

# IKEA®

**ET SCENARIO TIL FASTAVAL 2011  
AF NIS HALLER BAGGESEN**

**SCENARIET ER FOR EN SPILLEDER OG FIRE SPILLERE**

**ILLUSTRATIONER ER HUGGET FRA IKEAS KATALOGER**

## Foromtale

"Skat - er det ikke bare vildt sødt det her?"  
Han vendte sig og kiggede lettere mystificeret på det sæt sengetøj hun ivrigt viftede med.

"Øhh - var vi her ikke mest for at kigge efter en reel? Den her EXPEDIT ser da fin ud..."  
"Jo, jo - men nu vi er her, så kan vi jo godt se os om efter noget andet. Det er jo ikke så nemt at trække dig med her ud," svarede hun lidt defensivt.

"Ok. Øhmm - jeg tror måske nok jeg er vokset fra det der med små tog på sengetøjet," forsøgte han. At dømme efter hendes reaktion var der et eller andet han bare slet ikke havde fanget.

**IKEA.** Vi har alle været der og nu får du også muligheden på Fastaval. Indkøbskatedralen. Lørdagshelvedet. Et yndet udflugtsmål ved alle livets store vendepunkter - når man flytter hjemmefra, når man flytter sammen, når der kommer en lille ny og når skilsmisse eller død pludseligt gør at man er alene igen. Så måske **IKEA** slet ikke er så sjælløst som det

kan tage sig ud i kataloget.

**IKEA** er en hverdagskomedie, hvor spillerne gennem små scener vil spille sig gennem en dag i indkøbskatedralen (eller lørdagshelvedet, alt efter temperament). Strukturen er en slags teatersport over emnet: Hvad foregår der egentlig i folks hoveder, mens de leder efter den råhvide skærm til deres LAMPA.

Som med alt muligt andet fra **IKEA**, kræver scenariet her også at man er villig til at samle lidt selv.

*Fakta:*

Genre: Underspillet situation comedy.

Længde: Novellescenarie på 1½-2 timer (længere ture i **IKEA** er aldrig rare).

Deltagere: 4 spillere og 1 spilleleder.

Spillertype: Du kan lide at improvisere og at lave benspænd for dine medspillere.

Spilledertype: Du har et øje for at klippe en scene og forstår at give spillerne frihed til at overraske dig.

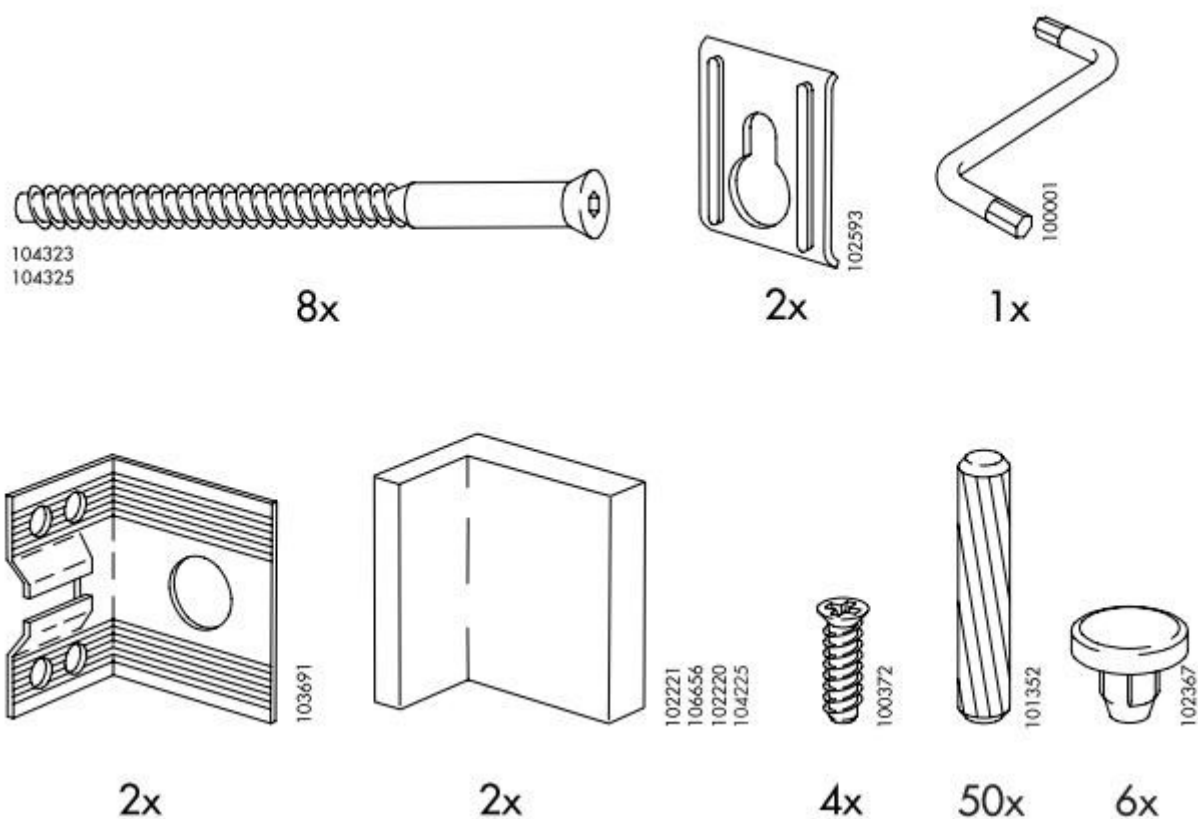
# Indhold

Denne samlevejledning, med introduktion, regler og spilvejledning.

Foromtale.....	2
Indhold.....	3
Lidt om genren.....	4
Hvordan spiller man IKEA?.....	4
Hvordan sætter man scener?.....	5
Spilleders rolle.....	6
Spilvejledning.....	8

Samling af ærinder.

**IKEA**-katalog med index-labels.



## Kære læser

Velkommen til **IKEA**, og mange tak for at du vil læse min lille hverdagskomedie. Ideen med dette scenarie er blot at have et kort møde med nogle tilfældige mennesker man kunne møde en ret vilkårlig lørdag i sin lokale **IKEA**.

## Lidt om genren

Hvad skal det så sige at noget er en hverdagskomedie? Vi kan starte med at se på de dele ordet består af.

Hverdag betyder, at der ikke er noget episk plot eller nogen onde magter der skal styrtes (selv hvis **IKEA** er helvedes forgård, så er det ikke i dette scenarie at porten lukkes). Selvom det er hverdag for nogen, så handler **IKEA** heller ikke om socialrealistisk råddenskab som incest og voldtægt. Vi er heller ikke ude i nogen skarp politisk kommentar. Der er bare lidt ganske almindelig hverdag (well, nok rettere weekend, det er jo trodsalt en udflugt). Men selv hverdagen har sine højde- og lavpunkter, og det er selvfølgelig dem vi på den ene eller anden måde tager udgangspunkt i.

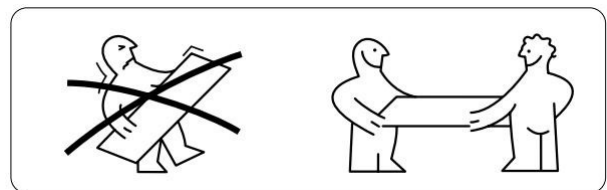
Det bringer os til komediedelen. Heldigvis har selv ganske almindelige mennesker jo også deres særheder og hemmeligheder, og på denne tur i **IKEA** kan vi få lov til at udleve og udstille dem, pege fingre og krumme tær, le med dem og af dem. En forskel fra en typisk sit-com er at vi ikke har et indgående kendskab til de personer vi møder (og spiller), men at vi i stedet får lov til at bedømme dem ene og alene ud fra et enkelt møde med dem.

Det betyder at der ikke er lange og indgående beskrivelser af karaktererne i **IKEA**, for det er meningen af spillerne selv skal fylde på skitsen med lige præcis de klichéer som de bliver inspireret til. Det betyder også at vi ikke behøver have enorm sympati for karaktererne. Det er muligvis hårdt for dem at kæresten lige er gået eller at de er stressede på arbejdet, men vi som spillere og som publikum kan stadig tillade os at grine af deres uheldige opførsel, for for os er de bare en enkelt samtale vi overhører mens vi selv har tralvt med noget andet og meget

vigtigere. Muligvis ikke det mest sympatiske syn på ens virtuelle medmennesker, men som Mel Brooks har sagt: "Tragedy is when I cut my finger. Comedy is when you walk into an open sewer and die."

Det er dog ikke meningen at stemningen i **IKEA** skal være ren skadefryd og drivende ironi. Der er bestemt også plads til at være munter, løssluppen og lettere fjollet. Vi skal bare ikke have det skidt med at karrikere og udstille karakterene.

## Hvordan spiller man **IKEA**?



**IKEA** er meget løst struktureret som en række af løsrevne scener, hvor vi møder vores karakter mens de kigger på møbler og i virkeligheden snakker om noget helt andet. Karakterne er udelukkende kædet sammen gennem den fælles lokation - **IKEA** - og et meget løst tema om at folk naturligvis har deres personlige liv og bagage med sig når de shopper, og at dette skaber sjove små forviklinger.

Scenerne i **IKEA** er alle formet omkring den medfølgende samling af *Ærinder*. Et ærinde består af to mennesker der er draget i **IKEA** med det formål at anskaffe et eller andet - om det så bare er for at spise kötbullar i restauranten. Det officielle formål med turen bliver varetaget af *Ærindets Initiativtager*, som vil være ansvarlig for at sætte scenerne omkring ærindet.

Men alle har jo et eller andet de går og drømmer om i **IKEA**, så de andre deltagere i *Ærindet* har naturligvis også deres mål, og ting de gerne vil se på, når de nu endeligt er der. Det er disse uofficielle ærinder der er omdrejningspunktet i **IKEA**, og personen der har de skjulte motiver er på mange måder scenens egentlige *Hovedperson*.

Hvert *Ærinde* engagerer således to spillere, og det er naturligvis meningen at alle spillere skal være enten *Initiativtager* eller

Hovedperson i mindst et ærinde hver. Det betyder dog ikke at de to andre spillere bare skal sidde og kede sig, når de ikke lige er involveret i det aktuelle Ærinde. For det første har de den meget vigtige rolle at være publikum - på ingen måde uvæsenligt for at en komedie skal fungere. For det andet er de naturligvis klar til at springe til, når der er brug for en biperson - en hjælpsom **IKEA**-medarbejder, en påtrængende kunde eller et familiemedlem der pludselig viser sig også at være i **IKEA**.

Alt i alt er **IKEA** altså en slags teatersportsøvelse, og for at det skal blive underholdende, er der et par benspænd for hvordan turen i **IKEA** skal forløbe.

### 1. Tal ikke om hemmeligheder.

Det første og det vigtigste af disse benspænd er: Man taler ikke om de uofficielle ærinder. De uofficielle ærinder er alle på en eller anden måde lidt hemmelige. Måske er de pinlige eller personlige, måske er de bare ubevidste. Hvorom alting er, så "er det jo ikke derfor vi er her", og **IKEA** er bare ikke stedet til at have de store personlige samtaler.

Som det vil fremgå har de personer vi skal følge i **IKEA** alle deres små hemmeligheder, som de har taget med på deres indkøbstur. Og der findes et godt princip i rollespil om, at hemmeligheder kun er interessante hvis spillerne kender til dem. Det er for så vidt et godt princip. I **IKEA** ligger hele spillet imidlertid i dansen omkring de udtalte motivationer. Selvfølgelig er det meningen at hemmeligheden skal slippe ud, at de andre spillere skal være nærmest pinligt klar over hvad der foregår inde i din spilpersons hoved og hvorfor det er de gør som de gør. Det sjove er netop den gæt-og-grimasser-leg man skal udspille for at få de andre spillere til at forstå hvad Hovedpersonen er ude på.

Omvendt skal de andre karakterer på Ærindet naturligvis ikke provokere konfrontation. Man studser over de andres opførsel, spørger måske lidt til det, men er i virkeligheden primært interesseret i at trække Ærindet tilbage på den officielle kurs.

### 2. Tal om IKEA.

**IKEA** er ikke Fight Club, det er ikke fordækt eller hemmeligt. Det sjove ved at være i **IKEA** er den helt specielle stemning der er

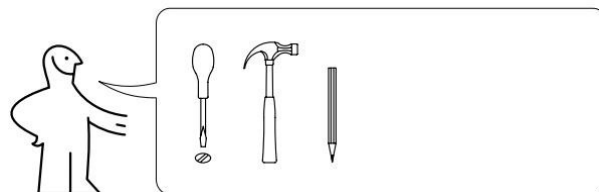
der. Og når vi sidder rundt om bordet og spiller, får vi kun den stemning frem ved at fortælle om den. Brug de sære svenske navne. Bemærk den kiksede indretning af de små virtuelle værelser med prislapper på alting. Grin af det absurde i at prøve en seng, mens fire-fem andre par står og kigger på. Alle har været der, men det skal ikke blive en undskyldning for ikke at sætte scenen. Det betyder bare at det er så meget nemmere at få de andre spillere med på hvad man mener.

Møbler (og andet godt fra **IKEA**) skal også meget gerne være den væsentligste måde at udtrykke hemmeligheder på. Når man nu eksempelvis ikke kan tale om at man har været konen utro, så kan man til gengæld bemærke at man "har set den sofa hos en ven", at "den her seng er vildt behagelig" eller hvad man nu kan finde på.

### 3. Brug kataloget.

Man kan naturligvis fortælle og beskrive derud af, men **IKEA**-kataloget er ikke kun med for at være en billig effekt. Ud over at skabe stemning, er kataloget også et redskab til let og elegant at illustrere hvad man kigger på, og hvor vi er i forretningen. At tage kataloget fra hinanden og bladre er en fin måde at trække sin medspiller igennem forretningen på. Hvis man vælger at køre semi-live, så er kataloget også en god måde at sætte scenen på for observatørerne, uden at kunne fortælle alle de pinlige detaljer om de ting man står og kigger på.

## Hvordan sætter man scener?



**IKEA** har tre forskellige slags scener:

*Introduktionsscener:* Introduktionsscenerne er - ikke overraskende - der hvor vi møder personerne fra et Ærinde første gang. Den vigtigste funktion i introduktionen er at Initiativtageren vælger en anden spiller til at være Hovedpersonen (sørg for at få det

fordelt så alle spillere også kommer til at spille en Hovedperson), og at de to i fællesskab får givet et kort glimt af deres karakterer, så de ved hvad de skal spille op ad i de næste scener. Denne scene kan meget oplagt handle om hvordan karaktererne ankommer til **IKEA**, men hvis I vælger at starte nye ærinder senere, kan introduktionen også sættes i restauranten eller et lignende sted.

Det væsentlige er at introduktionen ikke handler om selve ærindet eller forviklingerne, men om at give et første indtryk af karaktererne. Det skal ikke være en lang opremsning af hvordan karakteren ser ud eller en beskrivelse af deres barndom og baggrund, men langt hellere en scene der starter in media res med en karakteristisk handling. E.g. en mand der sidder og dytter gentagende af de andre der venter på parkeringspladser, eller et barn der meget hellere vil trække forældren i Toys'R'Us end i **IKEA**.

Introduktionen bør højst tage et par minutter per ærinde, og kan endda med fordel laves til en stor fælles opvarmningsscene, hvor de forskellige personer netop for lov til at dytte og råbe lidt af hinanden. Hvis nye ærinder skal introduceres er det også oplagt at lade introduktionen gå direkte over i en karaterscene.

*Karakterscener:* Karakterscener er den primære scenetype i **IKEA**. Det er her man går rundt i centret for at kigge på møbler, hoppe i sengene, genere ekspedienterne, grifle møbelnumre ned på indkøbslisten og så videre. Initiativtageren står for at sætte scenen og Hovedpersonen står for (mere eller mindre diskret) at trække scenen ud af kurs.

Det officielle Ærinde skal naturligvis præsenteres, ligesom det er gennem disse scener vi kan komme med al den baggrund og karakterbeskrivelse vi kan komme på. Alt hvad der skal til for at det bliver pinligt klart hvad forviklingerne er uden at de direkte bliver nævnt.

Det er enormt oplagt at starte shoppingscenen med at Initiativtager slår op i **IKEA**-kataloget for på den måde at sætte scenen og vise hvor i udstillingen karaktererne befinder sig.

*Observatør-scener:* Observatørscenerne er der hvor de andre spillere har deres (primære) mulighed for at bryde ind i Ærindet. Eller mere præcist bryder man netop ikke ind, men sidder udenfor og kommenterer på hvad der foregår. I observatørscenerne er det nemlig publikumspillerne der har initiativet.

Det er der man kigger på de andre kunder og prøver at gætte hvad de laver. Det er her hemmelighederne bliver afsløret - ikke af 'aktørerne' selv, men af de andre spilpersoner, der netop i deres egenskab af observatører er i en position hvor de uden risiko kan lukke hemmelighederne ud. Det er oplagt at bruge allerede etablerede karakterer fra andre ærinder som observatører og benytte lejligheden til at give disse karakterer mere dybde, men det er også helt fint at bruge anonyme kunder til at komme med de spydige bemærkninger og undrende udtalelser.

Hvis observatørerne med deres gæt og bemærkninger foreslår endnu mere interessante hemmeligheder og dynamikker end dem der var i sceneoplægget, bygger I naturligvis bare videre på dem.

Hvert ærinde skal en shoppingscene og en observatørscene til henholdsvis introduktion og afslutning, men I kan selvfølgelig godt have flere så længe dynamikken fungerer. Men dels er der en del scener at nå igennem hvis alle ærinder skal til. Dels så er ærinderne heller ikke dybere eller mere komplicerede, og det nok ligeså fint at starte et nyt som at prøve at vride mere ud af en joke der er blevet fortalt. Det er ikke tanken at I skal nå alle Ærinderne igennem, så tag dem i det tempo I finder underholdende.

## Spilleders rolle

**IKEA** er skrevet med en spilleleder i tankerne, og denne har tre primære funktioner.

Den første funktion er at sætte alle ind i genren og stemningen i **IKEA**. Alle har nok deres ideer om hvad en hverdagskomedie kan dække over, og det er altid godt at få afstemt forventningerne. Om ikke andet så for at have så bedre muligheder for at bryde med dem på det dramatisk og komisk bedste øjeblik.

Den anden funktion er at introducere alle til strukturen og spillereglerne for **IKEA**. De er forhåbenligt ikke alt for komplicerede, men det er stadig væsentligt at alle har forstået benspændene, hvilke ansvar de har i hvilke scener og så videre.

Endelig er det spilleleder der under selve spillet har ansvaret for at bevare overblikket og pacingen. Klippe scenerne på det rette tidspunkt - der hvor pointen er kommet frem men scenen ikke er løbet ud i sandet endnu. Skubbe publikumspillere ind som bipersoner hvis hovedaktørerne er gået i stå. Sætte observatørscenerne i gang. Og så videre.

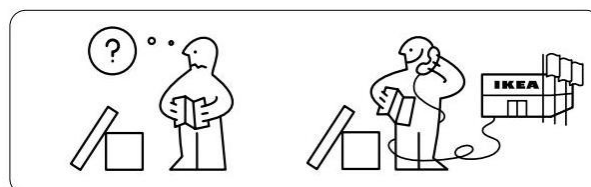
Som allerede nævnt er der en del scener at nå. Hvis alle fire spillere skal være Hovedperson i et ærinde, så er der minimum fire introduktioner, fire karakterscener og fire observatørscener at komme igennem. Det giver 12 scener i alt og altså 7½ minut per scene, hvis der ingen spildtid er på de 1½ time. Det kan godt lade sig gøre hvis man køre i hurtig teatersportsklippestil, men kan hurtigt komme til at virke presset. Så sørg for at spillerne er opmærksomme på det (inden spillet - under spillet skal de nødig sidde og kigge på uret), og tilrettelæg gerne sceneklip således at alle spillere tidligt har været både observatører og aktører i et ærinde. På den måde er der mest muligt frirum til bygge videre på de ting der virker godt.

De enkelte Ærinder har en relativt simpel spændingskurve med en konflikt der introduceres i en shoppingscene og afrundes

i en observatørscene - og hvis der er tid til det et intermezzo med observationer og en shoppingscene til at bygge videre på disse. Den samlede spændingskurve i scenariet består i at veksle mellem de enkelte Ærinder, således at man får en god opbygning indtil alle kan stå og pege fingre af hinanden når man står ved kassen.

Der er ikke noget forkromet plot eller komplicerede bipersoner at holde styr på, så principielt kunne man godt undvære en spilleleder hvis spillerne selv kan holde styr på pacingen. Det kan måske lyde lidt skuffende, for efter al sandsynlighed læser du det her netop fordi du skal være spilleleder. Men før du, kære læser, bliver alt for ked af det, så er det værd at huske, 1) at det med pacingen bestemt ikke nogen triviell opgave og 2) det betyder at det for en gang skyld er spillerne der skal underholde spilleleder og ikke omvendt. Så nyd det og vær et godt publikum.

Det skulle gerne dække alt hvad der er nødvendigt for at kunne spille **IKEA**. Så er det bare at vælge et Ærinde, kigge i kataloget og gå i gang. Men skulle der være spørgsmål, kan man naturligvis altid ringe efter hjælp.



# Spilvejledning

Det hele kan mere eller mindre koges ned til følgende trin:

## **Forberedelse:**

Forklar kort om genre og stemning.

Introducer reglerne - specielt benspændene - for **IKEA** (se side 5).

Præsenter de officielle Ærinder, og lad alle spillere vælge mindst ét. Selv hvis de ikke alle bliver sat i gang, så giver det spillerne nogle roller de også kan påtage sig som observatører. Lad spillerne læse den korte introduktion til Ærinderne og Initiativtageren. Hvis der er tid kan Ærinder kan sættes i spil undervejs - de skulle gerne være korte nok til at man kan læse dem on the fly.

## **Spilflow:**

Selve scenestrukturen kan følge ruten gennem butikken.

### *Parkeringspladsen - Opvarming*

Hver spiller vælger en anden spiller til at spille Hovedpersonen i deres Ærinde (sørg for at få det fordelt så alle spillere også kommer til at spille en hovedperson), og introducerer derefter personerne ved at fortælle hvordan de ankommer til **IKEA**. De uofficielle ærinder er ikke i spil endnu på dette tidspunkt.

### *Shopping - Karakterscener*

Initiativtagerne sætter scenen til deres officielle Ærinde og Hovedpersonerne afsporer det.

### *Restaurant - Intermezzo - Observatørscener*

De andre spillere får mulighed for (gennem deres karakterer) at kommentere på det der foregår i de første karakterscener. Sandsynligvis afrundes de observerede ærinder allerede her, så restauranten er også et oplagt sted at starte nye Ærinder, hvis tempoet er til det.

### *Shopping - Karakterscener*

De resterende (og nystartede) ærinder kommer til. Mere underspil. Mulighed for flere forviklinger og tåbeligheder.

### *Kassen - Afslutning - Observatørscener*

Efterhånden som grupperne bevæger sig mod kassen, kommer de med de sidste spidse observationer om de andre grupper, og hvad der mon foregår der. Måske får man en hot-dog på vej ud.

**IKEA** ønsker alle en god dag og håber på et snarligt gensyn.