

RESAN

Av FREDRIK AXELZON ÅKERLIND

*Ett ödsligt och kargt vinterlandskap. Metallhjul mot rostig räls och en evig
pendelrörelse. Hungriga och utmattade. Främlingar och skuggor. Bärandes på
skärvor av det förgångna. Är det bara en dröm? Hoppet mattas och försvinner.
Endast namnet finns kvar. Vändpunkten.*

Introduktion

Resan är ett scenario som tar spelarna med på en stillsam och allt mörkare resa genom ett fruset landskap, i skuggan av civilisationens undergång. Fokus ligger på gestaltning av ödesmättad stämning, korthuggna dialoger och en ständigt närvarande tystnad. Scenariot är scenbaserat och är delvis inspererad av Cormac McCarthys *The Road*, jeepform och klassisk svensk friform i 2010 års tappning. Tänkt för fyra spelare och tar 4h att spela.

Denna handledning riktar sig till dig som vill spela Resan. Din roll kommer vara begränsad i detta scenario, men nog så viktig. Upplägget i Resan gör att spelarna kan i princip klara sig utan dig, så snart som scenariot är igång. Det vill säga att det på sätt och vis kan liknas vid ett självspelande piano. Däremot spelar du stor roll i att få pianots melodi att bli vackert, samstämt och minnesvärt. Att du din uppgift är att se till att bidra till en resa för spelarna, genom att förstärka stämningen och det poetiska anslaget, introducera och avsluta scener, att du får berättelsens innersta att sorgset lyfta och vara en alltid lika närvarande publik. Där din fingertoppskänsla är avgörande i att få detta att bli en resa som ingen annan. En roll och utmaning som jag hoppas att du med glädje vill anta.

Denna handledning består av följande delar:

1. Sammanfattning av Resan
2. Hur du förbereder dig att spela Resan
3. Hur du förbereder spelarna att spela Resan
4. Hur du spelar Resan
5. Avslutande ord
6. Bilaga med summering av alla scener

1. Sammanfattning av Resan

Stämning

Resans berättelse kan sammanfattas med att den handlar om fyra trasiga, frusna och hungriga själar som reser mot en plats som heter Vändpunkten. Denna plats är kanske egentligen inte en fysisk plats, utan snarare en symbol eller sinnesbild för en strävan om en plats eller tillstånd som fortfarande ger hopp och löften om räddning. En plats som inte finns. Scenariot bygger på att spelarna gestaltar rollernas resa och den allt mörkare och obehagligare utveckling som sker för varje steg närmre de tar emot Vändpunkten. Miljön är satt till ett vinterlandskap i en värld där civilisationen sedan länge har gått under. Stämningen ska vara poetisk, lågmäld, hotfull och den framförallt den ensliga tystnaden ska alltid vara närvarande. Varje roll förmedlar sin unika känsla och funktion i berättelsen. Spelarnas vaggas in resan och för varje scen blir berättelsens svarta och mörka skeende allt tydligare

Scener

Berättelsen består ut av 25 förutbestämda scener som spelarna ska spela. Dialogerna i scenerna ska vara korthuggna och spelarna gestaltar den förtätade stämningen med få kärnfulla ord. Scenerna ska spelas som om de spelades framför en publik (de andra spelarna som inte närvarar i respektive scen och spelledaren). Det ska uppmuntra ett mer teatraliskt lågmäلت utspel. En viktig poäng i Resan är att scenerna inte handlar om *vad* som händer i scenen, eftersom det redan är bestämt, utan *hur* det förmedlas.

Tekniker

Varje scen anger tydligt vilka roller som medverkar och vad de ska åstadkomma med sitt spel, dels känslomässigt och dels även specifika direktiv. Det står även angivet vem som avslutar varje scen. Tekniker som används förutom vanligt spel är monologer, kedjemonologer och skuggspel.

Monologer – En enskild spelare håller en monolog om något som anges i scenhänvisningarna. Monologerna görs ifrån en stol mot de andra spelarna som sitter på rad och bildar en publik. I vissa scener ska flera roller hålla monologer och scenhänvisningarna säger vilken ordning det ska ske. Monologerna är ärliga och de inre tankarna, och sen litar vi spelare på att vi inte berättar för våra roller vad som sägs. Viktigt att ordningen inte ändras gällande i vilken ordning monologerna berättas.

Kedjemonolog- Det innebär att en spelare inleder med en monolog. När spelarna kommer till en viss punkt i monologen tar en annan spelare vid och fortsätter berättelsen. Det står tydligt i vilken ordning kedjemonologerna ska genomföras och vid vilka punkter i berättelsen bytet av berättare sker. Detta används exempelvis i scenariot för att gestalta actionsekvenser.

Skuggspel – Det är en spelare som antar en skugga i en scen när andra spelare spelar upp en scen. Då kan skuggspelaren viska till de andra, lägga en hand på axel, omfamna m.m. Syftet är att förstärka en känsla eller ett budskap i scenen.

En annan viktig teknik är att använda sig av *musik*. Till scenariot finns det tre ljudspår och det är bara dessa som används. Tekniken med musik innebär att samma spår loopas i princip i varje scen. Sedan finns där ett spår som används för att inleda och avsluta scenariot. Slutligen är där ett spår som används vid de mest hotfulla scenerna kring Främlingen.

Spelledarens roll

Du som spelledaren leder scenariot genom att hålla korta monologer som inleder och avslutar scenerna där framförallt målet är att etablera och förstärka stämningen utifrån var vi är någonstans i berättelsen. Du ska även ha koll på att spelarna förstår sina instruktioner och genomför de på rätt sätt. Helt enkelt, var den trygga fyren i natten.

En röd tråd genom berättelsen är även att du ska via monologer gestalta Döden. Han har följt Dottern sedan hon blev allvarligt sjuk. Döden symboliseras i Resan som en grå pojke som osynligt, men ständigt närvarande, vandrar vid sidan om Dottern. Han är inte hotfull, utan snarare vänlig som drömskt väntar på att få ta hand om Dottern. Desto längre berättelsen tar sig, ju närmre kommer den grå pojken Dottern, för att slutligen ta hennes hand och vandra bort med henne för alltid. Det är rimligt att du inkorporerar den Grå i 7-8 scener. Mer sällan i början och allt oftare mot slutet. Detta gör du förslagsvis som monologer i början eller slutet av scener (eller både och).

Rollerna

Resan består av fyra roller. Det är Modern, Dottern, Mannen och Främlingen. Berättelsens kärna är hur dessa rollers relationer utvecklas under resans gång.

Modern är en kvinna som lever för att rädda sin dotter. Dottern är sjuk, rent av döende. Dottern är runt 12-14 år och ska spelas som en ung vuxen och inte som ett barn. Mannen har rest ett tag med Modern och dottern. Har en kärleksrelation med Modern, men är inte pappa till Dottern. Han är ansvarsfull och drömmer om att de ska nå Vändpunkten, men tvivlar

allt mer. Främlingen har för en kort tid sedan anslutit och lovat att föra gruppen till Vändpunkten. Han är den mörka kraft som får allt mer överhand över såväl de andra rollerna, handlingen och berättelsen slut.

Beskrivning av rollerna

Modern

Vetskapen är mardrömslik. Att inte kunna skydda det du älskar mer än dig själv. Din dotter.

Att svulten dra resväskan efter dig mot en dröm som inte finns.

Karghetens förflutna grepp och smekande tårar av sörjande lögn längs din kind.

Att inte orka längre. Det gör så ont.

Viskande ändlöshet. Vidder av ensamhet. Vind av aska.

Att veta att resan har kommit till sitt slut.

Dottern

Lungor som värker. Handen håller hårt om dockan. Munnen fylls med blod. – Varför gör det så ont, mamma?

Frusen, skör och genomskinlig. Kanske 12 år, kanske 14 år. Nästan ingenting kvar. – När kommer vi fram, mamma?

Minnen som vilset flyr. Drömmar om det som inte längre finns. – Är alla människor döda, mamma?

- Jag vet inte.

Mannen

Drömmars bräcklighet. Att vandra framåt utan att fråga. Av rädsla för sanning.

Upprepa gång på gång. - Titta aldrig bakåt. Där finns bara minnen och aska.

Lova mig att du inte tvekar - För drömmen finns runt kröken. Vändpunkten.

Jag lovar.

Och kom ihåg. Att överleva är en mardröm. Men rädslan för att vakna upp är större.

Främlingen

”A beast they said and beast I was”

En ensam vandrare. Som hungrigt återvänder till samma plats. Efter samma byte. Om och om igen.

Med falska löften låter han de vilsna rida på den gulbleka hästen. Och hans namn är döden.

Vändpunkter är hans skapelse. Byggd av svek och lögner. En plats dit endast spruckna drömmar når.

Så gör som Dödsriket och följ hans långa skugga. In i mörkret. Mot Vändpunkten. Följ honom. Främlingen.

Scenariot huvudbeståndsdelar

Scenariot innehåller av 25 scener. Alla scener står tydligt beskrivna i scenguiden som finns med som en bilaga till den här handledningen.

Akt 1 Resan Scen 1 - 2

I de första scenerna sätts stämningen som är central i historien. Rollerna presenteras och likaså målet med resan, Vändpunkten. Hungern och kölden ligger som en blöt filt över stämningen. Spelledaren sätter stämningen genom att prata genom bland annat döden i form av den grå pojken. Pojken har följt Dottern enda sedan hon blev sjuk. Centrala

skeenden är Moderns löften till Dottern att allt ska bli bra, Främlingens tomma löften och Mannens allt mer stegrande desperation att nå Vändpunkten.

Akt 2 Vändningen Scen 3- 10

Här accelererar scenariot genom att gruppen först kommer i kontakt med andra människor och måste fly. Främlingen skadar senare mannen och tvingar honom att ge Modern till Främlingen en natt. Mannen ser ingen annan utväg och övertalar Modern till detta. Efter detta faller hela gruppen allt mer i Främlingens makt. En tydlig övergrepps- och maktsituation uppstår. Det mänskliga förlorar långsamt fotfästet.

Akt 3 Stugan Scen 11-15

De är helt utmattad och utan mat De tar sin tillflykt till en stuga. Där hittar de mat och värme. En tillfällig oas. Främlingen försvinner ifrån stugan på obestämd framtid. Några korta ögonblick av frid, men verkligheten kommer ikapp. Mannen försöker övertala Modern att fly. Hon kan inte på grund av Dotterns allt sämre tillstånd. Dottern försöker övertala Mannen att döda henne. Hon orkar inte lida mer. Han nekar. De blir insnöade. Främlingen kommer slutligen tillbaka.

Akt 4 Uppgårelsen Scen 16-25

Allt ställs på sin spets i stugan. Maten har tagit slut. Främlingen ger förslag till Modern och Mannen att de måste döda Dottern och äta upp henne. Hennes liv kan rädda de andra tre. Inget beslut fattas. Modern fattar sedan ett fasansfullt beslut. Hon och Mannen flyr och lämnar Dottern åt sitt öde. De misslyckas när Mannen går genom isen. Främlingen tar tillbaka dem till stugan. Mannens knä förstörs av Främlingen. Dottern dödas och äts upp.

De andra överlever. Främlingen och Moderns lämnar sedan Mannen att ensam att dö i stugan. Sista scenen är sedan hur Modern, med Främlingen liggandes i hennes knä, berättar för några överlevare om Vändpunkten och att de kan föra dem dit...

2. Hur du förbereder dig att spela Resan

Här kommer en lathund vad som är viktigt för dig att tänka på när du ska spela Resan:

- Läs igenom Sammanfattning av Resan. Den ger dig en god bild av scenariot, struktur, mekanik och den stämning som ska förmedlas.
- Tänk till kring hur scenariots scener är tänkt att förmedlas. Korthuggna och lågmälda dialoger. Mycket tystnad. Viss teatralisk känsla. Tyngdpunkten i spelarnas gestaltning ligger aldrig på vad som ska hända, utan hur det gestaltas.

- Läs sedan igenom scenguiden som ger dig mer detaljer kring varje scen. Det är denna som blir ditt verktyg under själva spelandet. Där står tydligt angivet vad som ska ske i varje scen. Du är också den som ska binda ihop scenerna så att det känns som en berättelse i form av en resa.
- Nästa steg är att läsa igenom samtliga rollers scenhänvisningar. Det rör sig om en hel del sidor, men bli inte avskräckt, eftersom det inte är så mycket text och mycket är samma i alla rollerna. Det är dock viktigt att läsa det här så du förstår varje enskild rolls resa och stämning. Så se till att lägg tid på denna nödvändighet. Under scenariots gång ska det räcka med att använda scenguiden, men blir du osäker är det bara att kika i spelarnas roller.
- Se till att du har koll på skeenden och övergripande handling. Känn inte att du måste kunna varje detalj eftersom varje spelare ansvarar för att föra in dessa i berättelsen med hjälp av scenhänvisningarna.
- Ha koll på rollernas inbördesrelation i spelets början och hur dessa utvecklas.
- Tänk igenom stämningen som ska förmedlas. Tänk till kring ord som enslighet, hunger, trötthet, utsatthet, tynande hopp, rädsla och fara.. Hur ska du med hjälp av dina monologer i början och slutet av scenerna kunna förmedla detta till spelarna?
- Se till att vara trygg i de tekniker som spelarna ska använda.

- Tänk igenom hur du ska förmedla den Grå pojken, dvs den alltid närvarande Döden. Finns några tips under "Hur du spelleder Resan" samt i scenhänvisningarna.
- Se till att möblera rummet så att det blir avskalat och att alla spelarna får varsin stol. Bord och soffor är förbjudna. Likaså chips, godis, läsk och allt annat som stör. Här ska det spelas. Punkt.
- Gå igenom musiken och lära känna de tre ljudspåren.
- Se till att tänka igenom hur du själv får ut det mesta av att följa med på denna vidunderliga resa.

3. Hur du förbereder spelarna att spela Resan

Det är väldigt viktigt att du förbereder spelarna på Resan. Det skiljer sig säkert på många sätt ifrån en del scenarion eller rollspel de har spelat och det är viktigt att gå igenom information, förväntningar och scenariots spelupplägg. Detta gör att man slipper missnöjda spelare på grund av fel förväntningar eller osäkra spelare som inte riktigt förstår vad som förväntas av dem. Se till att lägga ordentligt med tid på denna fas, eftersom den är viktig och mycket som ska gås igenom.

Här är ett antal punkter som du bör gå igenom med spelarna:

- De kommer att gestalta en förutbestämd historia. Fokus är hur spelarnas gestaltar scenerna på bästa sätt.
- Historiens skeenden kommer att vara okänd för deltagarna, så förhoppningsvis kommer de nyfiket vilja följa utvecklingen av Resan.
- Historien utspelar sig i en efterkatastrofen-miljö. Det har gått många år sedan undergången och minnen ifrån förr har bleknat. Fokus ligger på nuet och inte att berätta en massa gamla anekdoter eller snacka om hur bra allt var förr. Civilisationen har gått under och det finns bara få överlevare och det går inte att lita på några personer man möter. Maten är i princip helt slut och vintern är på väg. Världen har helt enkelt blivit ett riktigt kasst ställe.
- Stämningen är central. Nyckelord är hot, ensamhet, hunger, trötthet, köld, utsatthet och tynande hopp. Dessa ske hela tiden genomsyra spelarnas gestaltning av Resan.

- Berättelsen kommer för varje scen bli långsamt allt mörkare. Det ska spelarna vara beredda på och även låta sitt spel visas.
- Spelarna gestaltar fyra roller. Modern, Dottern, Mannen och Främlingen. Berätta om deras inbördesrelationer som gäller när spelet börjar. Lotta eller dela ut rollerna som du tycker det passar.
- Berätta om Vändpunkten. Att det är målet för deras resa. De ska inte se det bara som en fysisk plats, utan snarare ett tillstånd av hopp och trygghet som de vill uppnå.
- Gå igenom hur scenerna fungerar och scenhänvisningarna. Förklara att det tydligt står vad som förväntas av dem att uppnå i de scener som de medverkar i.
- Spelarnas dialoger ska vara korthuggna och spelarna ska inte vara rädda för att vara tysta.
- Berätta om de tekniker som används. Vanligt spel, monolog, kedjemonolog och skuggspel.
- Understryk att de inte får läsa några scener i förväg. Endast en scen i taget gäller. Allt för att fokusera på nuet och känslan i varje scen.

- Informera att Resan är influerad av McCarthys The Road och om de har läst boken får de gärna använda den som inspiration medan de spelar. Har det inte läst den, bör de göra det efter att de har spelat scenariot.

4. Hur du spelleder Resan

På ett sätt har du en väldigt liten roll när spelet väl sätts igång och på ett sätt en mycket viktig funktion att fylla. Scenernas innehåll hanterar spelarna själva, men du ska se till att förstärka stämningen, föra in den grå pojkens perspektiv, vara ett stöd till spelarna, sätta igång och avsluta scenerna med korta monologer samt framförallt vara den alltid närvarande publiken.

Här kommer några saker du ska tänka på samt några tips:

Inleda/avsluta scener

En bra idé att du ger en stämning i inledandet av scenerna. Se till att inte vara för snackig utan även du ska vara korthuggen i dina dialoger. Tänk på att förmedla stämning, inte rumsbeskrivning! Tips finns i inledningen till varje scen.

I scenerna står det tydligt när scenen avslutas eller vilken roll som avslutar den. När det är gjort så kan du ge några perspektiv på scenen ur antingen den grå pojkens perspektiv eller ur berättarens perspektiv. Ett tips är att återge det som har skett i scenen men ur ett nytt perspektiv. Du ska också se till att binda ihop scenerna så att det känns som att det förflyter tid och känns som en resa.

Den grå pojken

Den grå pojken symboliserar döden. Han har följt sällskapet sedan dess att Dottern blev sjuk. Det är viktigt att när du pratar ur pojkens perspektiv, att det inte är hotfullt, utan snarare ömmande och längtande att ta hand om dottern. Att vara en ljuspunkt i allt det mörker och hemska som Dottern får uppleva. Ett löfte om befrielse. Där pojken blir en positiv och ljus kraft i allt det mörkare som omger gruppen och berättelsen. Pojken bör dyka upp i inledningen men framförallt i avslutningen på ett antal scener, men inte alla så att spelarna inte tröttnar på honom. Använd alltid jag-perspektiv. Här följer några exempel på scener och vad du kan beskriva:

1. I inledningen av scenariot berättar hur pojken länge vandrat vid Dotterns sida. Att han känner hennes smärta, hennes oro.
2. När de flyr ifrån skolan berättar pojken hur han springer vid Dotterns sida genom skogen. Allt snabbare. Hur han fyller hennes lungor med luft. Hur han inte ska låta någon ta henne ifrån honom.
3. Vid dammen. Hur pojken sitter tätt intill henne. Hur han vill lägga armen om henne, men inte vågar. Tänk om hon blir arg. Nä, han ska vänta tills hon ber honom.
4. Vid stugan. Hur pojken tittar in genom de frostiga fönstren. Ser hon slumra i värmen ifrån brasan. Hur han längtar efter henne.
5. Vid stugan. Hur Pojken gör snöänglar efter snöänglar medan han väntar på henne. Hundratals, kanske tusentals snöänglar omger den lilla stugan.
6. Vid stugan när hon blir allt sjukare. Hur pojken ser henne kisa mot fönstret. Så att hon ser ljuset leka genom det frostade glaset och hur hon ser honom. Hur hon trött vinkar till honom.

7. Vid stugan när Mannen och Modern flyr. När de rusar ut i natten lämnar de dörren på glänt. Pojken tvekar och går sedan in. Han är nu hos henne.
8. Strax innan Dottern ska dö. Ligger bredvid henne i sängen. Hör hennes hjärta slå. Hennes hunger är hans hunger. Hennes smärta är hans smärta... Snart ska de få leka själva.
9. När hon har dött och hållit i sin slutmonolog. Han tar med sig henne bort. Hon ska aldrig mer törsta, hungra eller frysa. Hon är nu hos honom. Den grå pojken.

Stötta spelarna

Hjälp spelarna så det förstår scenerna. Sätt aldrig igång en ny scen innan alla har förstått. Blir det några problem, så kan ni alltid spela om en scen.

Musiken

Se till att använda musiken för att skildra sinnesstämningen i scenariot. Inlednings/avlutningsspåret användas endast under scen 1 och efter scen 25 när du avslutar scenariot. Det hotfulla spåret används bara när sådana scener spelas (mest kring Främlingen och när de är i skolan) och resten av tiden loopas det tredje spåret.

Ha koll på scenerna

Det är viktigt att du också har koll på scenerna medan de spelas. Du kan använda dig av spelarnas häften, dvs att det är du som har hand om dessa medan de spelar scenerna samt använda dig av scenguiden.

5. Avslutande ord

Ljudspår får du tag på genom att maila mig, fredrik.akerlind@grkom.se

Tack för att du tagit dig tid att läsa alla denna text. Jag hoppas att du som spelledare och dina spelare kommer att ha stor glädje av scenariot och den historia som förmedlas. Och genom att delta i denna berättelse hoppas jag också att ni får en svindlande, minnesvärd och intensiv resa rakt in i Resans mörker.

Avslutningsvis vill jag tacka Tobias för den inspiration han har gett mig genom åren. Tack Palmskan. Spelgrupperna som testspelat scenariot. Samt framförallt Elina och min prins William för att ni är ni.

God jakt

/ Fredrik Axelzon Åkerlind