ET ROLLESPILL I TO AKTER

TILRETTELAGT AV HÅKEN LID

Velkommen til rollespillet Mystikk og Mørke Gjerninger

Mystikk og Mørke Gjerninger er en lek der du og vennene dine skal lage et hørespill for hverandre. En av dere tar på seg oppgaven å være *Inspisient*, mens de andre blir *Skuespillere* i stykket. Handlingen er ikke fastlagt på forhånd men blir skapt etter hvert som leken skrider frem.

Det man trenger for å spille Mystikk og Mørke Gjerninger er: et par venner, et bord å sitte rundt og en vanlig kortstokk. I tillegg bør man ha en bunke klebelapper (post-it), blyanter samt en del gjenstander man kan lage lydeffekter med. En cd-spiller til å spille musikk og en klokke kan også være greit å ha. Til slutt trenger man en stor rød lampe med teksten "PÅ LUFTA". Men siden det kan være vrient å få tak i en slik lampe, kan man gjerne bruke noe annet for å vise alle som er til stede at spillet er i gang, for eksempel et glass som settes opp ned midt på bordet når man er "på lufta".

Før man starter må man bli enige om hvem som skal være Inspisient. Inspisienten bør være en som har lest reglene, for det er hans oppgave å sørge for at man følger dem til punkt og prikke. De andre blir Skuespillere i hørespillet. Deretter må man bli enige om en sjanger for stykket. Det kan være *"Internatskole-komedie"*, *"Mordmysterium i en hytte på Påskefjellet"*¸ *"Fremtidsfabel"* eller en hvilken som helst annen sjanger man finner på. På dette tidspunktet kan man også bli enige om slike ting som at handlingen i stykket skal foregår over en enkelt kveld, at alle rollene i stykket er roboter og så videre. Det er viktig å bli enige om alt dette i forkant for når lampa lyser blir man kringkastet på direkten og da er det for sent for diskusjon.

Når man har blitt enige om en sjanger, finner inspisienten på en tittel for hørespillet, for eksempel *"To levende og ett brød"*, eller *"Kannibalmysteriet i Elverum"*. Inspisienten bestemmer også hvor mange *akter* stykket skal ha. Første gang man spiller bør man starte enkelt med to akter på ca tretti minutter hver. Senere kan man prøve seg på lengre stykker, eller sågar føljetonger der man bruker en kveld på hver episode.

Kortstokken er et viktig redskap i Mystikk og Mørke Gjerninger. Hvert kort representerer ett element i handlingen. Jokerne er *Scener*, billedkortene er *Roller*, hjertere er *Hemmeligheter*, rutere er *Gjenstander*, spar og kløver er *Lydeffekter*. Før første akt starter skal inspisienten plukke ut alle billedkort og jokere. Jokerne legger han foran seg selv, og deretter deler han ut ett tilfeldig billedkort til hver skuespiller. Dette kortet representerer hver spiller sin *Hovedrolle*. Skuespillerne kan, hvis de vil, presentere rollene sine før stykket starter. I såfall må de legge kortet foran seg på bordet med billedsiden opp. Dronninger er alltid kvinneroller og konger er mannlige roller. Knektene kan være begge deler. Har man klebelapper skal man skrive rollefigurens navn og klebe den på kortet slik at alle ser det. Det går også an å skrive en kortfattet beskrivelse av rollen i stedet for navn, for eksempel "Sortkledd fremmed" eller "Skrekkelig vampyr". Hvis man ikke har lyst å presentere rollen sin ennå, legger man den på bordet med billedsiden ned i stedet.

Hva i helvete betyr "Inspisient?"

En inspisient kan ha flere oppgaver. I de fleste tilfeller er inspisienten instruktørens høyre hånd i prøveperioden, og bindeleddet mellom de medvirkende på kunstnerisk, administrativ og teknisk side. I spilleperioden er inspisienten den som har ansvar for å starte forestillingen, og er den som bestemmer hva som må gjøres dersom det skjer uforutsette ting under forestillingen (hvis teknikken svikter og en scene må tas på nytt, eller en av skuespillerne blir syk og må erstattes). Inspisienten skal holde instruktør og produsent informert om relevante saker etter at forestillingsperioden har begynt.

Når jokerne er tatt ut og hovedrollene er fordelt, lager inspisienten en *Aktbunke* av de resterende kortene. Han trenger ikke å bruke alle kortene. Det kan for eksempel være en god ide å plukke ut en del av hjerterne og spare til siste akt (hjerterne representerer jo hemmeligheter, og det er jo ikke vits å avsløre alle hemmelighetene i starten av stykket). Aktbunken legges foran inspisienten ved siden av jokerne.

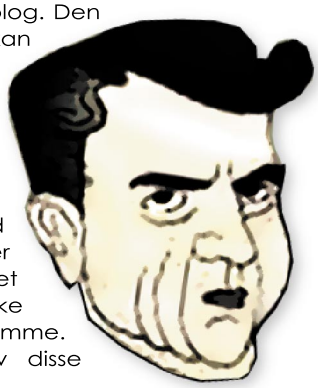
Første akt starter når alle sier de er klare. Inspisienten tenner "på lufta"-lampa og fremfører en monolog for å sette i gang hørespillet. Monologen må inneholde hørespillets tittel og forklare hvor første scene tar plass. Når inspisienten er ferdig med monologen legger han en joker midt på bordet. På jokeren (*Scenekortet*) skal det være en klebelapp der det står hvor scenen tar plass. *"På toget"*, *"Gentlemansklubben"*, *"På vei til Hytta"* eller lignende er fine steder å starte første akt. Når inspisienten har lagt ned scenekortet, får hver spiller trekke ett kort fra aktbunken. Hvis inspisienten i åpningsmonologen har sagt at noen av rollene er til stede, skal skuespillerne skyve rollekortet frem slik at det ligger like ved scenekortet. Når dette er gjort peker inspisienten på en av skuespillerne. Denne skuespilleren har nå fått *Initiativet*.

Noen forslag til ting man kan lage lydeffekter med:

- *En skoeske med grus (fotsteg)*
- *Et flak polystyrenplast (torden)*
- *Klubbe av plast (slåsskamp)*
- *Sykkelbjelle (dørklokke)*
- *Maracas (klapperslangelyd)*
- *To halve kokosnøtter (hest)*

Så lenge lampen lyser skal man tenke seg til at alle mikrofoner skrudd på og at hørespillet blir kringkastet direkte ut over hele Norge. Alt skuespillerne sier skal derfor blii oppfattet som replikker fra en av rollene, og alle lyder de lager er lydeffekter

i hørespillet. Inspisienten er den eneste som for lov å komme med fortellende monolog. Den skuespilleren som har fått initiativet kan enten velge å la en av rollene sine ankomme eller forlate scenen (ved å skyve rollekortet frem til jokeren eller ta det vekk og legge foran seg). Skuespilleren kan også velge å spille en ny rolle, en hemmelighet eller gjenstand representert med et billedkort, en hjerter eller en ruter fra hånden. Hver gang man spiller et kort fra hånden får man lov å trekke ett nytt fra aktbunken med det samme. Når skuespilleren har gjort en av disse handlingene, må han peke på en annen skuespiller og gi Initiativet videre til denne.



Alle skuespillere som har en rolle til stede i scenen (dvs. at rollekortet ligger fremme ved jokeren) får lov å komme med replikker uavhengig av hvem som har initiativet. Hvem som helst kan også når som helst spille et lydeffektkort. Når han legger ned en spar eller kløver må Skuespilleren også lage en lydeffekt enten med stemmen, med en gjenstand eller på en annen måte. Man får ikke forklare hva lydeffekten er, men det er opp til de andre skuespillerne å tolke hva lydeffekten egentlig skal være i hørespillet.

Gjenstander og hemmeligheter spilles alltid ut på en av rollene. Det trenger ikke å være en rolle som er til stede i scenen, og rollen trenger heller ikke å tilhøre den skuespilleren som legger ut hemmeligheten eller gjenstanden. I likhet med rollekort er det lurt å ha en beskrivende klebelapp på gjenstander og hemmeligheter. gjenstander kan være en bil, et mordvåpen, en hund, en stor sum penger, mystiske dokumenter eller andre ting som er av betydning for handlingen i stykket. Når en rolle innehar en gjenstand, stikkes gjenstandskortet halvveis innunder rollekortet. Hemmeligheter kan for eksempel være "*rollen er homofil*", "*Var hos offeret på drapskvelden*" eller "*Verdens vakreste*".

En scene fortsetter med at initiativet går fra skuespiller til skuespiller som får lov å spille kort helt til inspisienten avbryter scenen ved å ta scenekortet vekk fra midten av bordet. Når det skjer skal all dialog avbrytes. Inspisienten kan nå komme med mer fortellermonolog og erstatte scenekortet med ett nytt. Altså en annen joker med en klebelapp som forteller hvor neste scene tar plass, og hvor lang tid som har gått siden forrige scene. For eksempel: "*Samtidig, på Lektor Tørrdals kontor*" eller "*Neste morgen i Central Park*". Dette kalles et sceneskift. Når det er sceneskift tar alle skuespillerne rollekortene sine vekk fra scenen og legger de foran seg igjen. Inspisienten peker ut den skuespilleren som får starte med initiativet i den nye scenen.

Leken fortsetter på denne måten til inspisienten bestemmer seg for å avslutte hele første akten. Enten fordi det er på tide med en pause eller fordi aktbunken begynner å bli tom. Akten avsluttes ved at inspisienten fjerner scenekortet på vanlig måte og slukker "På Lufta"-lampen. Ikke før lampen er slukket får skuespillerne ta pause. I pausen kan man diskutere lekens regler eller hvordan historien har utviklet seg, men man får ikke lov å fortsette dialogen. Pausen varer helt til alle er enige om å starte neste akt. Om ønskelig kan man velge en ny inspisient for neste akt. Inspisienten samler inn alle kløvere, hjertere og spar som ligger på bordet. Gjenstander og roller kan ligge igjen fra akt til akt, men inspisienten har rett til å fjerne noen av dem hvis han synes de ikke trengs i neste akt. Når man samler inn hemmelighetskortene, kan man feste klebelappen deres på et rollekort i stedet.

Når lampen lyser

Selv om man egentlig ikke har lov til å snakke uten rollenes replikker når lampen lyser, hender det at man plutselig har noe man bare må si. Kanskje har du glemt å gå på do i pausen mellom andre og tredje akt. Kanskje er du uenig i Inspisientens regeltolkning. I de tilfellene er man bare pent nødt til å sitte og vente til inspisienten avslutter akten og slukker lampa. Men det finnes noen knep man kan benytte seg av for å få inspisienten til å skynde seg litt. For det første kan man sitte og nistirre på inspisienten. Pek gjerne på lampen og eller en klokke og form ordene "Skynd deg, for helvete" med leppene. Hvis ikke dette fungerer kan man sparke Inspisienten i leggen. Men ikke spark så hardt at man kan høre det. Hvis du ikke har et lydeffektkort på hånd da. I så fall kan du bare legge det ut og sparke så hard du kan!

Andre Akt spilles ut på samme måte som første, men man har satt sammen en ny aktbunke. Inspisienten kan fremføre en fortellende monolog for å starte akten, eller han gå rett på sak og legge et scenekort ned uten noen introduksjon. Hvis forrige akt ble avsluttet med en cliffhanger, kan man sågar fortsette med samme scene. Forhåpentligvis klarer Skuespillerne og Inspisienten å avslutte historien på en god måte før aktbunken går tom. Hvis ikke er man kanskje nødt til å føye på enda en akt, eller kanskje gjøre hørespillet om til en føljetong.

Siste scene avsluttes ved at inspisienten samler inn scenekortet og fremfører en avslutningsmonolog. Denne monologen kan inneholde en epilog der det forklares hva som skjer etterpå, eller kanskje moralen i historien. Monologen å uansett inneholde tittelen på stykket og navnene på de som var med. For eksempel kan man si :

"*Radioensemblet har fremført 'Stompa får en kjønnssykdom' - et hørespill i to akter etter en roman av Günther Grass*
De som var med:
Bjørn Sundquist som Stompa
Wenche Foss som Sørlandet og Tante Agathe
Helge Jordal som Lektor Tørrdal og Ludderet Lise
Inspisient var Stein Winge"

Etter avslutningmonologen slukkes "På Lufta"-lampen for siste gang og stykket er over.