

du
drømmer

Af Helene Willer
Piironen &
Jakob Ponsgård
- 2015

INDHOLD

Intro	
Foromtale	3
Velkommen til Du Drømmer	4
Workshop	
Rolleskabelse	5
Karakterark	6
"lad mig være den"-øvelsen	7
Scenariets opbygning	8
Sceneopbygning	9
Introducér spillerne til temasangen "Du drømmer"	10
Scenarieoversigt	11
Scenekort (Er vedlagt som løsblade)	
"Starten"	
"Barnet"	
"Jalousi"	
"Ansvar"	
"Misundelse"	
"Utroskab"	
"Afslutningen"	

FOROMTALE TIL DU DRØMMER

Et freeform novellescenarie for to medskabende spillere og en spilleder af
Helene Willer Piironen og Jakob Ponsgård

"Hvordan kan det være du kan blive så bange?

Jeg er jo lige her.

Du har grund til at smile, ik' til at græde

Jeg er jo lige her.

Og alt det der skræmmer, kan slet ikke nå dig

Jeg er jo lige her.

Alene og Borte vil aldrig ku' få dig

Jeg er jo lige her."

-Anne Linnet, 'Du Drømmer'

Du Drømmer er en fortælling om kærlighed, om at overkomme de forhindringer man støder på i et forhold, og komme styrkede ud på den anden side.

Fortællingen foregår dér hvor kærligheden især viser sig og ændrer form: De spæde mavefornemmelser, den svimlende forelskelse, kvalme og utilstrækkelighed, håbet om evigheden med hinanden, svigt, raseri og afhængighed. -Og den hengivne, betingelsesløse og uendelige kærlighed, der varer indtil og udover det øjeblik hvor én skal gå bort før den anden.

I Du Drømmer anvendes Anne Linnets sang af samme titel som ramme, mens spillerne gennemspiller fortællingen om kærligheden der overvinder alt.

Type: Freeform, indlevelse, samarbejde, feel-good.

Spilletid: To timer inklusive workshop

Antal spillere: To spillere og en spilleder

Spillertype: Du kan lide at fortælle kærlighedshistorier i tæt samarbejde med din spilpartner. Du skal kunne tage kontrollen og give plads i lige mål.

Spilledertype: Du skal føle dig sikker i frie rammer, kunne støtte, styre, klippe og vejlede, men også give plads og lade spillerne tage kontrollen.

VELKOMMEN TIL DU DRØMMER

Du drømmer er et scenarie om kærlighed, konflikt og tilgivelse.

Det der driver scenariet, er den underliggende, betingelsesløse kærlighed. Den kærlighed der bærer os gennem konflikter og tvivl og den kærlighed der lever videre efter døden.

Den oplevelse vi gerne vil give spillerne, er netop en oplevelse af at elske og blive elsket betingelsesløst, og huske dem på at nyde og stole på denne ikke altid synlige kærlighed.

Der er mange historier om den uheldige, umage og urimelige kærlighed, det er denne historie ikke og den må ikke gøres til en tragedie eller en komedie.

Du drømmer er også et scenarie hvor køn og forskellige mulige typer samliv er taget ud af ligningen, det handler om kærlighed mellem to mennesker, der har valgt at leve i et forhold sammen.

Din rolle som spilleleder bliver i høj grad at facilitere øvelserne og sætte/klippe scenerne. Det er enormt vigtigt at du er opmærksom på spillernes spæde kærlighedshistorie og frem for alt arbejder på at styrke og drive denne fortælling. Du har på ethvert tidspunkt lov til at ændre/tweake på scenerne, hvis du kan se det giver mening for den fortælling der opstår.

Scenariet er opbygget af forskellige elementer:

En introducerende workshop, hvor karaktererne skabes og udbygges og scenerne vælges. To fastlagte og tre valgfrie scener, der alle er samtaler sat i soveværelset inden sengetid. Fælles for alle scener er, at de slutter godt - konflikten overkommes og de elskende er styrkede i deres kærlighed.

Scenariet benytter tre vigtige virkemidler: Anne Linnets sang "Du Drømmer"- som repræsenterer en abstrakt tilbagevendende til den betingelsesløse kærlighed. Denne er også et værktøj hvormed scenerne klippes/afsluttes. En øvelse der præsenterer karaktererne for hinanden og knytter dem sammen, samt en øvelse som introducerer scenerne og forbereder spillerne på at "koldstarte" en samtale/konflikt.

ROLLESKABELSE:

Som spilleleder skal du facilitere rolleskabelsen. Spillerne får altså ikke færdigskrevne roller, men i stedet værktøjer til selv at skabe deres roller.

Til at starte med giver du spillerne "karakterarket". På dette står seks spørgsmål, hvor vi på forhånd har indlagt nogle karaktertræk, men hvor de fortsat har friheden til at definere hvordan disse kommer til udtryk.

Eks. "Hvordan kommer dit behov for kontrol til udtryk?"

Fortæl spillerne at konkret fakta som køn, alder og uddannelse ikke er relevant. De skal i stedet fokusere på karaktertræk og dynamikken mellem de to personer i rolleskabelsen. De kan altså godt beslutte at job og karriere er vigtig og fylder meget for deres karakter, men det er ikke relevant præcis hvad deres profession er.

Instruér spillerne i ikke at tale sammen, og giv dem 10 min til at sidde selv og tage stilling til spørgsmålene. De må gerne finde på konkrete situationer/eksempler som svar på spørgsmålene.

Herefter sætter i jer sammen. Spillerne skal nu på skift præsentere deres roller, ud fra de tanker de gjort sig.

KARAKTERARKET:

Hvordan beskriver din partner dig overfor andre?

Hvordan kommer dit behov for kontrol til udtryk?

Hvad får dig til at gå i stå/blive handlingslammet i forholdet?

Hvis du kunne ændre den måde du er som partner, hvordan ville du så være?

I hvilke situationer er du mest generøs?

Hvornår glemmer du dig selv i forholdet?

"LAD MIG VÆRE DEN"-ØVELSEN:

Når spillerne har præsenteret deres karakterer for hinanden, skal de lave denne øvelse:
Spillerne skal skiftes til at fortælle om karaktererne i "jeg"-form, som følger:

Spiller 1: Jeg fortæller om mig selv og noget jeg savner.

Spiller 2: Jeg fortæller om hvordan jeg er dét du savner.
Derefter fortæller jeg om mig selv og noget jeg savner.
Osv.

Man skal altså ikke nødvendigvis svare direkte på et behov:

Spiller 1: "Jeg savner at ha en kat"

Spiller 2: "Jeg vil gerne ha en kat!"

Savnet efter en kat er måske udtryk for et andet behov.
Selskab? Nærvær? Varme?

Fortæl spillerne at det er ok at gå i stå og tænke sig om, men at deres svar skal ikke være geniale eller opfindsomme, så hvis de får en indskydelse skal de bare følge den. De kan vælge at spille "close to home" og tage elementer de kender fra deres eget liv, eller de kan finde på noget andet, det er helt op til dem selv.

Det er en øvelse hvor de sammen finder deres egen karakter, såvel som deres medspillere, samtidig med at de opbygger deres fælles spildynamik.

Øvelsen fortsætter indtil du fornemmer at der er opbygget et billede af de to karakterer og hvad de kan være for hinanden.

Eksempel:

Spiller 1: Jeg savner at have en kat

Spiller 2: Lad mig være den der falder i søvn
med hovedet i dit skød
Jeg savner mere ro i mit liv

Spiller 1: Jeg vil gerne gå lange ture på
stranden med dig
Jeg savner... osv.

SCENARIETS OPBYGNING:

Selve scenariet er opbygget af fem dele:

"Starten" → scene 1 → scene 2 → scene 3 → "Afslutningen"

"Starten" og "Afslutningen" ligger fast, mens spillerne under workshoppen vælger tre "scenekort" til henholdsvis scene 1, 2 og 3.

Fortæl spillerne at alle scenerne foregår "på hovedpuden" om aftenen, lige inden parret skal sove. De skal altså ikke udspille scener hvor konflikter opstår, men den samtale man har, når man tager konflikten op lige inden sengetid.

Lad dem herefter vælge tre scener, og bestemme rækkefølgen.

Præmissen for scenekortene er de indeholder et omdrejningspunkt for konflikt.

Uanset dramaets umiddelbare synlighed/størrelse, kan spillerne vælge at spille konflikten op eller ned. En lille konflikt kan altså få lov at fylde irrationelt meget og være udtryk for en større bagvedliggende konflikt, på samme måde som en stor konflikt kan spilles ned og gøres til noget der er svært at berøre og tale om.

Spillerne skal altså tage forskellige standpunkter i en konflikt.

Det er vigtigt at første og sidste scene overvejende er positive og understreger rollernes kærlighed, ellers mister de tre konfliktscener deres virkning.

SCENEOPBYGNING:

Inden spillerne går i gang sætter du den scene de skal til at spille.

"Sådan kommer mit ønske i vejen for dit":

En scene indledes med en metasekvens hvor spillerne sidder op overfor hinanden og holder hinanden i hænderne. En af spillerne starter med at fortælle om noget deres karakter savner, mangler eller længes efter. Herefter fortæller den anden spiller om noget dennes karakter savner, mangler eller længes efter, som ikke passer overens med den første karakters behov.

Dette er altså ikke "Lad mig være den"-øvelsen, som spillerne laver under karakterdannelsen. Spillerne skal tage udgangspunkt i scenekortets konflikt.

Eksempel:

Spiller 1: Jeg længes efter at have mere stabilitet i mit liv

Spiller 2: Jeg savner at føle mig ung. Ikke at have for mange forpligtelser, men at have frihed til at være impulsiv.

Herved opstår en konflikt hvor ingen af karaktererne er "den onde" der vil stå i vejen for den andens behov, men hvor drømme og ønsker bare ikke matcher hinanden.

Lad spillerne skiftes et par gange frem og tilbage med at fortælle, men pas på at de ikke bruger for lang tid på metasekvensen, og kommer gennem alle scenens potentielle konflikter. Øvelsen skal "tænde" et par mulige konflikter, og så snart de er på bordet, kan du med fordel sende dem ind i scenen ved fx at sige: "Tak. Tag det med jer ind i scenen".

Herefter lægger de sig ned og scenen går i gang.

Under scenen er det op til spillerne hvordan de vil spille konflikterne ud. Som spilleder holder du dig altså i baggrunden, og lader spillerne styre tempo og konfliktniveau.

En scene afsluttes ved at sengelampen slukkes.

Som spilleder kan du afslutte en scene ved at sætte sangen på. Herefter vil spillerne have et halvt minut til at afrunde scenen og slukke sengelampen. Spillerne kan også vælge selv at afslutte scenen ved at slukke sengelampen. Gør de det sætter du bare sangen på.

Fortæl spillerne at de ikke skal tale sammen under selve sangen, men reflektere over det de lige har spillet, og finde tilbage til følelsen af at kærligheden overvinder hvad forholdet har af forhindringer.

De skal vide at konflikten altså ikke behøver blive løst i løbet af scenen, men når sangen slutter, skal de have en fornemmelse af at karaktererne klarede udfordringen og kom stærkere ud på den anden side.

INTRODUKTION TIL "DU DRØMMER":

Inden scenariets start skal spillerne blive bekendte med scenariets temasang/virkemiddel "Du drømmer".

Bed spillerne om at finde et minde fra virkeligheden hvor de har følt sig stærke sammen med og knyttede til en anden. Det kan være et familiemedlem, et kærlighedsforhold eller en god ven. Herefter beder du dem holde fast i dette minde, mens du spiller hele sangen for dem. Lad det være et øjeblik med ro og fordybelse inden scenariets start.

SCENARIOOVERSIGT

Intro:

Først introduceres scenariet, oplevelsens formål og de forskellige virkemidler

Derefter uddeles der karakterark til de to spillere og du klargør sangen "Du drømmer".

Spillerne introducerer karaktererne for hinanden, uddyber om nødvendigt og laver "lad mig være den"-øvelsen. Efter karaktererne er skabt, udvælger spillerne scenekort, og placerer de 3 valgte scener på bordet, mellem de to fastlagte: Starten og Afslutningen.

Som det sidste inden spilstart spilles sangen i fuld længde, medens spillerne koncentrerer sig om associere den med kærlighed.

Starten:

Her er det formålet at spillerne skal opleve "Vi er udødelige sammen" følelsen.

Konfliktscenerne (3 stk):

Her formålet, at scenernes konflikt skaber kontrast til den betingelsesløse kærlighed, og understreger den refleksion der foregår i spillernes tanker, når scenen er slut og "Du drømmer" spilles..

Hver scene introduceres og spillerne laver "sådan kommer mit ønske i vejen for dit" øvelsen.

Scenerne afsluttes med at du eller spillerne klipper scenen og sangen afspilles (afbrydes/fades 3.11 inde i sangen)

Mellem hver scene læser du introduktionen til næste scene.

Afslutningen:

Her er det formålet at spillerne skal ende med en følelse af tilgivelse og ro.

Huskeliste til hver scene:

- 1: Spilleleder sætter scenen
- 2: Konflikten etableres i metasekvensen
- 3: Scenen spilles
- 4: Natlampen slukkes og spilleleder afspiller "Du Drømmer"



Tak til:

Anna Groth, Tobias Demediuk Bindslet,
Rasmus Høgdall, Jorgo Larsen
& Simon Steen-Hansen

Lad spillerne beslutte hvem der er jaloux, inden de starter scenen.

Scenen kan f.eks. sættes således:

"Det har været en frustrerende dag. Faktisk har det været frustrerende længe. Én går og har en følelse af ikke at slå til, den anden føler sig tyngt af mistroen. Det er især gået ud over intimiteten og nærværet i jeres forhold.

I har ikke fået snakket ordentligt sammen på det sidste - det er det usagte problem der vokser sig større, indtil i nu ikke kan holde det inde længere."

SCENENS NAVN: JALOUSI

I denne scene er det meningen at i skal spille jeres eget lille jalousidrama. Om der er hold i mistanken, om den bliver italesat er ikke vigtigt, det der er vigtigt er at klumpen i maven er der - og at i kommer videre derfra.

Scenens omdrejningspunkt:

Fokus har flyttet sig væk fra forholdet

Nogen/noget andet optager opmærksomheden

Det irrationelle og destruktive i jalousi

Hvad er der på spil?:

Distance

Jalousi

Misundelse

Ensomhed

Mulige nedslag:

"Er jeg blevet ligegyldig?"

"Hvordan kan du ikke synes jeg skal være en del af det?"

"Du må give mig plads, din mistro er omklamrende og aldeles unødvendigt"

Lad spillerne beslutte hvem der ønsker sig barnet inden de starter scenen.
Lad det være et brændende ønske.

Scenen kan f.eks. sættes således:

Til den ene: "Din søster har lige fået barn og du er ved at sprænges af glæde.
Det har altid været din drøm at blive forælder. Du føler dig klar og glæder dig
til at dele det med din kæreste, at drømme om familie sammen - endelig at
kunne tage jeres kærlighed og gensidige forpligtelse til det næste niveau"

Til den anden: "Du elsker jeres evne til at give hinanden plads, evnen til at se
og støtte hinanden. Du er ambitiøs og glad for dine drømme, ligesom du har
respekt for din elskedes. Du har ikke travlt med at afgive noget af din frihed,
faktisk er det en skræmmende og utryg tanke at skulle give afkald på noget
der gør dig så lykkelig."

SCENENS NAVN: BARNET

Dette er scenen hvor det store spørgsmål om børn tages op første gang. Det er en scene hvor frygt for forpligtelse og indskrænkelse af frihed kæmper med det biologiske ur der tikker og drømmen om familie.

Scenens omdrejningspunkt:

Den ene ønsker at få børn, den anden har andre forestillinger om hvad livet skal indholde.

Hvad er der på spil?:

Familie eller karriere?

Tryghed eller frihed.?

Fokus på sig selv eller familie?

Mulige nedslag:

"Hvorfor er du så bange for at forpligte dig?"

"Hvor lang tid kan vi vente med at beslutte os?"

"Kan vi leve sammen hvis den ene ikke kan få opfyldt forældredrømmen?"

Scenen kan f.eks. sættes som:

"Det har været en fantastisk dag, og i har mærket hvordan smil og blikke kan presse forelskelsens varme frem i kinderne. I ligger på sengen hjemme hos den ene, forældrene er ikke hjemme. I har lige kysset, det er ikke første gang, men det føles som om hele jeres eksistens har peget hen mod dette øjeblik. Intet er mere rigtigt for jer. Hvilke ord skal til før modet melder sig, og en af jer tør spørge?"

SCENENS NAVN: STARTEN

I denne scene er det formålet at i skal opleve følelsen af at være 'udødelige' sammen. Jeres brusende kærlighed slår rødder så småt og det hele er meget nyt og fantastisk. Maven er fyldt af sommerfugle og følelserne er lige under huden.

Scenens omdrejningspunkt: Overgangen fra ung, usikker forelskelse til etablering af en fælles kærlighed.

Mål med scenen?: Kærligheden bliver italesat og forholdet bliver virkeligt. Hvordan ser kærligheden ud?

Hvad er der på spil?: Sårbarhed, usikkerhed

Mulige nedslag:

"Vil vi det samme med det her?"

"Hvad drømmer du om?"

"Jeg lover dig..."

Scenen kan f.eks. sættes som:

"Det har været en fantastisk dag, og i har mærket hvordan smil og blikke stadig kan presse forelskelsens varme frem i kinderne. I ligger på sengen derhjemme. I har lige kysset. Hvem kan finde modet til at sige de ord, der skal til for at afrunde et helt livs samvær og bringe afklaring og ro til at kærligheden nu kun skal leve videre i den ene af jer.

SCENENS NAVN: AFSLUTNINGEN

“Afslutningen” er scenen hvor i er blevet gamle og ved at en af jer skal bort når som helst. Dette er ikke nødvendigvis en dødsscene, men dødens umiddelbare foreståen er en stor del af jeres bevidsthed.

I skal efter gennemspilning helst sidde med en følelse af afklarethed og afrunding, således at døden ikke er negativ. Sørgmodig måske, men ikke negativ.

Scenens omdrejningspunkt: Følelsen af sikkerhed og tryghed, den ægte, uendelige og uforbeholdne kærlighed. Det romantiske i følelsesladede afslutninger.

Hvad er der på spil?:

Uvished, sårbarhed, det at tale om døden på en måde gør den virkelig.

Mulige nedslag:

Frygten for at leve uden den anden

Vi troede ikke det skulle tage en ende

Vi klarede den igennem alt.

Lad spillerne beslutte hvem der til at starte med har fået nok, inden de starter scenen.

Scenen kan f.eks. sættes som:

"Det har været en lang dag og i er begge kommet sent hjem. Den ene af jer kan ikke overskue når det praktiske i hjemmet sejler -og har knoklet for at ordne oprydning, opvask og vasketøj. Den anden har arbejdet over for at tjene penge til at i kan tage på ferie og har ordnet regnskaber, selvangivelse og husket at koordinere jeres kalendre til sommer.

Det er tit sådan at i begge er dårlige til at bryde de mønstre i afskyr, men det øjeblik hvor irritationen bliver for meget, virker det altid som den andens skyld."

SCENENS NAVN: ANSVAR

Dette er scenen hvor det store spørgsmål om børn tages op første gang. Det Dette er scenen hvor ansvarsfordelingen bliver konflikten. Det er her hvor hverdagen rammer og hvor forholdet står prøven om at klare sig på den lange bane. Det er de små ting, der gælder i denne scene: Det usagte er lige så vigtigt som det sagte og bag hvert passivt aggressive argument eller praktikalitet gemmer sig en dybere irritation.

Scenens omdrejningspunkt:
Fordeling af ansvar i forholdet

Hvad er der på spil?:
Ligeværdighed skal ofte stadfæstes igen.
Kontrol kan tabes eller vindes.
Usikkerhed bliver til stædighed med tiden.

Mulige nedslag:
"Du har ansvar for at bringe dine følelser i spil og ikke gemme dig."
"Kan man sige at der én der har ansvaret for et godt sexliv?"
"Vi må dele ansvaret for den fælles økonomi"
"Hvor ligger ansvaret for jeres nærvær og intimitet?"

Lad spillerne beslutte hvem der har været utro inden de starter scenen.

Scenen kan f.eks. sættes således:

Den ene: "Du har haft det på fornemmelsen i et stykke tid, men har ikke turdet spørge - måske af frygt for at det blev virkeligt. Det er kniven der har bremsset sin fart lige før dit hjerte og du ved at situationen må forløses, hvis ikke din tillid og kærlighed til din elskede skal visne væk. Du håber du kan tilgive alt, men du har ikke haft brug for at skulle gøre det før. Det du frygter mest i verden er at miste din elskede."

Den anden: "Det handlede egentlig ikke om sex. Dit behov for nærvær og intimitet blev forsømt - og det var for svært at tale om det. Du har ligesom prøvet at tage det op, men det ender altid med konflikt. Så det var nemt for dig at tage imod ømheden og omsorgen, da den viste sig - du er et samvittighedsfuldt væsen, men det har du fortrængt i situationen. Og når man først er i gang, er det svært stoppe op og løse problemet. Det du frygter mest i verden er at miste din elskede."

SCENENS NAVN: UTROSKAB

Dette er scenen hvor tilliden er blevet brudt, der er begået et svigt. Det er scenen hvor kærligheden kommer på prøve og man må tære på reserverne. For hvad er et forhold uden tillid? Kan den genskabes og hvordan?

Scenens omdrejningspunkt:
Der er begået et svigt.

Hvad er der på spil?:
Nærværet i forholdet
Intimiteten
Den svigtedes selvværd.
Forholdet selv.

Mulige nedslag:
"Det var din skyld -og kun din skyld"
"Det var ikke meningen at såre dig"
"Du må i det mindste tage ansvar for hvad du har gjort!"
"Hvordan skal vi nogensinde komme videre herfra?"

Lad spillerne beslutte hvem der er misundelig, inden de starter scenen.

Scenen kan f.eks. sættes som:

"I starter i den rungende stilhed efter et skænderi. Luften er tyk af forvirring, frustration og kamp. I jeres hoveder er der kaos, men langsomt bundfælder den sig. Måske bliver en af jer ulykkelig, måske foregår det nøgternt, men tilståelsen kommer. Misundelsen skal frem i lyset og den er ikke køn. Det er en kamp for at finde et rationelt udgangspunkt for samtale, der er hele tiden følelser der trækker i retning af beskyldninger og forsmåethed."

SCENENS NAVN: MISUNDELSE

Dette er scenen hvor én af jer bekender sig til sin misundelse. Det kan være job, penge, kontakt med sit følelsesliv, succes, venner. Det vigtige er en grundlæggende følelse af misundelse og et deraf følgende lavt selvværd. Den misundede, derimod, føler sig presset og muligvis uforstående overfor sin elskede. Hvor kommer det fra? er det helt urimeligt, eller er der virkelig noget galt med dig?

Scenens omdrejningspunkt:
Den misundelse der kvæler jer.

Hvad er der på spil?:
Ligeværdet
Følelsen af at være fælles om at drømme.
At blive tynget af en andens mindreværd.

Mulige nedslag:
"Er vi faktisk lige meget værd i vores forhold?"
"Vil du være fælles om det her? -for jeg føler mig forfordelt"
"Uanset hvad jeg gør, gør du det bedre"