

Forsmåelse

af Mads L. Brynnum

5 spillere
1 spilleleder
2-4 timer

En Absurth-produktion



SPILTESTERE

Simon Steen Hansen, Astrid S. Andersen, Dan Kirkegaard, Marie Wolfsberg Oscilowski, Mikkel Bækgaard og Nis Haller Baggesen.

Tak til Anders Frost Bertelsen for løbende feedback og idéer, til Magnus for at være en layout-helt, til Sanne Harder fordi hun uden at vide det satte det hele i gang og til Morten M. Jespersen for ideen med gidslerne – en idé jeg længe prøvede at undgå før jeg fandt ud af det var den rigtige.

INDHOLDSFORTEGNELSE

DET GRUNDLÆGGENDE	1
REGLERNE	2
Fortællingens to regler	2
FORTÆLLINGEN	3
Forhistorien	3
Rammen	4
Om scenerne	5
Geografien	5
Persongalleriet	6
Mathias' spil	6
Graden af frihed	7
SPILET – ELLER: HVORDAN ER DET LIGE MAN GØR	7
Spillernes redskab	8
Om tempo og klipning	8
Omkring sjov	9
FORSMÅELSE – SCENER	10
Scene 3: Interviewet	10
Scene 4: Fan-factor	11
Scene 5: Wonky Wingman	12
Scene 7: Getting the one that got away	13
Scene 8: He said, she said	13
Scene 9: Den sidste øver	14
Scene 10: Denial, denial, denial	14
Scene 11: Juryen voterer	15
Scene 12: Et vendepunkt	15
Scene 13: Næsetræk	16
Scene ?: Krumspring	16
Sidste scene: Gallafesten	16
Epilog: Turen hjem	18
QUICKSTART	19
Før spillet	19
Sceneoversigt	20

DET GRUNDLÆGGENDE

Forsmåelse er et scenarie om Mathias Løvgaard Grøndum - en bitter og, nåja, forsmået mand der aldrig har fået den anerkendelse han føler han fortjener. Han er en del af et fiktivt kunstnerisk miljø, og scenariet foregår under en årlig festival hvor der vises forestillinger og uddeles priser. Priser som Mathias rigtigt gerne vil have bliver uddelt til ham. Men Mathias er ikke bare bitter, han er også helt ude af stand til at se egne fejl og har en udpræget mangel på situationsfornemmelse. Og derfor er det også et scenarie om, hvor galt det kan gå når det altid er andres skyld.

I Forsmåelse er der altså kun en hovedperson, men til gengæld får alle spillere mulighed for at spille ham. Og ikke kun ham; alle rollerne kan og skal spilles af alle spillere. I stedet for at hver spiller har en rolle – eller et par stykker som man af og til ser i bipersonsrollespil – så bliver alle roller på skift spillet af forskellige spillere, og en simpel rekvisit og navneskilte gør det muligt at skelne. Det er fordi det vigtige ikke er indlevelsen, men situationerne – altså hvad rollerne siger og gør. På den måde sikrer man at en given rolle altid bliver spillet af en der har noget at sige på den rolles vegne.

Forsmåelse er en komedie, og det er vigtigt at huske. For selvom Mathias har potentialet til at være en helt igennem tragisk figur, så må han aldrig blive det. Tragedien må så at sige gerne svæve over vandene som en potentiel mulighed, men aldrig mere end det.

Scenariet er monteret. Det vil sige at man spiller scener af varierende længde som følger på hinanden, men ikke nødvendigvis *af* hinanden. Så en scene leder ikke nødvendigvis naturligt videre til den anden, men i stedet kan spilleren (og i nogen grad spillerne) klippe som de vil.

Der er ikke nogen fancy spilmekanik, men spillerne har et redskab de kan bruge til direkte at forme fortællingen ud over det spil de laver i scenerne. Og ellers er det i alt fem simple regler for hhv. fortællingen og spillet der i høj grad kommer til at forme scenariet.

REGLERNE

Der er fem regler som styrer scenariet; tre af dem gælder for spillet - altså for hvordan du og dine spillere skal sætte scenariet i scene - og to af dem gælder for fortællingen - altså den fælles historie I skaber undervejs. De fem regler er scenariets rygrad og de understøtter i høj grad hinanden. Jeg anbefaler derfor at du skriver alle fem regler på tavlen inden spilstart og sørger for at forklare dem (grundigt) for dine spillere.

Fortællingens to regler

Fortællingens regler styrer og former historien, men er også en vigtig forudsætning for at Mathias bliver en komisk snarere end en tragisk figur. De er absolutte og må ikke brydes af hverken dig eller spillerne.

Mathias må aldrig være tilfreds

Det her er den eneste begrænsning der er på selve scenerne. Uanset hvad der sker i scenerne – uanset om I får spillet nogle fantastiske, rørende og potentielt lykkelige situationer frem – så er Mathias' opgave altid at kunne finde en dråbe malurt i bægeret. For det er denne manglende evne til at være tilfreds der i sidste ende er drivkraften bag hans egen ulykke. På mange måder er denne regel selve forudsætningen for historien.

Det er aldrig Mathias' skyld

Uanset hvad der sker – uanset hvor galt det går og hvor åbenlyst det skyldes en fejl han begår – så er det i sidste ende altid en andens skyld. Nogle gange en konkret person, men lige så ofte et mere udefinerbart ”dem” eller ”deres.” Det er altid andres skyld. Altid. Denne regel er scenariets dramatiske motor.

Spilleets tre regler

Spilleets regler former den måde I spiller på. De handler i høj grad om spillestil, og selvom de er vigtige kan de i sidste ende mere betragtes som guidelines end egentlige regler.

Sig ja!

Forsmåelse

Har du nogensinde spillet improteater ved du hvad jeg mener. Det handler om at gribe de ideer der bliver spillet ud i stedet for at skyde dem ned.

Husk: langt henad vejen ligger målet for scenariet og endda en given scene fast, så det er ikke fordi historien ændrer sig voldsomt ved at du siger ja til en idé og dermed leder jer ned af en tangent du ikke havde set komme.

Don't be funny

Jagt ikke grinet, men gå efter situationer med spænding, hvor der bliver givet udtryk for holdninger og lignende. Hvis du tænker i de baner giver du de andre spillere plads til at være sjove – og så gør de nok det samme for dig.

Grin højt!

Hvis noget er sjovt, så grin af det. Latter skaber mere latter, og det hjælper at give grinet 10% ekstra. Du skal ikke forcere noget, men det handler om at vise hvad du føler.

FORTÆLLINGEN

Forhistorien

Før vi går i gang skal vi lige træde et skridt tilbage og ændre en smule på det kunstneriske miljø i Danmark. For det her scenarie handler ikke om et specifikt miljø, men mere om kunstneriske miljøer generelt, og derfor har jeg opfundet mit eget til lejligheden.

Vi forestiller os at improteater – altså teater improviseret ud fra en eller anden grad af forlæg – er forholdsvist populært i Danmark. Der er mange som dyrker det selv, og også et pænt publikum til det. Hvad det helt præcist er for noget er ikke vigtigt, men tænk på det som noget der er lidt almindeligt teater og lidt rollespil som vi kender det fra Fastaval. Men tænk ikke for meget over det, for indholdet er ikke det vigtige. Det vigtige er at dem der laver improteater mødes en gang om året til en stor festival hvor de opfører, ser og deltager i spil, som de kalder det, mingler og uddeler priser til hinanden.

Forsmåelse

Rent praktisk foregår det på et conferencecenter eller måske et gymnasium der dog er blevet dullet lidt mere op til lejligheden end den gennemsnitlige Fastaval. (Ja, jeg tillader mig også at skrue lidt på virkeligheden og formode at det her miljø – til forskel fra almindeligt teater – rent faktisk har lidt penge.) Men igen, det præcise sted er heller ikke vigtigt, det vigtige er hvilke nogle lokationer man kan formode der er – mere om det nedenfor.

Rammen

Rammen for scenariets fortælling er en dokumentar som et tv-hold laver om festivalen generelt og vores hovedperson især. Men den ramme er reelt kun vigtig fordi den forklarer nogle fortælle-mæssige greb der bruges undervejs – skrifttestolen især. Som udgangspunkt skal I altså ikke dvæle for meget ved at det er optagelser til en film, men mere bruge det formsprog der er i reality-tv som inspiration.

Husk at rammen kun er netop det: en ramme. Den er altså ikke vigtig for historien, og hvis du føler den modarbejder det du eller dine spillere vil med scenariet, så nedton den undervejs.

Historien

Helt grundlæggende består Forsmåelse af tre akter eller faser.

I første akt møder vi Mathias og ser ham igen og igen gøre sig upopulær, uheldigt bemærket og generelt til grin. Vi ser også at flere af hans problemer – eller, faktisk nok dem alle sammen – skyldes ham selv og hans totale mangel på selvforståelse. Første akt er den længste af de tre akter.

Anden akt kan også kaldes mellemtiden. Det er en kort periode hvor det skal se ud som om at vores hovedperson kan få rettet op på nogle af sine problemer, hvis bare han er villig til at erkende egne fejl. Eftersom det jo aldrig er Mathias' skyld er det ikke en mulighed. Så i stedet for at bruge tredje akt på at rette op på problemerne, så bliver tingene bare endnu værre.

Tredje akt er der, hvor Mathias for alvor styrter. Han kommer til at love noget han umuligt kan holde, i hvert fald ikke uden at gøre noget der veksler mellem at være latterligt, moralsk forkasteligt, dybt pinligt eller direkte desperat. Men mod alle odds ender det med en form for forløsning – eller så meget som de to regler nu tillader.

Om scenerne

Scenerne er forholdsvis simple. De opstiller et sted og typisk også et mål de medvirkende har. Desuden er nogle scener forsynet med et greb. Et greb er et benspænd eller en fortælleteknisk regel der sikrer at komikken kommer frem. Det kan være noget der ligger implicit i fiktionen – som for eksempel at man ikke taler grimt om andre i et live-interview – men det kan også være en mere teknisk ting som at der krydsklippes mellem to scener.

Som hovedregel mener jeg spillerne skal have så meget information som muligt om scenerne. De skal vide hvor scenen skal hen og hvilket formål den har, fordi de på den måde kan koncentrere sig om at være sjove snarere end at styre historien i den retning de gerne vil. Men samtidig er det også klart, at skjult viden kan skabe både dynamik og komik. Helt konkret betyder det at nogle af scenerne har cue cards som du skal dele ud til bestemte roller inden scenen startes. Cue cards'ne tjener til at instruere spillerne, giver dem ekstra viden mm., og al information på cue cards er som udgangspunkt hemmelig

Geografien

Festivalen foregår på et conferencecenter eller måske på et gymnasium som arrangørerne har pimpet til ukendelighed. Men det er egentlig ikke så vigtigt da du alligevel ikke bør bruge tid på at dvæle ved beskrivelser – det vigtige er det der foregår mellem personerne.

Men der er nogle lokationer som typisk vil fungere som baggrund for scener. Igen, hvordan de ser ud er uvæsentligt, det er deres funktion og dermed den ramme de skaber for en scene der tæller. Lokationerne er:

Baren – Enten hotellets/centrets bar eller en der er bygget til lejligheden. Det er her alle de kreative typer fester igennem efter en hård dag med forestillinger.

Caféen – Mere rolig og ”kaffet” end baren.

Foyeren – Fungerer som et transitrum for både kunstnere, presse og menige deltagere på festivalen.

Spillokaler – black box-agtige lokaler indrettet til de forskellige

Forsmåelse

spil/forestillinger der afvikles under festivalen. Nogle af dem har publikumstribuner.

Værelser – På en stor teaterfestival sover man selvfølgelig ikke i sovesal, men har værelser. Hvis ikke på selve stedet, så på et hotel eller vandrehjem meget tæt på.

Husk: du har fuld råderet over stedet og kan frit opfinde nye lokationer. Tænk ikke på realisme – det er alligevel en fiktiv festival – men mere på hvad der passer til historien.

Persongalleriet

Forsmåelse har en hovedperson og kun en. Det betyder ikke at de andre personer i scenariet er uvæsentlige – tværtimod - det betyder bare at alting i scenariet ses fra en persons synsvinkel og at de andre personer derfor kun er interessante netop grundet deres forhold til denne person. Derfor har ingen af bipersonerne navne og må heller ikke få det i løbet af scenariet. I stedet skal de konsekvent omtales som den funktion de har i historien – Hende der slap væk, Talentløs nar, Rivalen osv. Og fordi bipersonerne langt henad vejen er funktioner er der heller ikke lange beskrivelser af dem. På karakterarket med Mathias er en kort beskrivelse af de vigtigste, men hvis du vil introducere andre må du sørge for at deres titel beskriver hvilken type de er.

Undervejs i scenariet kommer alle spillere til at spille de forskellige roller og derfor markeres ens aktuelle rolle med et navneskilt eller – i Mathias' tilfælde – et par hornbriller. Navneskilte og briller vil jeg sørge for at du får udleveret på Fastaval.

Mathias' spil

Grundlæggende handler Mathias spil i år om hvor langt man vil gå for sine holdninger. Eller måske noget med at alting kører i ring hvis man ikke har modet til at bryde fri af vante rammer. Og måske bliver det også en kommentar til hele debatten om ytringsfrihed. Han mangler lige de sidste finpudsninger inden premieren, men der er ingen tvivl om at det greb han bruger - et greb som tvinger tilskuere og spillere til at se spillet igen og igen hvis de ikke agerer - er så interessant i sig selv at man nærmest ikke behøver

mere end det.

Som du fornemmer er *hvad* der helt præcist sker i Mathias' spil hverken noget Mathias selv har styr på eller noget som er vildt vigtigt for historien.

Graden af frihed

Scenariets ydre handling ligger i det store hele ret fast og udgøres af de scener du finder senere. Men både du og spillerne har naturligvis stor indflydelse på hvordan tingene helt konkret løber af stablen, og så er scenariet kort nok til at I sagtens kan gå off script undervejs. Det kan være en scene tager en uventet drejning eller at I pludselig opfinder et interessant (og sjovt) spor som I kører ud af. Og det skal I gøre for at sikre historien bliver jeres. Men når det er sagt er din opgave samtidig at sikre de grundlæggende elementer i historien (se nedenfor) kommer med.

SPILLET – ELLER: HVORDAN ER DET LIGE MAN GØR

Alt hvad du skal bruge for at skabe en dramatisk scene er som regel tre personer. I Forsmåelse er der mange scener med tre roller og det er helt bevidst. For det giver de to resterende spillere mulighed for dels at være en slags publikum og dels at observere og mere eller mindre bevidst forberede nye ting.

Din udfordring som spilleleder er selvfølgelig at sikre at alle spillere får scenetid. Om du også vil fordele rollerne ligeligt mellem de forskellige spillere er dog helt op til dig. For selvom det er en vigtig pointe i spillet at alle får mulighed for at spille hovedrollen, så kan det jo godt være det viser sig at en person egner sig bedre til en given rolle, og at mere ”scenetid” til vedkommende får skabt et bedre spil for hele gruppen.

Spillernes redskab

Som spiller har man naturligvis også et redskab man kan bruge til at forme historien: skriftestolen. Skriftestolen er den interviewsituation vi kender fra reality-tv hvor man kan fortælle og ikke mindst analysere ting vi som seere lige har set. I scenariet kan skriftestolen bruges til mange ting, men et par eksempler kan være:

1. At digte videre på en afsluttet scene. Altså en kort fortælling om ”så sker der så det her bagefter”.
2. At analysere en afsluttet scene. Skal naturligvis også være i nutid og er en god mulighed for at give bud på grundlæggende karaktertræk – eller en hurtig joke.
3. At skabe undertekst. Det gøres, f.eks., ved under en anden scene at sætte sig i stolen, sige hvilken rolle man er og så sige: hvad jeg føler lige der? Jeg føler nok at ...

Som spilleder må du gerne bruge skriftestolen, men det vigtigt at spillerne forstår de altid må vælge en rolle og så indtage stolen. Vælg en central stol i lokalet og gør det klart at der er fri adgang. Den eneste regel der gælder for skriftestolen er: brug den med måde. Skriftestolen kan blive et forrygende værktøj til at skabe spænding, karakterer og ikke mindst comedy, men det kan også blive en ting der får scenariet til at trække lidt i langdrag. Du skal ikke være bange for at opdrage dine spillere hvis de bruger den for meget. Eller for lidt.

SKRIFTESTOLEN

MARKER HØJT OG TYDELIGT HVILKEN ROLLE DU SPILLER NÅR DU ER I SKRIFTESTOLEN. DU BEHØVER IKKE HORNBRILLERNE ELLER NAVNESKILT.

Om tempo og klipning

Grundreglen er: klip hårdt og hold et højt tempo. Hvis du er i tvivl om hvorvidt en scene er færdig, så er den det nok. Samtidig er det generelt en god idé at stoppe på et grin. Så selvom du føler scenen godt kan køre lidt længere er det af og til en god idé at stoppe lige efter der er sket eller sagt noget morsomt. Det giver spillerne en god fornemmelse af tingene lykkes.

Forsmåelse

Men husk også at klippe hvis en scene går hen og bliver usjov. Det kan ske at en usjov passage pludselig ændrer sig, men det tager tit alt for lang tid til at det er besværet værd.

Men når det er sagt skal du ikke være bange for at tage en scene en gang til hvis I føler I kunne have fået andet og mere ud af den. Det kan endda passe ind i rammefortællingen idet folk der laver reality-tv bestemt ikke er bange for at blande sig.

Omkring sjov

Du kan ikke lære dine spillere at være sjove. Men til gengæld kan du i høj grad arbejde på at skabe situationer spillerne imellem der er det.

Grundlæggende skal spillerne meget tænke på at det ikke gælder om at være sjov, men om at lave setup'et så andre kan være det. Det gælder altså om ikke at jagte grinet, men i stedet skabe situationer hvor grinet passer naturligt ind. Det vil sige at målet er at smide bolde op i luften og så håbe på en anden spiller griber en og gør den sjovere. Det lyder nemmere end det er, men handler meget om at arbejde i åbne sætninger og tænke start snarere end slutning. Det kan både du og spillerne for eksempel gøre ved:

- At spørge med hv-ord i stedet for med spørgsmål der kan besvares med et ja eller et nej. Der kommer garanteret et sjovere svar ud af at spørge: ”hvorfør ser du så ked ud af det” end at sige ”er du ked af det?”
- At give udtryk for holdninger. Holdninger er perfekte at spille bold op af. Dels fordi de giver mulighed for at spørge ind, men også fordi det er en mulighed for de andre karakterer til at være enige eller ej.
- At tænke over udtryk og sige hvad man føler. Det er fint nok at en rolle gennemlever en stor, følelsesmæssig forandring, men hvis de andre spillere ikke kan se det, får de ikke mulighed for at reagere. Comedy handler i høj grad om reaktion, og derfor er det altafgørende at give de andre noget at reagere ud fra.
- Give plads. Hver gang man siger eller gør noget, så giv de andre plads til at reagere på det der sker. Og husk selv at lytte til og reagere på det der bliver sendt din vej.

FORSMÅELSE – SCENER

Det følgende er en oversigt over scenerne. Ud over oversigten (som findes i forkortet udgave bagerst) skal du desuden bruge cue cards til scenerne Togturen, Ankomsten og Fan factor. Cue cards finder du ligeledes bagerst, og bemærk der også er nogle blanke ifald du mener en scene eller to ville have godt af lidt skjult instruktion til spillerne.

Hvor meget du vil afsløre af hhv. setup og mål i de enkelte scener vil jeg lade være op til dig, men husk at hvis spillerne ved *hvor* de skal hen kan de bedre koncentrere sig om *hvordan* de gør det. Og hvordan er som regel væsentligt sjovere end hvor.

Scene 1: Togturen

IC3-tog

INT/dag

Setup: Mathias og Lærlingen er på vej med tog til festivalen. Undervejs bliver han interviewet af tv-folkene (spillederen) om sine håb og forventninger, og måske blander Lærlingen sig.

Mål: skal introducere hovedpersonen og i mindre grad Lærlingen.

Medvirkende: Mathias, Interviewer (dig) og Lærlingen..

Scene 2: Ankomsten

Receptionen

INT/dag

Setup: Mathias ankommer til festivalen og får det første bevis på hvor meget alle foragter ham.

Mål: Scenen skal demonstrere at uanset hvad Mathias gør eller har gjort, så er det altid nogle andres skyld.

Medvirkende: Mathias, receptionist, Hende der slap væk.

Greb: Følgende fremgår af scenens cue cards: Receptionisten har ikke et værelse til Mathias. Det viser sig at det er fordi han ikke har svaret på den mail der bad ham reservere. Introducer Hende der slap væk i scenen når hun vil skabe maksimal pinlighed.

Scene 3: Interviewet

Scenen

INT/dag

Setup: Mathias og Rivalen bliver interviewet foran festivalens publikum.

Mål: Mathias kommer til at love noget om sin forestilling som han ikke helt kan holde.

Medvirkende: Mathias, Rivalen, interviewer (dig)

Greb: På scenen taler man som udgangspunkt ikke grimt om andre. Ikke direkte i hvert fald. Spørg ind til hvorfor Hende der slap væk ikke er med i Mathias' forestilling i år? Og om det ikke kommer til at skuffe publikum?

Bemærk: i denne scene skal intervieweren eller dig i skikkelse af en for publikum spørge Rivalen om noget i stil med følgende: ”Jeg ved du har brugt en masse energi på et få tilladelser til at have en ægte pistol med i dit spil. Hvorfor er det vigtigt at den er ægte?” Prøv også om du kan lokke Mathias til at love at Hende der slap væk faktisk er med i spillet alligevel.

Scene 4: Fan-factor

Baren

INT/aften

Setup: Fans der antaster en i baren er en blandet fornøjelse. Det er på en gang direkte og dejlig anerkendelse, men samtidig er det som om fans ikke altid forstår at det er kunstneren der er kunstner, ikke dem.

Mål: Vi skal se Mathias gå fra den overbærende (omend lidt nedlandende) kendis til den forsmåede kunstner. Scenen kan nærmest køre direkte over i den næste.

Medvirkende: Mathias, Utaknemmelig fan

Forsmåelse

Scene 5: Wonky Wingman

Baren

INT/aften

Setup: Hovedpersonen og Lærlingen er i baren. Lærlingen har kig på en ung dame, men ved ikke helt hvad han skal gøre. Heldigvis træder vores hovedperson til som wingman. Mere eller mindre.

Mål: Mathias skal på spektakulær vis – bevidst eller ej – ende med at forpurre scoringsforsøget.

Medvirkende: Mathis, Lærlingen, Lækker dame, evt. Hende der slap væk

Greb: Sæt evt. Lærlingen (i form af en anden spiller) i skriftestolen og lad ham/hende frame historien. Du kan selv fungere som interviewer der spørger ind.

Scene 6: Post-coitale beklagelser

Værelse

INT/nat

Setup: Mathias og en Lækker dame – muligvis hende fra den tidligere scene – har netop haft sex. Sort of.

Mål: Mathias prøver at forklare hende hvorfor det gik som det gik. Og husk det i hvert fald ikke er hans skyld.

Medvirkende: Mathias, Lækker dame, Indre stemme.

Greb: Damen er (oprigtigt) meget forstående og ser det ikke helt som den katastrofe Mathias gør. Men alt hvad hun siger bliver oversat af en spiller der har rollen som Mathias' indre stemme – altså stemmen der fortæller alt det han tror hun *i virkeligheden* siger. Og *i virkeligheden* er hun slet ikke så sød og forstående.

Bemærk: Denne her scene kan let blive meget plat, men den har også potentiale til at vise noget følelsesmæssig dybde i Mathias. Og husk at det der gik galt jo ikke behøver være impotens, at de ikke havde et kondom, tidlig sædafgang eller lignende, men lige så godt kan være at Mathias brød ud i gråd eller at han bare ikke kunne gennemføre det.

Forsmåelse

Scene 7: Getting the one that got away

Caféen

INT/dag

Setup: Mathias vil prøve at få Hende der slap væk med i sit spil. Hun tror imidlertid at han er interesseret i at få hende tilbage igen. Misforståelser opstår.

Mål: Hold misforståelsen i live så længe som muligt.

Greb: Hende der slap væk vil gerne være sammen med Mathias igen, men det kræver at han laver om på sig selv og – måske især – dropper hele det der præmieræs. Han er ikke interesseret i deres forhold, men udelukkende i at få hende med i spillet fordi det nok vil øge hans chance for at vinde en pris.

Denne scene skal muligvis justeres så den passer bedre til det han kom til at love i Interviewet. Bemærk at hvis det her var en anden slags historie, så ville denne her scene være den hvor Mathias indså sine fejl og langsomt begyndte at rette op på dem for på den måde at gøre sig fortjent til Hende der slap væks kærlighed. Forsmåelse er ikke den slags historie, men man må gerne kunne ane muligheden.

Scene 8: He said, she said

Caféen

INT/dag

Setup: Rivalen sætter sig og fortæller en historie om hvor godt det går for ham og kommer også ind på hvor mange damer han scorer. Vores hovedperson føler sig nødsaget til også at prale og får øje på en dame han lavede noget med til sidste års festival.

Mål: Du må selv vælge om scenen skal afsluttes med at grebet går op for de medvirkende.

Medvirkende: Mathias, Rivalen, to Lækre damer.

Greb: Scenen er en form for split-screen hvor vi klipper mellem Rivalen og Mathias hovedpersonen og de to Lækre damer. Placer dem to forskellige steder i rummet så I kan skifte hurtigt. Kvinden Mathias fortæller om taler med sin veninde om den samme episode, men hendes historie er markant anderledes. Lad de to historier påvirke hinanden.

Forsmåelse

Scene 9: Den sidste øver

Spillokale

INT/dag

Setup: Mathias og hans spillere skal til at lægge sidste hånd på spillet, men det er også den øver som dommerne er med til. (De baserer deres prisuddeling på det skriftlige oplæg, overværelse af en øvesession og det endelige produkt.) Det bliver ikke den succes Mathias havde håbet på.

Mål: Det skal gå så galt med spillet som menneskeligt muligt.

Medvirkende: Mathias og hans spillere.

Greb: Scenen bruger ikke deciderede greb, men du kan overveje om du vil inspirere dine spillere lidt. Mulige ting der kan gå galt er:

- han skal vise noget om at lægge an på en ung kvinde, men bliver revet lidt for meget med. Måske for at kompensere for en af de tidligere oplevelser. Hvis Hende der slap væk på en eller anden måde er med i spillet er hun et oplagt tredje jul her.
- En af spillerne blander sig med kritik. Anklager ham måske for at have stjålet noget eller i det hele taget at være uoriginal.

Bemærk: hvis scenen mangler lidt oomph, så eskaler konflikten. Kritikken bliver måske til at spilleren forlanger ændringer, og det scoringsforsøg vores hovedperson bare lige vil illustrere udvikler sig måske til regulær chikane. Vær ikke bange for at instruere undervejs.

Scene 10: Denial, denial, denial

Skriftestolen

INT/dag

Setup og mål: Hvis en spiller ikke selv initierer en tur i skriftestolen oven på foregående scene bør du sætte en af dem i skriftestolen som Mathias og/eller en spiller fra gruppen og stille dem spørgsmålet: hvad skete der til den øver? Suppler evt. med andre spørgsmål – for eksempel om han når at blive færdig med spillet og om han stadig tror det kan vinde en pris.

Forsmåelse

Scene 11: Juryen voterer

INT/aften

Setup: Juryen mødes løbende for at diskutere de forskellige spil. De diskuterer nu på en ganske sober måde hvad de synes om Mathias' spil. De taler selvfølgelig også om hans oeuvre generelt, prøven de lige har overværet og deres forventninger.

Medvirkende: Dommerne.

Greb: Efter et kort stykke tid skal de spille scenen igen. Men denne gang skal dommerne sige det vores hovedperson *tror* de siger om ham.

Scene 12: Et vendepunkt

Baren

INT/aften

Setup: Mathias taler med Hende der slap væk. De taler om de ting der er gået galt for ham både i år og tidligere år. Hun prøver nu at få ham til at rette op på nogle af de fejl der er sket ved at få ham til at indse at han selv skaber fejlene gennem sin forsmåelse og – måske – sit forkerte fokus. Muligvis prøver hun også at gøre ham til et menneske hun tør være sammen med igen.

Mål: Scenen skal slutte med at hovedpersonen højlydt proklamerer at hvis han ingen priser vinder i år, så kommer han aldrig nogensinde tilbage.

Greb: Husk nu at det aldrig er hovedpersonens skyld.

Forsmåelse

Scene 13: Næsetræk

Skriftestol

INT/dag

Setup: Mathias er i skriftestolen for at reflektere over og bliver interviewet om den hændelse vi lige har set.

Mål: Dit mål med denne her scene er at få Mathias (læs: dine spillere) til at forstå implikationerne af hans løfte. For hvis dommerne virkelig er ude efter ham, kan de så ikke bare forbigå ham i år og på den måde slippe for ham i al fremtid? Eller sagt på en anden måde: han bliver nødt til at vinde en pris uanset hvad. Scenen her sætter på mange måder anden halvdel af scenariet op, og derfor skal du ikke være bleg for direkte at sige det her til ham hvis den har svært ved at sive ind.

Medvirkende: Mathias, Interviewer (dig).

Scene ?: Krumspring

Hvad der skal ske nu afhænger meget af de foregående scener. Det burde være klart for Mathias at han bliver nødt til at vinde en pris, koste hvad det vil, men om han vil gøre nogle sidste desperate krumspring, eller om han bare resignerer og gør klar til at gå all in på forsmåelse er et åbent spørgsmål. Derfor kan du nu vælge at gå direkte til gallafesten og prisoverrækkelsen, eller også kan du – eventuelt sammen med dine spillere – improvisere et par scener hvor Mathias gør hvad han kan for på mere eller mindre ærlig vis at skaffe en pris. Det kan være han prøver at bestikke eller forføre en dommer, måske stjæler han noget fra Rivalen, prøver igen at få Hende der slap væk med i spillet (hvis hun ikke er det) eller noget helt fjerde. Men uanset hvad skal det selvfølgelig ikke forløbe som planlagt.

Sidste scene: Gallafesten

Festsalen

INT/aften

Setup: Det er blevet tid til prisoverrækkelsen og Mathias forventer endnu en aften hvor han skal sidde og være bitter. Ikke mindst fordi han selvfølgelig er blevet placeret ved et bord sammen med Rivalen, Lærlingen, Hende der slap væk og Talentløs nar.

Forsmåelse

Mål: Scenen skal ende med at Mathias får Dommernes specialpris som uddeles for første gang. Om spillerne skal vide det på forhånd eller om det er en kanin du trækker op af hatten er op til dig. Det er også op til dig og dine spillere hvordan I kommer derhen, men scenen kan for eksempel forløbe sådan her:

Start med at spille et par prisoverrækkelser. Del rollerne ud og sæt spillerne rundt om bordet. Uddel på skift en pris (eller flere) til Talentløs nar, Rivalen og Lærlingen og lad Mathias syde. Lad Rivalen vinde for bedste spil og begrund blandt andet prisen med realismen og kompromisløsheden der gjorde at hans spillere gik rundt med en ægte, ladet revolver – en revolver som Rivalen selvfølgelig har med på scenen. Den revolver kan Mathias bruge til at holde hele salen som gidsler og *forlange!* en pris – noget der selvfølgelig vil blive set som en del af hans spil og være grund nok til at dommerne indstifter specialprisen. Men hvis han pludselig vælger at skyde folk med den viser det sig at det er en attrap - hvilket måske giver ham mulighed for at afsløre Rivalen som en svindler. Noget der også kunne være en pris værd.

Jeg synes det er vigtigt at denne her scene i så vid udstrækning som muligt bliver jeres. Men hvis du gerne vil lukke med gidseldramaet (og det er jo en forrygende afslutning), så er her tre råd til hvordan du kan gøre det:

- styr fortællingen gennem hentydninger, ved at være spillernes indre stemme og lignende greb. Du skal ikke nødvendigvis fortælle Mathias hvad han skal gøre, men på den måde kan du øge chancen for at få tingene som du gerne vil have det og samtidig få det til at se ud som om det hele opstår spontant. Det er den mest skrøbelige løsning, men den sikrer ejerskab.

- Instruer Mathias. Fortæl Mathias at scenen skal ende med han tager salen som gidsler. Du kan gøre det åbent hvilket kan skabe en interessant spænding i scenen, eller du kan gøre det hemmeligt for at give de andre spillere en overraskelse.

- Start scenen *in medias res*, altså med at beskrive hvordan Mathias står på scenen med Rivalens pistol i hånden og forlanger en pris. Start så forfra så I sammen kan spille jer hen til hvordan det hele ender der. Selvom denne løsning meget ligner ovenstående, så kan den føles en smule mere låst. Men omvendt giver det dig mulighed for at starte scenen med at formidle en bizar situation og en specifik følelse som kan give megen energi og retning til scenen.

Forsmåelse

Bemærk: denne scene har godt af at du så at sige svæver over vandene som fortæller, prisuddeler osv. Scenen må gerne være lang, men husk også hvor du gerne vil hen med den. Og overvej at begrænse brugen af skriftestolen i denne scene eller drop den helt.

Epilog: Turen hjem

Toget

INT/dag

Setup: Mens Mathias kører hjem – nu med en pris i bagagen – laver filmholdet de sidste optagelser i form af nogle interviews.

Mål: Vi skal finde ud af at Mathias selvfølgelig stadig ikke er tilfreds. Måske fordi han ikke vandt flere priser. Måske fordi det ikke var de rigtige eller noget helt andet. Ideelt set bør spillerne kunne nå frem til målet uden du forklarer det til dem inden scenen. Men, den perfekte afslutning på scenariet er i virkeligheden hvis denne her scene kan være et potentielt vendepunkt. Måske forbliver Mathias den samme og gentager det hele næste år, eller måske ser han sine fejl og kan ændre sig. Men det er vigtigt, synes jeg, at I ikke vælger en af de muligheder, men blot antyder at de begge er *mulige*.

Medvirkende: Mathias, Interviewer (dig).

Greb: Hvis du ikke får de svar du gerne vil have, så kan du – stadig i rollen som interviewer – bede om at I tager den igen, evt. med en ny spiller som Mathias. Husk at melde klart ud når du har de svar du gerne vil have, for på den måde kan du sørge for at lige netop de svar står som afslutningen.

Brugbare spørgsmål:

- hvor overrasket blev du?
- Hvor meget havde du planlagt?
- Hvilken pris var du mest overrasket over?
- Hvad var du mest skuffet over?

Flet i øvrigt andre spørgsmål ind der passer på den handling I har gennemgået. Men husk: hold det kort og kontant så det fungerer som en afslutning på historien.

QUICKSTART

Med denne her side i hånden har du alt hvad du skal bruge for at køre scenariet.

Før spillet

- 1 Lav et rum med en form for scene og et lille område med skriftestolen.
- 2 Forklar dine spillere følgende:
 - a Baggrunden.
 - b Hvordan rollerne fungerer.
 - c Spillets og fortællingens regler. Skriv dem evt. på tavlen nu.
 - d Hvordan scener spilles.
 - e Skriftestolen.
 - f Hvordan de er sjove.
- 3 Giv alle spillere en kopi af Mathias Grøndum.
- 4 Lav en lille opvarmningsleg hvor I kan komme til at grine sammen. Krydr gerne opvarmningen med en runde hvor I hver især fortælle om en episode hvor I for alvor følte jer forsmået. Den historie er ikke som sådan noget I skal tage med ind i scenariet, men følelserne kan skabe en god klangbund for det.
- 5 Sæt første scene i gang.

Sceneoversigt

Scene 1: Togturen

IC3-tog, INT/dag

Mathias, Lærlingen og Interviewer

Scene 2: Ankomsten

Receptionen, INT/dag

Mathias, Receptionist og Hende der slap væk

Mathias har ikke fået et værelse. Det er helt sikkert en andens skyld .

Scene 3: Interviewet

Scenen, INT/dag

Mathias, Rivalen og Interviewer

Mathias skal komme til at love noget han får svært ved at holde. For eksempel at Hende der slap væk er med i hans spil alligevel.

Scene 4: Fan-factor

Baren, INT/aften

Mathias + Utaknemmelig fan

En fan mener han ved mere om kunst end Mathias gør.

Forsmåelse

Scene 5: Wonky Wingman

Baren, INT/aften

Mathias, Lærlingen og Lækker dame. Evt. Hende der slap væk

Mathias vil agere wingman for Lærlingen, men forkludrer det spektakulært.

Scene 6: Post-coitale beklagelser

Værelse - INT/nat

Mathias, Lækker dame og Indre stemme

En pinlig post-sex scene med en forstående kvinde og en ikke så forstående indre stemme.

Scene 7: Getting the one that got away

Caféen - INT/dag

Mathias + Hende der slap væk. Evt. Lækker dame

Hende der slap væk tror Mathias vil have hende tilbage. Det vil han også, men ikke på den måde hun tror.

Scene 8: He said, she said

Caféen - INT/dag

Mathias, Rivalen og To lækre damer

Mathias fortæller en historie til Rivalen. En dame fortæller den samme historie til sin veninde, men på en helt anden måde.

Scene 9: Den sidste øver

Spillokale - INT/dag

Mathias + spillere

Mathias forkludrer den sidste øver inden premieren.

Scene 10: Denial, denial, denial

Skriftestolen - INT/dag

Mathias + Interviewer. Evt. også Spiller + Interviewer.

Forklaring på hvad der skete i scene 9. Det var helt sikkert en andens skyld.

Scene 11: Juryen voterer

Dommerlokalet - INT/aften

Dommerne

Dommerne taler om Mathias af to omgange. Anden gang på den måde han tror det foregår.

Scene 12: Et vendepunkt

Baren - INT/aften

Mathias + Hende der slap væk

Scenen hvor det går op for Mathias at det rent faktisk er alle de andres skyld. Og at han må og skal vinde en pris for at vise han ikke lader sig kue.

Forsmåelse

Scene 13: Næsetræk

Skriftestol - INT/dag

Mathias + interviewer

En scene du kan bruge til at sikre at du og dine spillere er enige om hvor scene 12 endte og hvad det har af implikationer. Kan springes over.

Scene ?: Krumspring

Improviser Mathias' forsøg på at sikre sig en pris eller spring til slutningen

Sidste scene: Gallafesten

Festsalen - INT/aften

Mathias, Rivalen, Lærlingen, Lærlingen, Hende der slap væk

Den store finale hvor priserne uddeles og gidsler (måske) tages.

Epilog: Turen hjem

Toget - INT/dag

Mathias + interviewer

Mathias får - selvfølgelig - de sidste ord. Han er stadig ikke tilfreds.

Forsmåelse

THE END

En Absurth-produktion

Togturen - Mathias

Du vil under ingen omstændigheder tale om det der skete sidste år.

Togturen - Lærlingen

Hvis du bliver spurgt om dit spil fortæller du gladeligt om det. Det er nemlig 100% færdigt og bliver awesome.

Måske fortæller du også selvom du ikke bliver spurgt ...

Ankomsten - Receptionisten

Der er ikke blevet booket noget værelse til Mathias Løvgaard Grøndum.
Hvis du leder meget grundigt kan du se i systemet at det er fordi han aldrig vendte tilbage på den mail han fik.

Ja, du kan se den er blevet modtaget og læst.

Fan Factor - Utaknemmelig fan

Du er en kæmpe fan af Mathias' spil. Men det fra sidste år havde nu en lille fejl som du længe gerne har villet tale med ham om.



MATHIAS LØVGAARD GRØNDUM

MATHIAS LØVGAARD GRØNDUM

Du har gjort så meget. Og du har fået alt, alt for lidt igen. For sandheden er jo at det var dig, der var først med stort set alle de ting der er på mode i improteaterverdenen lige nu. Dig, som trofast må klappe, ikke den talentløse nar der står på scenen og bruger alt for lang tid på at takke for en pris han ikke har fortjent. Dig, som sidder alene i et hjørne af baren, ikke ham der står og giver autografer til unge fans til trods for han har endnu mindre talent end noget på hjerte. Dig som gang på gang bliver forbigået til fordel for en eller anden du dårligt nok kender. Og du har ingen grund til at tro at årets festival på nogen måde bliver anderledes.

Mathias er en bitter mand. En forsmået mand. Han tørster efter anerkendelse uanset form, og er totalt uforstående over for hvorfor han ikke får den. Og nej, han er ikke typen der ikke ser bjælken i sit eget øje. Han ved godt den er der, ligesom han udmærket godt ved hvad det er for nogle misundelige wannabes der proppede den derind.

Hvilken Mathias er du?

I Forsmåelse er Mathias den eneste hovedperson og I skiftes til at spille ham. Derfor bliver din Mathias naturligvis anderledes end de andres, og det er lige præcis meningen. Inden spilstart kan du spekulere over hvor på følgende skalaer du umiddelbart vil placere din Mathias:

Oprigtig	vs.	ironisk/sarkastisk
Melankolsk	vs.	kolerisk
Passivt aggressiv	vs.	åbenlyst (verbalt) aggressiv
Klynkende	vs.	anklagende
Sykofantisk	vs.	konfrontatorisk

Dine valg nu er ikke endegyldige - du kan sagtens rykke din Mathias på skalaerne i løbet af scenariet.

Husk desuden at nok er Mathias så langt fra at være et perfekt menneske som det er menneskeligt muligt, men han er hverken en stakkel eller et dumt svin. Udnyt de muligheder der er for at gøre ham sympatisk - så fremstår hans uperfekthed så meget stærkere.

FAQ

Er Matthias kunstner med stort K?

Måske. Han har i hvert fald lavet innovative og måske ligefrem geniale ting der med god samvittighed kunne kaldes kunst. Og måske har kunsten da også været hans oprindelige drivkraft. Men lige nu handler det om anerkendelse.

Hvad handler Mathias' spil om i år?

Grundlæggende handler det om hvor langt man vil gå for sine holdninger. Eller måske noget med at alting kører i ring hvis man ikke har modet til at bryde fri af vante rammer. Og måske bliver det også en kommentar til hele debatten om ytringsfrihed. Han mangler lige de sidste finpudsninger inden premieren, men der er ingen tvivl om at det greb han bruger - et greb som tvinger tilskuere og spillere til at se spillet igen og igen hvis de ikke agerer - er så interessant i sig selv at man nærmest ikke behøver mere end det.

Er der virkelig ikke noget der er Matthias egen skyld?

Jo, det er der. Primært at han ikke tidligere så at det altid er andre der skaber problemerne.

BIPERSONER

Følgende personer spiller større eller mindre roller i Forsmåelse. Eller, de er faktisk alle sammen mindre vigtige end Matthias, og derfor har de blandt andet ikke navne, men kun titler.

Hende der slap væk

Måske kunne Mathias være blevet lykkelig med hende der slap væk. Og måske kunne han stadig godt drømme om at blive det en dag. Men selvom hun selv er en aktiv og feteret skuespiller kunne hun ikke forlige sig med Mathias' drive og hans tørst efter anerkendelse. Så sidste år satte hun ham stolen for døren og sagde at det var hende eller kunsten, festivalen og prisræset. Han er alvorligt bange for at hendes manglende medvirken mindsker hans chancer for at vinde noget i år.

Talentløs nar

Du ved, ham som ikke rigtigt kan noget hvis andre ikke har fået ideen først, men som alle alligevel elsker fordi han er en frisk stemme/rammer en nerve/tør en masse eller noget andet bavl. Men sandheden er jo at flere af de ting han får anerkendelse for – for eksempel at gøre spillene til rigtige spil hvor publikum kunne vinde og tabe – var noget Mathias gjorde først, men ikke fik samme anerkendelse for. Talentløs nar er med andre ord en der kun kan komme frem ved at trampe på andre bedrifter, og Mathias er tilsyneladende den eneste der kan se det.

Rivalen

Engang var Rivalen og Mathias et fast makkerpar. De havde et gennembrud med spillet En farce, men af forskellige årsager som ingen kan huske mere blev de uvenner og gik hver til sit. På mange måder er Rivalen og Mathias den samme. Eller, det ville de være hvis Mathias var typen der hele tiden pralede af sin egen succes, havde travlt med at nedgøre andre og generelt opføre sig som en douche. De er ikke længere venner, men samtidig kan de på ingen måde undvære hinanden.

Lærlingen

Lærlingen er et kæmpe kunstnerisk talent. Eller, han var lovende, men takket været Mathias er han kommet meget langt. Lærlingen er i øvrigt også den der irriterende type der laver sit arbejde i god tid og er 100% velforberedt. Må være fordi han ikke tror på styrken i sine egne ideer.

Dommerne

Har aldrig brudt sig om Mathias eller hans spil, det er sikkert. Ja, juryen er ny hvert år, men det er jo påfaldende at de altid kan finde en eller anden lille ting ved hans værker der kan blæses ud af proportioner. Men samtidig med at de åbenlyst hader ham (og han dem), så ved han godt de holder nøglen til den ultimative anerkendelse i deres hænder.

DESUDEN optræder diverse menige festivalgængere, utaknemmelige fans, lidt pressefolk, lækre damer, ulækre teaternørder og andet godtfolk efter behov.



MATHIAS LØVGAARD GRØNDUM

MATHIAS LØVGAARD GRØNDUM

Du har gjort så meget. Og du har fået alt, alt for lidt igen. For sandheden er jo at det var dig, der var først med stort set alle de ting der er på mode i improteaterverdenen lige nu. Dig, som trofast må klappe, ikke den talentløse nar der står på scenen og bruger alt for lang tid på at takke for en pris han ikke har fortjent. Dig, som sidder alene i et hjørne af baren, ikke ham der står og giver autografer til unge fans til trods for han har endnu mindre talent end noget på hjerte. Dig som gang på gang bliver forbigået til fordel for en eller anden du dårligt nok kender. Og du har ingen grund til at tro at årets festival på nogen måde bliver anderledes.

Mathias er en bitter mand. En forsmået mand. Han tørster efter anerkendelse uanset form, og er totalt uforstående over for hvorfor han ikke får den. Og nej, han er ikke typen der ikke ser bjælken i sit eget øje. Han ved godt den er der, ligesom han udmærket godt ved hvad det er for nogle misundelige wannabes der proppede den derind.

Hvilken Mathias er du?

I Forsmåelse er Mathias den eneste hovedperson og I skiftes til at spille ham. Derfor bliver din Mathias naturligvis anderledes end de andres, og det er lige præcis meningen. Inden spilstart kan du spekulere over hvor på følgende skalaer du umiddelbart vil placere din Mathias:

Oprigtig	vs.	ironisk/sarkastisk
Melankolsk	vs.	kolerisk
Passivt aggressiv	vs.	åbenlyst (verbalt) aggressiv
Klynkende	vs.	anklagende
Sykofantisk	vs.	konfrontatorisk

Dine valg nu er ikke endegyldige - du kan sagtens rykke din Mathias på skalaerne i løbet af scenariet.

Husk desuden at nok er Mathias så langt fra at være et perfekt menneske som det er menneskeligt muligt, men han er hverken en stakkel eller et dumt svin. Udnyt de muligheder der er for at gøre ham sympatisk - så fremstår hans uperfekthed så meget stærkere.

FAQ

Er Matthias kunstner med stort K?

Måske. Han har i hvert fald lavet innovative og måske ligefrem geniale ting der med god samvittighed kunne kaldes kunst. Og måske har kunsten da også været hans oprindelige drivkraft. Men lige nu handler det om anerkendelse.

Hvad handler Mathias' spil om i år?

Grundlæggende handler det om hvor langt man vil gå for sine holdninger. Eller måske noget med at alting kører i ring hvis man ikke har modet til at bryde fri af vante rammer. Og måske bliver det også en kommentar til hele debatten om ytringsfrihed. Han mangler lige de sidste finpudsninger inden premieren, men der er ingen tvivl om at det greb han bruger - et greb som tvinger tilskuere og spillere til at se spillet igen og igen hvis de ikke agerer - er så interessant i sig selv at man nærmest ikke behøver mere end det.

Er der virkelig ikke noget der er Matthias egen skyld?

Jo, det er der. Primært at han ikke tidligere så at det altid er andre der skaber problemerne.

BIPERSONER

Følgende personer spiller større eller mindre roller i Forsmåelse. Eller, de er faktisk alle sammen mindre vigtige end Matthias, og derfor har de blandt andet ikke navne, men kun titler.

Hende der slap væk

Måske kunne Mathias være blevet lykkelig med hende der slap væk. Og måske kunne han stadig godt drømme om at blive det en dag. Men selvom hun selv er en aktiv og feteret skuespiller kunne hun ikke forlige sig med Mathias' drive og hans tørst efter anerkendelse. Så sidste år satte hun ham stolen for døren og sagde at det var hende eller kunsten, festivalen og prisræset. Han er alvorligt bange for at hendes manglende medvirken mindsker hans chancer for at vinde noget i år.

Talentløs nar

Du ved, ham som ikke rigtigt kan noget hvis andre ikke har fået ideen først, men som alle alligevel elsker fordi han er en frisk stemme/rammer en nerve/tør en masse eller noget andet bavl. Men sandheden er jo at flere af de ting han får anerkendelse for – for eksempel at gøre spillene til rigtige spil hvor publikum kunne vinde og tabe – var noget Mathias gjorde først, men ikke fik samme anerkendelse for. Talentløs nar er med andre ord en der kun kan komme frem ved at trampe på andre bedrifter, og Mathias er tilsyneladende den eneste der kan se det.

Rivalen

Engang var Rivalen og Mathias et fast makkerpar. De havde et gennembrud med spillet En farce, men af forskellige årsager som ingen kan huske mere blev de uvenner og gik hver til sit. På mange måder er Rivalen og Mathias den samme. Eller, det ville de være hvis Mathias var typen der hele tiden pralede af sin egen succes, havde travlt med at nedgøre andre og generelt opføre sig som en douche. De er ikke længere venner, men samtidig kan de på ingen måde undvære hinanden.

Lærlingen

Lærlingen er et kæmpe kunstnerisk talent. Eller, han var lovende, men takket været Mathias er han kommet meget langt. Lærlingen er i øvrigt også den der irriterende type der laver sit arbejde i god tid og er 100% velforberedt. Må være fordi han ikke tror på styrken i sine egne ideer.

Dommerne

Har aldrig brudt sig om Mathias eller hans spil, det er sikkert. Ja, juryen er ny hvert år, men det er jo påfaldende at de altid kan finde en eller anden lille ting ved hans værker der kan blæses ud af proportioner. Men samtidig med at de åbenlyst hader ham (og han dem), så ved han godt de holder nøglen til den ultimative anerkendelse i deres hænder.

DESUDEN optræder diverse menige festivalgængere, utaknemmelige fans, lidt pressefolk, lækre damer, ulækre teaternørder og andet godtfolk efter behov.



MATHIAS LØVGAARD GRØNDUM

MATHIAS LØVGAARD GRØNDUM

Du har gjort så meget. Og du har fået alt, alt for lidt igen. For sandheden er jo at det var dig, der var først med stort set alle de ting der er på mode i improteaterverdenen lige nu. Dig, som trofast må klappe, ikke den talentløse nar der står på scenen og bruger alt for lang tid på at takke for en pris han ikke har fortjent. Dig, som sidder alene i et hjørne af baren, ikke ham der står og giver autografer til unge fans til trods for han har endnu mindre talent end noget på hjerte. Dig som gang på gang bliver forbigået til fordel for en eller anden du dårligt nok kender. Og du har ingen grund til at tro at årets festival på nogen måde bliver anderledes.

Mathias er en bitter mand. En forsmået mand. Han tørster efter anerkendelse uanset form, og er totalt uforstående over for hvorfor han ikke får den. Og nej, han er ikke typen der ikke ser bjælken i sit eget øje. Han ved godt den er der, ligesom han udmærket godt ved hvad det er for nogle misundelige wannabes der proppede den derind.

Hvilken Mathias er du?

I Forsmåelse er Mathias den eneste hovedperson og I skiftes til at spille ham. Derfor bliver din Mathias naturligvis anderledes end de andres, og det er lige præcis meningen. Inden spilstart kan du spekulere over hvor på følgende skalaer du umiddelbart vil placere din Mathias:

Oprigtig	vs.	ironisk/sarkastisk
Melankolsk	vs.	kolerisk
Passivt aggressiv	vs.	åbenlyst (verbalt) aggressiv
Klynkende	vs.	anklagende
Sykofantisk	vs.	konfrontatorisk

Dine valg nu er ikke endegyldige - du kan sagtens rykke din Mathias på skalaerne i løbet af scenariet.

Husk desuden at nok er Mathias så langt fra at være et perfekt menneske som det er menneskeligt muligt, men han er hverken en stakkel eller et dumt svin. Udnyt de muligheder der er for at gøre ham sympatisk - så fremstår hans uperfekthed så meget stærkere.

FAQ

Er Matthias kunstner med stort K?

Måske. Han har i hvert fald lavet innovative og måske ligefrem geniale ting der med god samvittighed kunne kaldes kunst. Og måske har kunsten da også været hans oprindelige drivkraft. Men lige nu handler det om anerkendelse.

Hvad handler Mathias' spil om i år?

Grundlæggende handler det om hvor langt man vil gå for sine holdninger. Eller måske noget med at alting kører i ring hvis man ikke har modet til at bryde fri af vante rammer. Og måske bliver det også en kommentar til hele debatten om ytringsfrihed. Han mangler lige de sidste finpudsninger inden premieren, men der er ingen tvivl om at det greb han bruger - et greb som tvinger tilskuere og spillere til at se spillet igen og igen hvis de ikke agerer - er så interessant i sig selv at man nærmest ikke behøver mere end det.

Er der virkelig ikke noget der er Matthias egen skyld?

Jo, det er der. Primært at han ikke tidligere så at det altid er andre der skaber problemerne.

BIPERSONER

Følgende personer spiller større eller mindre roller i Forsmåelse. Eller, de er faktisk alle sammen mindre vigtige end Matthias, og derfor har de blandt andet ikke navne, men kun titler.

Hende der slap væk

Måske kunne Mathias være blevet lykkelig med hende der slap væk. Og måske kunne han stadig godt drømme om at blive det en dag. Men selvom hun selv er en aktiv og feteret skuespiller kunne hun ikke forlige sig med Mathias' drive og hans tørst efter anerkendelse. Så sidste år satte hun ham stolen for døren og sagde at det var hende eller kunsten, festivalen og prisræset. Han er alvorligt bange for at hendes manglende medvirken mindsker hans chancer for at vinde noget i år.

Talentløs nar

Du ved, ham som ikke rigtigt kan noget hvis andre ikke har fået ideen først, men som alle alligevel elsker fordi han er en frisk stemme/rammer en nerve/tør en masse eller noget andet bavl. Men sandheden er jo at flere af de ting han får anerkendelse for – for eksempel at gøre spillene til rigtige spil hvor publikum kunne vinde og tabe – var noget Mathias gjorde først, men ikke fik samme anerkendelse for. Talentløs nar er med andre ord en der kun kan komme frem ved at trampe på andre bedrifter, og Mathias er tilsyneladende den eneste der kan se det.

Rivalen

Engang var Rivalen og Mathias et fast makkerpar. De havde et gennembrud med spillet En farce, men af forskellige årsager som ingen kan huske mere blev de uvenner og gik hver til sit. På mange måder er Rivalen og Mathias den samme. Eller, det ville de være hvis Mathias var typen der hele tiden pralede af sin egen succes, havde travlt med at nedgøre andre og generelt opføre sig som en douche. De er ikke længere venner, men samtidig kan de på ingen måde undvære hinanden.

Lærlingen

Lærlingen er et kæmpe kunstnerisk talent. Eller, han var lovende, men takket været Mathias er han kommet meget langt. Lærlingen er i øvrigt også den der irriterende type der laver sit arbejde i god tid og er 100% velforberedt. Må være fordi han ikke tror på styrken i sine egne ideer.

Dommerne

Har aldrig brudt sig om Mathias eller hans spil, det er sikkert. Ja, juryen er ny hvert år, men det er jo påfaldende at de altid kan finde en eller anden lille ting ved hans værker der kan blæses ud af proportioner. Men samtidig med at de åbenlyst hader ham (og han dem), så ved han godt de holder nøglen til den ultimative anerkendelse i deres hænder.

DESUDEN optræder diverse menige festivalgængere, utaknemmelige fans, lidt pressefolk, lækre damer, ulækre teaternørder og andet godtfolk efter behov.



MATHIAS LØVGAARD GRØNDUM

MATHIAS LØVGAARD GRØNDUM

Du har gjort så meget. Og du har fået alt, alt for lidt igen. For sandheden er jo at det var dig, der var først med stort set alle de ting der er på mode i improteaterverdenen lige nu. Dig, som trofast må klappe, ikke den talentløse nar der står på scenen og bruger alt for lang tid på at takke for en pris han ikke har fortjent. Dig, som sidder alene i et hjørne af baren, ikke ham der står og giver autografer til unge fans til trods for han har endnu mindre talent end noget på hjerte. Dig som gang på gang bliver forbigået til fordel for en eller anden du dårligt nok kender. Og du har ingen grund til at tro at årets festival på nogen måde bliver anderledes.

Mathias er en bitter mand. En forsmået mand. Han tørster efter anerkendelse uanset form, og er totalt uforstående over for hvorfor han ikke får den. Og nej, han er ikke typen der ikke ser bjælken i sit eget øje. Han ved godt den er der, ligesom han udmærket godt ved hvad det er for nogle misundelige wannabes der proppede den derind.

Hvilken Mathias er du?

I Forsmåelse er Mathias den eneste hovedperson og I skiftes til at spille ham. Derfor bliver din Mathias naturligvis anderledes end de andres, og det er lige præcis meningen. Inden spilstart kan du spekulere over hvor på følgende skalaer du umiddelbart vil placere din Mathias:

Oprigtig	vs.	ironisk/sarkastisk
Melankolsk	vs.	kolerisk
Passivt aggressiv	vs.	åbenlyst (verbalt) aggressiv
Klynkende	vs.	anklagende
Sykofantisk	vs.	konfrontatorisk

Dine valg nu er ikke endegyldige - du kan sagtens rykke din Mathias på skalaerne i løbet af scenariet.

Husk desuden at nok er Mathias så langt fra at være et perfekt menneske som det er menneskeligt muligt, men han er hverken en stakkel eller et dumt svin. Udnyt de muligheder der er for at gøre ham sympatisk - så fremstår hans uperfekthed så meget stærkere.

FAQ

Er Matthias kunstner med stort K?

Måske. Han har i hvert fald lavet innovative og måske ligefrem geniale ting der med god samvittighed kunne kaldes kunst. Og måske har kunsten da også været hans oprindelige drivkraft. Men lige nu handler det om anerkendelse.

Hvad handler Mathias' spil om i år?

Grundlæggende handler det om hvor langt man vil gå for sine holdninger. Eller måske noget med at alting kører i ring hvis man ikke har modet til at bryde fri af vante rammer. Og måske bliver det også en kommentar til hele debatten om ytringsfrihed. Han mangler lige de sidste finpudsninger inden premieren, men der er ingen tvivl om at det greb han bruger - et greb som tvinger tilskuere og spillere til at se spillet igen og igen hvis de ikke agerer - er så interessant i sig selv at man nærmest ikke behøver mere end det.

Er der virkelig ikke noget der er Matthias egen skyld?

Jo, det er der. Primært at han ikke tidligere så at det altid er andre der skaber problemerne.

BIPERSONER

Følgende personer spiller større eller mindre roller i Forsmåelse. Eller, de er faktisk alle sammen mindre vigtige end Matthias, og derfor har de blandt andet ikke navne, men kun titler.

Hende der slap væk

Måske kunne Mathias være blevet lykkelig med hende der slap væk. Og måske kunne han stadig godt drømme om at blive det en dag. Men selvom hun selv er en aktiv og feteret skuespiller kunne hun ikke forlige sig med Mathias' drive og hans tørst efter anerkendelse. Så sidste år satte hun ham stolen for døren og sagde at det var hende eller kunsten, festivalen og prisræset. Han er alvorligt bange for at hendes manglende medvirken mindsker hans chancer for at vinde noget i år.

Talentløs nar

Du ved, ham som ikke rigtigt kan noget hvis andre ikke har fået ideen først, men som alle alligevel elsker fordi han er en frisk stemme/rammer en nerve/tør en masse eller noget andet bavl. Men sandheden er jo at flere af de ting han får anerkendelse for – for eksempel at gøre spillene til rigtige spil hvor publikum kunne vinde og tabe – var noget Mathias gjorde først, men ikke fik samme anerkendelse for. Talentløs nar er med andre ord en der kun kan komme frem ved at trampe på andre bedrifter, og Mathias er tilsyneladende den eneste der kan se det.

Rivalen

Engang var Rivalen og Mathias et fast makkerpar. De havde et gennembrud med spillet En farce, men af forskellige årsager som ingen kan huske mere blev de uvenner og gik hver til sit. På mange måder er Rivalen og Mathias den samme. Eller, det ville de være hvis Mathias var typen der hele tiden pralede af sin egen succes, havde travlt med at nedgøre andre og generelt opføre sig som en douche. De er ikke længere venner, men samtidig kan de på ingen måde undvære hinanden.

Lærlingen

Lærlingen er et kæmpe kunstnerisk talent. Eller, han var lovende, men takket været Mathias er han kommet meget langt. Lærlingen er i øvrigt også den der irriterende type der laver sit arbejde i god tid og er 100% velforberedt. Må være fordi han ikke tror på styrken i sine egne ideer.

Dommerne

Har aldrig brudt sig om Mathias eller hans spil, det er sikkert. Ja, juryen er ny hvert år, men det er jo påfaldende at de altid kan finde en eller anden lille ting ved hans værker der kan blæses ud af proportioner. Men samtidig med at de åbenlyst hader ham (og han dem), så ved han godt de holder nøglen til den ultimative anerkendelse i deres hænder.

DESUDEN optræder diverse menige festivalgængere, utaknemmelige fans, lidt pressefolk, lækre damer, ulækre teaternørder og andet godtfolk efter behov.



MATHIAS LØVGAARD GRØNDUM

MATHIAS LØVGAARD GRØNDUM

Du har gjort så meget. Og du har fået alt, alt for lidt igen. For sandheden er jo at det var dig, der var først med stort set alle de ting der er på mode i improteaterverdenen lige nu. Dig, som trofast må klappe, ikke den talentløse nar der står på scenen og bruger alt for lang tid på at takke for en pris han ikke har fortjent. Dig, som sidder alene i et hjørne af baren, ikke ham der står og giver autografer til unge fans til trods for han har endnu mindre talent end noget på hjerte. Dig som gang på gang bliver forbigået til fordel for en eller anden du dårligt nok kender. Og du har ingen grund til at tro at årets festival på nogen måde bliver anderledes.

Mathias er en bitter mand. En forsmået mand. Han tørster efter anerkendelse uanset form, og er totalt uforstående over for hvorfor han ikke får den. Og nej, han er ikke typen der ikke ser bjælken i sit eget øje. Han ved godt den er der, ligesom han udmærket godt ved hvad det er for nogle misundelige wannabes der proppede den derind.

Hvilken Mathias er du?

I Forsmåelse er Mathias den eneste hovedperson og I skiftes til at spille ham. Derfor bliver din Mathias naturligvis anderledes end de andres, og det er lige præcis meningen. Inden spilstart kan du spekulere over hvor på følgende skalaer du umiddelbart vil placere din Mathias:

Oprigtig	vs.	ironisk/sarkastisk
Melankolsk	vs.	kolerisk
Passivt aggressiv	vs.	åbenlyst (verbalt) aggressiv
Klynkende	vs.	anklagende
Sykofantisk	vs.	konfrontatorisk

Dine valg nu er ikke endegyldige - du kan sagtens rykke din Mathias på skalaerne i løbet af scenariet.

Husk desuden at nok er Mathias så langt fra at være et perfekt menneske som det er menneskeligt muligt, men han er hverken en stakkel eller et dumt svin. Udnyt de muligheder der er for at gøre ham sympatisk - så fremstår hans uperfekthed så meget stærkere.

FAQ

Er Matthias kunstner med stort K?

Måske. Han har i hvert fald lavet innovative og måske ligefrem geniale ting der med god samvittighed kunne kaldes kunst. Og måske har kunsten da også været hans oprindelige drivkraft. Men lige nu handler det om anerkendelse.

Hvad handler Mathias' spil om i år?

Grundlæggende handler det om hvor langt man vil gå for sine holdninger. Eller måske noget med at alting kører i ring hvis man ikke har modet til at bryde fri af vante rammer. Og måske bliver det også en kommentar til hele debatten om ytringsfrihed. Han mangler lige de sidste finpudsninger inden premieren, men der er ingen tvivl om at det greb han bruger - et greb som tvinger tilskuere og spillere til at se spillet igen og igen hvis de ikke agerer - er så interessant i sig selv at man nærmest ikke behøver mere end det.

Er der virkelig ikke noget der er Matthias egen skyld?

Jo, det er der. Primært at han ikke tidligere så at det altid er andre der skaber problemerne.

BIPERSONER

Følgende personer spiller større eller mindre roller i Forsmåelse. Eller, de er faktisk alle sammen mindre vigtige end Matthias, og derfor har de blandt andet ikke navne, men kun titler.

Hende der slap væk

Måske kunne Mathias være blevet lykkelig med hende der slap væk. Og måske kunne han stadig godt drømme om at blive det en dag. Men selvom hun selv er en aktiv og feteret skuespiller kunne hun ikke forlige sig med Mathias' drive og hans tørst efter anerkendelse. Så sidste år satte hun ham stolen for døren og sagde at det var hende eller kunsten, festivalen og prisræset. Han er alvorligt bange for at hendes manglende medvirken mindsker hans chancer for at vinde noget i år.

Talentløs nar

Du ved, ham som ikke rigtigt kan noget hvis andre ikke har fået ideen først, men som alle alligevel elsker fordi han er en frisk stemme/rammer en nerve/tør en masse eller noget andet bavl. Men sandheden er jo at flere af de ting han får anerkendelse for – for eksempel at gøre spillene til rigtige spil hvor publikum kunne vinde og tabe – var noget Mathias gjorde først, men ikke fik samme anerkendelse for. Talentløs nar er med andre ord en der kun kan komme frem ved at trampe på andre bedrifter, og Mathias er tilsyneladende den eneste der kan se det.

Rivalen

Engang var Rivalen og Mathias et fast makkerpar. De havde et gennembrud med spillet En farce, men af forskellige årsager som ingen kan huske mere blev de uvenner og gik hver til sit. På mange måder er Rivalen og Mathias den samme. Eller, det ville de være hvis Mathias var typen der hele tiden pralede af sin egen succes, havde travlt med at nedgøre andre og generelt opføre sig som en douche. De er ikke længere venner, men samtidig kan de på ingen måde undvære hinanden.

Lærlingen

Lærlingen er et kæmpe kunstnerisk talent. Eller, han var lovende, men takket været Mathias er han kommet meget langt. Lærlingen er i øvrigt også den der irriterende type der laver sit arbejde i god tid og er 100% velforberedt. Må være fordi han ikke tror på styrken i sine egne ideer.

Dommerne

Har aldrig brudt sig om Mathias eller hans spil, det er sikkert. Ja, juryen er ny hvert år, men det er jo påfaldende at de altid kan finde en eller anden lille ting ved hans værker der kan blæses ud af proportioner. Men samtidig med at de åbenlyst hader ham (og han dem), så ved han godt de holder nøglen til den ultimative anerkendelse i deres hænder.

DESUDEN optræder diverse menige festivalgængere, utaknemmelige fans, lidt pressefolk, lækre damer, ulækre teaternørder og andet godtfolk efter behov.