

LUCAS FALK  
EDVARD JONSSON

# THESPIAN

ETT TEATRALISKT ROLLSPEL  
UTAN MANUS



bläckfisk  
FÖRLAG



LUCAS FALK  
EDVARD JONSSON

# THESPIAN

ETT TEATRALISKT ROLLSPEL  
UTAN MANUS



**bläckfisk**  
FÖRLAG

## *Thespian*

SPELDESIGN: Lucas Falk och Edvard Jonsson

TEXT OCH FORM: Lucas Falk

KONCEPT OCH ILLUSTRATIONER: Edvard Jonsson

DEKORGRAFIK: freepik.com, vecteezy.com

UTGIVNING: Bläckfisk Förlag

WEBB: [blackfiskforlag.com/thespian](http://blackfiskforlag.com/thespian)

### UPPHOVSRÄTT

Text © 2020 Lucas Falk och Edvard Jonsson

Form © 2020 Bläckfisk Förlag AB

### INSPIRATIONSKÄLLOR

*Fiasco* av Jason Morningstar, *Follow* av Ben Robbins, *Daughters of Verona* av Wilhelm Person, *Mad Libs* av Leonard Stern och Roger Price

### SPELTESTARE

Olof Falk, David Forzelius, Emil Hannu, Mats Hjertkvist, Sara Hjertkvist, Pontus Kjellberg, Peter Malmberg, Amos Persson, Simon Pettersson, Yakov Pettersson, Jessica Roos, Kristoffer Warnberg, deltagare på QueerCon 2019

### KORREKTUR OCH SYNPUNKTER

Pontus Kjellberg, Peter Malmberg, Kristoffer Warnberg

TRYCK: Publit

ISBN 978-91-7819-488-9

# INNEHÅLL

<b>INLEDNING</b> .....	<b>1</b>
Vad är det här för spel? .....	2
Vad behövs? .....	2
Hur spelar ni? .....	3
<b>ROLLPERSONER OCH ROLLER</b> .....	<b>4</b>
Vilka spelar ni? .....	4
<i>Rollpersoner</i> .....	5
<i>Roller</i> .....	5
<b>SCENER OCH AKTER</b> .....	<b>6</b>
Scentyper .....	7
Akter .....	7
<b>OMDÖME</b> .....	<b>9</b>
<b>GENOMFÖRANDE</b> .....	<b>10</b>
Bestäm förutsättningar .....	10
Skapa skådespelare .....	12
<i>Personlighetsdrag</i> .....	12
<i>Stolthet och svaghet</i> .....	13
Hemlig agenda .....	13

Generera »manus« .....	14
<i>Tidsperiod och miljö</i> .....	16
<i>Teman</i> .....	16
<i>Huvudroller</i> .....	16
<i>Motivationer</i> .....	17
<i>Inledning</i> .....	18
<i>Klimax</i> .....	18
<i>Centrala repliker</i> .....	18
Första scenen .....	19
Scenomdöme .....	19
Följande scener .....	20
Första akten .....	20
Mellan akterna .....	21
Andra akten .....	22
Helhetsomdöme .....	22
Epilog .....	24
<b>SPELEXEMPEL</b> .....	<b>25</b>

# INLEDNING

Ni är en skådespelartrupp som i absolut sista minuten har blivit inkallade som ersättare i en föreställning. Produktionen har varit en katastrof. Regissören och alla tidigare skådespelare har försvunnit eller fått sparken.

Den stora premiären är ikväll. Era nära och kära och era rivaler kommer sannolikt att vara där – så även traktens mest välansedda kritiker. Det här kan bli en makalös succé eller en förkrossande flopp.

Tiden är knapp och det finns ytterligare ett problem: ingen av er har läst manus.

## VAD ÄR DET HÄR FÖR SPEL?

*Thespian* är ett samberättande rollspel om en kaotisk teaterföreställning – och om de skådespelare som desperat försöker undvika att det blir en fullständig katastrof. Det går inte att vinna eller förlora spelet. Målet är att skapa en underhållande upplevelse tillsammans.

## VAD BEHÖVS?

- ✦ 3–5 spelare.
- ✦ 2–3 timmar.
- ✦ Omkring 25 vita markörer.
- ✦ Omkring 25 svarta markörer.
- ✦ En ogenomskinlig påse.
- ✦ En skål.
- ✦ En rejäl bunt anteckningskort (vik och riv några A4-papper i fyra delar).
- ✦ Några pennor.

Det är mycket viktigt att alla markörer är likadana till formen, storleken och texturen – men ni kan givetvis använda markörer i två andra färger. Har ni ingen skål kan ni istället samla markörer i en hög någonstans på bordet – men blanda inte ihop dem med oanvända markörer.



## HUR SPELAR NI?

Spelets regler syftar främst till att skapa en premiss för föreställningen och för er gemensamma berättelse. Läs igenom bokens innehåll tillsammans och följ de riktlinjer som finns.

I övrigt är det fritt skapande som gäller. Ni använder er kreativitet för att skapa rollpersoner, vilka ni sedan gestaltar

utefter er empati och era impulser. Ni improviserar fram SCENER och handlingar, som ni sedan spelar ut och ser vart de tar vägen.

Ni äger alla berättelsen tillsammans – ingen har högre auktoritet än någon annan.

Alla infall är lika mycket värda och det som sägs under spelet blir en del av fiktionen.

Om ni känner er osäkra på hur en handling bör falla ut kan ni låta slumpen avgöra. Stoppa en vit och en svart markör i påsen och plocka slumpmässigt ut en av dem. Blir det en vit markör går handlingen bra. En svart markör innebär att handlingen går dåligt.



# ROLLPERSONER OCH ROLLER

## VILKA SPELAR NI?

*Thespian* är ett lite stökigt rollspel att förklara, eftersom ni gestaltar SKÅDESPELARE som i sin tur gestaltar olika roller i en pjäs. Nedan följer en uppställning för att göra det hela lite mer överskådligt.



## ROLLPERSONER

- ♦ **SKÅDESPELAREN** är din rollperson. Du kommer eventuellt att gestalta även andra personer under spelets gång, men huvudsakligen spelar du din **SKÅDESPELARE**. Dessutom har du ensamrätt på att gestalta just din **SKÅDESPELARE**. Läs mer om hur ni skapar era rollpersoner på sid. 12.
- ♦ **FIGURANTER** kallas alla de övriga, obundna rollpersonerna i spelet. Det kan exempelvis röra sig om en regissör, teaterns ägare, statister eller medlemmar ur publiken. Ni kommer vid behov att gestalta även dessa. Samma spelare kan alltså gestalta flera olika rollpersoner – ibland rentav i samma **SCEN**. Ni är helt fria att improvisera **FIGURANTER** under spelets gång, men eftersträva att återanvända etablerade **FIGURANTER** framför att improvisera nya.

## ROLLER

- ♦ **HUVUDROLLERNA** är de roller som pjäsen huvudsakligen kretsar kring. Läs mer på sid. 16.
- ♦ **BIROLLERNA** är alla roller som dyker upp i pjäsen utöver **HUVUDROLLERNA**. Ni är fria att improvisera fram **BIROLLER** under pjäsens gång, men eftersträva att återanvända etablerade **BIROLLER** framför att improvisera fram nya. Samma **SKÅDESPELARE** kan alltså gestalta flera olika roller.

# SCENER OCH AKTER

*Thespian* spelas i SCENER. Ni etablerar SCENER genom att utifrån er egen fantasi beskriva *när* SCENEN utspelar sig i förhållande till tidigare SCENER, *var* den utspelar sig och *hur* omgivningen ser ut, *vad* som pågår, samt *vilka* som är där.

Under spelets gång kommer var och en av er få ta initiativet till att etablera SCENER. Det finns inga rätt eller fel – kör på din spontana inspiration bara. De andra spelarna får också inflika saker under etableringen.

De SKÅDESPELARE som är med i SCENEN gestaltas av sina respektive spelare. SKÅDESPELARNA behöver dock inte nödvändigtvis gestalta sina HUVUDROLLER. Vid behov tilldelar ni FIGURANTER till spelare – företrädelsevis till dem vars SKÅDESPELARE inte är med i SCENEN.

Under SCENEN improviserar ni tillsammans fram vad som händer, genom att gestalta era respektive roller. Rollpersoner och roller kan försvinna eller dyka upp under SCENENS gång.

Ni är också fria att improvisera fram rekvisita och händelser. En SCEN bör pågå tills det att den har tjänat sitt syfte – gå på er egen känsla. Den som etablerar SCENEN är också den som avgör när den ska klippas.

## SCENTYPER

Det finns två olika typer av SCENER: KULISSCENER och PJÄSSCENER. När det är din tur att etablera en SCEN väljer du den typ av SCEN som du tycker passar bäst eller som du får inspiration till just då.

- ✦ KULISSCENER utspelar sig bakom kulisserna under föreställningen, med fokus på SKÅDESPELARNA. De kan exempelvis användas för att prata igenom hur föreställningen har gått hittills, för att bygga drama mellan SKÅDESPELARNA, eller för att planera fortsättningen av pjäsen.
- ✦ PJÄSSCENER utspelar sig på själva scenen – som en del av föreställningen, inför publik – med fokus på HUVUDROLLERNA. Du bestämmer SCENENS premiss, vilka ROLLER som SCENEN kretsar kring, samt vilka SKÅDESPELARE som gestaltar dem.

## AKTER

*Thespian* spelas i två AKTER: FÖRSTA AKTEN och ANDRA AKTEN. Under FÖRSTA AKTEN bör ni eftersträva att etablera relationer och skapa drama – mellan såväl HUVUDROLLERNA som SKÅDESPELARNA. Under ANDRA AKTEN bör ni efter-

sträva att knyta ihop trådar på dramatiska sätt – även det mellan både HUVUDROLLERNA och SKÅDESPELARNA.

Regelmässigt är den enda skillnaden mellan AKTERNA att ANDRA AKTEN innehåller KOMPLIKATIONER (läs mer på sid. 21).



# OMDÖME

OMDÖME är hur publiken i stort uppfattar föreställningen och skådespelarnas insats. Detta symboliseras genom vita och svarta markörer som läggs i en skål (alternativt i en hög på bordet). Vita markörer innebär positivt OMDÖME, svarta markörer är negativt OMDÖME.

Ni genererar ett SCENOMDÖME (se sid. 19) efter varje PÅSSCEN, vilket förmedlar vad publiken tyckte om den delen av föreställningen. Ni genererar även ett HELHETSOMDÖME (se sid. 22). Det slutgiltiga resultatet avgör om föreställningen blir en succé, katastrof eller något däremellan.

Under spelet finns det tre pölar av omdömen:

- Högen med oanvänt OMDÖME.
- Påsen med potentiellt SCENOMDÖME.
- Skålen med HELHETSOMDÖME.

# GENOMFÖRANDE

Tanken är att ni själva hittar på när och var föreställningen äger rum, vilka era SKÅDESPELARE är, samt allt från roller och repliker till hur pjäsen börjar och slutar. Detta gör ni genom ren improvisation och samkreativitet – släng ur er vad som än faller er in och bygg vidare på det.

## BESTÄM FÖRUTSÄTTNINGAR

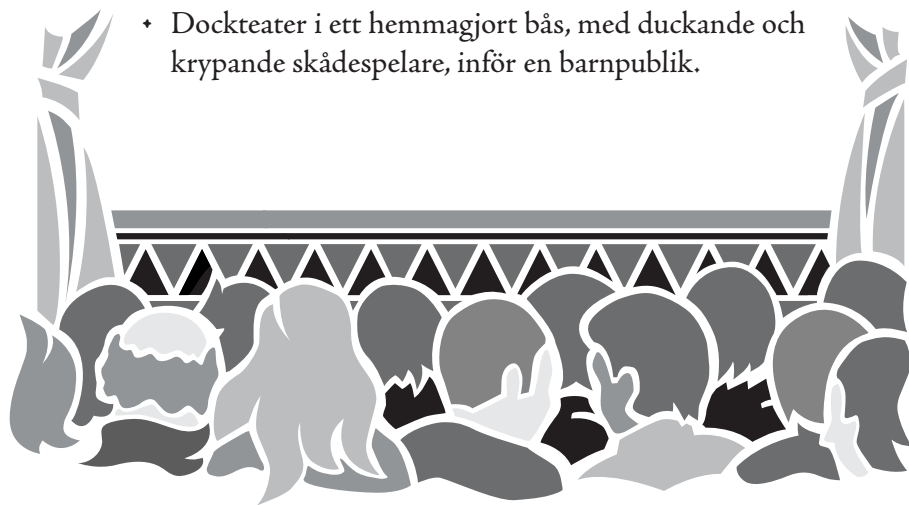
Kom överens om vilken tidsålder och plats er skådespelartrupp lever och verkar kring. Exempel kan vara:

- Nutida New York.
- 60-talets San Fransisco.
- Renässansens London.
- Medeltida Paris.
- En fantasyvärld.
- Svensk 90-talsförort.
- Antikens Rom.
- Framtida rymdkoloni.



Beskriv tillsammans teatern som SKÅDESPELARNA ska framträda på. Exempel kan vara:

- ♦ Klassiskt operahus, med konstnärlig arkitektur, ståtlig takhöjd, exklusiva balkonger och tittskåpsscener.
- ♦ Friluftsteater under bar himmel, med rader av träbänkar på gräset och skogen i bakgrunden.
- ♦ Obskyrt hak, i en trång och ostädad källare, med omaka stolar och en ranglig scen.
- ♦ Nedsänkt halvcirkelteater, med bågformade gradängsittplatser i sten, omkring scenen i botten.
- ♦ Minimalistisk blackbox, med svarta väggar, flexibel inredning och tillfälliga läktare.
- ♦ Kringresande cirkus i färglatt tält, med stolpar och linor, träscen och stående publik.
- ♦ Dockteater i ett hemmagjort bås, med duckande och krypande skådespelare, inför en barnpublik.



## SKAPA SKÅDESPELARE

Var och en av er skapar en SKÅDESPELARE. Ni skapar dem tillsammans steg för steg, så prata igenom varje punkt med varandra – med undantag för den **HEMLIGA AGENDAN**. Nedan följer en överblick över processen:

1. Ta ett anteckningskort och vik det på mitten.
2. Hitta på ett *namn*. Skriv det på framsidan.
3. Hitta på två *personlighetsdrag*. Skriv dem på framsidan.
4. Hitta på en **STOLTHET** och en **SVAGHET**.
5. Hitta på en **HEMLIG AGENDA**. Skriv den på baksidan av ditt anteckningskort – och håll den hemlig.

### PERSONLIGHETSDRAG

Varje SKÅDESPELARE har två explicita personlighetsdrag. De vägleder dig i hur du ska gestalta SKÅDESPELAREN. Exempel kan vara:

- + Divig.
- + Dramatisk.
- + Ansvarsfull.
- + Charmig.
- + Försiktig.
- + Lugn.
- + Omtänksam.
- + Nervös.
- + Högmodig.
- + Barsk.
- + Virrig.



## STOLTHET OCH SVAGHET

Varje SKÅDESPELARE har en STOLTHET – en viss form av gestaltning som hen känner sig särskilt bekväm i. Hen har även en SVAGHET – en viss form av gestaltning som hen är förhållandevis usel på. Exempel kan vara:

- ✦ Monologer.
- ✦ Kvicka verbala riposter.
- ✦ Stämningsfulla konstpauser.
- ✦ Eldig passion.
- ✦ Dans, akrobatik och koreografi.
- ✦ Relaterbar charm.

## HEMLIG AGENDA

Den HEMLIGA AGENDAN är en personlig ambition som inte har med själva pjäsen i sig att göra, men som ändå är sammankopplad med föreställningen och skådespelartruppen. Exempel kan vara:

- ✦ Bli föreställningens stjärna.
- ✦ Få respekt från en av de andra SKÅDESPELARNA.
- ✦ Göra en av de andra SKÅDESPELARNA till åtlöje.
- ✦ Imponera en specifik publikmedlem.
- ✦ Inleda en romantisk relation med en av de andra SKÅDESPELARNA.
- ✦ Sabotera föreställningen.

## GENERERA »MANUS«

SKÅDESPELARNA är alla samlade på scenen, på vilken ni om bara några timmar ska genomföra ert livs viktigaste föreställning. Ni saknar manus, men alla är vagt bekanta med handlingen sedan tidigare. Tillsammans måste ni försöka lista ut pjäsens hörnstenar – gör det i rollerna som era SKÅDESPELARE.

Alla SKÅDESPELARE minns olika detaljer från pjäsen. En av spelarna börjar med att improvisera svaret på en av frågorna nedan och presenterar det som sin SKÅDESPELARE. Skriv ned frågan och svaret på ett anteckningskort. Därefter besvarar någon annan en fråga – och så vidare – tills alla frågor är besvarade. Varje fråga kan bara besvaras en gång, såvida inget annat sägs.

Längre fram i boken finns förklaringar och exempel för respektive punkt.



- ♦ Vilken tidsperiod och miljö utspelar sig pjäsen i?
- ♦ Vilka är pjäsens centrala TEMAN? (Två svar)
- ♦ Vilka är HUVUDROLLERNA? (Ett svar per spelare)
- ♦ Vilka är HUVUDROLLERNAS MOTIVATIONER? (Ett svar per HUVUDROLL)
- ♦ Vad är pjäsens INLEDNING?
- ♦ Vad är pjäsens KLIMAX?
- ♦ Vilka är de CENTRALA REPLIKERNA? (Två svar per spelare)

## TIDSPERIOD OCH MILJÖ

Pjäsen behöver inte alls utspela sig på samma tid och plats där SKÅDESPELARNA lever och verkar. Exempel kan vara:

- ✦ 80-talets Los Angeles.
- ✦ 1700-talets Frankrike.
- ✦ Vikingatida Norden.
- ✦ Mytiska Britannien.
- ✦ Framtida världsrymden.
- ✦ Förhistorisk stenålder.

## TEMAN

Det finns två centrala TEMAN som genomsyrar SCENERNA och pjäsen i sin helhet. Exempel kan vara:

- ✦ Kärlek.
- ✦ Svek.
- ✦ Girighet.
- ✦ Frigörelse.
- ✦ Hopp.
- ✦ Död.

## HUVUDROLLER

HUVUDROLLERNA är de roller som är mest framträdande i pjäsen. Ge dem en egenskap, en titel eller ett yrke, samt ett namn. Exempel kan vara:

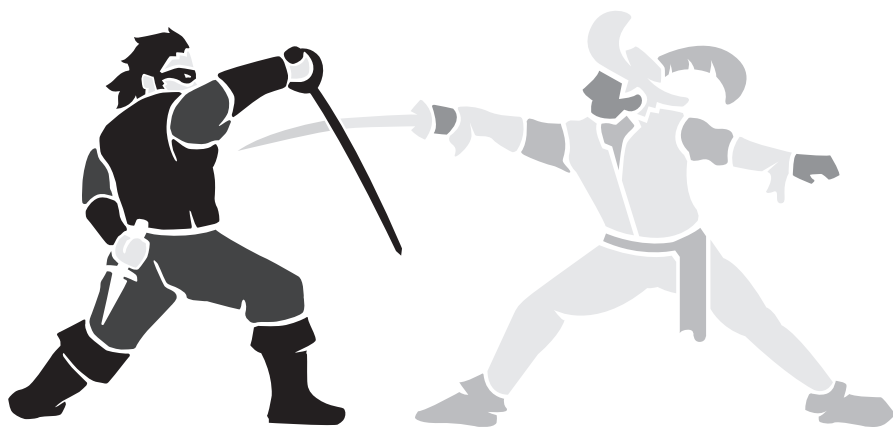
- ✦ Den listige affärsmannen Carlos.
- ✦ Den djärva rebellen Jasmine.
- ✦ Den drömmande sångaren Remy.
- ✦ Den meriterade läkaren Fiona.
- ✦ Den tvivlande prästen Alistair.

Varje SKÅDESPELARE tilldelas var sin HUVUDROLL – vilken roll som tillfaller vem är upp till era SKÅDESPELARE att avgöra sinsemellan.

## MOTIVATIONER

MOTIVATIONEN är den centrala drivkraften hos en HUVUDROLL – något hen försöker att uppnå i pjäsens SCENER. Exempel kan vara:

- ✦ Att lägga vantarna på allt guld.
- ✦ Att kullkasta maktstrukturerna.
- ✦ Att få sin älskades gunst.
- ✦ Att bli erkänd av sin omgivning.
- ✦ Att finna svar på sina betungande frågor.
- ✦ Att överträffa sin rival.



## INLEDNING

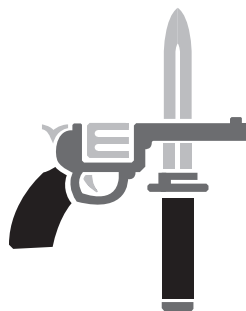
INLEDNINGEN beskriver hur pjäsen börjar och ger er en riktlinje för hur den första SCENEN ser ut. Exempel kan vara:

- ✦ Främlingen kommer till staden.
- ✦ Begravningen.
- ✦ Det hemliga samtalet i trädgården.
- ✦ Blixtförälskelsen på marknaden.
- ✦ Bråket vid matbordet.

## KLIMAX

KLIMAX beskriver hur pjäsen slutar och ger er en riktlinje för hur den sista SCENEN ser ut. Exempel kan vara:

- ✦ Bröllopet.
- ✦ Det fruktansvärda ovädret.
- ✦ Upploppet på stadens gator.
- ✦ Rättegången.
- ✦ Alla dör.



## CENTRALA REPLIKER

I pjäsen finns CENTRALA REPLIKER – repliker som »alla« känner till från pjäsen. Därför är det viktigt att SKÅDESPELARNA inte utelämnar dem. Replikerna bör vara frikopplade från specifika roller och kan förekomma mer än en gång under föreställningen. Exempel kan vara:



- »Aha! Jag visste väl att det var du!«
- »I ärlighetens namn rör det mig inte i ryggen.«
- »Din mun jobbar övertid, men din hjärna verkar vara på semester.«
- »Glöm för bövelen inte potatisen!«
- »Åh, nej! Inte igen...«

## FÖRSTA SCENEN

Den spelare som senast var på teater får etablera den första SCENEN. SCENEN måste vara en PJÄSSCEN – och premissen för den är gruppens tidigare svar på frågan »Vad är pjäsens INLEDNING?«

## SCENOMDÖME

Efter varje PJÄSSCEN avgör ni publikens SCENOMDÖME.

1. Lägg i två svarta markörer i påsen.
2. Om ni som spelare upplevde att SCENEN förmedlade pjäsens TEMAN – lägg i en vit markör för varje TEMA som förmedlades.
3. Lägg i en svart markör för varje TEMA som inte förmedlades under SCENEN.
4. Lägg i en vit markör för varje tidigare oanvänd CENTRAL REPLIK som yttrades under SCENEN. Respektive CENTRAL REPLIK räknas bara en gång under pjäsen –

även om de gärna kan yttras flera gånger – så rita ett kryss över använda repliker.

5. Varje spelare tar en svart och en vit markör, lägger dolt dem i varsin hand och knyter händerna. Om din SKÅDE-  
SPELARE tyckte att SCENEN kändes bra och gick i linje med hens vilja – håll fram den knutna handen med den vita markören. I annat fall håller du fram den knutna handen med den svarta markören. Sedan räknar ni ner och öppnar era händer samtidigt för att visa vilken markör ni har valt. Lägg alla de framhållna markörerna i påsen.
6. En av er drar två slumpmässiga markörer ur påsen. Dessa blir publikens SCENOMDÖME. De samlar ni i en skål som utgör publikens tillfälliga HELHETS-  
OMDÖME. Påsen tömmer ni sedan tillbaka bland de oanvända markörerna.

## FÖLJANDE SCENER

Efter att den första SCENEN har avslutats går turen att etablera nästa SCEN ett steg medurs. SCENERNA behöver inte nödvändigtvis fortsätta där SCENEN innan slutade. Tid och andra scener av pjäsen kan ha passerat – ni kan rentav etablera SCENER som är tillbakablickar.

## FÖRSTA AKTEN

Varje spelare ska få hinna etablera minst en SCEN var under AKTEN. Därefter är det fritt fram att bryta FÖRSTA AKTEN.

Detta innebär helt enkelt att ni efter en PJÄSSCEN konstaterar att AKTEN är över – men ni får gärna avsluta SCENEN på ett dramatiskt sätt, eventuellt genom att introducera en plötslig vändning. SCENOMDÖMET avgör ni som vanligt.

## KOMPLIKATIONER

Mellan AKTERNA skapar ni KOMPLIKATIONER som kan inträffa under den ANDRA AKTEN. En av er skriver »Kuliss« på ena sidan av lika många tomma anteckningskort som ni är spelare, samt »Pjäs« på motsvarande antal tomma anteckningskort. Sedan tar varje spelare ett av respektive kort.

På den tomma sidan av respektive kort skriver du ned en KOMPLIKATION – men visa inte de andra spelarna vad du har skrivit. En KOMPLIKATION ska vara någon form av motgång som kan ställa till det för SKÅDESPELARNA. Den ena ska vara en KOMPLIKATION som kan inträffa under en KULISSCEN, den andra ska kunna inträffa under en PJÄSSCEN. Exempel på KOMPLIKATIONER kan vara:

- ✦ Häcklande publikmedlem.
- ✦ Fel på garderoben.
- ✦ Förvirrad FIGURANT på SCENEN.
- ✦ Dekoren brinner.
- ✦ En SKÅDESPELARE har blivit berusad.

Lägg korten märkta med »Kuliss« i en hög och de märkta med »Pjäs« i en annan – med texten nedåt. Blanda respektive hög.

## ANDRA AKTEN

Under den ANDRA AKTEN kan en spelare när som helst dra den översta KOMPLIKATIONEN från lämplig hög och introducera den i SCENEN. De SKÅDESPELARE som är inblandade i SCENEN får sedan försöka hantera KOMPLIKATIONEN utan att det förstör föreställningen.

Efter att alla spelare har fått etablera minst en SCEN var är det fritt fram att introducera pjäsens KLIMAX under en PJÄSSCEN. När SCENEN är över är pjäsen slut. SCENOMDÖMET avgör ni som vanligt.

## HELHETSOMDÖME

När föreställningen är över avgör ni publikens slutgiltiga HELHETSOMDÖME. Detta genom att först lägga till ytterligare markörer i skålen – och sedan göra en summering:

1. Om ni som spelargrupp upplevde att pjäsen i sin helhet kretsade kring pjäsens TEMAN – lägg till en vit markör för varje TEMA som var i centrum.
2. Lägg till en svart markör för varje TEMA som ni upplever att pjäsen i sin helhet inte kretsade kring.
3. Lägg även till en svart markör för varje CENTRAL REPLIK som aldrig yttrades under pjäsen.
4. Summera HELHETSOMDÖMET genom ta bort lika många vita och svarta markörer tills det bara finns en sort kvar. Avläs sedan resultatet här till höger.

## O VITA MARKÖRER

*Katastrofen är ett faktum.* Föreställningen är ett fullständigt misslyckande, publiken buar och kastar bös upp på scenen och ingen av er lär någonsin få jobba i den här branschen igen. Det klokaste är att bara smita ut bakvägen och börja fundera på en ny karriär.

## 1-3 VITA MARKÖRER

*Det kunde ha gått bättre...* Föreställningen är inte fullständigt misslyckad, men den är förhållandevis menlös. Publiken lämnar salongen oberörda och inom kort är föreställningen bortglömd. Det blev inte den succé ni hade hoppats på, men det kunde å andra sidan ha gått värre.

## 4-6 VITA MARKÖRER

*Förvånansvärt framgångsrikt.* Oddsens var emot er, men föreställningen blev i slutändan både välspelad och berörande. Publiken är överlag imponerad och talar efteråt väl om föreställningen – och om er. Det här kan vara början på något stort!

## 7+ VITA MARKÖRER

*Enastående succé!* Föreställningen överträffar vida allas förväntningar och de stående ovationerna skallar i salongen. Blomster och hyllningar kastas över er, medan agenter väntar i manegen på ett tillfälle att få rekrytera er. Ryktet om den fantastiska föreställningen sprider sig som en löpeld över hela landet och blir med tiden legendarisk, med otaliga efterapningar som aldrig lever upp till originalet.

## EPILOG

Alla spelare får beskriva hur deras respektive SKÅDESPELARE reagerar på publikens HELHETSOMDÖME och hur hens tillvaro ser ut efter föreställningen. Ni kan fokusera på tiden omedelbart efter att hen kliver av SCENEN, göra en överblick av resten av SKÅDESPELARES liv, något mitt emellan eller lite av båda. Dela gärna med er av era HEMLIGA AGENDOR.

Det sista ni gör är att gemensamt ge pjäsen ett lämpligt namn.



# SPELEXEMPEL

Spelarna Andrea, Erik, Jamila och Malcolm har snackat ihop sig om förutsättningarna: nutida New York, på en stor anrik och klassisk teater. De har även skapat varsin SKÅDESPELARE:

- ♦ Andrea har skapat Ali, som är nervös och virrig, har »Relaterbar« som STOLTHET och »Auktoritet« som SVAGHET.
- ♦ Erik har skapat Elisabeth, som är divig och dramatisk, har »Monologer« som STOLTHET och »Akrobatik« som SVAGHET.
- ♦ Jamila har skapat Jennifer, som är lugn och ansvarsfull, har »Stämningfulla konstpauser« som STOLTHET och »Eldig passion« som SVAGHET.
- ♦ Malcolm har skapat Michael, som har »Lustigheter« som STOLTHET och »Sång« som SVAGHET.

De har kommit fram till att pjäsen utspelar sig i 1700-talets Frankrike – samt att den har »Kärlek« och »Död« som TEMAN. De har också hittat på HUVUDROLLERNA:

- Den drömmande gatsoparen Albert, som vill bli något mer än en enkel trashank – spelad av Ali.
- Den blåögda prinsessan Eloise, som vill ta makten över sitt eget liv– spelad av Elisabeth.
- Den beräknande drottningen Jeanette, som vill värna om släktens suveränitet – spelad av Jennifer.
- Den arroganta ädlingen Maurice, som vill öka sin status och sitt inflytande– spelad av Michael.

Första SCENEN etableras av Jamila. Gruppen har konstaterat att pjäsens INLEDNING är »Blixtförälskelsen vid marknaden«.

**Jamila:** Okej, ridån går upp och kulisserna är små pittoreska husfasader. Det står något marknadsstånd och en vagn där också. Drottning Jeanette och prinsessan Eloise kommer in på scenen. Och med sig har de en livvakt – Malcolm, du får spela hen.

**Malcolm:** Som Michael?

**Jamila:** Ja, men som en BIROLL – inte som Maurice. Du har en stor hatt och en lösmustasch för att dölja ansiktet. »För sista gången, mitt barn – du har inget val. Du måste gifta dig med Maurice. Han tillhör en fin familj och vi behöver dem som allierade.«

**Erik:** »Men mor, jag vill inte! Maurice är säkert en utomordentlig karl, men jag har knappt träffat honom. Och när jag såg honom kände jag bara... knappt något alls. Inga lågor, ingen glöd, inte ens en liten gnista.« Jag skakar på huvudet och blickar uppgivet mot himlen.



**Andrea:** In på scenen kommer Albert klädd i enkla och smutsiga kläder, sopandes med en borste. Han får syn på prinsessan Eloise och tappar hakan, innan han kvickt stänger munnen. Men han stirrar fortfarande på henne, hänfört.

**Erik:** Eloise tittar ned och får i sin tur syn på Albert. Deras blickar möts och dröjer kvar.

**Andrea:** »He-hej!« ropar jag och vinkar lite tafatt.

**Erik:** Eloise vinkar blygt tillbaka.

*Malcolm ler finurligt och plockar upp en av lapparna med CENTRALA REPLIKER från bordet – som han har spanat in under SCENEN – och läser högt från den.*

**Malcolm:** »Vik hädan, ditt lortiga slödder!« ryter jag och gör en schasande gest mot Albert.

**Andrea:** Jag hör inget, utan står bara och fänler mot Eloise.

**Malcolm:** »Hörru! Ta din kvast och stick iväg, annars sopar jag till dig!« Jag börjar gå mot honom.

**Andrea:** Jag rycker till och sliter blicken från prinsessan får syn på den arga vakten och börjar springa därifrån.

**Erik:** Jag står kvar och tittar lite besviket och längtande efter Albert.

**Jamila:** Grymt! Där klipper vi SCENEN!

**Malcolm:** SCENOMDÖME då? Jag lägger två svarta markörer i påsen först. Hur var det med TEMAN?

**Andrea:** Definitivt »Kärlek«! Men »Död« tycker jag inte riktigt att vi hade något om.

**Erik:** Nja, det skulle väl vara vaktens hot. Men nej, det tycker inte jag heller.

**Malcolm:** Okej, vi lägger i en vit markör och en svart då. Och så använde jag ju en **CENTRAL REPLIK** – så det blir en vit markör till.

**Jamila:** Sen tar alla en av varje. Knyt händerna och håll fram handen med vit sten i om din **SKÅDESPELARE** var nöjd med scenen, eller svart om hen var missnöjd. Beredda? Ett, två, tre!

*Alla öppnar handen de har hållit fram. Jamila, Erik och Andrea håller alla fram vita stenar. Malcolm håller fram en svart sten.*

**Jamila:** Haha, jäså? Var inte Michael nöjd?

**Malcolm:** Njae, han tyckte inte att han fick vara tillräckligt lustig. Att spela en sur vakt var inte hans grej.

**Erik:** Då så, stoppa i markörerna i påsen och sen drar någon två.

*Andrea drar en slumpmässig sten ur påsen och får upp en svart. Jamila drar också en och får upp en vit.*

**Malcolm:** Hoppsan, en av varje. Så publiken tycker att det var en lite blandad scen – inte helt nöjda, men inte helt missnöjda heller.

**Andrea:** Erik, nu är det din tur att etablera en **SCEN**!



*Thespian* är ett  
samberättande rollspel om en  
kaotisk teaterföreställning där  
skådespelarna desperat försöker  
undvika att det blir  
en fullständig katastrof.

Text © 2020 Lucas Falk och Edvard Jonsson

Form © 2020 Bläckfisk Förlag AB

[www.blackfiskforlag.com/thespian](http://www.blackfiskforlag.com/thespian)



**bläckfisk**  
FÖRLAG

