



Byt upp mig!

av Tobias Wrigstad,
Thorbiörn Fritzson
& Olle Jonsson

Manual för programledare

Om du inte har läst spelarmanualen, sluta omedelbart läsa nu och fortsätt inte förrän du gjort det. Annars blir nog denna manual svår att förstå.

Kort om Byt upp mig!

Byt upp mig! är ett friformsarr (eller kanske mer jeepform?) av Vi åker jeep. Det totades ihop för första gången i ett ganska annorlunda format under Halmicon 2004 av Thorbiörn Fritzon och Tobias Wrigstad. Sedan reviderades det fullständigt tillsammans med Olle Jonsson inför Knutpunkt 2005. Den här versionen är den svenska översättningen av den engelska version, The Upgrade!, som sattes upp på RopeCon i Finland 2006.

Scenariot handlar om fördomar för deltagare i dokusåpor, och dokusåpor generellt. Framförallt såpor som Temptation Island, etc. Scenariot handlar om dokusåpan "Byt upp mig!" där man anmäler sig i par, som splittras och dejtar andra under ett part veckor på en lyxig ö någonstans där det är bra mycket varmare än hemma i Sverige. Relationer spricker och nya bildas. Och allt fastnar på film och visas på tv.

I slutet av varje vecka röstar deltagarna om de vill stanna kvar i sina gamla förhållanden eller byta upp sig. Med tumme ned (stanna) eller tumme upp (byt upp mig!) eller med skyltar om du orkar göra sådana. Om de två par som dejtar röstar "byt upp mig" har alltså ett nytt par bildats som får gå vidare till nästa veckas provningar, och så fylls nya deltagare på. Man kan spela så många veckor man har lust till.

Publiken kan också rösta fram "veckans par" eller bestämma att två personer borde dejta etc. Som programledare har du all makt och det är din uppgift att, som det heter nu för tiden, "gå bananas" i syfte att hålla tittarsiffrorna uppe.

Par som bildas under showen får förstås lyxkryssningar, pengar, etc. i sann TV-anda. Par som splittras eller stannar kvar får gå ut bakvägen. .

De möjliga historierna att spela i scenariot är många och spelet kan liknas litet vid ett lajv i det att det finns en story för varje deltagare och en inte övergripande, som annars är brukligt i friform. Vill man skapa en sådan – **absolut!** Scenariot handlar om vad som händer med deltagarna och deras förhållanden under sin vistelse på Byt upp mig!-ön, och hur deras liv och beteenden förändras av att plötsligt hamna i rampljuset (och kanske bli förnedrad i TV). Vi skall också kika in bakom kulisserna och möta producenterna och se vad som händer när kameran inte är på.

Som spelledare ikläder du dig rollen av programledare för programmet. Vi föredrar två programledare (alltså, två spelledare), för att dynamiken blir bättre, men spelet klarar sig bra med bara en. Man behöver en kritisk massa av spelare för att det skall fungera, helst 8 men 6 går också bra. Om du har ett ojämnt antal spelare kan du låta en vara programledare med dig, eller, om du har två programledare, låta en programledare bli deltagare.

Historierna är inte bestämda i förväg. Vi har några exempelroller som gärna kan ersättas av andra, en frågeformulär-baserad process för att fläska ut rollerna och en saftig verktygslåda med tekniker för att göra spelet intressant som alla är skraddarsydda för TV-metaforen. Om du vill bestämma historiernas utkomst i förväg, kör.

Byt upp mig! sänds som ett timslångt program varje dag i veckan med ett längre program på söndagkvällarna för att rekapitulera och sammanfatta tiden som gått. Spelet kommer att växla mellan att spela söndagsprogrammet med deltagarna i bekväma stolar, intervjuer, frågor från publiken och, framför allt, att spela klipp från veckan som gått.

Programmet börjar med en kort sammanfattning av förra avsnittet där bland annat den s.k. speed-dejtingen visas (beskrivs senare i denna manual).

Spelarna kommer att spela inte bara deltagarna utan även alla biroller, producenter, kamera män, restaurangpersonal, etc. Förutom programledare är det inte tänkt att du skall spela någon som helst roll under scenariot.



Innan spelet startar bör spelarna läsa spelarmanualen med beskrivningarna av de olika teknikerna vi använder. När spelarna har gjort det bör de läsa sina roller (alternativt skapa egna) och sedan fläska ut dem med hjälp av frågeformulären som är en del av spelet. De besvarade frågorna skall läggas tillgängligt för alla spelare att läsa. Nu är det dags att gå igenom teknikerna i spelarmanualen tillsammans.

Sedan är det dags för mediaträning, som är en rollspelsövning för att få spelarna varma i kläderna och tänka på sina roller. När mediaträningen är klar är det dags för spelet att börja.

Spelet börjar i TV-studion. Alla deltagare är där

och sitter i soffor eller fåtöljer och småpratar, håller hand, flirtar, hatar varandra, etc., precis som de har gjort hela veckan innan. Programledarna introducerar showen för tittarna och rekapi-tulerar första gången paren möttes genom att visa klipp från (=spela) speed-dejting aktiviteten i början av veckan. (Beskrivning finns i detta häfte.) Påannonsera detta i stil med "nu skall

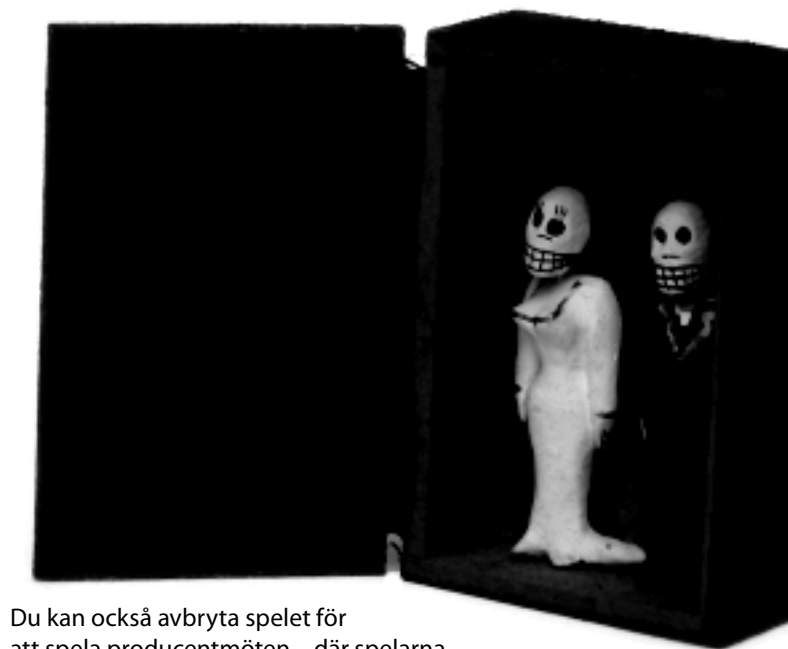
vi ta en titta på hur det var ni alla möttes i de här konstellationerna", och flytta spelet ut i nutidszonen (se spelarmanualen) och spelar speed-dejtingscenen.

Vid speed-dejtingen bestäms vem som skall dejta vem, vilka par (s.k. *potentialer* med Byt upp mig!-terminologi) som har dejtat på Byt upp mig!-ön under den gångna veckan.

Efter speed-dejtingen kan du klippa tillbaka till studion igen. En bra grej här är att intervjua de olika paren och få dem att prata om vad som har hänt under veckan, etc. Därefter är spelet i stort sett helt fritt fram till att programmet tar slut och röstningen tar vid.

Varje deltagare har valt ett eller två klipp från den gångna veckan som skall visas för publiken, d.v.s. spelas i nutidszonen. Kontextualisering med möjliga framtider och förfluten tid brukar snabbt kicka igång och det är inte ovanligt att man tillbringar mer tid där än i nuet. Om man vill kan man gå till reklam för att få tillfälle att se vad som händer när inte kameran är på, etc. – rollernas sanna känslor kanske kan hitta fram. Du kan också spela om en scen flera gånger, t.ex. "klippt på ett mer aggressivt sätt", etc. för att låta spelarna raffinera scenerna och storyn allteftersom.

Du kan avbryta spelet när som helst för att spela en scen, t.ex. med kökspersonalen på Byt upp mig!-ön som skvallrar om vad de har sett eller hört, etc. Det är ett bra sätt att introducera nya händelser och få litet styrsel på spelet om det behövs. Personalen kan t.ex. höra samlagsljud eller råka avslöja hemliga möten i natten, etc.



Du kan också avbryta spelet för att spela producentmöten – där spelarna ikläder sig rollerna av producenter som bestämmer allt om showen (de kan t.ex. sparka dig!). Syftet med producenterna kan t.ex. vara att fixa taskiga tittarsiffror genom nya inslag och upptåg, etc. Spelarna skall ha full frihet att ändra hus scenariot spelas. Ett annat bra styrmedel är att introducera nya element och låtsas som om de är standard för programmet. Exempel finns i detta häfte.

När programmet drar mot sitt slut skall deltagarna rösta om de skall stanna eller byta upp sig. Om båda parter i en potential röstar "byt upp mig!" får de stanna en vecka till, fast kanske inte tillsammans, såvida inte alla röstar "byt upp mig!". Om det behövs formas nya par genom att man fyller på med nya deltagare utifrån. Om inte båda röstar "byt upp mig!" är man ute.

Publiken kan rösta fram "veckans par", "veckans hunk/babe", etc. Så fort omröstningen är över är spelet slut, såvida man inte vill spela en vecka till. I så fall hoppar man direkt till nästa veckofinal.

Se till att prata igenom spelet efteråt. Vad fungerade? Vad fungerade inte? Hur kan spelet förbättras, vad är svårt och hur fixar man det? Fundera också över varför folk spelade som de gjorde, och varifrån inspirationen till rollerna kommer ifrån. Att prata om och analysera ett spel är viktigt, men håll inte på för länge, och ta det inte på för stort allvar.

Komedi? Drama? Tragedi?

Byt upp mig! kan spelas som komedi, som drama, som tragedi, eller vad som helst egentligen. Att spela det som en komedi är det enklaste sättet, men det är inte dåligt för det. En intressant övning kan vara att byta stil halvvägs in i spelet. De flesta av våra exempel kan läsas både som komedi eller tragedi -- det handlar nog mycket om hur man har rattat in hjärnan. Det viktigaste är att alla skall vara överens om hur man skall spela.

Spelare av scen och hur man spelar

Du har läst i spelarmanualen hur det är tänkt att spelet skall spelas: golvytan delas in i tre delar. En bra idé, förutsatt att yta och möbler finns, är att separera studion från nutidszonen. På det sättet kan deltagarna sitta kvar när ett klipp med någon annan i spelas, och titta på klippet.

När en deltagares klipp skall visas bör programledaren först ställa några frågor om klippet för att ge spelaren möjlighet att i roll berätta för/telgrafera till alla andra (som skall vara med i klippet) om vad som är på gång. Till exempel, om Erkki säger, "Det här klippet visar hur mitt frieri till Ritva blev avbrutet två gånger av att Mauri kom in" så förstår alla vad som händer och Mauri's spelare att han bör komma in minst två gånger. Ett annat sätt att påannonsera samma klipp kan vara att bara säga "Det här klippet visar hur Mauri räddade mig från ett öde värre än döden!" Det är mer subtilt och chansen för "fel" större, men det blir mer spännande och öppet för andra spelares input. Sedan leder Erkki Ritva upp på scenen (nutidszonen) och sätter igång.

De flesta klippen kommer att innehålla endast två roller med enstaka biroller. Spelare som inte är med i bild skall titta på och sköta kontextualisering. Samspelet mellan scenerna i nutidszonen och de övriga två är en av spelets grundbultar. Utan dem kommer spelet förmodligen inte att vara speciellt intressant eller roligt. Uppmuntra spelarna att fläska ut rollerna genom scener i framtiden eller det förflutna. Om det inte fungerar får du skapa egna scener och karta in!



Här är en beskrivning av scener nämnda ovan och möjliga scener att kasta på spelarna om det behövs. De är också tänka som en inspiration för dig som programledare.

Scener och möjliga scener

Mediaträning

I denna scen besöks varje par i sitt hem av två mediatränares som skall hjälpa dem att förbereda sig för livet som dokusåpakändis. Mediatränarna har korta rollbeskrivningar och får en kort lista av aktiviteter för träningsstillfället. Scenen spelas en gång för varje par och varje gång tar man en fråga från mediatränningsloggen. Spelare som inte är med i spel får kontextualisera även här. Roterat mediatränarrollerna och se till att varje par får träna. Den här scenen är mer som en övning/uppvärmning, och det är okej om det blir för många extrascener, etc. Så har man något att referera till när man förklarar för spelarna hur de bör ändra sitt beteende innan spelet drar igång på riktigt.

Mediatrainingsscenernas mål i spelet är att lära rollerna hur man beter sig i TV. Målet utanför spelet är att spelarna skall bekanta sig med teknikerna och varandra. Om scenen halftar eller om man måste gå ur roll för att ställa en fråga, etc. så är det helt okej. Det kan vara en god idé att prata igenom scenen tillsammans efteråt för att ringa in styrkor och svagheter. Om man behöver kan man spela scenen flera gånger.

Det Japanska Badet

"In Japan, men always come first. Women second." Den här scenen kan enkelt reduceras till ett slagsmål mellan könen bara för att visa hur stereotypa och mossiga shower som Byt upp mig! är. I det japanska badet tvättar kvinnorna sina män, vem som tvättar vem väljs slumpvis, men inga riktiga par är tillåtna. Idén är förstås att bygga upp spänning -- "är inte min partner litet för nära med han vad han nu heter?" Kanske sätter det igång någon att få se sin partner gnida in någon annan med olja? Minns att målet är bra TV. Japanska badet är kanske inte en jättebra idé om man vill tona ned komikaspekten av spelet.

Speed-dejting

Fantastisk idé! Speed-dejtingkonceptet försäkrar dig om att du inte hamnar med fel kvinna under din tid som TV-stjärna.

Speed-dejting fungerar så här: ställ alla stolar i två rader mot varandra mitt i nutidszonen. Männen sitter på en rad och kvinnorna på en. Paren bör sitta mitt emot varandra, ansikte mot ansikte. När gonggongen ljuder flyttar alla män ett steg åt vänster (den vänstraste faller över) så att varje man sitter framför en ny kvinna. Nu är det dags att introducera sig, prata litet om sig själv, var man är på väg i livet, men framförallt fråga ut den andra parten. Man har ca två minuter på sig innan gonggongen ljuder igen och det är dags att rotera vänster igen. Upprepa detta tills paren sitter mitt emot varandra igen. Nu får de två minuter att ta farväl av varandra. Minns att det kan vara sista gången de sitter mitt emot varandra som ett par. Nu ljuder gonggongen igen, och det är dags för kvinnorna att välja.

När alla har speed-dejtat är det dags för männen att uppvakta kvinnorna. Männen ger en ros till den kvinna som han helst vill vara med. Om en kvinna får fler än en ros får hon välja. Se till att det inte blir ett ursprungligt par kvar. Programledarna tar ansvar för att se till att allt går rätt till. Att programledarna har all makt är i linje med resten av showen så det är bra att deltagarna får lära sig det redan tidigt. När paren har bildats, och möjligen intervjuats av programledarna är det skjuts in i väntande limousiner till Byt upp mig!-ön.

Erfarenhetsutbytet

Erfarenhetsutbytet handlar om att männen möts för sig och kvinnorna för sig och diskuterar sina respektive. Naturligtvis träffas männen i det turkiska badet eller på en fotbollsarena och kvinnorna på ett spa där de blir masserade etc. Programledarna skall inte vara närvarande, såvida inte spelarna är trögstartade. Männen kan skryta om erövringar, prata om vad kvinnorna gillar eller inte gillar, etc. och kvinnorna naturligtvis samma sak. Klipp från erfarenhetsutbytet är ofta intressanta -- "jaså, det är vad du säger om mig när jag inte hör" -- när de visas under veckofinalen och alla får höra vad som sades. Om en spelare frågar om det finns en kamera under scenen, svara "nej". En man som planerar att lämna sin kvinna kan skuldtyngd ge en annan man tips om hur han skall vinna hennes hjärta, eller två kvinnor kan komma överens om att byta män, eller pröva den andres mans trohet, etc.

Ankomsten till hotellet

När paren anländer Byt upp mig!-hotellet upptäcker de att varje rum har blivit tema-inrett på ett speciellt sätt för att passa dem. Till exempel kan ett rum ha ett gör-det-själv-tema med en massa råvaror för god mat, en kändiskock, etc. eller varför inte ett vilda västern-tema med en mekanisk tjur, ölkorv, vattensäng och tigmatta? Spelarna får själv beskriva hur rummen är inredda och vara hur vilda som passar efter hur ni spelar. En annan möjlighet är förstås att beskriva rummen för spelarna, men undvik det om du inte har en jättebra anledning. Tänk korta klipp som trailers för programmet.

Bungy Jump

Detta kan vara en utmaning. Idén är att ge paret en utmaning: "om ni båda klarar av utmaningen så vinner ni 20.000 kronor (eller vad det kan vara), men om bara en av er gör det får ni ingenting!" Sedan splittrar man paret och de får reda på var och en för sig vad det handlar om. Prisoners' Dilemma, helt enkelt.

Man kan också skapa scener där kvinnan överkommer sin höjdrädsla i tron om att mannen naturligtvis har hoppat, etc. Eftermålet är i regel mycket mer intressant än själva hoppet, eller vad det nu kan vara.

Producentmöte

Producentmötet äger rum i den spritindränkta skybaren på toppen av Byt upp mig!-hotellet. Producenterna kan följa alla kameror och parens rum från en TV på bordet. De måste bestämma vad de skall göra med showen, hur de skall se till att hålla tittarsiffrorna uppe, vad de skall utsätta paren för, etc. Håll mötet relativt kort och effektivt om det inte rockar någon alldeles särdeles. Alla är säkert stressade och möteströtta ändå.

Få spelarna att förstå att kameran är av. De kan fortfarande kontextualisera om de vill. Voice over och fågeln i örat är bra spelledartekniker här. En voice over kan handla om nervösa producenter, dåliga tittarsiffror och dålig försäljning av reklamtid under programmet -- ICA vill inte associeras med ... etc. Producenterna skall rädda sina skinn, och det kan de t.ex. göra genom att sälja deltagarnas.

Producenterna bryr sig om demografi, om vilken potential varje par har att uppskattas av TV-publiken, om de kan subtilt smyga in reklam för något, etc.

Spelarnas mål i denna scen är att producera en lista av saker som kan hända med paren under den kommande veckan. Scenen hjälper dem alltså att spåna fram klipp i spel.

Ett bra trick är att låta en TV-skärm visa vad som händer på hotellrummen. På så vis är det lätt att klippa till en scen med ett av paren och tillbaka igen för att skapa litet dynamik i scenen. Minns också att producenterna måste veta något om paren för att kunna göra bra TV av dem.

Tips & Trix

Koncentrera dig på ett par åt gången. Spelare som inte är "i bild" skall titta på och aktivt skapa extra scener.

Tajming är a och o. Det är inte en dålig idé att avsluta en scen på ett sätt som antyder att någonting som kanske inte skulle ha hänt händer. Om Erkki ger Päivi massage och vi gör en "fade to black" och klipper till morgonen efter så antyder det hemligt sex, oavsett vad som verkligen hände.

När det passar, ha en scen "off-camera". Till exempel, kamerateamets lediga kväll låter paren mötas i baren och dricka drinkar utan rädsla för att fastna på bild. Hur påverkar detta interaktionen? Det är också en **väldigt bra idé** att ha ett antal scener som faktiskt sammaför samtliga roller, förutom det uppenbart spelbara i att se någon annan i samma rum gå hand i hand med ens partner. Du skall dock inte starta med sådana scener, utan låta dem komma när paren har etablerats litet. Först då är de intressanta. Se också till att tidigt etablera att spelarna inte kommer att serveras färdigbakade scener, utan att de skall få jobba själva. Spelet är deras, de är deltagare, producenter och publik.

Det är bra att ha ett explicit mål eller tema för varje scen med varje par. Till exempel, om producenterna bestämmer sig för att utsätta Erkki och Päivi för en bungy jump-utmaning handlar scenen uppenbart om att pröva deras relation. Att erbjuda dem pengar, etc. kommer att uppmuntra Erkki att pusha Päivi yt-

terligare, trots att hon inte vill, bara för att få pengarna, eller tvärtom.

Om du vill kan ni spela flera veckor av showen. Ge deltagarna en dags ledigt, etc. Ha ett producentmöte för att stämma av inför fortsättningen. Kanske välja ett tema för nästa vecka. Det låter kanske flummigt, men det är meningen. Det finns inga solida riktlinjer här, utan vad du och dina spelare känner rock kommer att rocka. Är spelarna intresserade av att fortsätta en vecka till har de förmodligen både adrenalin och inspiration nog att ösa.

