formål at introducere Tom og Julias forhold, det, som stort set alt spil i hverdagen udgår fra. Her er det tanken, at Tom og Julia skal være lykkelige og tilfredse over at have gennemført premiereforestillingen. Spillerne kan selvfølgelig vælge at spille et forhold, der allerede her er i knæ, lade lykønskninger forvandle sig til gråd etc. Det virker som en oplagt mulighed, men beslutningen ligger hos spillerne.

Hvis scenen går i stå, eller spillerne har svært ved at komme i gang, kan du forsøge at hjælpe dem med input. Her er fem eksempler på ting, der kan skubbe gang i scenen, hvis spillerne ikke selv kan bære den (i faldende subtiltetsgrad):

- En kendt person ringer og ønsker tillykke.*
- Naboer som spiller høj musik.*
- Tom eller Julia kommer til at slå noget i stykker.*
- Det brænder i huset på den anden side af gaden.*
- Tom eller Julia falder og slår sig.*

Det er en god ide at kaste en eller anden handling ind i scenen for at tvinge Tom og Julia til at handle og derigennem afsløre, hvordan deres forhold fungerer.

I *Videokameraet* har Tom og Julia lovet at stille op til et TV-interview. Derfor har de fået et videokamera, som de skal bruge til at optage deres privatliv med. Dette falder sammen med, at Julias forældre er på besøg. Scenen handler om offentlige og private personligheder (om forskellen på, hvordan man reagerer, når kameraet er tændt og slukket). Men også om forskellen på Tom og Julias opførsel, når de er alene, og når deres forældre er der. Scenen består af tre dele: Tom og Julias forberedelser før gæsternes ankomst, selve middagen, og til sidst da Julias forældre er gået. I dette tidsrum må Tom og Julia tænde og slukke for kameraet, som det passer dem. Kameraet må gerne stå på stativ, så ingen behøver at stå og holde på det hele tiden. Som sædvanlig håber vi, at spillerne overtager scenen helt. Hvis scenen savner glød, kan du bruge nogle af nedenstående forslag eller noget andet, der passer.

*Nogen har glemt at tage kameradækslet af.  
Kyllingen er ikke helt gennemstegt.  
Julias mor spilder på Toms bukser.  
En mand/kvinde får forkert nummer flere gange.  
Kameraet vælter eller går i stykker.  
Julias far får noget i den gale hals.*

Disse afbrydelser skaber ikke det store postyr, og det skal de heller ikke. Det kan være interessant at kaste en håndfuld spørgsmål ind fra TV-studiet og lade Tom og Julia interviewe hinanden foran kameraet. Det kan være spørgsmål i stil med "Hvad var det ved Tom/Julia, du først lagde mærke til?" "Hvad er det bedste ved Tom/Julia?" "Hvad ved Tom/Julia ville du helst lave om på – og hvordan?" Andre interessante spørgsmål kunne være: "Hvordan er det at spille med hinanden på scenen?" "Har I brugt erfaring fra jeres eget forhold i tolkningen af Peter og Nicole?" samt "Hjælper det at være et par *udenfor* scenen, når man skal portrættere et kærlighedsspar *på* scenen?"

Under vores første spilttest planlagde spillerne yderligere tre scener i første akt. *Hos parmiddagsparret, Møde med instruktøren og Hjemme hos Tom og Julia*. Parmiddagen viste sig at handle om kontrasten mellem parmiddagsparrets næsten vammeltlykelige forhold og Tom og Julias. Det stod hurtigt klart, at Tom og Julia, der tog mas-

ker på og var hurtige til hele tiden at styre samtalen ind på ufarlige emner, var inde i en bølgedal i deres forhold.

*Møde med instruktøren* blev en rigtig god scene, hvor instruktøren indkaldte Tom og Julia til et møde, hvor hun på en taktfuld måde kommenterede den manglende energi imellem dem på scenen. Hun overvejede, om de havde problemer hjemme, og om de selv havde den samme fornemmelse. Tom og Julia gik umiddelbart i forsvarsposition, især Julia, som låste sig fast i den fortolkning af situationen, at Klara (instruktøren) syntes, at de var dårlige skuespillere osv. Under scenen vinkede hun Linus (assistenten) hen til sig og spurgte, om han havde den samme opfattelse. Linus var ikke glad for at svare, mens Tom og Julia var til stede, men holdt til sidst med Klara i, at der var noget ved Tom og Julia, der var forandret. Julia var den mest aggressive, og til sidst måtte Klara bakke ud og tage det hele i sig igen. Tom lænede sig frem mod Klara og sagde: "Men en ting er jeg nødt til at få på det rene: Synes du, jeg gør et dårligt stykke arbejde?" Her klippede vi scenen.

Umiddelbart efter scenen stillede vi nogle spørgsmål til Tom, som havde spillet scenen ret indadvendt: "Hvad tænker Tom nu?" Tom rejste sig straks og holdt en monolog, hvor han forklarede, at han syntes, det var befriende, at Klara havde taget det op, at han selv havde følt det samme etc. Lige modsat det, han lige selv havde sagt. Han fortsatte med at fortælle, at han havde set frem til at spille overfor Julia på scenen ("Hvem er bedre til at spille den, man elsker, end den, man elsker?"), men at det var blevet præcis den modsatte oplevelse af, hvad han havde regnet med.

Under en meget kort snak om indholdet i Hjemme hos Tom og Julia ville spillerne gerne lave en opfølgning på mødet med Klara. Det blev hurtigt besluttet, at det var senere samme aften, og scenen gik i gang. Tom ville gerne tale om mødet, men Julia ville ikke, fordi hun mente, det var det samme som at erkende, at der var noget i det, Klara sagde. Der blev snakket om, at energien mellem Toms rolle og Mia overskyggede energien mellem Tom og Julia på scenen. Julia forsøgte at få Tom til at nedtone intensiteten i hans spil med Mia. Det blev en scene, som handlede om, at Tom og Julia havde problemer med at sætte sig ned og tale om problemer. Tom nægtede, at de havde et problem, hvilket var helt modsat det, han sagde i sin monolog.

*I slutningen af første akt var Tom og Julias roller etableret, og deres forhold knagede i fugerne.*





## *Anden akt: Fristelser*

Anden akt begynder med en fastlagt hverdagsscene – Festen. Fra og med Festen er det tilladt for Tom og Julia at falde for fristelser. Man kan forestille sig næsten alle biroller dukke op eller være inviteret til festen (bortset fra motionsløberen og måske mægleren, naturligvis afhængig af, hvad der er sket tidligere i scenariet). Vi foreslår, at festscenen begynder to timer inde i festen, hvor rollerne gerne er blevet lidt usikre på benene. Der skal være fuld fart på, når scenen begynder, og med mindre der er grund til det, bør tempoet forblive højt.

Mulige krydderier til festen:

*Nogen kaster op.*

*Nogen læser højt fra en anmeldelse, som roser intensiteten mellem Tom og Mia/Julia og Lars.*

*”De boller på toilettet. Jeg sværger!”*

*Festrygning på altanen.*

*Agenten antyder, hun måske har en filmrolle til Tom.*

*”Har du ikke forstået, at Linus er forelsket i dig?”*

I den første spiltest kom Tom til at spille sammen med Klara, og der opstod en første gnist. Samtaleemnet var naturligt nok den tidligere snak om den manglende energi. Tom spandt videre på det, der var dukket op i monologen, indtil Julia, som stod og talte med Linus, kom hen til ham, og de begge måtte kæmpe for ikke at lave en scene. Senere dukkede Julias forældre op for at sige hej, men der opstod ingen sød musik.

Det er svært at sige, hvornår anden akt slutter, og tredje akt begynder. I stykkets anden akt kan man sige, at følgende scener indgår: NICOLES SHOW, TILBAGE TIL GERNINGSSTEDET, MARTYR, EN GOD DAG, DRØMMEN OM IDEALET, FORSKELLIGE PERSPEKTIVER og OVERGIVELSE. Scenerne er nærmere beskrevet i stykket. I grove træk bliver Peter forelsket i Mia, Nicoles assistent. Nicole drømmer på den anden side om sin gamle kærlighed, Lars, som var hendes lærer, da hun studerede på designskolen.

I vores første spilstest kom vi faktisk ikke længere end anden akt. Tom og Julia var hele tiden for opmærksomme til at falde for nogle af fristelserne, hvilket er en helt fin måde at spille Tvivl på. Deres historie kom til at handle om, hvordan Tom og Julia ikke var i stand til at bryde ud af et dårligt forhold, og om hvordan konventioner, tryghed og pligtfølelse fik dem til at blive sammen. Metaspilsmæssigt kom scenariet også til at handle om at lade ting være uforløste og ikke få noget svar.

NICOLES SHOW og TILBAGE TIL GERNINGSSTEDET fungerede vældig fint og fulgte beskrivelsen meget nøje. Det var lidt svært at få en intens stemning mellem Peter og Mia, men det kunne let løses ved, at Peter og Mia vendte sig mod publikum. Peter talte om, at de var tiltrukket af hinanden, om det pirrende i at Nicole kunne komme når som helst, og hvordan det måtte føles for Mia at lægge an på hendes chefs mand. Mia talte til publikum om nogle helt andre ting, og var tilsyneladende slet ikke så interesseret i Peter, som han forsøgte at få tilskuerne til at tro. I TILBAGE TIL GERNINGSSTEDET sagde Lars meget og Nicole lidt. Det var tydeligt, at Nicole nød at skyde Lars' klodsede forsøg på at mindske afstanden mellem dem og bede om forladelse ned.

I *Tom på restaurant med Miriam og Julia* blev der hurtigt en kærlig stemning mellem Tom og Miriam, men så kom Julia ind og undrede sig over, at han ikke var kommet hjem. Julia var meget nedladende og jaloux overfor Miriam, som ikke lod sig berøre af det. Julia forlod restauranten alene, men Tom lovede, han snart kom hjem.

I *Matchmaking med Mægleren og Jennie* forsøgte spillerne hurtigt at få en fornemmelse af, om det var muligt at få et forhold op at stå mellem mægleren og Jennie eller Julia, eller Tom og Jennie. Det viste sig hurtigt, at det virkede forkert. Tom og Jennie spillede på Julias jalousi ved at tale om deres første lejlighed, osv. "... for 1000 år siden." Jennie tilbød selv at være med til en fremvisning af lejlighed, som Julia ellers skulle have været af sted til alene, og skød dermed muligheden for en stikscene på tomandshånd i sæk.

I *Kaffe efter Løbeturen* viste det sig, at motionsløberen var tryghedsskabende, nede på jorden og lidt ældre – præcis hvad Julia behøvede. Motionsløberen var tilsyneladende interesseret, men han tog ikke noget initiativ. Det måtte Julia gøre.

*Hos sanglæreren* hoppede vi egentlig over. Tom mødte Julia hos sanglæreren, og det var det. Det føltes, som om scenen ikke var nødvendig, men vi prøvede alligevel at spille den, fordi det altid er muligt at blive positivt overrasket. Der kunne være sket noget spændende, og spillerne havde ikke noget imod at se, hvor scenen tog dem hen.

Spillerne afsluttede deres otte scener med *I Paris med Toms forældre*. Her forventede spillerne sig noget ekstra, og de havde glemmt, at ansvaret for hverdagsscenerne lå hos dem selv. En af grundene var, at man kun kan besøge Paris en gang. Bagefter indså de deres fejltagelse, men følte sig noget narrede. Vi har valgt ikke at ændre på et-besøgsreglen, men tilføje "What happens in Paris stays in Paris". Hvis spillerne får brug for noget til at ruske dem lidt op, kan man altid bruge noget af det følgende:

*Toms forældre skal skilles.*

*Toms forældre går i terapi og vil have Tom og Julia med til en familie-session.*

*Toms far eller mor er blevet syg og er i fare for at dø.*

*Toms far eller mor har alkoholproblemer.*

*Toms forældre er rejst og har indrettet deres lejlighed som en kærlighedsrede til Tom og Julia.*

Nu behøver Toms forældre jo ikke at være til stede i Paris, selvom det er sandsynligt. Hvis de ikke er, kan du bruge nogle af disse hændelser:

*Tom eller Julia bliver kørt ned af en bil og brækker eller smadrer noget.*

*Tom og Julia havner midt i en voldsom demonstration.*

*Flyet til Paris får problemer med motoren og må nødlande.*



*Tom og Julia bliver gæster nummer en million i et stormagasin og tilbydes champagne, gaver osv. Tom og Julia går til den forkerte fest.*

Scenen EN GOD DAG er stykkets umiddelbare svar på Paris-scenen. Spillerne har gode muligheder for at spille scenerne som hinandens modsætninger eller lave interessante paralleller imellem dem. Som spilleleder kan du lade dem køre showet selv eller hjælpe med at introducere parallelle eller modstående elementer.

I DRØMMEN OM IDEALET gik Nicole rundt i huset, hvor hun aldrig har boet, og drømmer om, hvordan hendes liv kunne have været. Der kom en ordveksling, hvor Lars talte om, hvad han kunne have gjort for hende, hvis hun var hans. Hun vartede ham op, og han roste hende og gav hende opmærksomhed.

De øvrige scener i stykket fulgte manuskriptet. Koblingen mellem scenerne i stykket og hverdagsscenerne var ikke specielt stærk i spiltesten, men det var tydeligt, at der var tale om to fortællinger, som handlede om samme tema, selvom det skete fra to meget forskellige vinkler. Der kom en del ubevidste spejlinger – Peter spillede alle biroller i hverdagen som bløde modsætninger af Peter på scenen, meninger som kom frem i monologer gik igen i spillet, eller lignende situationer dukkede op, uden at spillerne mistede følelsen af, at de bevidst havde bragt sig i en position, hvor alt spil blev en kommentar til noget andet.

*I slutningen af anden akt bør alle fristelser være præsenteret, og det er nu tid for Tom og Julia at handle. At falde eller ikke at falde. Hvordan dette præcist foregår, er op til spillerne, men sørg for, at det løses i selve scenariet gennem spil – Det er ikke sådan noget, der skal tales igennem eller aftales på forhånd.*





### *Tredje akt: Handling*

I vores spiltest var det nu slut med de forudbestemte hverdagsscener, og der var kun skuespilsscener og stikscener tilbage. Spillerne havde indtil nu ikke brugt nogen af deres stikscener, og de fleste spillere vil formentlig gemme dem til sent. Testspillets tredje akt blev indledt med *Kaffe efter løbetur II*, som var en middag hjemme hos motionsløberen, et sted, der blev introduceret, og en date, som de var blevet enige om i den tidligere løbescene. Og igen var det Julia, som var den aktive og stort set havde frit valg på alle hylder gennem hele scenen, indtil hun pludselig blev klar over, at hun var ved at krydse en grænse, blev meget forlegen og flygtede med gråd i stemmen og mange undskyldninger. Stikscenen var ikke bestilt af Julia, men af Peter, som forsøgte at forcere historien og at få Julia til at handle.

Umiddelbart efter den anden løbescene, blev der bestilt en scene med Klara og Tom (også fra Peter). Her lagde Klara an på Tom, og scenen så længe ud til at blive Toms fald, men der skete intet alvorligt. Scenen blev et spil mellem de andre spilleres forventninger og Toms spiller. Spillerne begyndte nu at spille stikscener på Tom (Tom bestilte aldrig selv nogen scene i scenariet). Først var det *Tom og Miriam*, hvor Tom fik længere tid til at flirte med Miriam uden at blive hindret eller afbrudt af Julia. Umiddelbart derefter blev en ny stikscene bestilt, igen på restauranten, hvor Tom igen skulle møde Klara. Spillet med at falde eller ikke at falde i fortsatte, og Tom holdt længe de øvrige spillere på pinebænken. Til sidst prajer han en taxa udenfor restauranten for at køre Klara hjem. Hun forsøger at få ham med sig: ”Du må, hvis du vil,” og efter et halvt minuts hvisken i hinandens ører, der ikke kan høres af resten af spillerne, kører en skuffet Klara væk alene. Måske havde Tom fået den opmærksomhed, han havde brug for, og ville ikke gå længere. Det var den sidste scene, vi spillede i hverdagen.

Scenen **TÆNDTE LYS** fortjener en kommentar. Det er på nogle måder en svær scene at spille, for den kræver et intenst fysisk spil. Under spiltesten fungerede den vældig godt. Sexscenen på bordet blev gennemført med et par stønnende samtaler side om side med en stille middag med Nicole og Lars. Spilpar, som har problemer med det fysiske spil, bør på ingen måde skubbes – Spillerne sætter deres egne grænser. Det er vigtigere, at alle har læst, at det skal ske, end at det faktisk spilles.

TOTAL KRIG blev indledt med en god dialog mellem Mia og Lars. Spillerne havde tidligere diskuteret, hvordan denne dialog skulle lyde – hvis det var Peter og Nicoles drømme, burde Mia og Lars spilles anderledes, end hvis scenen faktisk skulle tolkes, som om drømmene havde et eget liv og en egen mening. De valgte at spille på den første måde – Mia remsede alle Nicoles fejl op, og Lars spillede på Nicoles behov for at blive set, og at nogen tog sig af hende. Et behov, som Peter ikke umiddelbart kunne opfylde. På den anden side af scenen sad Peter og Nicole og snakkede om, hvor de ville hen med deres forhold, og de to samtaler lånte livligt fra hinanden.

Med alle roller på scenen blev det en interessant trevejs samtale. Peter og Nicoles snak om deres forhold, Peters samtale med Mia og hendes forsøg på at få ham til at slå op, samt Nicole og Lars' samtale, fyldt med Lars' løfter om en fremtid præcis som Nicole ville have den. Til slut stillede Mia et ultimatum. Peter måtte vælge mellem hende og Nicole. Peter satte sig op i sofaen, tvivlede et sekund og sagde ”Nicole. Vi må tale sammen.” Der klippede vi scenen.

*I slutningen af tredje akt bør det være afgjort, om enten Tom eller Julia er faldet for nogle af de fristelser, de blev præsenteret for i akt to*

### Fjerde akt: Afgørelse

Formålet med fjerde akt er at spille to afslutninger – en i stykket og en i hverdagen. De to til sammen og sat i sammenhæng udgør scenariets slutning.

Vi (i betydningen spillederne) ville lade sidste scene, VED DØREN, være et ekko af fortællingen indtil nu – ingen svar. Hverken Tom eller Julia var faldet, men det var hverken, fordi deres kærlighed var stærk, eller fordi de var lykkelige sammen. Peter og Nicole holdt deres sidste monologer, som både var gode og vældigt ærlige. Nicole åbnede døren og gik ind til Peter.

”Hej skat. Jeg er hjemme.”

”Hej, Nicole.”

Tæppefald.

# Diskussion

## Om at bruge workshop-model eller ej

Hvordan overgangen mellem scenerne skal foregå, og hvordan spillerne bliver enige om, hvad, der skal foregå i scenerne, kan variere meget. Både mellem scenerne og under spillet. Visse hold har det godt med at gennemdiskutere scenerne inden og væve, og derefter spille og se, hvad der sker. Andre hold kan bedre lide bare at gå i gang og derefter sende metabeskeder til hinanden i spillet under scenens gang.

I testspillet brugte vi en workshop-model, fordi vi ofte diskuterede den kommende hverdagsscene: ”Hvad synes I her? Fem korte bemærkninger om scenen? Hvad vil du med denne scene?” etc. Nogle gange tog de mindre end fem sekunder. For eksempel så diskussionen om scenen *Hjemme hos Tom og Julia* sådan her ud::

– Hjemme hos Tom og Julia. Hvad synes I?

(Peter) – Hverdagstrummerum!

(Julia) – Nej, jeg synes, at den skal knytte sig til det, der lige er sket.

– Okej, det er senere samme aften. I er lige kommet indenfor døren.

I holder om hinanden.

Før andre af scenerne kunne diskussionen godt blive betydelig længere og analyserende. Alle de diskussioner, der tog tid, var dog relevante for scenariet. Ved en af scenerne havde spillerne en ganske seriøs diskussion om tricks for ikke at komme til at sige navnet på en ekskæreste, når man fik orgasme. Da vi mente, at samtalen foregik på scenariets præmis, lod vi spillerne snakke og skyndte ikke på dem. *Der findes andre måder at ’spille’ scenariet på end gennem en rolle.*



### Om kønsfordeling på holdet

Tvivil kører formentlig bedst, hvis spillerne er to mænd og to kvinder. Det behøver naturligvis ikke at være sådan, men stemningen og samtaleemnerne kommer formentlig til at være meget forskellige afhængigt af, om der er en kvinde med på holdet eller ej. På Fastaval, hvor Tvivil har premiere, har vi bedt de scenarieansvarlige om at sørge for, at der findes mindst én pige på hvert hold, spillederen indbefattet.

### Om spillederteknikker

Under spiltesten var det meget populært, når spillederen meget kort afbrød scenen for at pointere eller belyse noget. I en middagsscene hjemme hos Tom og Julia spurgte vi f.eks.: "Hvem har lavet maden?", "Hvem købte ind?", "Hvad gjorde Tom samtidigt?" etc. Det gav materiale til spillerne, som de kunne bruge senere, og det gjorde forskellige aspekter af Tom og Julias forhold tydeligt.

Umiddelbart inden Nicole og Peter gik på scenen for at spille EN GOD DAG, skulle de svare på ti ja/nej-spørgsmål om, hvad der var sket lige forinden, og hvordan de havde det. De fleste spillere er naturligvis dårlige til at nøjes med blot at svare ja eller nej, men det betyder ikke så meget. En anden gang bad vi Tom om at give fem hurtige bud på, hvad han troede, Mia syntes om ham. Og lidt senere gav Mia de ærlige svar.

Som teknik til at styre spillerne virkede *fuglen i øret* udmærket. Spillederen går rundt blandt spillerne og taler som spillernes 'indre stemmer'. Som spilleder talte jeg stort set kun med min egen stemme (til monologer, hurtige diskussioner af scener etc.), med instruktørens (se nedenfor), samt spillernes indre stemmer (for at give ideer til hvordan scenen kunne udvikle sig). Vi behøvede hverken at beskrive miljø eller læse stemningstekster op.

En længere beskrivelse af teknikken *fuglen i øret* findes på <http://jeepen.org/dict/> (Bird-in-ear). Der står også beskrevet en hel del andre nyttige teknikker for spilledere.

Scenerne i stykket er scenariets kerne. Det er oplagt, at du tager instruktørens stem-



me for at styre dem. Hvis du synes, at spillerne har misforstået noget, kan du helt enkelt sige: ”Nej, nej, nej! Stop. Har I virkelig for alvor tænkt det igennem? Jeg tolker manuskriptet, som om det ...” For at styrke denne teknik kan du for eksempel sige: ”Godt Nicole, men endnu mere intenst og oprørt. Vi tager det en gang til fra Peters sidste replik!” Kør gerne en scene om eller brug gentagelse af samme scene som en metafor for, at spillerne ikke kommer fremad i hverdagsscenerne

## Spiloversigten

Spiloversigten er jo egentlig ikke nogen oversigt, men mere en samling af al information i scenariet. Her findes en opsamling af reglerne, rollerne og stederne. Her er også en liste med de forudbestemte scener med god plads til et skrive de scener ind, som spillerne beslutter sig for i forberedelsesfasen samt eventuelle stikscener. Sørg for, at spiloversigten er kopieret op på et tilstrækkeligt stort stykke papir, så alle kan være sammen om det – i stedet for at have flere oversigter, som du forsøger at holde ens og opdaterede.

## Til slut

Vi håber, at du får det sjovt med Tvivl. At du synes emnet er interessant, og at spiloplægget er godt. Meget ligger frit og er overladt til dig og spillerne at fortolke og beslutte. Sådan vil vi helst have det, og vi håber, du træffer beslutninger, tolker præmisser, regler etc. nøje og foretager bevidste og gode valg. Al feedback er mere end velkommen. Send en mail, eller tag fat i os, hvis du ser os.

Lycka till, och allt gott,

Fredrik & Tobias

Vi åker jeep

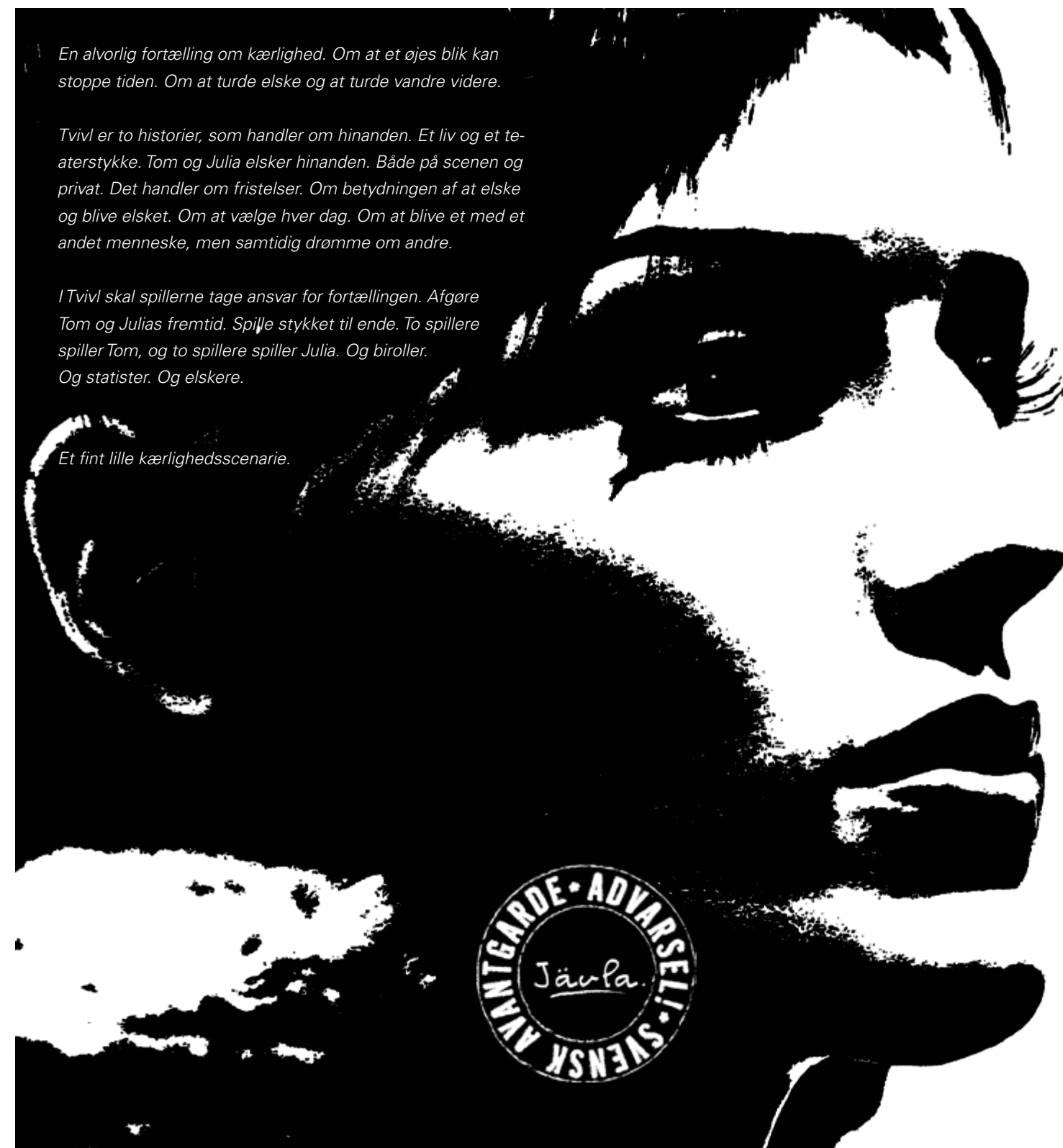
{fredrik,tobias}@jeepen.org    jeepen.org/tvivel

*En alvorlig fortælling om kærlighed. Om at et øjes blik kan stoppe tiden. Om at turde elske og at turde vandre videre.*

*Tvivl er to historier, som handler om hinanden. Et liv og et teaterstykke. Tom og Julia elsker hinanden. Både på scenen og privat. Det handler om fristelser. Om betydningen af at elske og blive elsket. Om at vælge hver dag. Om at blive et med et andet menneske, men samtidig drømme om andre.*

*I Tvivl skal spillerne tage ansvar for fortællingen. Afgøre Tom og Julias fremtid. Spille stykket til ende. To spillere spiller Tom, og to spillere spiller Julia. Og biroller. Og statister. Og elskere.*

*Et fint lille kærlighedsscenario.*



PÅ DIN ANDEN SIDE  
- scener fra et forhold -

Roller:

Peter 30, Succesrig børsmægler  
Nicole 29, Succesrig tøjdesigner  
Mia 23, Nicoles assistent  
Lars 40, Nicoles gamle lærer på designskolen

Mia og Lars dukker også op som drømmeroller i Peter og Nicoles fantasier. Drømme-Mia og Drømme-Lars kan se og tale med hinanden. Nicole kan kun se Drømme-Lars, og Peter kan kun se Drømme-Mia. (Egentlig er scene 2-10 flashbacks før scene 1 afsluttes i scene 11.)

Hvis det kan lade sig gøre, begynder hver af scenerne VED DØREN, med at Peter eller Nicole taler til publikum, inden lyset toner op omkring dem, og den rigtige scene begynder.

1. VED DØREN

Nicole står i døren på sin side af væggen. Derinde sidder Peter med ansigtet vendt bort. Hun taler til publikum: Hvor er vi, og hvordan endte det således?

2. NICOLES SHOW

Peter går til Nicoles show og ender ved siden af Mia foran scenen. Første gang de er sammen uden Nicole. Det er her gnisten tændes i Peter.

3. TILBAGE TIL GERNINGSSTEDET

Lars har bedt Nicole holde forelæsning på designskolen. Bagefter sidder de på hans værksted. Samme sted, som de første gang kysede hinanden. Han skammer sig, og hun viser storsind.

4. MARTYR

Peter overrasker Nicole på jobbet, men gør det egentlig for at møde Mia. Nicole bliver glad, men bliver hurtigt nødt til at gå. Peter rager nogle martyrpunkt til sig.

5. EN GOD DAG

Peter og Nicole kommer hjem i taxi, stadig 'godt oppe at køre' efter en fest på et kändis-sted. De kan ikke huske noget af det, der sker her bagefter.

6. DRØMMEN OM IDEALET

Nicole drømmer, at hun er Lars' kone. I det hus, hun aldrig fik at se.

7. FORSKELLIGE SYNSVINKLER

Hjemme hos Peter og Nicole. De kommer af en eller anden grund til at snakke om kønsroller i deres forhold. Drømme-Mia og Drømme-Lars er med og blander sig en gang imellem.

8. KAPITULATION

Peter og Nicole er faldet om forskellige steder i lejligheden efter en vild fest. En af dem vågner og går hen og lægger sig hos den anden. Ingen replikker.

9. TÆNDE LYS

Peter og Nicole spiser aftensmad sammen for første gang i denne uge. Drømme-Mia og Drømme-Lars sidder med ved bordet. Peter og Drømme-Mia begynder at kæle og har til sidst sex på bordet. Nicole og Drømme-Lars fortsætter med at snakke. "Det smager dejligt."

10. TOTAL KRIG

På deres side af væggen taler Drømme-Lars og Drømme-Mia om, hvor dårlige Peter og Nicole er for hinanden. De lægger en plan for at få dem til at forlade hinanden. De går ind til Peter og Nicole, som lige har haft sex, og sætter planen i gang.

11. VED DØREN

Nicole åbner døren og går ind.

### *Peters monologer*

Ægte kærlighed findes ikke. Man kan ikke sværge nogen troskab for evigt. Hver eneste dag kan jeg møde den, der er bedre for mig.

Et forhold bliver aldrig bedre, end når begges øjne mødes for første gang, og man virkelig *ser* hinanden. I det øjeblik er potentialet størst, og det møde kan jeg bære med mig resten af livet og flygte ind i, når jeg har brug for at drømme mig væk.

Jeg drømmer om Mia, men hvem drømmer Nicole om? Efter hvilken målestok dømmer hun mig?

Hvad er et forhold? Er det smukt eller patetisk, at to mennesker støtter sig til hinanden og venter på noget bedre?

Hvad sker der, hvis hun spørger, om vi skal gifte os? Hvordan kan man undgå at svare ja, uden at forholdet går i stykker? Et frieri er et ultimatum.

### *Nicoles monologer*

Hvordan blev det sådan her, at vi bor sammen, men alligevel aldrig er alene sammen? Det er, som om man altid kan fornemme en tredje person, der sidder midt i mellem os og forhindrer os i at tale med hinanden.

Hvordan hænger kærlighed sammen? Hvordan kan jeg tænke på Lars, når jeg bor sammen med Peter? Hvad er det, jeg vil, og hvordan tager man fat på det? Jeg kan ikke føle i kroppen, om det er rigtigt eller forkert. Hvornår bør man slå op? Er det ikke utroskab, selvom det kun sker i tankerne?

Er det måske i virkeligheden sådan, at næsten alle mennesker passer sammen? At det svære er at kæmpe sig over den tærskel, hvor kærlighed opstår? Et forhold er en slags romantisk overenskomst. At gifte sig er et desperat forsøg på at eje et andet menneske. En falsk trykthed.

Hvad er et forhold? Er det en platform for os begge, som vi kan gøre individuelle udfald fra, eller har vores tosomhed sin egen værdi? Hvad så vi i hinanden i begyndelsen? Findes det stadig et sted?

Det koster at elske. Man må beslutte sig for at blive ved med at gøre det, selv når følelsen i brystet begynder at forsvinde. Og siden glemme, at det er sådan, det er.

## *Tvivl — biroller i hverdagen*

### **Ritva, 59 – Toms mor**

Hjemmegående. Skubbede på for at få flytningen til Paris til at gå i orden. Elsker sit nuværende liv.

### **Klara, 35 – Instruktøren**

Har lige været på barselsorlov. Dette er hendes tredje store stykke.

### **Cecilia, 30 – Kvinden i parmiddagsparret**

Arbejder i en butik med boligudstyr.

### **Kerstin, 38 – Agenten**

Gav Tom hans første hovedrolle. Holder meget af ham.

### **Miriam, 26 – Bartendern**

Har de seneste fire år serveret på Toms stamværtshus.

### **Jennie, 30 – Kvindelig ven**

Journalist. Toms første rigtige kæreste fra gymnasietiden.

### **Marianne, 43 – Julias nye mamma**

Verdensvant, sjov kvinde med løssluppen, kosmopolitisk opførsel.

### **Roland, 59 – Toms far**

Pensioneret kroejer med kvindetække. Er endelig faldet til ro.

### **Linus, 24 – Altmuligmand**

Læser på universitetet og går til hånd på teateret.

### **Gustav, 33 – Manden i parmiddagsparret**

Skrotskulptør med interesse for sejlsport. Toms studiekammerat.

### **Kenneth, 45 – Sanglæreren**

En tryghedsskabende og uendeligt tålmodig midaldrende mand.

### **Jesper, 42 – Manden Julia møder på løbeturen**

Julia og Jesper løber på hinanden flere gange på turen og hilser. Somme tider drikker de kaffe sammen, samtidig med at de løber.

### **Johan, 31 – Mægleren**

Driver en lille virksomhed. Leder ufortrødent efter Julias drømmelejlighed.

### **Sverker, 58 – Julias far**

Populær skuespiller. Astmatiker.



**Ritva, 59 – Toms mor**

Hjemmegående. Skubbede på for at få flytningen til Paris til at gå i orden. Elsker sit nuværende liv.

**Klara, 35 – Instruktøren**

Har lige været på barselsorlov. Dette er hendes tredje store stykke.

**Cecilia, 30 – Kvinden i parmiddagsparret**

Arbejder i en butik med boligudstyr.

**Kerstin, 38 – Agenten**

Gav Tom hans første hovedrolle. Holder meget af ham.

**Miriam, 26 – Bartendern**

Har de seneste fire år serveret på Toms stamværtshus.

**Jennie, 30 – Kvindelig ven**

Journalist. Toms første rigtige kæreste fra gymnasietiden.

**Marianne, 43 – Julias nye mamma**

Verdensvant, sjov kvinde med løssluppen, kosmopolitisk opførsel.

**Steder**

Hjemme hos Toms forældre i Paris

Hjemme hos parmiddagsparret

På teateret

På løberuten eller cafe

Fantastisk lejlighed

Restauranten

Hjemme hos Tom og Julia

Hos sanglæreren

**På din anden side****Akt 1***Etablering*

Ved døren

*At komme hjem efter en god forestilling / Hverdagsscener (ikke i stykket)*

Videokameran

**Akt 2***Fristelser*

Festen

Nicoles show

Tilbage til gerningsstedet

Martyr

En god dag

Drømmen om idealet

Forskellige perspektiver

Overgivelse

**Akt 3***Handling*

Tændte lys

Total krig

**Akt 4**

Ved døren

**Regler**

Højest en af Tom og Julia må falde for en fristelse

Tvivl er et heteroseksuelt scenarie

What happens in Paris, stays in Paris

Mindst to scener til opbygning

Turen går kun til Paris én gang

Kun roller og steder fra listerne

Liniær tid

**Roland, 59 – Toms far**

Pensioneret kroejer med kvindetække. Er endelig faldet til ro.

**Linus, 24 – Altmuligmand**

Læser på universitetet og går til hånd på teateret.

**Gustav, 33 – Manden i parmiddagsparret**

Skrotskulptør med interesse for sejlsport. Toms studiekammerat.

**Kenneth, 45 – Sanglæreren**

En tryghedsskabende og uendeligt tålmodig midaldrende mand.

**Jesper, 42 – Manden Julia møder på løbeturen**

Julia og Jesper løber på hinanden flere gange på turen og hilser. Somme tider drikker de kaffe sammen, samtidig med at de løber.

**Johan, 31 – Mægleren**

Driver en lille virksomhed. Leder uførtrodt efter Julias drømmelejlighed.

**Sverker, 58 – Julias far**

Populær skuespiller. Astmatiker.