

# Vélo



*Thor Fejerskov Jensen  
Jonas Sanberg Jensen*

*Nu er det på høje tid  
Jeg må se at komme af sted  
Bakkerne har ikke tålmodighed*

*Jeg ser de mange tegn  
Mændene har indadvendte øjne  
Jeg ser mig selv på spring*

*Jeg rejser mig i sadlen  
Ser mig om for sidste gang  
Jeg hører feltets hjerte slå*

*"Nu" fra Sportsdigte af Jørgen Leth*

## ***Indhold***

<b>INTRODUKTION .....</b>	<b>3</b>
<b>FORTÆLLING.....</b>	<b>4</b>
<b>RAMMER .....</b>	<b>5</b>
GENRE.....	5
MILJØ .....	5
<b>ROLLER .....</b>	<b>7</b>
HOVEDROLLER.....	7
BIROLLER.....	8
<b>TEMAER .....</b>	<b>10</b>
<b>VIRKEMIDLER.....</b>	<b>11</b>
ROLLEFORDELING .....	11
LA SYSTÈME DE JETON.....	11
<b>SPILLERBRIEFING.....</b>	<b>13</b>
<b>ROLLER</b>	
<b>SPILLEDERVEJLEDNING</b>	

Tak til:

**Anders Frost Berthelsen**

*For uvurderlige input i forhold til alle scenariets aspekter.*

**Kristian Bach Petersen**

*For at være en kilde til evig dårlig samvittighed og konstruktiv kritik.*

**Jørgen Leth**

*For at lære os om poesien i cykelsport.*

*Vélo* er et scenarie af Thor Fejerskov Jensen og Jonas Sanberg Jensen skrevet til Fastaval 2013. Må frit gengives og distribueres med angivelse af oprindelse.

## ***Introduktion***

Velkommen til *Vélo*, der er et scenarie skrevet til Fastaval 2013. Vi byder dig velkommen og håber, du vil finde det fornøjeligt.

Scenariet er en "bromance", der beskæftiger sig med begreber som loyalitet, forræderi og viljen til sejr. Samtidigt er det en historie om cykelsport, vindermentalitet og kærlighed mellem mænd.

Vi har selv en oprigtig kærlighed til cykelsporten og selvom du måske ikke er verdens største fan, så er det vigtigt for afvikling af scenariet at forstå, hvorfor vi har valgt lige præcis denne ramme. Cykelsport indeholder alle elementerne i den klassiske fortælling om helte, skurke og kampen imellem dem. Det er mænd mod naturen og mod hinanden. Det store fascinerende solo-ridt, der kan skabe en myte. Kraftanstrengelse, lidelse og vovemod. Det hårde arbejde, de eminente taktiske dispositioner og det smukke sceneri. Cykelsport er når den er bedst, sportsverdenens svar på smuk poesi. Det er denne ramme, vi har valgt at anvende til at fortælle historien, du nu sidder med.

Selve scenarieteksten som du sidder med, indeholder en kort synopsis over fortællingen. Herefter følger en beskrivelse af rammer herunder genre, miljø, roller og virkemidler. Endelig finder du rollerne og en oversigt til såvel spillere som spilleleder.

I løbet af din læseoplevelse får du det overblik og de værktøjer der skal til, for at scenariet bliver en god oplevelse for dig og dine spillere.

God læselyst...

## **Fortælling**

I *Vélo* følger vi Sanofi-Aveskamp, et mellemstort fransk cykelhold i den bedste række. Vi møder holdet ved sæsonens start, hvor flere af rytterne står ved en korsvej. Kaptajnen skal forsøge at skabe sig et eftermæle, løjtnanten skal forsøge at realisere sine ambitioner, og sprinteren skal vise sit værd overfor sig selv og sit hold. Ved at følge holdet i tre forårsklassikere, får spillerne mulighed for at bringe fortællingen til live. Rollerne er delte, således at de varetages af forskellige spillere i hver akt.

Flandern Rundt er skueplads for første akt, hvor rollerne præsenteres og positioneres i forhold til hinanden. Her kan spillerne se hinanden an og sprinteren forsøger at overtale sine holdkammerater til hjælpe ham til sejr.

Det legendariske Paris-Roubaix er rammen om anden akt, hvor spillerne dels skal reagere på første akt og dels får muligheden for at eskalere interne såvel som eksterne konflikter. Ved et interview bliver linjerne endnu engang tegnet op og man forbereder sig såvel fysisk som mentalt til et af sæsonens hårdeste løb.

I tredje akt køres Liège-Bastogne-Liège, og kaptajnen har sin endelige chance for at skrive sig ind i historiebøgerne. Løjtnanten får et tilbud, der næsten er for godt til at afslå og sprinteren må også tage nogle hårde beslutninger. Her opnås fortællingens klimaks. Hvem sejrer? Hvem taber? Og overlever kammeratskabet nådesløs konkurrence?

## **Rammer**

I dette afsnit finder du en beskrivelse af scenariets rammer herunder genre samt fortællingens miljø.

### **Genre**

*Vélo* er en bromance såvel som et drama. Men hvad betyder det egentlig? Bromance er i nyere tid en filmisk genre, der beskæftiger sig med en historie, der tillader udfoldelse af den ikke-erotiske kærlighed imellem mænd. Typisk omhandlende broderskab, at overkomme modgang og at ofre sig for hinanden. Det er grundlæggende fortællinger om kammeratskab.

Drama er efterhånden veletableret som genre indenfor den danske scenarie-tradition, men for os betyder det en historie, der efterlader plads til de store følelser og armbevægelser uden nødvendigvis at forlange det teatraliske. Der er plads til såvel komiske som tragiske elementer i et drama, men det vigtigste er, at rollerne og historien tager sig selv alvorligt, upåagtet om spillerne gør det samme.

Fusionen mellem disse to genre-definitioner skaber grobunden for *Vélo*; en fortælling om kammeratskab og kærlighed, der tager sig selv alvorligt.

### **Miljø**

Den professionelle cykelsport kræver alt af sine deltagere. Sæsonen starter typisk i januar med små endagsløb og etape-løb under lunere himmelstrøg. Efterhånden kommer forårsklassikerne til, der er den største styrkeprøve mellem holdene i den bedste række. Forårsklassikerne er at finde i cykelsportens kernelande med Frankrig og Belgien i fokus. Det er endagsløb med stolte traditioner og hver deres særpræg, hvad enten det drejer sig om rutens beskaffenhed eller omgivelserne. Herefter følger de helt store løb: Giro d'Italia, Tour de France og Vuelta de España. Dem vil vi ikke beskæftige os med her, men de er prestige-løbene og trækker millioner af seere over hele verden. Her skabes de største stjerner og store penge bliver tjent. Efteråret er igen fyldt med mindre løb, nogle klassikere og andre lokale gadeløb inden sæsonen slutter i november. Alt i alt et hårdt år for rytterne.

Ingen cykelrytter har i dag en realistisk chance for at vinde samtlige af sine løb i en sæson. Den menneskelige krop kan måske trænes som en maskine, men ingen kan holde det nødvendige formniveau i en sæson, der spænder over næste hele året. Derfor prioriterer holdene hvilke løb rytterne for alvor skal klare sig godt i.

Cykelholdet består af flere ryttertyper; nogle er bjergspecialister, nogle er gode til at køre på landevej og andre er sprintere. Nogle er store ryttere i sig selv og andre er bedst til at fungere som opbakning for deres kaptajner. Lederen af et holds ryttere betegnes som kaptajnen og denne kan have én eller flere løjtnanter. Specialister står lidt for sig selv og alle ovenstående bakkes op af vandbærere,

der laver rugbrødsarbejdet og skaffer plads samt mulighed for, at deres overordnede kan stråle på cykelsportens firmament.

Der er store penge i cykelsporten, og det er dyrt at eje et professionelt cykelhold i den bedste række. På trods af store præmiepenge kan ingen overleve uden sponsorer, og mange firmaer har stolt tradition for at levere kapital til cykelhold, tænk bare på klassiske storhold som Rabobank og Deutsche Telekom. Mange bruger cykelsporten som en mulighed for at sikre sig eksponering og rigelig med tv-tid.

Typisk er holdet ejet af en mere snæver kreds, der kan være enten enkeltpersoner eller grupper. Ejere kan være forretningsfolk, tidligere cykelryttere, eller hvem som helst, der har pengene og interessen for cykelsport. Det er langt fra en nem branche og overskud er langt fra en selvfølge. Enkelte farverige personligheder er tydelige indenfor cykelsporten, men ellers er det kun ejere som Bjarne Riis, der typisk står i front. Ejerne dikterer holdets overordnede strategi oftest med rigelig med- og/eller modspil fra hovedsponsorerne.

På holdet ses flere sportsdirektører med forskellige ansvarsområder, pressechefer, kokke, massører, cykelsmede, chauffører, læger. Alt hvad der skal til for at give rytterne de optimale chancer for at sikre holdet sejr.

Forhåbentlig har du fået et lille indblik i det miljø, fortællingen benytter sig af, men ingen fortælling om cykling kan desværre være komplet uden at nævne sportens forkætrede hore: doping. Først og fremmest skal det gøres klart, at doping ikke har nogen rolle i *Vélo*, og ikke skal være en del af fortællingen. Der er ikke nogen tvivl om at doping har haft en stor rolle indenfor sporten igennem de sidste år, men selv hvis en rytter er dopet, giver det ikke os ret til at negligere hans fantastiske præstationer uden at tage andet i betragtning. Doping er ikke en del af fortællingen og skal ikke introduceres. Nu er du som spilleder blevet gjort opmærksom på dette.

## ***Roller***

Nedenfor finder du en beskrivelse af scenariets roller. Scenariet er lavet til fire spillere: tre spillere har hovedroller og en spiller tager sig af birollerne som samlet gruppe. Rollerne går på skift mellem akterne.

### ***Hovedroller***

Spilles hver af én spiller.

#### *Gabriel Christophe - Kaptajnen*

Gabriel har altid været en holdspiller. Kendt for sin disciplin, sit gode humør og sine evner til at lede et felt, kan han se tilbage på en karriere af de store. Der er ikke mange år tilbage i ham endnu, og han har for længst indset, at han aldrig kommer til at vinde et af de store etapeløb. Tilbage er jagten på sejren i Liege-Bastogne-Liege; sejren som vil bringe ham op i samme klasse som den legendariske Eddie Merckx, der var den sidste som vandt de fem klassiske endagsløb.

Ved fortællingens start har Gabriel en overraskelse til sine holdkammerater, som skal overbringes i første scene: han betragter dette som sin sidste sæson og går herefter på pension.

Stikord: Leder, erfaren, snu, venlig, faderlig, idol.

Temaer: Den sidste store sejr, detronisering.

#### *Vincent Bittinger - Løjtnanten*

Med sine kun 24 år er Vincent fremtidens mand. Han er et unikt talent, der hele vejen igennem ungdomsrækkerne har vist storform, og i år er ingen undtagelse. Faktisk er han helt eminent positioneret til at tage sine første store sejre. Han har lært meget af Gabriel Christophe og er modnet i stor stil igennem de sidste år. En eksplosiv rytter med potentiale til at blive en legende, hvis han spiller sine kort rigtigt.

Ved fortællingens start vil Vincent enormt gerne overbevise sine holdkammerater om, at han har potentiale og er loyal. I løbet af den første scene skal han have udtrykt, at han er villig til at køre for både sig selv og sine kammerater.

Stikord: Talent, eksplosiv, uerfaren, ambitiøs, usikker.

Temaer: At turde sejren, skabelse af en leder.

#### *Eric Karstens - Sprinteren*

Kendt for sit voldsomme temperament og sin tendens til at smide om sig med cykler, journalister og tilskuere når han føler sig uretfærdigt behandlet. Er pinlig bevidst om, at der er yngre og stærkere kræfter på vej, men i dette sin karrieres



efterår higer han efter en sejr eller to, der kan understrege at han virkelig er så god, som han selv mener. At gå over i historien som endnu en kendis-rytter uden substans er hans største frygt. Hjælper dog selv historierne godt på vej ved dels at være gift med en belgisk tv-værtinde, dels ved at tage på nogle massive veldokumenterede drukture udenfor sæsonen.

Ved fortællingens start er Erik sulten efter sejr. I løbet af den første scene skal han forsøge at overbevise sine holdkammerater om, at han ikke bare har gode ben, men også kan vinde en forårsklassiker. Han har brug for det og de kommer ikke til at fortryde, hvis de satser på ham.

Stikord: Festlig, venlig, selvsikker, charmerende, egocentrisk.

Temaer: Det vigtige eftermæle, mindreværdet.

### ***Biroller***

Spilles samlet af én spiller.

#### *Jean Gillette - Sportschefen*

Sportschefen for vores cykelhold er den daglige leder og general. Han er selv tidligere cykelrytter nu transformeret til benhård ambitiøs businessman. Han har stor forståelse overfor rytterne, men når alt kommer til alt handler alt for ham om holdet, der er hans hjertebarn. Intet må komme i vejen for dets succes.

Ved fortællingens start er Jean interesseret i at få klarlagt holdets muligheder for sæsonen. I den første scene skal han vejlede stemningen og få kommunikeret til sit hold at ingen ryttere er fredet og ingen konstellationer er sikre. Kun sejren tæller.

#### *Collette Bittinger - Hustruen*

Vincent's hustru, der har fulgt ham trofast siden ungdomsrækkerne. Ønsker at manden bliver den største rytter og forsøger at være ambitiøs på hans vegne. For hvis ikke han skal være den bedste, hvorfor skal familien så nedprioriteres i sådan grad?

#### *Louis Faucher – Journalisten*

En gammel mand, der har fulgt cykelsporten i årtier. En slags nestor, der værdsætter poesien og skønheden i cykelsport og som er skræmmende velinformeret. Han har aldrig været bange for at stille de svære spørgsmål og kan få selv den mest tilknappe rytter til åbne sig.

#### *Rene Boucher – Massøren*

Som massør er Rene mental sparringspartner og skriftefader for holdet. Hans praktiske arbejde består i at rette krogede og smerteplagede ryttere ud, men hans virkelige rolle er at fungere som ven og moder for den ellers til tider rodløse flok.

*Alfred Aveskamp – Sponsoren*

Med sine millioner har Alfred leveret en tiltrængt saltvandsindsprøjtning til holdets økonomi. Han er kendt for at være højtråbende og omtales af sine venner som excentrisk, af sine fjender som tosset. Han forventer at få indflydelse på holdets strategi takket være sit sponsorat og har sine egne holdninger til, hvilke sejre holdet skal gå efter og hvilke ryttere, der bør indkøbes.

## **Temaer**

Nedenfor er kort beskrevet tematikker, som rollerne kredser omkring. Disse burde være delvist selvforklarende ved hjælp af beskrivelser i rollerne samt selve fortællingen.

### *Den sidste store sejr*

Kaptajnen mangler blot en enkelt sejr for at kunne sige, at han har vundet alle store klassiker-løb. Hvis det lykkedes kan han med god samvittighed pensionere sig. Hans ego og selvtillid afhænger af det.

### *Detronisering*

Løjtnanten er en mand på vej frem og kaptajnen er på vej ud. Men kan man tage magten fra sin bedste ven og forvise denne til rollen som andenviolin? Har løjtnanten det der skal til, eller lader han bare sin gamle kammerat tage teten?

### *At turde sejren*

At tabe kan være frygteligt, men at turde tage chancerne der skal til for at vinde, kan være mindst ligeså frygtindgydende. Man kan nemt fristes til blot at falde tilbage med de andre og være en gennemsnitsrytter, men vil man vinde, skal man gøre sit yderste.

### *Skabelse af en leder*

At være leder er mere end blot at dele ordrer ud; det er have respekt fra sit hold og ind imellem træffe svære beslutninger. Det er ikke blot en undskyldning for at træde på andre og sikre sig selv sejr – nogle gange må man selv træde lidt i baggrunden for holdet og sine kammeraters skyld. Kan løjtnanten blive en sådan leder?

### *Det vigtige eftermæle*

Sprinteren kan se frem til et eftermæle som middelmådig rytter med et ekstraordinært privatliv. Selvom han ikke lider nogen nød, så plager det ham, at han ikke bliver husket som en stor rytter. Nu er det sidste chance for at vise alle omkring ham, at han rent faktisk er værd at huske som andet end en festabe.

### *Mindreværdet*

Det er specialistens lod at være enspænder. Sprinterens særlige position og samling af sejre har gjort, at han ind imellem føler sig mindre værd end sine holdkammerater. At stole på dem er nøglen til sejr, men det er svært når man føler sig både dårligere end dem og ringeagtet.

## **Virkemidler**

I dette afsnit beskrives scenariets struktur og virkemidler. Det indeholder desuden gode råd til dig som spiller i forbindelse med den praktiske afvikling af scenariet.

### **Rollefordeling**

Rollerne går på mellem akterne på skift spillerne imellem. Dette giver mulighed for at alle kan bidrage til fortællingen samtidigt med at man er nødt til at fokusere på rollernes tidligere handlinger. Alt sammen er med til at bidrage til fælles ejerskab over roller og fortælling.

Lad rollerne rotere omkring bordet således at ingen kommer til at spille den samme rolle i mere end én akt og alle får mulighederne for at prøve forskellige persontyper af. Ikke alle får mulighed for at spille alle roller grundet antallet af akter. Det kan være en god ide, at skrive et par stikord ned pr. akt på rollen, så tidligere handlinger får konsekvenser for rollen og spillerne fastholder typen. Formålet er at udvikle en fuld personlighed i løbet af scenerne, så spillerne hver især får lov at sætte deres aftryk på rollerne.

### **La système de Jeton**

Hver spiller får en jeton pr. scene. Denne jeton kan spilleren give til enten en rolle eller til cykelholdet som helhed. Overdragelse af en jeton skal foregå som en del af spillet. Det vil sige at vælger man at nedprioritere sin rolle til fordel af for holdet i spillet, giver man sin jeton til hold-puljen. Vælger man at hjælpe en enkelt rolle eller på anden måde påvirke spillet i en rolles favør, giver man sin jeton til rollens pulje.

*Eksempel: Jonas spiller Gabriel Christophe. I en scene rådgiver han Eric Karstens, og efter scenen, vælger Jonas at give sin jeton til Eric Karstens pulje. Jonas giver sin jeton til Eric fordi han vurderer, at rådgivningen er en fordel for Eric, ikke for holdet som helhed.*

Man kan ikke give jetoner til den rolle man selv spiller i scenen. Jetoner i rollernes samt holdets puljer er af betydning for udfaldet af hver enkelt akt, hvorefter puljerne nulstilles. Stillingerne registreres og benyttes til at afgøre fortællingens afslutning. Den pulje der ved aktens afslutning indeholder flest jetoner, er den sejrende. I hver aktbeskrivelse er beskrevet konsekvensen af sejr til de forskellige puljer. Hvorvidt en rolle eller holdet som helhed nyder godt af sejren er forskelligt fra akt til akt. Der er mulighed for at ryttere uden for holdet vinder – i spillerens noter til de enkelte akter findes retningslinjer for hvad resultatet kan blive alt efter hvilken pulje, der er størst ved aktens afslutning. Som udgangspunkt medfører flest jetoner i holdets pulje en sejr, mens flest jetoner i de enkelte rollers puljer kan medføre sejr, men altid med en kedelig drejning for sammenholdet og venskabet. Dette er dog kun en retningslinje og vi har valgt at opprioritere den gode historie fremfor ren mekanik.

Det er spillelederens opgave at afslutte hver akt med en beskrivelse af hvordan det pågældende løb har spillet sig ud med hjælp fra spillerne i en fortællesekvens. Dette gøres ud fra puljerne og med hjælp i noterne.

*Eksempel: Eric Karstens fik flest jetoner i sin pulje igennem akten. Han vinder cykelløbet, men det er på bekostning af holdet. Flere skader og en del furore er resultatet. Holdet emmer af dårlig stemning og selvom Eric sejrede, får han svært ved at genoprette sine holdkammeraters tillid.*

Lad være med at se jeton-systemet som en måde for den enkelte spiller at tryne de andre. Se det som et værktøj, der kan skabe drama og udfordring; et benspænd, der tvinger spillere såvel som spilleleder til at forholde sig til historien og skabe en god fortælling.

## *Spillerbriefing*

Nedenstående punkter skal nævnes for spillerne inden I går i gang med at spille. Selvfølgelig må man supplere efter behov, men vi har erfaring for, at nedenstående er et absolut minimum. Husk at det ikke gør noget, hvis forklaringen tager tid; den er essentiel for at scenariet fungerer.

- Beskriv scenariets genre for spillerne. Forklar hvad drama og bromance betyder i denne sammenhæng og gerne hvorfor vi har valgt at benytte cykelsport som ramme for fortællingen.
- Tag en runde, hvor I hver især beskriver jeres kendskab til cykelsport. Et stort kendskab er langt fra påkrævet for at spille scenariet, men det er meget rart som spilleleder at vide på hvilket niveau af nørderi spillet skal foregå.
- Spillerne skaber fortællingen indenfor rammerne. Spillederes opgave er at stimulere til en god fortælling og samle trådene op i slutningen af scenariet.
- Der er tre hovedroller og en samling af biroller. Disse går på skift mellem akterne, således at man spiller den samme rolle i en hel akt og derefter giver den videre. Gruppen af biroller tæller som en hovedrolle.
- Husk på, at rollernes handlinger i første akt har konsekvenser senere. Lav gerne nogle noter, da rollerne går på skift. Husk at bruge rollernes tidligere handlinger konstruktivt i dit eget spil.
- Forklar spillerne bromance-systemet med jetoner. Du kan eventuelt bruge eksemplerne fra teksten til at illustrere hvordan det fungerer.
- Når alle ovenstående punkter er gennemgået tilstrækkeligt og forstået af spillerne, anbefaler vi en opvarmningsøvelse. Mange har deres egne, som de foretrækker at benytte. Her er et eksempel fra os:  
Fortæl om en situation hvor venskab betød meget for dig, gerne med en heroisk, kammeratlig og kærlig vinkel.