



LADY OG OTTO

En historie hvor lykken ikke er lunefuld,
glæden ikke så forbandet kort,
kærligheden til at stole på.

... og livet alt andet end meningsløst hårdt.

*En novelle for fire personer af
Frederik Berg Olsen.*

INTRODUKTION

Her er den så – historien om Lady og Otto. En historie uden konflikt, fjendskab eller had. En historie om kærlighed. Det er sødt, kvalmende og misundelsesværdigt.

Otto og Lady er et spil som gennem gentagede scener udspiller lykkelige og konfliktfrie situationer. Der er to roller; kvinden Lady og manden Otto. Det er ikke nærmere defineret hvem eller hvordan de er. Dette er op til spillerne og scenariets udvikling. Der er fire løst definerede scener i spillet. Scenariet består kun af disse scener. De spilles og genspilles i vilkårlig rækkefølge indtil spillet er slut.

Scenariet slutter enten ved at spiltiden er slut, at spillerne nægter at spille videre eller at Lady siger hun er gravid.

Ide, koncept og formgivning:
Frederik Berg Olsen.

Foto: Mark Evans.

Tak til Thomas Munkholt for at være scenariets første fan, Jacob Schmidt-Madsen for at synes det var noget lort, og Dennis Gade Kofod og Mikkel Bækgaard for støtte i den mørkeste tid.

Og Line.

IDE & TEMA

Lady og Otto er en historie uden plot. Der er ingen start, ingen midte og ingen afslutning. Det er en historie som udelukkende foregår i nuet. Der er ingen fortid, der er ingen fremtid. I det øjeblik der introduceres en fremtid, som ændrer spillets præmis, slutter det.

Spillets plot ligger uden for spillet – mellem spillerne og spillet. Spillerne forventer en konflikt, et modstandsforhold, noget som skal reddes, rettes op på eller slås ihjel. Det ligger indgroet i vores måde at tænke historier på. Sådan ser verden ud. Det eneste man kan være sikker på er, at noget på et eller andet tidspunkt går galt. Intet varer for evigt.

Det er her hvor, historiens fravær af plot og spillets (meta)plot knyttes sammen.

For hvorfor vil vi (og her gætter jeg også spillerne) ikke acceptere en historie uden konflikt – hvorfor vil vi ikke acceptere den helt igennem lykkelige historie – det problemfrie parforhold. *Der skal altid lidt skænderi, utroskab, misforståelser osv. til.*

Hvorfor er det så, at vi absolut vil efterligne virkelighedens elendighed i vores eneste frirum, historien?

Det her er anderledes.

Det her er godt.

PRAKTISK

De fire spillere deles op i to hold, der består af én Otto og én Lady. Holdene spiller en scene på skift. Sådan fortsætter det, indtil spillet er slut. Rækkefølgen af scener er ikke vigtig. Det eneste der gælder er, at scenerne bliver spillet mange gange. Du bestemmer selv, om du springer over, hopper tilbage til eller gentager en scene. Spillerne ved som udgangspunkt ikke, at de skal spille de samme scener igen og igen.

Du starter en scene ved at læse højt af scenens tekst. I scenerne er der ingen regibemærkninger. Jeg ville foretrække, hvis spillerne selv supplerede med, hvor scenen foregår, hvordan der ser ud etc. Spillerne bestemmer selv hvad der sker, hvad der skal siges, og hvad forløbet i scenen er.

Det er derfor helt op til spillerne, om de vil spille scenen på samme måde hver gang, eller om de fornyr sig. Konkurrerer holdene? Hænger scenerne sammen? Opstår der en kronologi? Alt det er op til spillerne.

Din opgave er at udvælge scenen, starte og slutte den på det rigtige tidspunkt. En scene er som udgangspunkt slut, når den er spillet færdig. En scene tager den tid, en scene tager. Eneste undtagelse er, hvis spillerne introducerer en konflikt. I det tilfælde skal du stoppe scenen, og starte scenen forfra. De må ikke introducere konflikt. Dette står også på deres roller. Føler du dig sikker på spillet, kan du udvide med at krydsklippe mellem scener og hold.

EKSEMPEL 1

«Lady lægger sig ind i sengen. Otto kan ikke sove»
Lady og Otto ligger lidt. Otto spørger om det var sjovt. Lady nikker og undskylder, at hun blev lidt fuld. [...] Otto holder om Lady«Tak. Ok, vi tager næste scene.»

«Lady lægger sig ind i sengen. Otto kan ikke sove» Lady og Otto ligger lidt. Otto spørger, hvor fanden hun har været. Lady kikker brødebetyngt på Otto. Otto anklager Lady for at have været fuld igen.«*[Du bryder ind] Stop. Vi tager den lige en gang til. Nu uden konflikt. Værsgo...»*

Eksempel 1 demonstrerer, hvordan en konflikt kan stoppes. Jeg vælger at stoppe scenen lidt senere, end man måske kunne primært af den årsag, at jeg ikke kan være sikker på, hvor scenen bevæger sig hen. Eksemplet illustrerer også spillets metaplot; nemlig at der allerede gået koldbrand i såret – konflikten er introduceret i spillernes sind.

EKSEMPEL 2

«Otto venter på lady i regnen. Han er våd.»
[...] Lady foreslår de tager til Paris med det samme. Otto siger ja. De går. «*Tak. Ok, vi tager næste scene.»*

«Otto venter på lady i regnen. Han er våd.»
Lady siger ikke rigtig noget. De står et øjeblik. [...] Otto siger han elsker Lady. De kysser. «*Ok, vi tager næste scene. Så er det jeres tur [peger på det andet hold].»*

Eksempel 2 demonstrerer, hvordan en eventuel udvikling stoppes. I stedet for at fortsætte historien i Paris, fortsætter spillet sin egen gang. Spillerne tænker måske: Tog de overhovedet til paris? Hvis de gjorde, er de så tilbage, nu? *Er alt ok mellem dem?* Det illustrer spillets pointe. Konflikten introduceres – ikke i spillet, men hos spillere i deres tanker.

Dedikeret til Otto fra Netto





SCENE

Lady lægger sig ind i sengen. Otto kan ikke sove.

SCENE



Otto venter på Lady i regnen. Han er helt våd.

SCENE



Lady står i køkkenet. Otto har mad op til albuerne.



SCENE

Lady kører i bil med Otto. De hører musik.



LADY

Forestil dig en kærlighed så stor at den fyldte alt.
Tænk på, at denne gang er lykken på din side.
Mærker du glæden?
Mærker du efter?

Kan du føle smilet når du ser ham. Otto.
Livet i sit allersmukkeste.

og du er Lady

INGEN KONFLIKTER

OTTO



Forestil dig en kærlighed så stor at den fyldte alt.
Tænk på, at denne gang er lykken på din side.
Mærker du glæden?
Mærker du efter?

Kan du føle smilet når du ser hende. Lady.
Livet i sit allersukkeste.

og du er Otto

INGEN KONFLIKTER