



Byt upp mig!

av Tobias Wrigstad,
Thorbiörn Fritzson
& Olle Jonsson

Spelarmanual

Välkommen till Byt upp mig!, ett friformsscenario (jeepform?) om the imaginära dokusåpan med samma namn. Farten kommer att vara hög när vi kastas fram och tillbaka mellan olika scener och händelser. Det är ett späckat schema, och även om dina spelledare håller koll på klockan skall du lägga på minnet att tid är en begränsad vara. När allt kommer omkring så är ju detta TV, och på TV är tid dyr, klippen är snabba och allt klipps ned till oigenkännlighet. Med andra ord kommer du inte alltid att ha tid att ta det lugnt och fint.

Den här manualen skall du läsa först. Den beskriver alla tekniker som vi skall använda oss av. När du har läst den är det dags att läsa sammandraget av scenariot (på nästa sida) en gång till. Sedan är det dags att läsa in rollen, svara på frågeformulären och forma en relation med din partner!

Sammandrag av spelet

1. Läs spelarmanualen (den här!)
2. Läs din roll Ta reda på vem som spelar din partner. Svara på frågeformulären. Skapa er relation.
3. Spelledarna går igenom teknikerna som spelet använder sig av
Nu bör det ha gått ca 30 minuter.
4. Kort mediaträning i roll Uppvärmning och mediaträning i ett.
5. Kameran går! Du är en TV-studio för den live-sända veckofinalen
6. Programmets sista inslag En hemlig omröstning om huruvida du skall *stanna* kvar i ditt gamla förhållande, eller *byta upp dig*!

Fläska ut tolkningen av din roll genom att besvara frågor som spelledaren ger. Det finns personliga frågor och parfrågor. Svaren finns tillgängliga för alla att läsa under spelet. Försök att rolla på samtidigt som du gör detta, så att du är i roll samtidigt som du blir klar med ifyllandet. Hitta en bra trigger för att snabbt hitta tillbaka till rollen för det blir mycket hoppande mellan roller.

Besvara parfrågorna tillsammans med din partner. Gör det i roll, tänk er att ni är i köket och har just fått papperena från produktionsbolaget, eller vad ni vill.

Precis som med de personliga frågorna kommer dessa frågor att vara tillgängliga i spel.

Förutom att spela deltagare i dokusåpan kommer du också att behöva spela alla biroller – producenter, regissörer, kameramän, ljudtekniker, hotellpersonal, etc. Förutom programledarna, som spelas av spelledarna, finns det få roller som inte spelas av spelare. En viktig detalj är att du ofta kommer att behöva spela roller som någon annan redan har spelat tidigare, så lyssna noga så att du kan fortsätta i samma stil.

Som du kanske inte vet är *Byt upp mig!* en timplång dokusåpa som sänds dagligen med en lång veckofinal på söndagarna. Veckofinalen återbesöker det bästa av den gångna veckan genom att låta dig och dina meddeltagare visa klipp. Spelet växlar mellan klipp, intervjuer, frågor från studiopubliken, mm. Allt detta spelas, och vi skall försöka att klippa så sömlöst som möjligt mellan alla olika sorters scener.

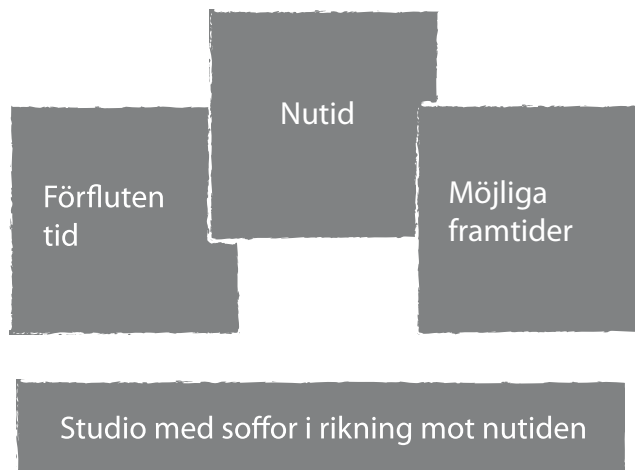
Programmet startar med en rekapitulation av veckans första avsnitt med klipp från speed-dejtingen (förklaras av spelledarna). Minns att såpan har pågått i (minst) en vecka, så det finns en historia och bagage – kanske har du, när programmet börjar, redan träffat ditt livs kärlek! (Fast du får inte avslöja det direkt, det vore dålig TV!) Och så undrar du kanske om din fru har varit lika trogen som du...

Nya relationer där båda parer oberoende av varandra röstar "byt upp mig!" formar ett nytt par för nästa veckas show. Studiopubliken kan också rösta fram "veckans par" eller fösa ihop två personer som de tycker borde passa ihop. Som du märker är det rörigt, men det är okej, för programledarna styr upp allt. Oroa dig inte. De är proffs.

Om miljön och settingen

Scenariot spelas i ett och samma rum. Eftersom spelet inte handlar om hemligheter och att bli överraskad skall man inte lämna rummet om eller viska om man har en privat konversation i spel. Vi tror att rollerna är bättre rustade för att inget veta om spelarna vet allt.

Vi delar in spelrummet i fyra zoner: mittenzonen är nutid – där allt som fastnar i kameran på dokusåpan utspelar sig. Allt som utspelar sig till vänster om nutidszonen är förfluten tid (som rollerna minns den) och allt till höger är möjliga framtider – saker som kan men inte behöver hända. Framför dessa tre tidszoner är TV-studion med sina soffor, enligt figuren. Scener i förfluten tid och nutid handlar om att **kontextualisera**, dvs. ge perspektiv på vad som händer i nutiden.



Telegrafering

En av styrkorna med bordsrollspel och friform över lajv är att vi kan använda samma fysiska utrymme flera gånger för att representera olika platser. I Byt upp mig! tycker vi inte att du skall använda för mycket dekor eller verkliga props, eftersom det påverkar vilka platser spelet kommer att besöka. Men, eftersom vi inte har dekor och kulisser är det viktigt att vi kommunicerar till alla spelare vilken setting en scen äger rum i, eller vad den blå muggen just nu representerar. Vi kallar detta för **telegrafering**. Förlåt oss för ett antal exempel som förmodligen är självklara för dig.

Telegrafering görs helst, tycker vi, utan att bryta rollen. Man väver inte information i spelet och telegraferar den under pågående spel. Om två spelare helt plötsligt vill spela en scen i det förflutna går de helt enkelt in där och säger helt kort "Erkki och Ritva i köket, 1987". Det är i de flesta fall nog information för att förstå vad som händer i scenen.

Naturligtvis finns det många varianter. Erkki kunde ha klivit in på scenen, vänt sig mot Ritva och sagt "Ritva, älskling, skulle du vilja komma in i köket?" och Ritva skulle förstås svara "Ja Erkki", så att alla förstår att det är Erkki och Ritva som gäller. Om året är viktigt (bara det att han går in i det förflutna säger ju att det handlar om en scen från förr) kan Erkki säga "1987" när han kliver in, eller referera till något som gör det tydligt att det är det där viktiga året. Men om det är viktigt är det nog ingen dum idé att vara tydlig, speciellt om man kan vara så kortfattad som att bara säga "1987".

En situation där man absolut inte behöver gå ur rollen och som därför är ett bra exempel är när du skall ge blommor till din date, och det enda fysiska objekt du har att tillgå är en penna. För att telegrafera till alla vad pennan betyder behöver du bara räkka över den och säga "Jag ville ge dig röda rosor, men de hade bara vita". Symboliska props som pennan här är kraftfulla! Den kan räckas över, luktas på, stulen, stoppas i en kopp och brytas av – precis som en riktig ros.

För att telegrafering skall fungera ordentligt är det bra om du kör stenhård på att acceptera och bygga vidare på vad andra spelare gör. Peka inte på misstag som du inte är rädd kommer att förstöra spelet. Om namnet på din biroll inte har sagts högt ännu och någon kallar dig Mikko är det nog bäst att heta Mikko i den här scenen.

Allt det här är förmodligen uppenbart för dig. Glöm bara inte bort att fundera över vad för information du måste telegrafera till andra spelare. Om det här känns nytt och annorlunda, var inte skraj. Även om det inte är svårt att spela så här kommer du säkert att göra några missar till en början och det är okej. Som med de flesta saker med rollspel handlar bemästrande av tekniken om att tillämpa! Glöm inte att det är bättre att bryta roll och spelets flöde och se till att alla har all relevant information än att inte telegrafera alls.



Tilläggsscener

Tilläggsscenen utspelar sig i det förflutna eller i den möjliga framtiden och handlar om att tillhandahålla perspektiv på vad som händer i nutiden. Nedan tar vi några exempel på olika sorters tilläggsscener.

Scener i förfluten tid är bäst förklarade med exempel. I en scen där Erkki och Päivi skall gå på en romantisk promenad längs med randen av en hög klippa kan det vara intressant för alla spelare att veta att Erkki faktiskt är väldigt höjdrädd. En spelare som inte är med i scenen inser att Erkki borde vara höjdrädd och drar in en annan spelare i den del av scenen som utspelar sig i förfluten tid. Där spelar de en scen med Erkki och hans riktiga partner, Ritva, där de får ett liknande tillfälle förstört av Erkkis höjdskräck. Spelet i nutidszonen pausas när scenen spelas.

Erkkis höjdskräck uppfanns helt av en annan spelare som normalt inte spelar Erkki. När denna scen spelas, berikar den Erkkis roll. Dagens Erkki kan naturligtvis ha lyckats överkomma sin höjdskräck eller iallafall kontrollera den. Poängen är att det finns mer i scenen än vad som är synligt genom att bara agera ut den. Förhoppningsvis kan Erkkis spelare dra nytta av den nya information när tilläggsscenen är över.

Viktigt: om Erkki är i nutidszonen borde han vara restriktiv med att själv pausa scenen och spela en framtid. Sådana scenen bör startas bara av spelare som inte är med i ursprungsscenen.

Möjliga framtider

Möjliga framtider fungerar som scener i det förflutna, men med en annan inverkan på storyn. Istället för att ge insikt i en rolls förflutna ger dem en bild av vad som **kan** hända i framtiden, eller hur en roll tänker sig framtiden.

Till exempel: efter att Erkkis höjdskräck har avslöjats vill några spelare som inte är med i scenen spela en möjlig framtid där Erkki och Päivi har varit ett par i några år och Päivi pratar om dagen på klippan då Erkki, på grund av sin höjdrädsla, visade sig så "mjuk och sårbar att hon omedelbart blev förälskad i honom."

Ytterligare ett exempel: Erkki och Päivi är i en soffa och försöker bestämma sig för om de skall kela eller inte. Två spelare som inte är med i scenen startar en framtidsscen där de, som Erkki och Päivi, bor i ett radhus men skrikande barn, hund, gräl, etc. – en scen som skulle kunna vara en tanke i någon av rollernas huvud. Efter att scenen har spelats drar sig av avtänd Päivi bort från Erkki.

Monologer

Syftet med monologer är att berätta för de andra **spelarna** vad som händer i din rolls huvud – exponera det "inre spelet." Om rollen verkligen inte vill dejta rollen mitt emot, men spelaren känner att det skulle kunna ge upphov till bra scener så är det vital information att få ut. Var inte rött att prata mindre till förmån för användande av monologer för att telegrafera. Var bara tydlig med att de andra spelarna skall förstå att monologen är en monolog, t.ex. genom att markera med ett speciellt röstläge, och inte något som rollen faktiskt säger.

Till exempel, mitt i ett klipp ställer sig Erkki plötsligt upp, tar ett steg åt sidan och markerar med ett röstläge att vad han säger nu inte händer i spelet. Han håller sedan en inre monolog: "Fan, det var korkat. Jag skulle inte ha kysst henne. Jag ville inte kyssa henne. Bara för att I kan se i hennes ögon att hon ville det, kände jag mig tvungen att tillfredsställa henne. Nu kommer jag aldrig att bli kvitt henne. Fan! Fan! Fan! Jag är ju förälskad i Ritva! Varför kan jag inte sluta tänka med kuken?"

Erkki sätter sig sedan ned i soffan igen och fortsätter hängla med Päivi.

Biroller

Få scenarier är kompletta utan biroller. Exempel på biroller kan vara psykiatern som kommer för att kolla att alla deltagarna mår bra, medicinärerna som tränar deltagarna för ett liv framför TV-kamerorna, någon slumpvis förbipasserande som råkar se litet indiskret hängel på en strand, portieren, städaren, producenterna, etc. Vem som helst kan släng in biroller när som helst. Man kan t.ex. "rädda" eller berika en scen som håller på att gå dåligt genom att helt plötsligt dyka upp som psykiatern.

Använd biroller med tillförsikt.
Överanvänd dem inte, och tänk på telegrafering när du tar in en ny roll i spel.

Flera spelare på samma roll (ibland samtidigt)

En biroll kan spelas av flera olika spelare vid olika tillfällen. På samma sätt kan en roll spelas i flera olika zoner (nutid, förfluten tid, möjlig framtid) samtidigt av olika spelare. Detta är inte ett problem eller konstigt.

Du väljer hur du skall tolka skillnader mellan hur rollerna spelas – är det hur rollen **upplever** psykiatern, etc., eller bara ignorera skillnaderna och se dem som en sido-effekt. Se till att du verkligen tar in hur någon annan spelar en roll så att du kan fortsätta på samma sätt om du måste/vill spela samma roll senare.

Omtagning – att spela samma scen flera gånger

Ibland kan vi vilja spela samma scen flera gånger. Ett exempel kan vara att spela samma scen en gång per närvarande roll för att se scenen ur olika perspektiv – hur varje roll upplevde scenen. Om man gör på detta vis är det okej att avvika från "den ursprungliga scenen" – eftersom den bara är en persons upplevelse. Ett annat exempel kan vara att spela samma scen fast klippt på olika sätt för olika målgrupper. Då kan helt andra klipp ha stoppats in, t.ex. eller viktiga bitar tagits bort. Var bara smart. Det kommer att gå bra.

Producentsscener

Som vi ser på TV så är det producenterna som bestämmer hur slutprodukten ser ut. De tittar på tittarsiffrorna och demografin och säger "vi kommer att tappa tonårstjejerna om vi inte har mer fokus på Ritva" och sedan göra något för att styra upp det. Producenterna bestämmer också vad som skall hända paren – hoppa bungy jump för att pröva sin relation, etc. Om båda hoppar kan man få en summa pengar, eller en spa-weekend, etc. Förmodligen kommer programledarna (spelledarna) att starta producentscenerna, men ta för dig. Du kan ju kliva in som en producent för att utöva makt över programledarna när du vill! Om din roll fick flera rosor under speed-dejtingen och programledarna inte gör en stor sak av det kan du kliva in som producent och beordra dem att göra intervjuer, etc. med din roll och hennes många val av presumtiva dejter. Kör hårt.

Intervjuscener

I intervjuscenerna kommer spelledarna att annonsera vilken form och vilken tid och sedan ställa frågor till den/de som blir intervjuade. Till exempel. "live-sänd TV-intervju i tonårspopprogram tre månader efter programet sändes" eller "nedlåtande kolumn i kulturdelen av stor morgontidning i morse", etc. Frågorna kan vara "Vad var det värsta som hände under inspelningen?" eller "När märkte du att Erkki var förälskad i dig" eller "Hur ser du tillbaka på din tid i programmet?" Om spelledarna frågar om saker som inte har hänt är – häng med!

Se bara till att inte säga för mycket, saker som begränsar de möjliga utkomsterna för mycket, speciellt tidigt i spelet. Det är bättre att vara litet svävande på målet.



Bakom kulisserna

Ibland, till exempel under en omtagning av en scen i studion, eller mellan reklamavbrott om det är en livesändning, kommer kameran att vara avstängd. Vad händer bakom kulisserna? Grälar par som verkar lyckliga när kameran är på? Jobbar producenterna på att göra såpan mer skandalös? Det är upp till dig! Se bara till att hålla koll på när kameran är av eller på. Det kan komma att bita dig om du är oförsiktig...

Stoppa in en scen före en annan

Det ligger stor potential i att placera en scen för en annan scen som redan spelats, i tiden. Till exempel, om Erkki och Päivi gosar i en soffa och Erkki säger "Jag älskar dig. Wow, det har jag faktiskt aldrig sagt till någon annan tidigare" skulle en annan spelare kunna stoppa in en scen i förfluten tid, säg kvällen innan, där Erkki säger exakt samma sak till Ritva i samma soffa.

Avgöra utkomsten av action i Byt upp mig!

Om Mauri tänker hoppa genom en brinnande ring med en bil för att vinna 20.000 och en lyxmiddag med Ritva, är det ingen idé att försöka spela ut det – göra billjud och springa runt i rummet. Istället, under själva actionmomentet, riktar vi uppmärksamheten åt ett annat håll, på någon i publiken, och spela en scen framför en TV. Från TV-tittarens reaktioner kan vi utläsa vad som händer med Mauri, och om Mauri lyckades eller inte.

”Jesus! Han kör som en gammal stunt-man!
Han kommer att göra det. Han gör det! Sjukt!
Han förtjänar verkligen den där middagen! Mina
handflator är alldeles svettiga nu. Räck mig min öl!”

När?

Du kanske frågar, ”när bör jag starta en extra scen som ger perspektiv till någon som pågår i ett klipp?” Svaret är, när du tycker att det passar. Kom bara ihåg två saker: spelet handlar inte om att vara i bild så mycket som möjligt och försök att inte hacka upp spelet för mycket.

