

# I MIN SKYGGE

*Maja H. Kvendseth, for R.I.S.K. 2010*

*Jag köpte min kärlek för pengar,  
för mig var ej annan att få,  
sjung vackert, I skorrande strängar,  
sjung vackert om kärlek ändå.*

*Den drömmen, som aldrig besannats,  
som dröm var den vacker att få,  
för den, som ur Eden förbannats  
är Eden ett Eden ändå.*

(Gustaf Fröding, 1860-1911)

”I min skygge” er et spillederløst forteller-/rollespill om sorg, sinne, skjebner, og stygge sannheter. Det er også et spill om selvmord. Spillet skal gjennom fem akter skildre fem forskjellige faser i livet og døden til en person – selve Hovedrollen i dramaet – og de som ble berørt av vedkommendes liv, og av dødsfallet.

De fem aktene består av scener som spilles med utgangspunkt i vanlige spillkort. Spillerne skal gestalte relevante roller som de finner opp spontant og etter behov. Det skal være en viss kontinuitet i spillets fortelling, så en rolle som allerede har blitt oppfunnet og gestaltet, kan plukkes opp igjen senere av en annen spiller og videreføres.

Det er viktig at spillerne aksepterer hverandres innspill i fortellingen. Hvis ikke kan det fort bli en krangel om hva som er sant og ikke, og hvordan ting foregår. Les reglene for spillet nøye før dere spiller, så det ikke er noen tvil om hva som skal skje.

Spillet er ment å være ganske alvorlig. Det er et alvorlig tema, og det skal gis rom for sterke scener. Kjenn på følelsene dere får av å fortelle og spille i fortellingen – ikke legg lokk på det. Dersom noe blir for ubehagelig, er det lov til å be om en pause. Ikke vær flåsete! Respekter hverandre, hverandres innspill, og historien som dere dikter opp sammen.

*The crime of suicide lies rather in its disregard for the feelings of those whom we leave behind.*

- (E. M. Forster, 1879-1970)

## ***For å spille "I min skygge" trenger du følgende:***

En vanlig kortstokk, inkludert én joker eller et blankt kort (hvis det er flere, fjern alle unntatt én)

Penn og papir

En "scenestyrerbrikke" som skal gå på rundgang

Tre til seks spillere (fire er ideelt)

Den tiden det tar

(Hvis man er mange spillere eller vil spille ekstra lenge kan man bruke to kortstokker – i begge tilfellene tar man ut alle jokersne unntatt én, mens i det siste tilfellet deler man også ut flere kort til hver spiller enn det reglene sier)

*Et menneske er kun pust og skygge.*

(Sofokles, 497-406 f.Kr.)

## ***Slik spiller dere:***

Spillet foregår i fem akter. Hver akt har flere kortere scener. Hver akt er også forutbestemt i tid eller tema.

Hver akt går over opptil åtte runder, kalt scener (dere kan bestemme dere for å spille færre enn åtte hvis dere vil). I hver scene skal scenestyrerbrikken starte hos én spiller, hver spiller legger et kort på bordet som skal påvirke scenen, scenestyreren analyserer kortene og deler ut roller til de som skal være med, og scenen settes og spilles. Scenestyrer avslutter den før han/hun sender scenestyrerbrikken videre. En ny scene kan etableres.

Det som har blitt skildret tidligere i spill, fra tredjepersons synspunkt, er *alltid* sant. Uttalelser fra roller i spillet er *sannheten slik disse rollene oppfatter den*. Disse oppfatningene kan selvsagt være feilaktige eller farget av følelser eller fordommer, men andre spillere bes ta hensyn til slike innspill når/hvis de ønsker å introdusere motsigelser.

Hver spiller skal ha minimum åtte kort på hånden ved begynnelsen av hver akt. Hvis kortene i utgangspunktet ikke kan fordeles likt, tell opp et antall kort som *kan* fordeles likt, og forkast de kortene som er til overs. Legg dem til side. Pass på at jokeren er med blant kortene som deles ut. Forkast gjerne kort som dere synes er mindre interessante å bruke i spillet.

Hvis scenen er i akt 2-5, kan Hovedpersonen når som helst "trenge seg på" og delta i scenen selv om vedkommende enda ikke har blitt etablert i den. Den som har jokeren på hånden har

kontroll over Hovedpersonen i den aktuelle akten. For å "trenge seg på" trenger ikke spilleren å spille ut kortet, men må vise det frem. Kortet må likevel spilles ut i løpet av akten på lik linje med andre kort. Når kortet er spilt, er retten til å "trenge seg på" oppbrukt. Spilleren velger selv hvor sent eller tidlig i en akt han/hun vil spille ut kortet. Å spille det sent i en akt vil gi muligheten til å hoppe inn i de tidligere scenene gjennom hele akten, mens å spille det tidlig vil gjøre at Hovedpersonen ikke blir en aktiv del av resten av akten.

Spilleren som har scenestyrebrikken setter scenen og velger roller og spillere. Det vil si at han eller hun velger hvor mange roller som skal være med i scenen, hvem disse rollene er, og hvem som skal spille dem. Det eneste scenestyret ikke kan bestemme, er hvor og når Hovedpersonen skal spilles, og hvem som skal spille ham eller henne.

Scenestyret har ansvar for å avslutte scenen når den er "utspilt" og ingen av deltagerne egentlig kan tilføre den noe nytt.

Scenestyrebrikken går alltid mot venstre. Dere velger selv hvem som starter med scenestyrebrikken. (Uenige? Spill stein/saks/papir eller kast mynt og krone.)

Scenene kan gjerne etterfølge hverandre og spille av hverandre. Så lenge de er i samme akt, kan også hver nye scene være en direkte videreføring av forrige scene, og foregå innenfor samme situasjon.

Sortene bestemmer hva kortene kan brukes til i hver scene.

**Hjerter** betyr direkte tale, initiering av dialog (samtale/diskusjon/krangel) uten beskrivende elementer. Spill ut følelser og handlinger fysisk så langt det føles passende – det er ofte ikke greit å slå til noen på ordentlig selv om rollen gjør det. Ager og mim slike handlinger i stedet, eller fortell.

**Spar** betyr indre monolog, tanker, følelser, betraktninger i første person.

**Ruter** betyr en skildring av en scene utenfra. Fortellinger, anekdoter. Tredjepersons betraktninger.

**Kløver** betyr at en hemmelighet skal avsløres. Hva den går ut på er opp til spillerne. Den skal avsløres gjennom å bruke en av de andre sortene. Hvis det ikke ligger noe annet enn kløver på bordet, se etter billedkort. Et billedkort indikerer en person, som kan fortelle hemmeligheten. Er det heller ingen billedkort, er det den som sitter med jokeren som skal fortelle alle hemmelighetene på en måte han eller hun synes passer. Ikke vær redd for å gjøre hemmelighetene så stygge som mulig.

Tallverdien av kortet bestemmer hvor stor påvirkning det har, altså hvor stor påvirkningskraft kortet har på scenen. Stort sett kan du regne et ca antall replikker,

opplysninger eller setninger som likt tallet på kortet. Ess gir stor talefrihet og ekstra tid, eller muligheten til å si noe svært betydningsfullt med få ord (tolkningen blir opp til gruppa).

Billedkort har en egen funksjon. Når du spiller et billedkort uttaler du deg som en av Hovedpersonens aller nærmeste; venner, familiemedlemmer, medarbeidere, kjæreste, elsker/-inne, etc.

Etter hvert som billedkortene etableres som roller, forblir de disse rollene. Skriv ned hvem hvert enkelt kort skal forestille. Pass på å enten notere eller huske detaljer som blir avslørt om denne rollen etter hvert som spillet utfolder seg. Hvis en rolle dukker opp i spill etter at rollen skal ha dødd (ifølge spillets gang), kan man spille ut et flashback der rollen er i live.

Den som sitter med jokeren på hånden i en gitt akt, har som sagt kontroll over Hovedpersonen i den akten, og kan spille vedkommende når det passer seg (unntatt i første akt). Spilleren må fremdeles rette seg etter ting som har blitt sagt om Hovedpersonen tidligere i spillet og ta hensyn til det.

Når et kort spilles i en akt, er det spilt ut, og legges til side. Når alle spillerne er tomme for kort, er akten over. Kortene stokkes og fordeles på nytt. Man erklærer en ny akt. Den som fikk scenestyrebrikken på slutten av forrige akts siste runde, er scenestyre i neste akts første runde.

### ***Slik spiller dere aktene:***

**Forberedelse:** Spillerne teller opp kortene – det skal være et likt antall kort til hver, og kortene som blir til overs, legges til side. Pass på at jokeren og alle bildekortene er med i bunken dere skal bruke. Stokk bunken og del ut et likt antall kort til hver.

Hver spiller sjekker kortene sine. Den som vil bytte kort ber om en bytteseanse. Man velger et antall som alle skal bytte. Man legger kortene man vil bytte bort på bordet med baksiden opp, og sender til venstre (tar imot fra høyre). Man kan bare bytte kort på denne måten én gang, og bare ved starten av hver akt – etter at kortene er delt ut, men før spillet begynner. Spillerne må være enige om at man skal ta en bytteseanse – flertallet bestemmer.

**Første akt:** Det har nettopp blitt oppdaget at Hovedpersonen har tatt sitt eget liv (det kan ha skjedd nylig eller for lenge siden, men ble altså ikke oppdaget før). Alle mulige roller kan ta del i denne akten unntatt Hovedpersonen – den som sitter med jokeren kan dog få lov til å (spontant) lese opp et "selvmordsbrev" i løpet av akten. "Settingen", altså premisset for fortellingen, etableres. **Forslag til scener:** Kroppen blir funnet, familien blir underrettet, skildringer fra politifolk eller paramedics, naboenes opplevelser av situasjonen, selvmordsbrevet, dagboksnotater, første etterforskning.

**Andre akt:** Tidligere i livet. Scenene skal fordeles over en lengre tidsperiode. Tidfest akten omtrentlig – for eksempel to år siden, fem år siden, eller ti år siden, litt avhengig av Hovedpersonens alder. Husk at det er en egen akt som heter Barndom. Alle mulige roller kan ta del i denne akten. Forslag til scener: Hovedpersonens første jobb, siste jobb, kolleger, fritidsaktiviteter, skoledagene, studietiden, en reise, gamle venner, kjæreste(r), en fest, et bryllup, en begravelse, mobbing, vold, eller sykdom.

**Tredje akt:** Vendepunktet; en stor endring i Hovedpersonens liv. Scenene skal fordeles over en kortere tidsperiode. Denne må tidsfestes omtrentlig, som i akt to. Alle mulige roller kan ta del i denne akten. Hovedpersonen MÅ komme på banen, men trenger ikke etableres fra starten av akten, og trenger ikke delta i alle scenene. Forslag til scener: Personlig krise, et tilbud om ny jobb, flytte til nytt bosted/ny landsdel, miljøskifte, nervesammenbrudd, blir uvenner med bestevennen, blir venner med uvennen, giftemål, skilsmisse eller annet samlivsbrudd, død i familien, en ulykke, mobbing, vold, sykdom, får sparken fra jobben, oppdager at kjæresten/ektefellen er utro/alkoholisert/kriminell, eller noe som har foregått over lang tid som enten når et klimaks eller brytes tvert over.

**Fjerde akt:** Barndommen til Hovedpersonen. Alle mulige roller kan ta del i denne akten. Forslag til scener: Første skoledag, første sykkeltur, mamma/pappa, brødre/søstre, besteforeldre, sengetid, sykdom, vold, mobbing, lek, lærevansker, skade/ulykke, kjæledyr, identitet, kjønn, dagboksnotater, lærere, fritidsaktiviteter, eller bursdagselskap.

**Femte akt:** Bristepunktet. Avgjørelsen om å ta selvmord blir tatt i løpet av denne akten. Det er viktig at Hovedpersonen spilles i løpet av denne akten. Forslag til scener: Et forferdelig brev, beskjed om at en sykdom er dødelig, å ha gjort noe utilgivelig, å ta farvel, vold, mobbing, vonde minner, søvnløshet, trauma, psykosier, en pakt, holde noe hemmelig, unngå annen straff, eller var det egentlig selvmord?

*Fra min råtnende kropp skal blomster vokse, og jeg er i dem, og dét er evighet.*

(Edvard Munch, 1863-1944)

### ***Et eksempel på en scene:***

Kortene er ruter tre, kløver åtte, hjerterknekt, og spar ess.

Scenestyrreren etablerer at scenen skal inneholde dialog mellom en av Hovedpersonens nærmeste (hjerterknekt) og en annen person. Deretter skal de begge avsi noen svært betydningsfulle (ess) indre betraktninger (spar).

Scenestyreren velger spilleren som hadde hjerterknekten på hånden til å spille familiemedlemmet (hun bestemmer seg for å spille broren til den avdøde), og spilleren til venstre for seg til å spille den andre personen (han bestemmer seg for å spille en terapeut).

Deretter presiserer scenestyreren at scenen skal omhandle, eller inneholde, en hemmelighet (kløver) som kan ha påvirket Hovedpersonen ganske sterkt (åtte).

Deretter beskriver han selv begge rollene, og omgivelsene deres, med en setning for hver (tre setninger; ruter tre).

Scenen spilles:

Scenestyreren beskriver broren som en ung mann i slutten av tjuårene. Terapeuten er en middelaldrende kvinne. De befinner seg på kontoret hennes, som er smakfullt og avslappende dekorert, med to gode lenestoler som de sitter i. Broren til den avdøde går i terapi og forteller at han har skyldfølelse for å ha sett ned på lillebroren sin da han levde. Terapeuten stiller noen spørsmål og holder scenen i gang. Broren forteller også at han lenge stjal penger fra foreldrene og kastet mistanken på lillebroren, og at dette kunne ha ført til det dårlige forholdet mellom foreldrene og den avdøde. Broren takker for seg hos terapeuten og holder en lang indre monolog der han beskriver sin egen skyld i lillebrorens død. Terapeuten holder en indre monolog om hvordan de små tingene alltid viser seg å få større betydning i ettertid av en traumatisk hendelse.

Scenestyreren avslutter scenen idet den holder på å "dø ut".

Scenestyrebrikken går videre til spilleren til venstre.

## ***HUSKELISTER***

### ***Sortene:***

**Hjerter:** Direkte tale, initiering av dialog (samtale/diskusjon/krangel) uten beskrivende elementer. Spill ut følelser fysisk (så langt det føles passende – ikke overskrid noens grenser).

**Spar:** Indre monolog, tanker, følelser, betraktninger i første person.

**Ruter:** Skildring av en scene utenfra. Fortellinger. Tredjepersons betraktninger.

**Kløver:** En hemmelighet skal avsløres. Hva den går ut på er opp til spillerne.

### ***Tallene:***

Tallet på kortet bestemmer hvor stor påvirkningskraft kortet har på scenen. Stort sett kan du regne et antall replikker, opplysninger eller setninger som likt tallet på kortet. Ess gir stor talefrihet og ekstra tid, eller muligheten til å si noe svært betydningsfullt med få ord (tolkningen blir opp til gruppa).

### ***Billedkort:***

Når du spiller et billedkort uttaler du deg som en av Hovedpersonens aller nærmeste; venner, familiemedlemmer, medarbeidere, kjæreste, elsker/-inne, etc.

### ***Jokeren:***

Jokeren representerer Hovedpersonen; personen som ved starten av spillet har tatt sitt eget liv. Spilleren som har jokeren på hånden, og bare denne spilleren, kan spille Hovedpersonen – men bare i den akten vedkommende har fått kortet utdelt.