

SIDSTE ÅRS SNE

MAN FANDT HERTUG KARL DEN DRISTIGE OM MORGENEN DEN 7. JANUAR 1477. HAN LÅ PÅ SLAGMÅRKEN VED NANCY, DRÆBT OG PLYNDRET TIL SKINDET AF RØVERE. ANSIGTET VAR UKENDT, DEN ENE KIND SKAMBIDT AF ULVE, DEN ANDEN FROSSET FAST I DYNDET VED BREDDEN AF DET VANDHUL HVOR HAN VAR FALDET. BURGUNDERHERTUGEN KARL DEN DRISTIGE HAVDE GJORT SIG SELV TIL EN EUROPÆISK MYTE, MEN NU VAR DEN STORE RIDDER DØD, STUKKET NED AF BONDESOLDATER.

GENNEM MERE END EN MENNESKEALDER HAVDE HERTUGHOFFET I DIJON VÆRET ET UOPNÆLIGT FORBILLEDE FOR ANDRE HOFFER. HER FESTEDE MAN ØDSELT OG OVERDÅDIGT - HER FORENEDES KOMPONISTER OG DIGTERE OM AT UDMALE DET HØVISKE LIV. DIJON VAR 1400-TALLET'S NAVLE, DER LIGE NÅEDE AT BLUSSE OP I EN FLAMMENDE EFTERSOMMER, INDEEN FARVERNE FALMEDE FOR STEDSE.

1983 - VED SØEN RIGEAUX I NÆRHEDEN AF NANCY.

VEJRHANEN DREJEDE RUNDT SOM ALDRIG FØR. SKYERNE VAR TUNGE OG MØRKE. SOM OPLÆSEREN I RADIOEN TIDLIGERE PÅ DAGEN HAVDE PROKLAMERET, VILLE VINDSTØD MED ORKANSTYRKE SKYLLE IND OVER OMRÅDET. CLAUDE FIGNON KIGGEDE BEKYMRET UD AF VINDUET, UD OVER SØEN. I DET FJERNE KUNNE DEN ALDRENDE BONDE SE ØEN. DEN Ø, RIGE TURISTER BRUGTE ÅRET IGENNEM SOM FERIEMÅL. DET VAR NU EFTERÅR OG UDEN FOR SÆSONEN, MEN CLAUDE HAVDE STADIG LEJERE PÅ ØEN. HVERT ÅR, SÅ LÅNGT HAN KUNNE HUSKE TILBAGE, VAR ET LILLE SÆLSKAB PÅ SEKS PERSONER KOMMET PÅ SAMME TID AF ÅRET. FIRE MÆND OG TO KVINDER. NOGLE FARLIGT KLOGE MENNESKER DER TILSYNELADENDE VAR HØJT PÅ STRÅ. DET VAR DISSE PERSONER CLAUDE FORGÆVES HAVDE FØRSØGT AT KALDE OVER RADIOEN DET MESTE AF DAGEN. HAN PRØVEDE AT ADVARE DEM MOD STORMEN. NU VAR DET FOR SENT - INGEN BÅD VILLE NÅ DEN LILLE Ø, FØR STORMEN HAVDE LAGT SIG.

EN TRAGEDIE AF
JACOB KROGSØE OG MARTIN W. JÜRGENSEN



SIDSTE ÅRS SNE

SPILLEDERENS
HÆFTE

EN TRAGEDIE AF
JACOB KROGSØE OG MARTIN W. JÜRGENSEN



EN HISTORIE OM SEKS MENNESKER DER OPSLUGES AF DERES EGNE ILLUSIONER OG FORVENTNINGER. PÅ BLOT EN NAT VIL DERES VENSKAB MÅSKE SMULDRE BORT OG FRILÆGGE DERES LIVSLØGN. SPØRGSMÅLET ER OM DE VIL FALME OG FORSVINDE, PRÆCIS SOM SIDSTE ÅRS SNE?

SIDSTE ÅRS SNE er skrevet til Fastaval 2005 af Jacob Krogsøe og Martin W. Jürgensen.

LAYOUT: HC Molbech

ILLUSTRATIONER: Martin W. Jürgensen

KORT: HC Molbech og Martin W. Jürgensen

Teksten er sat med Garamond og Lithograph.

Tak til HC Molbech og
Mogens Skaaning Høegsberg.

SIDSTE ÅRS SNE

INDHOLD

1. INDLEDNING	4
2. SCENARIETS PLOT OG STRUKTUR	5
3. BAGGRUND	9
DE HISTORISKE PERSONER	9
SPILPERSONERNES FÆLLES BAGGRUND	12
4. LOKALITETEN	16
HAVEN	17
HUSET	17
5. SITUATIONSKORT OG SPILLERINDFLYDELSE	20
6. HVORDAN DET HELE BEGYNDER	24
SPILSTART	25
7. DE FORUDBESTEMTE HÆNDELSER	26
ET - RADIOMEDDELELSEN	27
TO - ET VINDUE KNUSES	27
TRE - VAGABONDEN	28
FIRE - STRØMMEN GÅR	28
FEM - VAGABONDEN VÅGNER	29
SEKS - RADIOEN BEGYNDER AT SPILLE	30
SYV - TRE PERSONER ANKOMMER	31
OTTE - DEN DØDE UGLE	32
NI - VAGABONDEN VENDER TILBAGE	34
TI - VAGABONDENS DØD	35
ELLEVE - DE TRE KOMMER EFTER VAGABONDENS LIG	37
TOLV - STORMEN LÆGGER SIG	38
8. AFSLUTNING	39
9. OM AT KØRE SCENARIET	40
INDRETNING AF SPILLOKALET	41
BRIEFING FØR SPILSTART	43
MUSIK	46
10. DE SEKS SPILPERSONER	47

1. INDLEDNING

Velkommen kære Spilleleder og tak fordi du har valgt at køre **SIDSTE ÅRS SNE**. Vi har forsøgt at lave et scenarie der udfordrer Spillerne, Spillelederne og os selv som forfattere. Et scenarie der er gået væk fra den klassiske fortælling med et skarpt tegnet plot og klart definerede Spilpersoner. Dermed dog ikke sagt, at det hele er planløst. Det er stadig traditionelt rollespil vi her arbejder med, men der er både inkluderet elementer fra fortællerrollespil, sammen med det der kan kaldes semi-live.

Scenariets genre er svær at definere, for som det vil fremgå, er der dele som peger mod horror, og andre der peger mod et stærkt persondrevet drama, hvor seks mennesker konfronteres med deres egne mangler, bristede drømme og ambitioner.

SIDSTE ÅRS SNE er rent handlingsmæssigt et enkelt scenarie, der forsøger at inddrage Spillerne på en meget direkte måde i skabelsen af historien. Det er med andre ord Spillernes version som fortælles. Det vi leverer til dig som Spilleleder, er en beskrivelse af de omgivelser som historien udspiller sig i, og den stemning der gennemsyrrer det hele.



Det er vores ønske, at hver spilgruppe får en stærk oplevelse. Spilleoplevelsen vil variere enormt fra hold til hold. Nogle grupper vil gribe handlingsdelene, mens andre vil dvæle ved deres rollers tragiske indhold. Og det er her det essentielle ligger: at give Spillerne frie tøjler, frem for at pådutte dem en kompliceret plotstruktur, der kan tage fokus væk fra de karakterbaserede rollespil. De planlagte begivenheder er derfor nærmest kun små stumper, der forsøger at skabe vej til det punkt, hvor det direkte spillerstyrede rollespil og scenariets narrative struktur går op i en højere enhed.

Spillelederen må nødvendigvis under scenariet revurdere historien ud fra Spillernes tilgang til nattens hændelser. Derfor har vi netop skabt denne løse plotstruktur, og har forsøgt løbende at komme med råd til, hvordan forskellige situationer kan tolkes. Spillelederens gengivelse af stemningen i huset, beskrivelse af lokaliteten, de besøgende der kommer i løbet af natten og uvejret der raser mens scenariet udspiller sig, er altafgørende for hvordan Spillerne får mulighed for at rollespille deres Spilpersoner.

2. SCENARIETS PLOT OG STRUKTUR

Den 7. januar 1477 blev liget af burgunderhertugen Karl den Dristige (f. 1433 i Dijon, hertugkronet i 1466) fundet på slagmarken ved Nancy hvor han var faldet i kampen. Hans krop var vansiret og hans klæde- dragt stjålet af røvere. Gennem et par menneskealdre havde hertughoffet i Dijon været et eftertragtelsesværdigt og uopnåeligt forbillede for andre hoffer. Her promoverede man dragtmøder der skulle erobre verden, her festede man ødselt og overdådigt – her forenedes komponister og digtere om at udmale det høviske liv i ord og toner.

"Jeg er sorgens mand, født i mulmets dybder og begravelsens tåger." Med sådanne ord indledte Dijon-hoffets officielle historieskriver, Georges Chastellain, sin krønike om de burgundiske hertuger, efter at Karl var fundet død, og en af hans samtidige knyttede denne slutvignet til Karl den Dristiges fald: "Hans brændende begær efter hæder kunne aldrig stilles tilfreds, og det drev ham til ustandseligt at kaste sig ud i krig. Han ønskede i

fuldt alvor at efterligne de gamle konger og oldtidshelte, som verden taler så meget om, og han var lige så modig som nogen anden fyrste i samtiden. Men alle hans planer og alle hans drømme var forgæves og førte kun til hans egen vanære, for det er sejrherrene og ikke de besejrede, der vinder et stort ry."

Med afsæt i idéen om Karl den Dristiges hof som slutpunktet for en epoke, udnytter **SIDSTE ÅRS SNE** stemningen omkring Karls død til at perspektivere Spilpersonernes situation. Handlingen foregår i et sommerhus nær Nancy hvor seks mennesker er samlet. De er i slutningen af 30'erne og begyndelsen af 40'erne og har næsten alle kendt hinanden siden studentertiden. Året er 1983 og de seks venner er samlet for tolvte år i sommerhuset, hvor de fejrer sig selv og deres venskab.

De mødes for at tale, udfordre hinanden intellektuelt og imponere med hvad de har bedrevet i løbet af det forgangne år. De taler om kunst, musik, film og teater. Alle seks drikker rødvin i rigelige mængder og enkelte af vennerne indtager også andre former for stimulerende stoffer, når stemningen er til det. Sådan har det været gennem alle årene, men netop dette år er alt anderledes. En tung stemning hænger over sommerhuset. Opholdet har været alt andet end hyggeligt, og således er der lagt op til en dramatisk konfrontation mellem vennerne den sidste aften i huset.

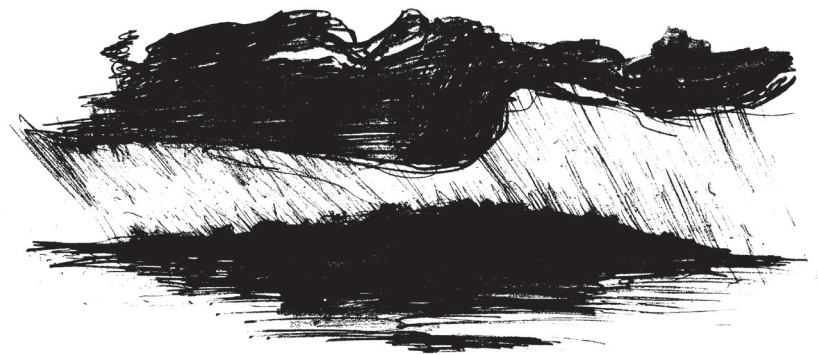
SIDSTE ÅRS SNE udspiller sig på den sidste nat i sommerhuset, hvor en voldsom, regnvåd efterårsstorm raser udenfor og Spilpersonerne sidder inden døre og prøver at få det bedste ud af de sidste timer i huset. Imidlertid begynder der at ske sære ting – ting der tilsyneladende ikke kan forklares rationelt. Måske skyldes det den vin og de stoffer som vennerne har indtaget, eller måske er der rent faktisk overnaturlige hændelser på spil. Under alle omstændigheder begynder de seks i huset at se syner og sære gæster besøger dem i løbet af natten. Mennesker og skikkelser fra Karl den Dristiges hof vikles nu ind i vennernes omgivelser og konfronterer Spilpersonerne med de problemer og løgne der præger deres liv.

Grundlæggende er idéen med scenariet at skildre en stemning af brud og forfald. En epoke er forbi i Spilpersonernes liv, hvilket mere end antydes i hele historiens stemning og handling. Det vil imidlertid ikke blive sagt hvorfor det forholder sig sådan eller hvordan vennekredsen er nået til det

sted de er nu. Dette vil være op til Spillerne selv at udmale og bestemme. Beskrivelsen af karaktererne består hverken af en slavisk gennemgang af rollernes biografiske data eller en grundig mentalbeskrivelse, men udelukkende af noget der kunne kaldes udklip eller udsnit af rollernes virkelighed.

Flere steder i løbet af natten spiller vi bevidst på en række velkendte effekter, genrekonventioner eller klichéer om man vil. Det er helt bevidst. At historien foregår under en mørk og stormfuld aften, er netop for at lette alle parter opgave og skabe en ramme, der hurtigt vækker genkendelse. Idéen er at de gammelkendte elementer, der primært stammer fra spøgelseshistorier og gyserfilm, gerne skulle få et nyt liv, når de udnyttes som direkte oplæg til Spillerens og Spillelederens fantasi.

Sommerhuset, som det hele foregår i, er et stort men overskueligt sted. Handlingen vil sandsynligvis ikke flytte sig længere væk end grundens grænser og det vil derfor være vigtigt at formidle lokaliteten så stærkt som muligt overfor Spillerne. Da scenariet ikke har et altafgørende plot, vil det ikke være nødvendigt at alle Spilpersonerne opholder sig samme sted i huset, og rollespillet kan således frit udspille sig flere steder samtidig. Spillelederens rolle i dette er blot at holde Spillerne ved ilden og hjælpe på vej, hvor nogen er ved at gå i stå.



Som hjælpemidler til at skabe historien, vil Spillerne på forhånd blive udstyret med en række situationer og stemninger beskrevet på kort. Disse elementer kan Spillerne bruge når de vil og dermed sætte skub i handlingen, hvis den er stagneret, eller dreje historien i retning af noget de selv synes er mere interessant.

For Spillelederens vedkommende er det sammenblandingen og relationen til Karl den Dristiges hof, der er det primære redskab og virkemiddel til at holde fortællingen kørende. Hertugens hof vil på én gang kunne tjene som spejl for Spilpersonerne og det overnaturlige persongalleri vil være med til at forstærke den stemning eller de følelser, Spillerne gerne skulle udvikle. Samtidig med alt dette, giver hændelserne Spillederen mulighed for at sætte sit personlige aftryk og eksperimentere med forskellige genrekonventioner. Således er der bestemt mulighed for pludselige omslag i stemningen, der som små udflugter vil kunne forlade den tragiske og forhåbentlig kvælende stemning.



SIDSTE ÅRS SNE forsøger at give Spillerne mulighed for at udspille og udvikle nogle interessante personligheder på et vendepunkt i deres rollers liv. Det er den personlige udvikling der står som det vigtigste i scenariet. I sin yderste konsekvens kan man mene at scenariet udelukkende udforsker en bestemt følelse eller stemning gennem rollespillet. Når historien er afsluttet, vil det forhåbentlig være sådan, at Spillerne står tilbage med en stærk fornemmelse af at have overværet en meget privat nat i seks personers sjæleliv. Nærmest som havde Spilleleder og Spillere i samlet flok smugkigget ind gennem sommerhusets vinduer.

Teknisk beregnes **SIDSTE ÅRS SNE** til at strække sig over fire timer og benytter sig af seks Spillere og en Spilleleder. Scenariet er systemløst.

3. BAGGRUND

Baggrunden kan opdeles i to dele: den historiske og Spilpersonernes indfaldsvinkel. Det er næppe sandsynligt at Spillerne vil komme til at forstå sammenhængen mellem dem selv og de gæster der besøger sommerhuset i løbet af natten, men det betyder ikke noget. Det vigtige er, at Spillederen forstår historiens logik og dermed er i stand til at videregive den på troværdig vis til Spillerne. Nattens gæster vil derfor i det følgende blive gennemgået i korte vendinger, sammen med alle seks roller.

DE HISTORISKE PERSONER

De gæster som Spilpersonerne får besøg af i sommerhuset, er på en eller anden måde knyttet til Karl den Dristige. De vil få besøg af en forvirret mand, der ikke aner hvem han er. Dernæst vil de få besøg af tre skikkelser der kommer for at hente denne vagabond hjem. Så vender vagabonden tilbage, nu i form af Karl selv, og endelig kommer de tre personer fra tidligere på aftenen tilbage, denne gang som de røvere der plyndrede hertugens lig på slagmarken.



På intet tidspunkt har gæsterne, når de vender tilbage, kendskab til, at de har været i sommerhuset tidligere og på trods af, at de fysisk ser ud som de gjorde tidligere, har de komplet ændret karakter. For Spilpersonerne vil dette uden tvivl være ganske forvirrende og mærkværdigt, men dette er netop meningen. Gæsterne der kommer til sommerhuset er ikke virkelige personer. De eksisterer kun i det øjeblik hvor de besøger huset og så forsvinder de igen. De kender intet til hvad der ligger forud for deres besøg, og forstår ikke hvad der måtte komme efter. De er løsevne billeder uden for tid og rum.

Netop derfor kan det også være svært at forklare hvad disse skikkelser egentlig er. Nok optræder de som navngivne mennesker der levede engang, men de er hverken spøgelse eller virkelige personer der har rejst gennem tiden. De er til uden nogen grund. Måske eksisterer de i kraft af stormen, måske eksisterer de kun i Spilpersonernes bevidsthed, måske er de bare en drøm. Vi ved det ikke og de ved det ikke. For de seks i sommerhuset vil gæsterne imidlertid være væsner af kød og blod. De vil i alle henseender opføre sig som levende og tænkende skabninger. På den led er der intet overnaturligt ved de fremmede, og dog vil man kunne føle deres besynderlige substans.

Nattens besøgende er en allegori over Karl, hans hof og hans død. Men mest af alt er de et billede på forfald og en indirekte kommentar på den korsvej som Spilpersonerne står overfor. De skal videre i livet eller blive opslugt af deres egne illusioner og løgne. Her kommer nogle forslag til, hvordan disse gæster, scenariets eneste virkelige bipersoner, kan spilles. Det er under besøgene at Spillelederen træder ud af sin usynlige rolle og bliver en konkret medspiller i scenariet. Det er derfor vigtigt at de besøgende rollespilles, frem for blot at beskrives. Sætninger som: "Karl griner" er ikke godt nok. Når Karl griner, skal Spillelederen grine, og så fremdeles. Dette vil hjælpe Spillerne med at opretholde scenariets illusion og ikke gå ud af deres karakterer.

Da Karl ankommer første gang, er han blot en skygge af sig selv. Det vil være optimalt hvis du går ud af lokalet og banker på døren som Karl. Herefter kan du lægge dig på gulvet, og når Spillerne åbner døren og kommer hen til dig, rejser du dig op og beskriver hvad de ser. Netop i dette ligger essensen af gæsternes optræden. Spillelederen skal afsøge grænsen mellem at være bipersonerne gennem direkte dramatiseret handling og gennem mundtlige beskrivelser af det som Spilpersonerne ser. Da Karl vågner op, bør han først spilles, så beskrives med ord og derefter kan Spillelederen igen træde ind i rollen som Karl. Eksempelvis vandrer Karl rundt i lokalet; grinende og undersøgende.

Når de tre kommer, bør Spillelederen endnu engang gå ud af døren og banke på. Herefter kan du beskrive hvad Spilpersonerne ser og derefter træde ind i rollen som André. Han bør spilles meget kølig og beslutsom. Et interessant spil opstår når både André og Karl optræder samtidig. Hvordan dette forløber er ikke til at sige, men et tip kunne være, at Spillelederen konstant flytter sig og at han naturligtvis varierer sin stemme og kropsholdning efter hvilken rolle der spilles.

Da Karl vender tilbage, er han en helt anden person. Det verdensfjerne er væk, og han fremstår som en helstøbt person, der kan blive et meget vigtigt værktøj for Spillelederen. Brystkassen er skudt frem og han bør nok nærmest overspilles, så han står i stærk kontrast til Spilpersonerne. Han bevæger sig hurtigt rundt i lokalet, blander sig i samtaler og er pågående. Han taler højt, nærmest som om hans hørelse fejler et eller andet.

Gennem Spillelederens fremstilling af Karl skulle Spilpersonerne gerne begynde at stille spørgsmålstejn ved, om han virkelig eksisterer. Han er som taget ud af en historiebog. Han har pænt, men arkaisk, tøj på og bruger et meget flamboyant sprog. En effekt kunne være at lade ham tale i meget indviklede sætninger, blandet med yderst jordnære profaniteter.

Umiddelbart før selvmordet ændres Karls sindstilstand, og dette bør Spillelederen være meget opmærksom på. Karl bliver nedtrykt. Som Spilpersonerne står han ved en skillevej, og i hans erkendelse af at han faktisk er død, rent sjæleligt, vælger han at begå selvmord, hvilket igen kan ses som en direkte spejling af Spilpersonernes tilstand.

Da ligrøverne kommer efter Karl har disse ligeledes ændret karakter. Specielt André bør spilles meget fysisk pågående, og Spilpersonerne såvel som Spillerne skal kunne føle dette på deres kroppe. Tal her med dæmpet stemme og forsøg at lave hæse, hvæsende lyde indimellem.

SPILPERSONERNES FÆLLES BAGGRUND

Alle seks Spilpersoner kender hinanden godt. De fem af dem har gået på kostskole sammen, og den sidste, Sebastian Roque, kom ind i gruppen da han fandt sammen med Paul-Henri Sossons. Fælles for dem alle er, at de meget tidligt i deres liv besluttede at deres levevej skulle være gennem den udøvende kunst, eller som observatører af denne. Netop kunsten og kulturen er bindeleddet der knytter dem alle seks sammen. Deres fortid på samme kostskole spiller ikke nogen stor rolle. De mødes, fordi de ser hinanden som ligestillede parter. Nok er der skarp intern konkurrence imellem dem, men målt i forhold til den omkringliggende verden, ser de sig som jævnbyrdige og som hævet over almindelige mennesker.

Selv regner de sig som værende blandt den kunstneriske avantgarde og kulturelite, men denne forestilling er med årene begyndt at lyde mere og mere hul.

De er alle kommet i bil til sommerhuset, men da huset ligger på en ø, har de parkeret deres køretøjer nær den lille anløbsbro på fastlandet hvorfra de er blevet sejlet over af udlejeren Claude. Den tid de tilbringer i sommerhuset er, for dem, et højdepunkt på året. De kan her fordomsfrit få lov til at udleve deres illusioner, uden nogen for alvor forsøger at angribe myten.

Hvor skrøbeligt deres forhold er, vil sandsynligvis hurtigt vise sig i løbet af den nat som scenariet omhandler. Imidlertid er det ganske åbent, hvordan hele situationen vil påvirke Spilpersonerne. At de er nået til et vendepunkt i deres liv er ganske tydeligt, men hvordan det vil forandre dem, om de har modet til at lade sig forandre og hvad forandringen vil indebære, kan kun den Spiller, der spiller rollen, svare på.



Her følger en kort gennemgang af de seks Spilpersoner.

PAUL-HENRI SOSSONS: Kommer fra Algeriet og er 44 år gammel. Han lever nu sammen med Sebastian Roque. Han har tidligere været gift og har to børn – en på 19 og en 23. Skilsmissen var meget dramatisk. I dag er han flyttet til London sammen med Sebastian, hvor Paul underviser i nyere litteratur ved *City University London*. Fra begyndelsen af 1970'erne og frem til 1975 var han et stort navn der skrev flere banebrydende synteser om samtidslitteraturen. Paul havde øjne for vinkler ingen andre kritikere så og han var i stand til at skildre hvad der rørte sig så overbevisende, at han endda blev udråbt til et geni. Man lyttede til Paul og tog hans ord som en lov. Problemet har imidlertid været, at han ikke har været i stand til at forny sig og videreføre sine synteser til den næste bølge af litteratur, som kom i slutningen af 70'erne.

SEBASTIAN ROQUE: Stammer fra Marseilles. Sebastian laver musikvideor og er ubetinget den af de seks venner som har størst succes. Han er 38 år gammel. Sebastian lever sammen med Paul-Henri Sossons i London. Det er kun fire år siden at Sebastian kom med i sommerhuset for første gang, da han først skulle accepteres i vennegruppen. Sebastians klare blik for billeder og de gennemført cinematografiske baner han tænker i, gør ham til en meget dygtig instruktør, der på trods af de øvrige fem venners misbilligelse, oprigtigt finder en tilfredsstillelse ved at arbejde med musikvideor. Sebastian er alvorligt syg, og det er op til den enkelte Spiller at definere hvilken karakter sygdommen har.

MONICA LÉFER: Har gået på filmskole og blev i sin tid regnet som et stort talent. Hun skrev tekster for det videnskabelige filmtidsskrift *Cahier du Cinemas*. Desværre viste det sig at talentet ikke kunne bære en karriere som filmskaber og i dag er hun anmelder på et stort fransk populærmagasin og deltager jævnligt i udenlandske filmfestivaler. Monica er også filmindkøber for en mindre fransk tv-station. Hun er 39 år gammel. Sammen med sin mand, Robert Grand-Clément, lever Monica i Paris. Deres ægteskab har indtil nu været i 11 år. Når hun har tid til det, kæmper Monica med små manuskriptudkast i håb om at kunne bevise overfor

verden, at hendes talent havde kunnet bære en filmkarriere, hvis man bare havde troet på hende. På grund af dette, har et strejf af bitterhed altid præget hendes person.

ROBERT GRAND-CLÉMENT: Er gift på elvte år med Monica LéFer. Robert er 40 år gammel. Han er uddannet på en kunstskele i Paris og underviser i dag på et gymnasium i billedkunst, men maler stadig selv privat i hjemmet. De bor i en forstad til Paris. Robert har desværre aldrig fundet sit eget kunstneriske udtryk, men er en teknisk dygtig maler. Han kan efterligne en hvilket som helst stil, og det er også hvad han altid har gjort. Hans ambition har hele livet været at få lov til at skabe noget stort, men som årene er gået, falder det ham sværere og sværere at finde inspiration. Han er utro og ægteparret er barnløst.

DIANE ERZBERGER: I 1975 skrev hun en novellesamling med spirituelle undertoner, der blev modtaget med en enorm begejstring. Dette blev startskuddet på Dianes forfatterkarriere. En karriere der trofast har beskæftiget sig med en blanding mellem middelalderlig mysticisme og moderne kriminalhistorier. Hun har efterhånden skrevet en del bøger, der alle er blevet modtaget ganske pænt. Imidlertid er hendes status som intellektuel forfatter ved at forsvinde, da hun i stigende grad har beskæftiget sig med ren underholdningslitteratur. Dette er et alvorligt problem for Diane, da hun på én gang elsker at skrive det hun gør, men på den anden side gerne vil anerkendes for mere end som så. Hun er en flot kvinde på 38 år og gift med galleriejereren Ancel Béland.

ANCEL BÉLAND: Er 41 år gammel. Han har været scenograf for et større teater i Paris, men blev fyret i 1979 på grund af alkoholisme. Selv har han altid fortalt sin omverden, at det skete på grund af uoverensstemmelser med ledelsen. Kort efter fyringen åbnede han et lille galleri på Montmartre i Paris, hvor han især udstiller nyere pariserkunst. Ancel har altid været en verdensmand og meget svær at gennemskue. Han er gift med Diane Erzberger, som han forguder. Af alle de tilstedeværende i sommerhuset, er Ancel den der har det største problem med alkohol, uden dette nogensinde er blevet påtalt. Ægteparret er barnløst.

4. LOKALITETEN

Handlingen udspiller sig på øen Colline Rigeaux, der ligger i den store Rigeaux-sø. Hele Rigeaux-egnen, som området kaldes, ligger omtrent en halv times kørsel nord for Nancy i Nordøstfrankrig. Egnen er malerisk, men mennesketom. Små landsbyer ligger spredt ud med nogle kilometers afstand, men på øen ligger der kun sommerhuse. Langs søens bredder, på fastlandssiden, finder man enkelte store gårde, hvor ejerne i dag primært lever af at udleje sommerhuse både ude på øen og inde på land. Colline Rigeaux er så stor, at de fleste sommerhuse ligger isoleret, omgivet af store haver. Fra næsten alle punkter på øen er der udsigt over søens vande, hvis man ikke netop står i et af de få områder hvor høje, gamle elmetræer spærrer udsynet.

Huset Spilpersonerne har lejet ligger omtrent midt på øen. De ældste dele af bygningen blev opført i begyndelsen af 1920'erne, men kort efter Anden Verdenskrig besluttede husets daværende ejer at udvide. Således opnåede man omkring 150 m². Den gamle del af huset blev bygget som



en forsøgt romantisk sammenblanding mellem en bjælkehytte og stuehuset i rustik bondegårdsstil. Den senere udvidelse respekterede denne stil, så det i dag ikke er umiddelbart synligt, at huset er opført af to omgange. Med scenariet følger en plan over huset og grunden, der kan placeres på et bord i spillokalet, så Spillerne kan få en fysisk fornemmelse af stedet.

HAVEN

Grunden der omgiver huset er stor, men bliver ikke udnyttet til meget. En lav stenmur indrammer hele grundstykket, og en lys grussti fører fra havelågen op til sommerhuset. Store klynger af træer vokser i alle havens fire hjørner, og takstræer gror oppe langs husets mure. Hist og her er der anlagt rosenbede, der på denne årstid står i en sølle forfatning, da de vokser vildt og ikke bliver klippet ned. Midt i haven er græsplænen anlagt. Den står uklippet hen, og er delvist dækket af nedfaldne blade. Det er ikke om efteråret at haven viser sig fra dens bedste side.

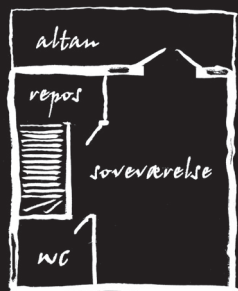
Foruden den store terrasse, der ligger bag huset, finder man et skur og en havepavillon på grunden. Begge dele står til rådighed for huset lejere, men pavillonen er kold og skuret bruges ikke til andet end opbevaring af haveredskaber og værktøj.

HUSET

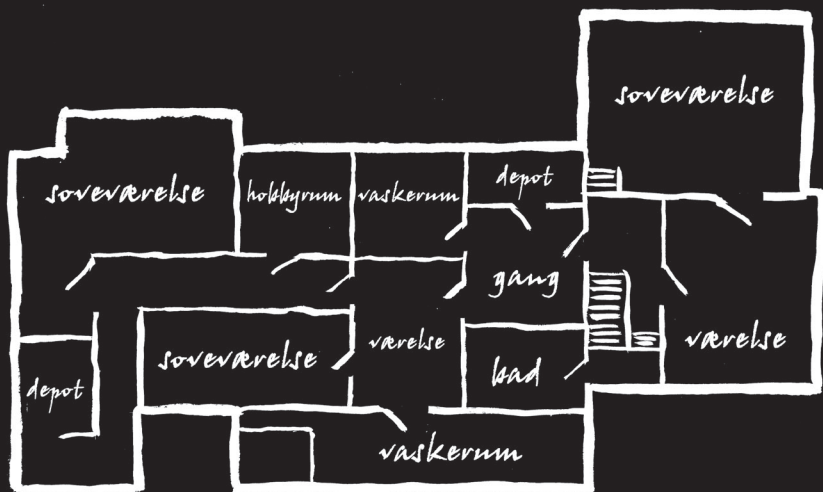
Det store sommerhus rummer en stueetage og en første sal. Dertil kommer en kælder. Alle værelser og rum i stuen og på første sal har afhøvede trægulve, mens gulvet i kælderen er beklædt med rødbrændte teglstensfliser. Farverne i husets indre er dunkle – primært jordfarver og afdæmpede grønne toner. Ved alle vinduer i huset hænger der tunge hvide gardiner, og i næsten alle kroge af huset finder man hyggelige væglamper.

På trods af at sommerhuset er beregnet til udlejning, er det indrettet ganske personligt. Husets ejer har benyttet stedet som pulterkammer for møbler og bohaver, familien ikke selv havde plads til, eller anvendelse for, i deres hjem. Af den grund er næsten alle rummene i sommerhuset møbleret med et overvældende antal møbler, og alle vægge i huset har mindst ét maleri eller indrammet fotografi hængende.

Plan over huset



1. sal



kælder

Når man vandrer omkring i huset, er det let at få den fornemmelse af, at man rent faktisk opholder sig i fremmede menneskers hjem. Dette kan Spillederen spille på, og jævnlige referencer til nye møbler eller nipsager, der kan fange Spilpersonernes interesse eller understrege en given situations stemning. Lad huset komme til live for Spillerne, og beskriv stedets indre, som en blanding mellem en rigmandsbolig og en manisk samlers gamle hule.

I stueetagen ligger husets lille, smalle køkken og to store stuer. Hver stue er udstyret med en åben kamin. Fra stuerne kan man gennem dobbeltfløjede glasdøre komme ud i haven. I den første stue står der et stort spisebord, hvor gæster typisk spiser, men der er også mulighed for at spise i køkkenet. Kun et enkelt soveværelse ligger i stueetagen. Soveværelset er lyst og behageligt, men til tider trækker det i rummet. Her sover Paul-Henri og Sebastian. Fra en trappe placeret bag den sidste stue kan man komme op på første sal.

Første salen er en besynderlig lille anretning, der kun rummer et stort soveværelse, med adgang til et badeværelse og en stor altan. Værelset er uden tvivl et af husets bedste. Det er rummeligt, og dobbeltsengen er placeret således, at man har udsigt over Rigeaux-søen ved solopgang, hvis vejret er til det. Heroppe, på kvisten, som rummet også kaldes, sover Diane og Ancel.

Adgang til husets store og labyrintiske kælder, opnår man gennem en trappe i hallen. Kælderetagen er både beregnet til beboelse og opmagasinering. En lang række små rum findes hernede, hvori der både kan vaskes, bades og staves af vejen. Foruden to opholdsrum, der ikke virker som egentlige stuer, men snarere som læseværelser eller gennemgangssteder, er der tre mindre soveværelser i kælderen. Rummene hernede er varme, men der er ingen vinduer og derfor er de alle dunkle og en smule ubekvemme. I kælderen, i det bagerste soveværelse, overnatter Robert og Monica.

5. SITUATIONSKORT OG SPILLERINDFLYDELSE

Det materiale som her præsenteres skal betragtes som en simpel ramme, hvori Spillerne skal fylde deres egen version af historien ind. Det er gennem Spillerne fortolkning af rollerne historien bliver levende og nærværende.

I alt dette er Spillelederens betydning lige så meget værd som alle andres. Spillelederen har måske nok mulighed for at påvirke historien mere end Spillerne, men i princippet er alle parter idéer ligeværdige. Spillelederen kender lige så lidt scenariets udfald, som Spillerne gør det. Dermed indgår alle på lige fod i den kreative proces det er, at spille rollerne og fordybe sig i stemningen der skabes. En stor del af begivenhederne vil være improviserede situationer, sat i gang af Spillerne selv. Spillelederens opgave i dette er at gribe de idéer, der bliver præsenteret, og få dem kanaliseret videre til resten af spillergruppen.

SITUATIONSKORT

For at hjælpe Spillerne på vej, følger der 26 situationkort med scenariet. Hovedparten af kortene rummer en kort tekst, der enten beskriver en fysisk fornemmelse, eller en situation der med ét kan opstå. Nogle af kortene har ingen tekst, men i stedet et billede. Disse virker på samme måde som de andre kort. Kortene er vage og mangler enhver forklaring. Situationer der beskrives er derfor åbne for fortolkning. Før spilstart skal hver Spiller udstyres med fire kort og de resterende to kort fjernes. Hvordan kortene fordeles, er op til Spillelederen, men det er vigtigt at de fordeles tilfældigt. Det har også betydning at Spillelederen ikke forsøger at kontrollere hvilke kort der bliver uddelt. Usikkerheden omkring uddelingen vil gøre det sværere på forhånd at styre historien i en bestemt retning. Spillerne skal altså ikke oplyse nogen andre om hvilke kort de har modtaget. Det vil dog være en god idé for Spillelederen at nærlæse de 26 korts indhold, og forsøge at danne sig et overblik over mulighederne i det enkelte kort. Om det kan bruges, er svært at sige, men det vil kunne tjene som en art opvarmning til scenariet. Kortenes indhold er som følger:

1. Et kort med bagsiden af et maleri. (*Billede*)
2. Med ét opdager du en brændende stak papirer i kaminen.
3. Du begynder at få kraftige mavesmerter.
4. Der høres tunge skridt fra etagen ovenpå.
5. Gennem vindens tuden høres hundeglam fra haven.
6. Beethovens "Eroica", fra den tredje symfoni, begynder meget tydeligt at gå igennem på radioen.
7. Et vindstød trækker gennem hele huset og slukker alle lys, selv kaminen.
8. Du kommer i tanke om tobaksskabet med de to flasker absinth og kassen med cigarer.
9. Med ét fornemmer du en fremmed person i rummet.
10. Det sortner for dine øjne og dit syn sløres i nogle minutter.
11. Telefonen ringer.
12. En tung, brændt duft kommer fra køkkenet.
13. Du ser lys ude i pavillonen.
14. Uden varsel dukker et kort glimt frem på fjernsynet: en scene fra Alfred Hitchcocks Fuglene. Hovedpersonerne forsøger desperat at holde fuglene ude.
15. Lige pludseligt kommer der barnesang fra et værelse.
16. Du får øje på en kongekrone der ligger under sofaen.
17. Et kort med en gengivelse af Kristus på korset. (*Billede*)
18. En gengivelse af bøger, hvor kun den enes titel er tydelig: "Døden i Venedig". (*Billede*)
19. Det begynder at ringe for dine ører og du mister til sidst hørelsen i nogle minutter.
20. Der høres rumsteren på toilettet og der skylles ud.
21. Du begynder at høre vrede stemmer.
22. Du finder et gammelt uåbnet brev, sendt til sommerhuset i 1979. Brevet er afsendt fra Paris.
23. En duft af røgelse stiger op fra kælderen.
24. Mellem puderne finder du et halsbånd og en line af rødt læder. På halsbåndet er der skjolder af indtørret blod.
25. Et barn går rundt om huset.
26. Lyden af en bil der nærmer sig.

Hvordan de fire kort, som hver Spiller bliver udstyret med skal bruges, er sådan set op til den enkelte. Det skal først og fremmest siges, at det ikke er nødvendigt at bruge alle kortene. Hvis de er overflødige og spillet går uden, er det glimrende. Af samme grund skal Spillelederen også kun opfordre til brug af kort, hvis det hele er stagneret uden synlige tegn på forbedring. Kortene skal nærmest opfattes som oplæg. De er idéer eller inspirationskilder. Det vil sige, at en Spiller som eksempelvis har kort nummer 11, med ét kan udbryde: "Hov, ringer telefonen ikke?", hvorefter han eller hun går hen til telefonen og samler røret op.

En kreativ Spiller vil kunne gennemspille en hel episode selv, uden hjælp, mens en anden har brug for at Spillelederen går ind og understøtter scenen, ved at beskrive hvad der rent faktisk sker i telefonsamtalen – hvis det da er en samtale. Man kunne også forestille sig, at Spilleren rejser sig, tager røret og derefter fortæller, at det er til en af de andre Spilpersoner. Det er end ikke sikkert, at Spilleren vælger at tolke kortet som en hændelse der sker i huset, men vælger at bringe telefonsamtalen på bane, som en gammel problemstilling. Kortene er dermed rene oplæg, der hverken er knyttet til den enkelte rolle eller situation. En Spiller kan for den sags skyld give et kort til en anden under spillet.

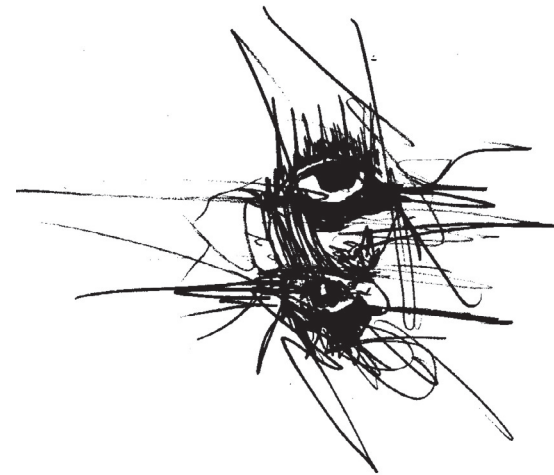
Under briefinggen er det vigtigt at få dette gjort helt tydeligt for Spillerne, så de ved hvordan kortene fungerer. Det kan helt enkelt gøres ved at du tager et fiktivt eksempel på et kort som ikke indgår i scenariet, og kommer med eksempler på forskellige tolkninger. F.eks. et kort med teksten "En bold ruller hen over gulvet". Fortæl at en Spiller kan sige at der kommer en bold og tage den op og gøre den til en håndgribelig del af fortællingen. Man kan også vælge at bruge kortet til at beskrive noget der er sket eller som vil ske, og så fremdeles.

Det er meget vigtigt at kortene bliver betragtet som en naturlig del af historien, og ikke som noget der tiltvinger sig opmærksomhed fra de øvrige Spillere. Det vil sige at en Spiller der ønsker at bruge et kort, ikke behøver at fortælle dette til Spillelederen. Det er nok bare at inddrage beskrivelsen i spillet og eksempelvis udbryde at telefonen ringer. Spillelederen, der kender alle kortenes tekststykker, vil med stor sandsynlighed forstå hvad der foregår og derfor hurtigt kunne reagere.

Situationer der er afledt fra kortenes tekst, men ikke knytter sig til disse, eller måske slet ikke har med kortene at gøre, vil sikkert også være hyppige. Dette må du som Spilleleder være forberedt på og acceptere. Det er Spillernes scenarie, og deres engagement der vejer tungest. Den letteste måde at sikre sig, at handlingen forbliver homogen, er at Spillelederen forbliver tro mod den stemning der bliver beskrevet fra begyndelsen. Gennem en stærkt formidlet stemning vil Spillerne hurtigt fange ånden og forhåbentligt selv begynde at tænke i disse baner.

Få kort kræver lidt nærmere forklaring. Kort nummer 6 beskriver at et konkret stykke musik toner frem i radioen. Her kunne det være spændende hvis Spillelederen rent faktisk sætter dette stykke på, hvis en Spiller beskriver at det kan høres. Fremskaffes musikstykket, kan man evt. notere på kortet, at Spilleren skal give Spillelederen en hentydning, når det skal afspilles. De øvrige komplicerede kort er de der rummer billeder. Her er det helt og aldeles op til Spillerne at vurdere hvordan de kan bruges. Dette må du sørge for at gøre klart på forhånd.

Sagt med andre ord er kortene Spillernes mulighed for at drive historien. Hvis Spillerne ikke selv tager ansvar for kortenes tekst eller er vage i fortolkningen af dem, er det Spillelederen som må gå ind og beskrive resultatet af Spillernes improvisationer. På ganske traditionel vis bliver Spillelederen her Spillernes øjne og ører.



6. HVORDAN DET HELE BEGYNDER

De sidste fire dage i sommerhuset har været alt andet end gode. Det er som om der er noget galt. Et ønske om at klæbe sig til fortiden, og de gode tider vennerne har haft sammen, er blevet til et akavet forsøg på at opretholde noget der ikke længere eksisterer. Som en gruppe af barn-domsvenner er de vokset fra hinanden, men ingen har villet erkende det. For at udfylde de ubehageligt tomme timer, er der blevet drukket tæt-tere og tættere som dagene er skredet frem - mest af alt for at undgå en endelig konfrontation, der muligvis vil vise at hele deres sammenhold er baseret på et fundament der er ved at krakelere.

Fra begyndelsen var der blevet købt rigeligt med forplejning. Det hele lignede sig selv; en gruppe gode venner samlet om spændende diskus-sioner, suppleret med masser af sprut og isolationen fra omverdenen og den hektiske hverdag. De har alle brug for dette lille åndehul i deres fortravlede liv. Sådan ønsker de i hvert fald alle at opfatte situationen. I virkeligheden er det kun den ene af de seks der har succes og som har fået det ud af livet han ønsker; nemlig Sebastian.

De andre har kun skyggen af den drøm de søgte efter og som stadig var intakt i deres yngre år. Kun Sebastian, der med sin metier laver alt andet end finkulturelt navlepilleri, svæver på en lyserød sky. Sebastian har dog helt andre problemer, nemlig sit helbred. Efteråret har imidlertid nu bogstavelig talt indfanget de seks venner, og ingen ved hvad der venter dem denne nat og hvad der kommer efter.

Det store samtaleemne dette år i sommerhuset har været døden. Af en eller anden grund, er dette tema vendt tilbage igen og igen. Døden er blevet diskuteret i mange forskellige sammenhænge – især hvordan døden er blevet fremstillet i litteraturen, billedkunsten og musikken. Måske er det den trykkede stemning der har været skyld i dette, eller måske har de bare alle følt et behov for at tale om den; nogen forklaring findes der ikke. I en blanding af morbide sarkasme og vidtløftig diskussion, er der nu blevet fremmanet en allestedsnærværende kulde, som synes at trives under efterårsstormens buldren.

Det er nu den sidste aften i sommerhuset. Gårsdagens druk har sat sine tydelige spor og alle er vågnet op sent hen ad eftermiddagen. Hver især har de bidt mærke i småting ved de andres adfærd, der viser hvordan de har forandret sig, og nu hvor det er blevet sidste aften i huset, er stemnin-gen mere trykket end nogensinde. Noget er boblet op til overfladen. Det er allerede mørkt udenfor, og stormen er begyndt at omslutte øen.

SPILSTART

Spillelederen vil bede Spillerne sætte sig omkring bordet, efter kort at have drøftet eventuelle spørgsmål med den enkelte under en personlig samtale og den fælles briefing. Du kan nu begynde i korte træk at genfortælle for Spillerne hvordan de sidste par dage i huset er forløbet. De ved det sikkert allerede, men fortæl det alligevel, så de kan få lidt tid til at synke ned i deres roller. Dette skulle gerne videregive en stemning til Spillerne, som vil kunne omsættes til historiens begyndelse umiddelbart efter at du har sluttet din monolog. Det hele begynder der, hvor indledningen i alle rollebeskrivelserne stopper.

Ved spilstart sidder de seks Spilpersoner samlet i stuen, da stormvarslet kommer over radioen. Efter meddelelsen er tiden kommet til at Spillerne træder i karakter og scenariet tager sin begyndelse. Du skal da trække dig tilbage og lade Spillerne overtage. Her er det essentielt at stemningen fra de sidste par dage har sat sig fast, for derved at gøre det nemmere for Spillerne at begynde en samtale ud af den blå luft.

Her i scenariets indledende fase er der ingen opgave, intet plot, og in-gen bipersoner som sikkerhedsnet. De har kun stormen som en ydre, håndgribelig ting at tale om, og så de langt mere smertefulde erkendelser de har gjort i løbet af opholdet. Hvis Spillerne griber dette, vil de ydre hændelser blot blive virkemidler, der understøtter deres rollespil. Hvis dette ikke sker, kan hændelserne blive det der sætter dem i gang, og som forhåbentligt hen ad vejen vil få Spillerne til at gribe situationen og sætte dramaet i spil.

7. DE FORUDBESTEMTE HÆNDELSER

Her beskrives en række hændelser der vil eller kan ske i løbet af natten, som hverken Spillere eller Spilpersoner har indflydelse på. Alle hændelserne beskriver situationer eller optrin, der sker på grund af udefrakommende påvirkninger. Hændelserne skal hjælpe Spillederen med at holde historien og dramaet i gang, sørge for mulige omslag i stemningen såvel som at være en håndsrekning til Spillere der er kørt fast. På samme måde er hændelserne en hjælp til Spillere, da de vil være med til at sætte fokus på nye sider af deres roller og give dem mulighed for at se alt fra nye vinkler.

Hændelserne behøver ikke at indtræffe, og den rækkefølge som de her optræder i, er kun en hjælp til Spillederen. Skulle man føle at en eller flere af begivenhederne er overflødige, kan de undlades efter forgodtbefindende. Det bør dog nævnes, at hændelserne der inkluderer udefrakommende gæster, er indslag i handlingen, der højst sandsynlig vil bidrage betydeligt til historiens udvikling. Derfor bør disse under alle omstændigheder optræde.



ET - RADIOMEDDELELSEN

Da Spilpersonerne vågner sidst på eftermiddagen, har deres udlejer Claude forsøgt at kontakte dem hele dagen ved hjælp af den kortbølgesender som er opstillet i kælderens hobbyrum. Senderen er på grund af stormen ude af funktion. Da Spilpersonerne får tændt radioen i spisestuen, vil en udsendelse om klassisk musik blive afbrudt af en ekstraordinær vejrmelding. En ung kvindes stemme henviser i nyhederne til meldingerne der har været udsendt hele dagen, og til at stormen nu for alvor er over området. Der vil komme vindstød med op til orkanstyrke, så alle skal blive indendøre. Den klassiske musik fortsætter efter stormvarslet.

TO - ET VINDUE KNUSES

Ikke lang tid efter at sommerhusets gæster har fået stormvarslet over radioen, vil alle i huset med ét høre et brag fra første sal. Lyden af splintret glas og flænget stof blandes med den trækkende lyd af vind som frit tordner ind i huset. Undersøges sagen nærmere, vil Spilpersonerne kunne fastslå at vinduet ud imod haven, oppe i det store soveværelse på første sal, er blevet smadret. Glasset er blevet knust, som var der blevet kastet en sten imod det, men der kan hverken findes spor eller noget andet der kan forklare hændelsen. Vinden brager nu ind i soveværelset, ledsaget af tunge regndråber.

Tilsyneladende er den eneste forklaring på hændelsen at en gren må være blevet rusket fri og slynget mod ruden. Lad selv husets beboere finde frem til en forklaring på oprintrinnet. Det vil ikke være muligt at sætte nyt glas i ruden denne aften, dels på grund af vinden, dels da der ikke er noget ekstra vinduesglas i huset. Ved nærmere eftertanke vil flere af Spilpersonerne muligvis komme i tanke om en stor rulle sort afdækningsplast som står ude i haveskuret. Dette vil kunne lukke vinduet til for vind og regn.

Spillederen kan i denne hændelse spille på det uforklarlige i situationen, og ubehaget ved at skulle finde frem til en løsning på vinduesproblemet. Mystikken må ikke overdrives, men hændelsen vil varsle hvad der senere skal ske i løbet af natten.

TRE – VAGABONDEN

Mens stormen tager til, vil Spilpersonerne høre en voldsom banken på hoveddøren. Åbnes døren vil vinden blæse koldt igennem huset, og man vil opdage at der på dørtærsklen ligger en skikkelse indhyllet i et regnslag. Det er en mager mand, der ligger sammenkrympet i fosterstilling. Han mumler uforståelige sætninger på et svært forståeligt fransk. Et gammeldags sprogbrug, der både lyder landlig og som om den kommer fra en helt anden tid. Under regnslaget kan man se den nøgne og spinkle krop, overalt spættet af adskillige blå mærker. Han har halvlangt, tjavset gråt hår og et uregerligt fuldskæg, men meget overraskende dufter han kraftigt af lavendel. Manden ser ud til at være et sted midt i fyrerne.

Spilpersonerne vil højst sandsynligt bære ham indenfor. Undersøges den fremmede nærmere, vil de opdage at han har jord under neglene, og at han bløder ud fra den ene kind, nærmest som var han blevet bidt af et rovdyr. Desuden er hans øjne underligt blanke, som havde han grå stær. Hvor Spilpersonerne placerer manden er uden betydning. Når han vågner, opsøger han Spilpersonerne, hvor de nu måtte befinde sig i sommerhuset (se nærmere under den femte hændelse).

FIRE – STRØMMEN GÅR

Efter stormvarslet har lydt i radioen først på aftenen, tager vinden til i styrke den næste times tid. Inde i husets stue vil man kunne høre vinden hyle højere og højere. Regnen bliver slynget mod ruderne, og hule drøn går med jævne mellemrum gennem alle sommerhusets værelser. Hvor slemt det faktisk er udenfor, er svært at vurdere så længe man sidder inden døre, men der er ingen tvivl om, at det går voldsomt for sig.

Med ét vil strømmen forsvinde. En stilhed sænker sig over huset, men få øjeblikke efter vender strømmen tilbage, for kun at forsvinde igen efter mindre end et minut. Denne gang forsvinder elektriciteten for stedse, og husets gæster må finde andre lyskilder. Der er rigeligt med gamle petroleumslamper i haveskuret, og i køkkenet ligger der et stort lager af stearinlys der vil kunne lyse gennem det meste af natten. Strømsvigtet skyldes et træ der er styrtet omkuld, langt fra sommerhuset, og der vil ikke være noget Spilpersonerne kan gøre for at få elektriciteten tilbage.



Fra det øjeblik hvor strømmen forsvinder, vil stemningen forandre sig i huset. Stormen vil vokse i styrke og regnen slå hårdere på ruderne. Det vil virke som om væggene omkring dem bliver skrøbeligere og mørket indenfor vil hvile tungt på Spilpersonerne.

FEM – VAGABONDEN VÅGNER

Umiddelbart efter at strømmen er gået vågner vagabonden op og begynder at gå nøgen omkring i huset. Imens vil han synge en gammel, fransk kærlighedsvis. Såret på kinden bløder nu voldsommere end tidligere og han halter på højre ben. Mens han synger, vil han gå rundt og undersøge huset; løfte på puder, kigge i skuffer og den slags, mens han tydeligvis forundres. Han vil være tabt for omverdenen og ikke til at komme i samtale med. Spilpersonerne kan kun få sparsomme informationer ud af ham - såsom at hans navn er Karl og at han ikke ved hvor han er. Til sidst, efter at have gentaget den samme sang tre gange, vil han sætte sig ned på gulvet og læse i en vilkårlig bog. Til tider bryder han ud i latter, men ellers vil han passe sig selv. Han opsøger ikke længere Spilpersonerne, og er tilsyneladende helt opslugt af bogen. Med jævne mellemrum vil han dog gå rundt i huset og kigge på ting, især køkkenet, med dets elektriske komfur, og radioen optager den fremmede.

Vagabonden fungerer som en mystisk besøgende, der skal få Spilpersonerne til at undres. De har ikke mulighed for at få ham væk fra øen, og hvis de vil smide ham ud vil han bryde ud i gråd og holde fast i møbler for ikke at blive slæbt bort. Klynkende vil han fremstamme, at han ikke hører hjemme nogen steder.

SEKS – RADIOEN BEGYNDER AT SPILLE

I løbet af midnatstimen vil radioen i den store stue begynde at virke igen. Først vil den knitre sagte, og det gamle display vil lyse op. Dernæst kan svage lyde høres fra højttalerne. Det er umuligt at fastslå hvad det er for lyde, men gradvist vil de blive stærkere, og snart kan der høres stemmer blandet med langsom musik. Af og til bliver stemmerne kraftigere, og da høres det, at det er en ren kakofoni.

Kulturprogrammer, radioteater og opera blandes sammen med de langsomme, nærmest spøgelsesagtige musikstykker, der konstant kan høres under de andre lyde. Skulle en af vennerne slukke for apparatet, vil lydene fortsætte uanfægtet. Det er ikke muligt at få megen mening ud af den tilfældige støj der udgår fra højttalerne, men selve ordlyden og emnerne er foruroligende.

Når radioen begynder at spille, får Spillederen et vigtigt redskab i hænderne. På overnaturlig vis vil radioapparatet begynde at følge stemningen i huset. Blide, hviskende stemmer vil tale sagte, når Spilpersonernes samtale er dæmpet. Går følelserne højt, vil radiostemmerne tage til i styrke og musikken blive højere. Bølger af hvid støj vil skylle gennem højttalerne, og man vil høre uforståelige budskaber der nærmest bliver skreget ud i rummet.

Radioen er en kontakt til fortidens ånder og skygger. Den er et bindeled mellem Spilpersonerne og de hændelser der udspiller sig. Radiokontakten er dermed primært et stemningsskabende element, der ikke kan forklares rationelt. Du kan udnytte den til at udfylde uønsket tavshed i spillokalet eller til at presse Spillerne op i et højere gear. Det er derfor mere end sandsynligt, at radioen vil komme til at få stor indflydelse på historiens stemning.

Der er ingen egentlig forklaring på hvorfor radioen begynder at virke. Måske er det tilstedeværelsen af mystiske energier bragt til med stormen, måske er det Spilpersonerne selv der forestiller sig at den spiller i en stor, kollektiv hallucination. Det vigtige er ikke hvorfor og hvordan, men måden og mulighederne. Spillederen kan hviske små sætninger ind i øret på Spillerne eller komme med korte udbrud, blandet med uregerlig støj. Lade radioen råbe op, svine vennerne til, eller trøste dem hvis de er ulykkelige. Radioen er Spillederens måde at kommentere direkte på situationen i huset og højne den irrationelle stemning.



SYV – TRE PERSONER ANKOMMER

Omkring en halv time efter at radioen er gået i gang, vil der på ny blive banket på døren. Udenfor står der tre skikkelser, alle indhyllet i samme type regnslag som vagabonden. Da døren åbnes står alle tre og griner, muligvis på grund af en vittighed den ene lige har fortalt.

Der er tale om tre mænd, to ældre på omkring de 60 og en ung, på omkring 18 år. De to ældste har begge langt, tjavset sort hår, mens den unge er kronraget. De dufter alle tre af lavendel. Under regnslagene har de blå kedeldragter og på fødderne store gummistøvler.

Den ene af de ældre vil præsentere sig som André og fortælle, at de søger efter en af deres venner der er forsvundet. De vil, hvis det er nødvendigt, beskrive ham, og denne beskrivelse passer perfekt på den mystiske gæst, der nu på ny er begyndt at synge inde i sommerhuset.

Det er kun André der taler, og han vil forklare at de bor i et sommerhus på øen. Ingen af Spilpersonerne har set dem før, og det vil virke lidt usædvanligt, da der ikke på denne tid af året plejer at være gæster ud over dem selv på øen. Tilmed ligner de tre ikke typer, der normalt har råd til at leje et sommerhus på Colline Rigeaux.

André fortæller at Karl kom ud for et uheld, og at de nu kommer for at hente ham, så de kan få ham væk fra øen og frem til et hospital, når stormen har lagt sig. Hvis Spilpersonerne ikke afbryder dem, vil de tre gå ind i huset, og nænsomt, nærmest kærligt, fragte Karl afsted. Karl bryder da ud i latter og vinker til Spilpersonerne, da han bæres ud af huset. Hvis Spilpersonerne foreslår at lade dem alle fire blive i sommerhuset og ride stormen af, vil André kategorisk afslå dette. De fire mystiske personer forsvinder kort efter ud i mørket, mens Karl kan høres synge videre i nogen tid, før hans sang fortaber sig i vindens tuden.

OTTE – DEN DØDE UGLE

En eller to timer efter midnat vil der pludseligt kunne høres et skramlende postyr fra et af de rum, som Spilpersonerne ikke opholder sig i. Lyden af ting der vælter og hastigt bankende brag, blandes med en kraftig flaksen. Hurtigt vil det vise sig, at lyden stammer fra en slørugle, som ud af det blå er havnet i rummet. Fuglen flyver nu forvildet omkring i rummet og forsøger at finde en vej ud. Imidlertid er der ingen åbne flugtveje og det stakkels dyr er nærmest ved at omkomme af skræk. Træder man ind i rummet til ugle, vil den måske endnu voldsommere med vingerne og forsøge at undvige enhver der nærmer sig den.

Uglen vil blive ved med at kredse rundt i rummet og forsøge at komme væk. Finder den frem til en åbning, eventuelt den dør som Spilpersonerne åbner, vil den flakse videre ud i sommerhuset. Desværre ender episoden med ugle tragisk. Den stakkels slørugle vil, enten inde i rummet

hvor den bliver opdaget, eller et andet sted, under sin vilde flugt slynge sig mod et vindue og derved brække nakken. Som en tung bylt vil den falde til jorden og ligge død på stedet. Senere, såfremt ingen gør noget ved ugle, forsvinder den lige så pludseligt, som den dukkede op.

Episoden med ugle skal beskrives hektisk og ubehageligt. Forsøg at få noget væmmeligt ind over dine beskrivelser af det paniske dyr, der flager omkring. Ugle er panisk og ude af kontrol – det samme er situationen denne nat. Lad fuglen tale for hele historiens stemning og udnyt sløruglens død til at fæstne Spillernes opmærksomhed omkring de tragiske undertoner. Uglens død varslar intet godt.



Ni - VAGABONDEN VENDER TILBAGE

Nogen tid efter episoden med uglen, vil det endnu engang banke på døren. Udenfor står vagabonden, eller Karl, iklædt det samme regnslag, men ellers er han fuldstændig forandret. Håret er pænt samlet i en hestehale og skægget veltrimmet. I stedet for et sår på kinden er der et stort ar og han støtter sig til en kraftig træstav. Under regnslaget er han iklædt solide læderbukser, en flamboyant rød skjorte, en sort vest samt et par høje læderstøvler. Tøjet virker som noget der er taget ud af en anden tid og har en besynderlig levende autenticitet. Karls øjne er helt klare og han har et alvorligt udtryk i ansigtet. Hans fingre er besat med ringe og halsen omlagt af kæder. Alle smykkerne er tilsyneladende af ægte guld og sølv.

Karl vil, uanset om han inviteres indenfor eller ej, gå ind i huset og over mod bogreolen, hvor han stiller sig til at stirre på de af husets gæster han kan få øje på. Hvad der herefter sker, er ikke til at forudse, for denne gang er Karl ved sine fulde fem. Han vil måske udspørge Spilpersonerne om hvem de er og hvad de laver her. Selv vil han sige at han har det som om han er vågnet op af en dyb søvn. Han vil i store vendinger begynde at tale om kunst, digte og musik. Han vil tale om det der giver livet



værdi og konstant understrege, hvor lidt livet er uden ægte kærlighed til skønheden. Han vil stadig gå rundt og kigge forundret på genstande, og spørge til elektroniske anordninger som eksempelvis radioen og fjernsynet. Hans personlighed er på én gang intens og makaber.

Med energiske fagter forsøger Karl at rive gruppen ind i sine tankebaner og kaste en flammende glæde over huset. Han vil spørge efter mad, vin og om der ikke er en der kan underholde ham med sang. Karl vil opføre sig pågående, stille mange spørgsmål, og hvis han ser de mindste svaghestegn vil han hægte sig på dem som en tæge. Hvis der bliver spurgt til de tre andre mænd fra tidligere, kender han ikke noget til dem. Karl vil opføre sig som en verdensmand, der er charmerende over for kvinderne og venlig overfor mændene. Hvor lang tid denne seance vil fortsætte er ikke til at sige, men han vil kunne bruges som en katalysator for Spilpersonernes frygt og fuldskab. Hvor langt kan denne fremmede mand drive dem og hvad kan han ikke få dem til, for at bevise deres ægte kærlighed til kunsten?

Ti - VAGABONDENS DØD

Karl har ikke lang tid tilbage. Han ved det selv, men lader sig ikke mærke med det, mens han opholder sig sammen med Spilpersonerne. Hvor længe Karl vil være hos dem afhænger af hvor interessant Spillerne synes det er at tale med ham, og hvor længe Spillederen kan holde stemningen omkring ham fanget. Når tiden er kommet, vil Karl blive tungsindig og dyster. Han vil være tavs og trække sig ind i sig selv. I nogen tid vil han sidde uden at sige noget, og så rejser han sig med ét og forlader det rum hvor han har opholdt sig indtil da.

Hvor han går hen er ikke relevant. Han finder et værelse hvor han kan være alene. Spørger Spilpersonerne hvor han skal hen, eller følger de efter ham, vil han blot bede dem om lidt tid alene. Skulle det blive nødvendigt, vil Karl opsøge et toilet eller badeværelse og låse sig inde der. Så snart han er alene, tager han sit bælte af, og forbereder sig på at tage livet af sig selv ved hængning. Han arbejder roligt på dette og vil, uanset hvilket rum han opholder sig i, finde et sted at snøre bæltet fast. Når dette er gjort, mumler Karl lavmælt en bøn og så hænger han sig.



Husets beboere vil næppe bemærke dette, og skulle de på en eller anden måde forsøge at spionere på Karl i rummet, vil han placere sig således at han ikke kan ses gennem nøglehullet eller høres. En række ting vil imidlertid ske, der måske vil henlede Spilpersonernes opmærksomhed på deres gæst. Netop som han knækker nakken, flænges alle gardinerne i huset fra bund til top. Lyden fra dette er frygtelig og kan høres over alt i sommerhuset. Da gardinerne flænges skælver jorden et øjeblik, så møblerne rykker sig og vinduerne klirrer.

Vindens tuden tager til, og en serie af lyn flænger himlen. Enhver der kigger ud af huset, vil se et utal af silhuetter stå udenfor. De er sorte, benede skabninger - karikaturer af mennesker. De synger, danser og ler. De musicerer og opfører sig som var livet en leg denne nat. De har ingen ansigter og ligner nøgne omrids af dødnings. Lytter man til deres snak, er det kun gispende lyde der kommer fra deres munde, blandet med en kaglende latter. Skabningernes munde siger intet, og deres bevægelser synes kun at mime den menneskelige adfærd. Opslugt af sig selv ænser de ikke gruppen og foretager sig intet andet end at glide rundt imellem hinanden i den stormfulde nats mørke.

På dette tidspunkt hænger Karls afsjælede legeme i rummet hvor han har taget sit eget liv. Kroppen dingler rytmisk fra side til side. Halsen er blevet vredet om i en besynderlig stilling takket være kroppens vægt, og bæltets tryk har skabt mørke blodansamlinger omkring halsens midterste dele. Karls mund står svagt åben og tungespidsen berører akkurat den nederste læbe. De vidt åbne øjne stirrer tomt frem for sig. I øjenkrogene sidder der små bloddråber, og det hvide i øjnene er farvet næsten helt rødt af sprængte blodkar. Han er endnu varm og blød, men snart vil kroppen stivne i denne uhyggelige stilling. Således dør Karl igen.

Holder Spilpersonerne øje med de sære skikkelsers gøren og laden uden for huset, vil de på et tidspunkt bemærke at tre skikkelser skubber sig vej op mod sommerhuset. De er grove silhuetter, der dog virker langt mere stoflige end de hylende væsner der omringer stedet. Skikkelserne går lige frem mod en af husets døre, og uden så meget som at banke på, tager de i dørhåndtaget.

ELLEVE – DE TRE KOMMER EFTER VAGABONDENS LIG

Efter Karl er død, vil døren gå op. En voldsom tåge glider ind og stanken af råd vil brede sig i huset. Ind ad døren kommer de tre mænd, denne gang klædt i usle tæpper og huder. De mangler tænder, er forslåede og udtærede. De har alle rustne knive og store sække. Den ene, André, vil spørge til hvor Karl er, og hvis Spilpersonerne ikke fortæller det, vil de undersøge huset igennem fra kælder til kvist. Når de finder frem til ham, vil de skynde sig hen til liget, true Spilpersonerne om nødvendigt, og begynde at klæde ham af ind til skindet. Karls tøj og genstande putter de i sække, og de vil snerre som dyr af Spilpersonerne. Når de er færdige, binder de et reb om Karls fødder og trækker ham afsted ud af huset.

Ligrøverne vil gøre deres arbejde mekanisk og grundigt, og denne brutalitet skulle gerne gå Spilpersonerne på. Du må i hvert fald gerne vægte dine beskrivelser af situationen således, at Spillerne væmmes ved de tre mænds dyriske gerning.

På dette tidspunkt skulle situationen, kombineret med vennernes fuldskab, nå et dramatisk højdepunkt for Spilpersonerne. Det er ikke til at sige hvordan de seks vil reagere, men Spillelederen bør lade det være op til dem selv. Griber de ind, eller står de bare og ser til, mens deres nye "ven" berøves alt?

Efter de tre atter er væk, vil der for et kort øjeblik blive stille, nærmest som om stormen er aftaget, og lugten af råddenskab bliver igen mere markant. Et voldsomt vindstød renser huset for tågen og en behagelig duft af lavendel hænger over det hele. Stormen tager herefter til som aldrig før.

TOLV – STORMEN LÆGGER SIG

Sidst på natten vil stormen begynde at lægge sig. Vinden stilner langsomt af, men der går nok noget tid før Spilpersonerne opdager dette. Ganske pludseligt vil en eller flere af dem imidlertid bemærke at vindens hylen er stoppet. Det rusker endnu ganske let i træerne ude i haven, men der er ikke længere tale om egentligt stormvejr. En dyb ro vil sænke sig over sommerhuset, ja nærmest hele øen, og med denne ro kommer en stemning af fred og afslutning.

Fra det øjeblik hvor Spilpersonerne opdager at stormen har lagt sig, skal Spillelederen begynde at forberede Spillerne på at historien har nået sin afslutning. Luften er på dette tidspunkt gået af ballonen, solen er ved at stå op, og nattens gæster er forsvundet.

Den langsomme opvågning skal skabe en eftertænksom og sørgmodig stemning. Det er nu det skal gå op for Spilpersonerne hvad der er blevet forandret i løbet af natten, og det er nu de må prøve at få sat ord på de følelser der er blevet opbygget gennem nattens oplevelser. Dette er et centralt sted i historien, og du må gøre så meget som muligt for at skabe en fortrolig og intim stemning. Det er tid til bekendelser i de sidste timer før de seks skal forlade sommerhuset og vende hjem til deres hverdag.

8. AFSLUTNING

Det er meget svært at forudse hvordan historien vil ende, og for dens sagskyld hvordan de enkelte personer har det med hinanden ved dagry. Der er derfor ikke megen hjælp at give dig som Spilleleder i denne forbindelse. De afsluttende scener må ganske enkelt beskrives ud fra slutsituationen. Imidlertid er det således, at det hele udspiller sig på en ø og alle Spilpersonernes biler står parkeret ved søbredden på den anden side. Én måde at runde det hele af på kunne være at lade Spillerne beskrive de sidste timer i huset for hinanden. Lad dem kort visualisere hvordan de pakker deres ting og forbereder sig på hjemrejsen. Dernæst kan Spillelederen fortælle hvordan de bliver hentet i båden af udlejeren Claude, der også sejlede dem over, for så igen at lade Spillerne overtage beskrivelsen når de kommer i land igen. Nu er det selve afskeden der skal beskrives.

Det er et alvorligt øjeblik, som ikke må tages for let. Når alle har haft ordet og selve situationen er udspillet, kan du så atter overtage situationen og afrunde historien ved at beskrive - i melankolske vendinger - hvordan Spilpersonernes biler forsvinder ud gennem det triste grå morgenlys.



9. OM AT KØRE SCENARIET NOGLE PERSONLIGE VURDERINGER

SIDSTE ÅRS SNE er et tungt scenarie, der forsøger at skabe en omklamrende stemning. Det er død og undergang der ligger i luften, og det endda uden megen afveksling. Af den grund er det vigtigt, at historien ikke trækkes længere ud end den kan bære. I sin her præsenterede form er varigheden vurderet til omkring fire timer. Det er et passende tidsrum, der vil give Spillerne tid til at udfolde sig kreativt, men ikke så lang tid, at historien vil blive trættende og direkte ensformig. Spillederen opfordres derfor til at være meget opmærksom på dette og huske på at et kort, men intenst forløb ofte står meget stærkere i Spillerens erindring end et længere forløb med flere ligegyldige passager.

For at bevare intensiteten er det nødvendigt at tænke dynamisk, så sørg for at skabe en fornemmelse af fremdrift. For at få den bedst mulige oplevelse ud af scenariet, vil der være en del ting som du kan gøre før spillet begynder, og der vil ligeledes være ting undervejs, som kan styrke Spillerens oplevelse af det hele. I det følgende gennemgås en række elementer der kan hjælpe til med dette, og måske inspirere dig til selv at finde på flere stemningskabende elementer.



INDRETNING AF SPILLOKALET

Historien foregår på en mørk nat hvor vinden hyler omkring huset. For at hjælpe denne stemning på vej, vil klassiske effekter som at mørklægge spillokalet og kun anvende levende lys virke godt. Om det behøver at være stearinlys er ikke sikkert, olielamper eller nærmest enhver anden form for belysning end det store ovenlys i rummet vil gøre underværker.

Da der ikke er nogen egentlig grund til at Spilpersonerne skal befinde sig i samme rum hele tiden, eller for den sags skyld tale sammen alle sammen i løbet af aftenen, er der heller ingen grund til at samles omkring et bord, som man ellers typisk gør det når der spilles rollespil. For at understrege dette, og for at give Spillerne en simpel illusion af at befinde sig i et hus med flere rum, foreslår vi at Spillederen laver en firedeling af spillokalet med noget lyst malertape, der er let at se i et dunkelt lokale. Lad der være en åbning i hver korsarm, og sæt her en ekstra stribepå, som kan angive en døråbning. På denne måde har man nu lavet fire rum i huset.

Spillederen kan på forhånd beslutte sig for hvilke rum det skal være, men det er ikke sikkert at dette er nødvendigt. Placer det bord som alle kan sidde omkring i det ene "rum", uden at der levnes en stol til Spillederen. Spillederen er ikke til stede i huset og blander sig derfor aldrig direkte i cirklen af Spillere. Læg eventuelt en dug på bordet, eller brug noget sort plastik, så det fjerner fornemmelsen af at sidde ved en samling tilfældigt sammensatte skoleborde eller hvad man nu måtte sidde omkring.

Når resten af de fire "rum" skal indrettes, må du udnytte hvad der nu er i lokalet hvor scenariet skal spilles. Stil stole sammen på forskellige måder, placer lysestager på forskellig vis i området, lad dem evt. stå midt på gulvet i det ene, mens der kan stå lys på et bord i et andet.

Idéen er at få hvert "rum" til at se en smule anderledes ud og opnå en anderledes lysvirkning gennem en forskellig anbringelse af lyskilderne. Vær kreativ og find på nogle spændende sammenstillinger af borde, stole, pottplanter eller hvad du nu kan finde. Husk, at når lyset slukkes og spillet begynder, skal der ofte kun meget enkle elementer til for at hjælpe Spillerens og din egen fantasi på vej.



Når alt dette er sagt, er det ganske tydeligt at der her lægges op til at Spillerne skal bevæge sig frit omkring i husets rum og spille deres roller der hvor de nu synes deres karakter befinder sig. Dette vil med stor sandsynlighed styrke oplevelsen for alle parter. For at dette kan lykkes, må Spillederen imidlertid på forhånd forklare Spillerne om konceptet bag ruminddelingen af spilllokalet og forklare dem, at de skal bevæge sig rundt i huset, som de ønsker det.

Faktisk vil alle Spillerne sikkert kun sidde samlet omkring bordet i begyndelsen af scenariet, hvor Spillederen kort præsenterer hvad der er sket forud for spilstart og dernæst til sidst i historien, hvor spillet rundes af, enten på den her præsenterede måde, eller på en hvilken som helst måde, der nu måtte passe ind i den situation Spillerne har fået spillet sig frem til.

Man kan spørge sig, om det ikke vil virke uoverskueligt eller vanskeligt for Spillederen ikke at have kontrol med alle Spillernes handlinger og samtaler på en gang, men det er slet ikke nødvendigt. For det første er der meget lidt Spillederen behøver at kontrollere, for det andet kan du

frit vandre omkring mellem Spillerne og lytte til deres samtaler. Det står ligeledes Spillederen frit for at blande sig i samtaler ved at beskrive lyde, lugte eller situationer, som Spillerne må tage stilling til. På forhånd skal du altså, som Spilleleder, give slip på en stor del af din kontrol med handlingen, og i stedet koncentrere dig om at blive stemningen og spille de gæster der møder op. Hvis Spillerne har et spørgsmål til dig, kan du trygt stole på, at de nok skal komme hen og spørge.

Når gæsterne, der kommer til huset, skal spilles, er det først og fremmest ikke sikkert at alle Spillerne hører at de ankommer. Men er gæsterne først kommet ind i huset, må du være meget opmærksom på den måde de spilles på, og sørge for ikke at springe mellem rollen og spillelederfunktionen i tide og utide. Spillerne skal tydeligt på din adfærd kunne mærke om du er Spillederen eller rollen.

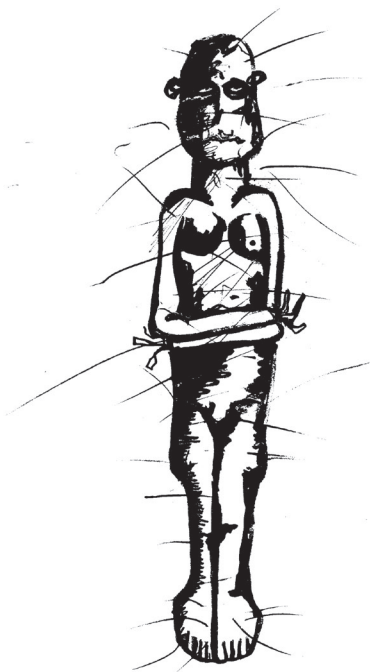
Alt dette gør at Spillerne vil have en meget individuel oplevelse af historien, modsat den ellers typisk ganske kollektive oplevelse det er at spille rollespil. Vi tror at man gennem en styrkelse af den enkeltes personlige oplevelse af spillet skaber et incitament hos den enkelte Spiller til at yde mere for rollespillet. Det fælles projekt det bliver til for det første at skabe forholdet mellem de seks personer i huset, og for det andet også at se, hvor de sammen med Spillederen kan føre historien hen, vil forhåbentlig bagefter fremstå som en meget tilfredsstillende proces.

BRIEFING FØR SPILSTART

Da **SIDSTE ÅRS SNE** er et lidt anderledes scenarie, er spillerbriefingen et vigtigt element. Vi tilsigter at alle Spillerne har fået deres roller tilsendt før Fastaval, eller at rollerne er blevet uddelt i god tid før scenariet skal spilles. Derfor burde alle Spillerne kende deres karakteroplæg før de møder frem til spilllokalet. Imidlertid er der en lang række detaljer omkring måden som scenariet vil fungere på, der gør det nødvendigt at Spillederen tager en grundig samtale med alle før scenariet begynder. Dette vil være en vigtig del i deres forberedelse, da de fragmenterede roller kræver en del forarbejde fra Spillernes side, men også så de forstår under hvilke rammer de skal spille deres roller.

Briefingen før scenariet falder i tre dele. Først en generel del hvor Spille-
deren snakker med hele gruppen på én gang. Her skal der lægges vægt på
at Spillerne selv er med til at skabe historien, og at du selv som Spille-
leder langt hen af vejen er inaktiv. Desuden skal det pointeres at folk under
ingen omstændigheder må træde ud af deres roller, og hvis der er brug for
en pause beder man diskret Spillederen om dette, hvorefter du kan finde
frem til et passende sted at holde en sådan.

Imidlertid er scenariet ikke længere end at det burde kunne køres uden
ophold. Dette er ikke ment som et diktatorisk krav, men vores personlige
erfaring viser os, at hvis der ikke holdes en eller anden form for disciplin,
vil oplevelsen af scenariet meget hurtigt gå fra et intensivt forløb, til langt
mere ustrukturerede situationer uden gode præstationer fra nogen. Dette



kræver også at colaflasker, chips og lignende fjernes fra rummet for at
det ikke bryder den sparsomme indretning i lokalet. Det vil både virke
forstyrrende på Spillere der ikke spiser og dræbende for stemningen der
opbygges hvis rollespillet skal ledsages af snackpauser.

Hertil knytter live-elementerne i scenariet sig også. Det forventes ikke at
Spillerne på nogen måde er klædt ud, men det må forventes at de forbliver
i deres roller så længe scenariet står på.

Derudover skal der fortælles om kortene, inddelingen af rummet og ge-
nerelt om at gribe scenariet i egen hånd. I stil med at en Spiller godt
kan gå ind og beskrive ting eller oplevelser for de andre, som man ellers
normalt regner som en del af Spillelederens opgaver.

Det sidste i denne del er en forklaring på alkohol og stoffer. Spilperso-
nerne er hærdede og bliver ikke som fjollede teenagere når de drikker.
Det er vigtigt at pointere over for Spillerne. Det er blevet en fast del af
Spilpersonernes liv og måde at leve livet på.

Anden del af briefingen er den klassiske situation hvor Spillederen taler
enkeltvis med de seks Spillere, forhører sig om de har spørgsmål til deres
roller og lader dem trække deres fire situationskort. Det er også her du
skal fortælle Spillerne, at det er dem selv der skal udforme den fysiske
beskrivelse af Spilpersonerne.

Når scenariet starter, efter dine indledende bemærkninger, beder du Spil-
lerne enkeltvis om at beskrive deres Spilpersoners udseende og tøjstil.
Denne tilgang er knyttet til scenariets idé om at det er Spillerne der ud-
former Spilpersonerne.

Den tredje del er "par-delen". Her tages de tre par ud, et af gangen, og
du må her hjælpe til med at få de to Spillere rystet sammen, så de frem-
står som de par de nu engang er, så de kan opnå et dynamisk samspil.
Spillederen kan eksempelvis kort bede dem fortælle hvad de mener om
deres forhold, og derefter lade dem føre en kort dialog sammen, så de er
klar til spil.

Herefter kan du bede alle Spillerne forlade lokalet og gøre de sidste forberedelser i rummet, før spillet begynder. Sæt musik på, tænd eller sluk eventuelt nogle flere lys. Det er vigtigt at Spillerne ikke har set det færdige lokale før de går i gang, da dette kan bryde illusionen. Derfor skal briefing enten foregå på gangen, eller i lokalet som endnu ikke er færdiggjort.

MUSIK

Musik vil naturligvis være et nyttigt element til at underbygge scenariets stemning. Du opfordres derfor til at udnytte dette. Det er vigtigt at finde frem til stykker, der hverken virker for larmende eller for familiære. Set ud fra scenariets struktur, vil det uden tvivl være effektivt at vælge to eller tre forskellige typer. Begynd med noget afdæmpet, melankolsk klassisk musik. Noget der i tonen er blidt, men stærkt i udtrykket. Vi anbefaler personligt at bruge soundtracket fra *The Changeling*.

Senere, når stemningen i sommerhuset bliver mere intens og rammerne omkring Spilpersonerne mere udflydende, kan der bruges musik med mere kraft. Her kunne man eksempelvis bruge soundtracket fra *The Others* med succes.

En sidste særskilt del af scenariet, der nok fortjener et stykke musik for sig, er selve historiens afslutning. Her tænkes der specifikt på situationen hvor Spilpersonerne tager afsked med hinanden inde på fastlandet, efter at være sejlet bort fra øen. Denne scene, hvis den gennemspilles, vil uden tvivl være meget stærk. Derfor bør der være et stykke musik der ledsager dette øjeblik. En lydbro der også kan fortsætte gennem Spillelederens afsluttende beskrivelser og hænge i rummet, når der er blevet sagt tak for spil. Her anbefaler vi temaet fra *Papillion* eller *Perfect Day* af Lou Reed.

Det står selvfølgelig også den kreative Spilleleder frit for at sammensætte sit eget musikalske baggrundstæppe, ud fra den måde den enkelte fortolker stemningen og ønsker at udtrykke det gennem musik. Om det så er soundtracks, cd'er med klassisk musik, eller noget helt tredje.

10. DE SEKS SPILPERSONER



ANCEL BÉLAND



DIANE ERZBERGER



MONICA LÉFER



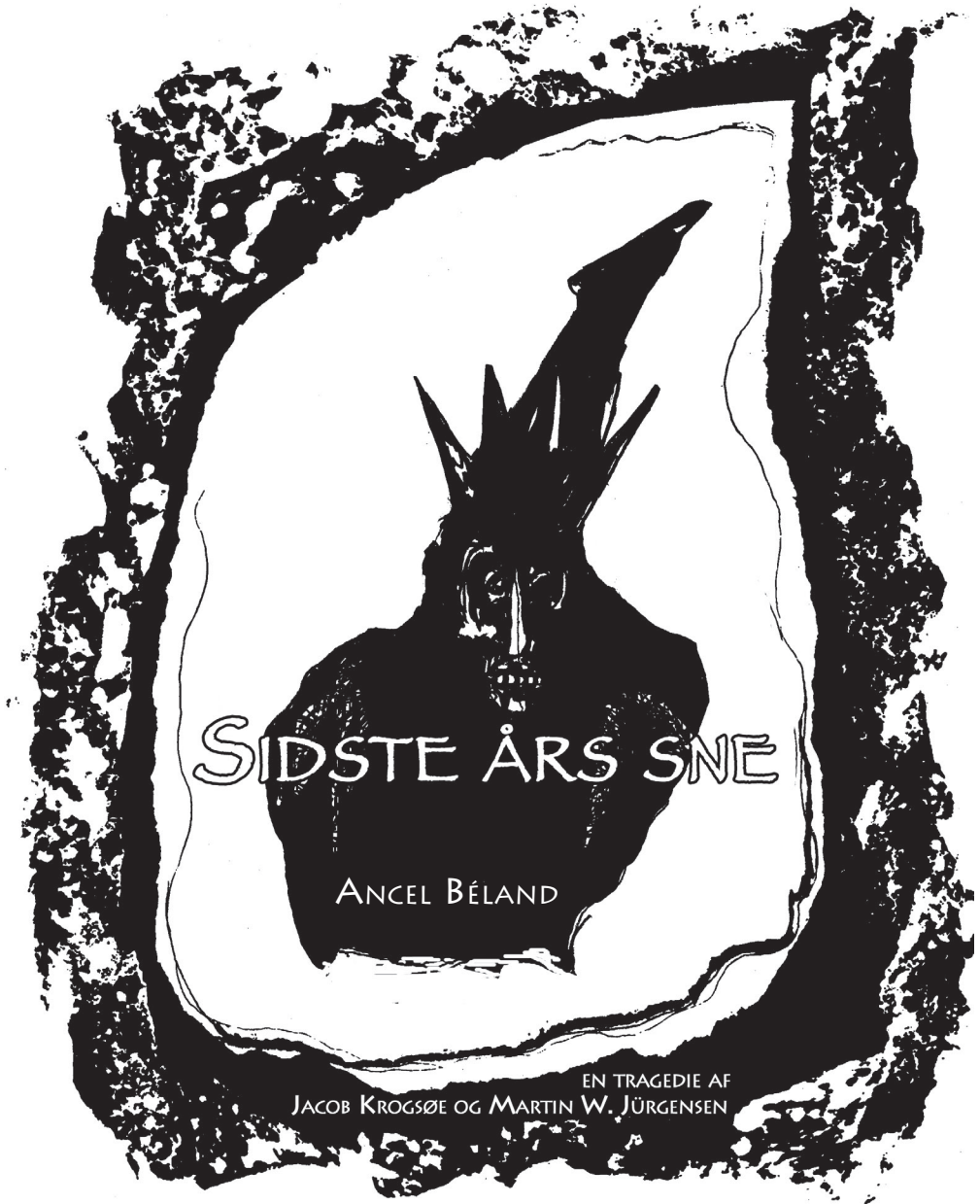
PAUL-HENRI SOSSONS



ROBERT GRAND-CLÉMENT



SEBASTIAN ROQUE



SIDSTE ÅRS SNE

ANCEL BÉLAND

EN TRAGEDIE AF
JACOB KROGSØE OG MARTIN W. JÜRGENSEN



ANCEL BÉLAND

Kære Spiller,

Du holder her en beskrivelse af Ancel Béland i dine hænder. Beskrivelsen er ikke systematisk og forsøger ikke at dække alle aspekter af denne mands liv. Der foreligger ingen detaljerede oplysninger om hans livsforløb, og hvem Monsieur Béland egentlig er, forbliver her usagt. Det du her modtager er en sindsstemning – et kighul ind i sjælen på Ancel. Gennem læsning af denne beskrivelse vil du få indblik i hans tanker og tvivl. Du vil kunne fornemme hans frygt og måske, hvis du er heldig, forstå hans tankebaner.

Din opgave bliver i dette at tilegne dig rollen og gøre den til din. Du må prøve at lade dig indfange af hans tanker, hans væsen, og konstruere den person du vil spille ud fra dette. Der hviler derfor et stort ansvar på dine skuldre.

Det er efteråret 1983, og når du overtager rollen, befinder Ancel sig i et sommerhus på øen Colline Rigeaux nær Nancy sammen med fem andre personer. Det er alle mennesker du kender godt. Fem af jer gik på kostskole sammen, og har holdt sammen lige siden. I mødes årligt og fortæller hinanden, hvad I har bedrevet i løbet af det forgangne år. Sådan er det også nu. Imidlertid har intet i år været ved det gamle. Alle har været ved siden af sig selv, og samtalen har flere gange været akavet og kunstig. Årets store samtalemne har været døden, og måden denne har været fremstillet på i kunsten, litteraturen og på film.

Det er nu den sidste aften i sommerhuset. I har sat jer sammen i stuen efter et sent aftensmåltid. Efterårsvinden rusker i træerne ude i haven, og de fleste af jer er, som altid, så småt begyndt at drikke igen. Der er lagt op til fest, men ingen af jer ser umiddelbart ud til at være i et festligt humør.

FORDRUKKENT TEATER

D. 12/10 – 79

Jeg blev i dag kaldt ind på Monsieur Guillaumes kontor. Der havde tydeligvis været noget i luften hele dagen, og teatrets sekretær havde set undersøgende på mig den selv samme formiddag. Da jeg kom ind til teaterdirektøren, havde Guillaume en mine på som en bedemand fra en dårlig forestilling. Kontoret var som sædvanlig pinagtigt rent, og den lille mand sad næsten skjult bag sit høje arbejdsbord. Så fortalte han mig at det nu gennem længere tid var blevet bemærket, at jeg havde været beruset i arbejdstiden trods flere advarsler fra ledelsens side. Det var derfor nu kommet så vidt, at Guillaume kunne meddele mig at jeg var blevet fyret med udgangen af denne dag.

Jeg er ikke helt sikker på hvordan jeg så ud i ansigtet da han fortalte mig det, men det varede ikke mange øjeblikke før jeg genvandt fatningen og forklarede den lille undermåler at jeg gennem den seneste måned havde leget med tanken om at sige min stilling op og afprøve mine evner i nye omgivelser. Da jeg sagde dette, tog Guillaume sine hornbriller af, polerede dem, og svarede så at det da var et belejligt sammentræf. Det lille svin. Jeg sagde derefter at der var flere teatre i Paris som befandt sig i en spændende udvikling, og at det ikke skulle være nogen hemmelighed at flere af dem havde forhørt sig om hvorvidt jeg var interesseret i nyt arbejde. Guillaume lyttede uimponeret, og sagde så at det nok var bedst at jeg gik nu, før det blev mere pinagtigt for alle parter. Det forbandede svin.

Jeg forlod ganske enkelt teatret efter dette møde. Uden plan styrede jeg hen på nærmeste brasserie, hvor jeg drak metodisk i to timer. Dernæst tog jeg hjem til Diane og forklarede hende, at jeg havde taget ferie i 14 dage. Det undrede hun sig en smule over, men det lille pigebarn er så godtroende. Hun aner så lidt om den virkelige verden. Diane sidder nu på sit kontor og arbejder. Selv sidder jeg i mit atelier og drikker en ganske god flaske vin mens jeg skriver dette. Jeg er ikke helt klar over om jeg fejrer denne dag, eller drikker for at skyde sorgerne bort. Måske lidt af begge dele. Verden ligger nu åben for mig.

GALLERIEJEREN

NOTITS I LA PARISIEN, 3/3-81

For tre måneder siden åbnede Galleri Béland på Montmartre. Den første udstilling, sammensat af ældre malerier opkøbt på auktioner gennem de seneste par år, bar både præg af at være rodet og vilkårlig i sin opbygning. Nu har galleriet lanceret en ny udstilling, denne gang med unge kvindelige malere fra Paris. Billederne er varmere, dyrere og bedre sammensat. Det er en fornøjelse at se unge kunstnere eksponeret på en sådan måde, og enhver der interesserer sig for den moderne parisiske kunst bør aflægge Galleri Béland et besøg.

Ferniseringen var velbesøgt, især kunstnernes venner og bekendte fyldte i de trange lokaler. Med vanlig sans for stil og smag, var der udsøgt vin til alle gæsterne, og forfatteren Diane Erzberger, Monsieur Bélands kone, var også til stede. Flere billeder blev solgt på åbningsdagen, og mon ikke galleriet vil få solgt en håndfuld mere, før de unge kunstnere må pakke deres udstilling ned.

Galleri Béland har således markeret sig i det parisiske kulturliv som et galleri, der satser på unge talenter og forsøger at indfange det nye og provokerende. Dette er i hvert fald Monsieur Ancel Bélands ord om sin nye forretning. Den tidligere så store mand i fransk teaterliv lader til at have store forventninger til sin nye satsning efter det pludselige brud med scenen for nu omtrent to år siden. Det kan dog undre en udenforstående tilskuer hvad Ancel Béland søger i malernes verden.

Den første udstilling var ingen succes, den anden er bedre, men et gammelt ordsprog siger, at skomageren bør blive ved sin læst, og mon ikke de gamle visdomsord er valgte her?

EN KULISSE

Skulle skildre en ganske almindelig hverdagsscene i et hjem hvor manden blev tyranniseret af konen og deres børn. En stor opgave til en forestilling som teatret håbede kunne blive det stykke, der ville hive dem ud af en periode med dødvande. Det var et enkelt stykke, der hed noget i stil med "Det daglige brød", inddelt i fire akter. Der skulle kun bruges fire baggrundsscenerier, og der var på forhånd lagt vægt på at de skulle være både dramatiske og intense.

Det var især hjemmet der greb mig. Jeg drømte om familien i flere nætter efter at have læst stykket. En morgen vågnede jeg op og vidste hvordan scenografien skulle skildres. Nederst på bagtæppet kunne hjemmets datter males. En enorm kvinde i en piges krop. Hun skulle have fletninger, store bryster og bruge ble. Hendes hår skulle være korngult, hendes hud hvid som sne. Pigebarnet ville så ligge på alle fire, med enden i vejret og øjnene rettet mod publikum. Farverne bag hende ville stå i stærk kontrast til den hvide hud, nok sorte eller mørke farver.

Over pigen ville jeg få malet tre blålilla ulve, der svævede frit i luften. Ulvene skulle være forpjuskede og have lange ører. Foruden deres ben ville de også have et sæt arme hver, med store fede fingre på hænderne. Her var baggrunden så næsten gul, med rødlige toner i farven. Helt øverst på bagtæppet var der malet syv store masker med runde, døde øjne. De skulle holdes i røde, sensuelle toner. Baggrundsfarven ville altså glide fra næsten sort over i en gullig farve, der langsomt blev mere rød, varm og liderlig. I dette miljø skulle familien indtage deres mad, leve deres almindeligt ødelagte liv og betragte hinanden. For dette høstede jeg megen anerkendelse.

UDE ELLER HJEMME

Jeg er glad for hurtige biler. Min økonomi tillader mig kun at have to, og min kone benytter den ene. Det betyder imidlertid at jeg udnytter enhver lejlighed, jeg kan finde, til at få mit fartøj ud på vejen. I lynende fart ud af byen. Ud gennem forstæderne, ud på landet. Ud i de bare omgivelser. Så mange kilometer af vej, hastigt forsvindende under mine fire dæk. Jeg ser røde lys, jeg ser gule lys, jeg ser grønne lys. Jeg ser regndråber mod ruden. Jeg ser mit ansigt oplyst i bakspejlet. Kridhvidt, hult og grinende. Jeg svinger til højre og venstre. Det er den selv samme bil jeg altid har benyttet.

Den har haft mange former, men det er den samme bil. Jeg har knust min bil så mange gange. Knust den mod vejspærringer, autoværn, træer og så dig. Altid dig. Kan du huske, da du undersøgte handskerummet? Kan du huske hvad du fandt? Jeg slyngede mine nøgler mod cementgulvet i vrede da jeg opdagede, hvad du havde gjort. Jeg kastede mig ind i bilen og sprængte mig vej ud af garagen. Kørte i cirkler i flere dage. Rundt og rundt. Til sidst, nær ved midnat, smadrede min bil ind i muren, ikke langt fra der hvor vi bor.

KÆRLIGHEDEN

Min kæreste, du er ikke ret meget andet end en lille pige med store blå øjne. Ubeskyttet og fjern. Jeg har mine dage, mine ture og mine dyk. Jeg er forfængelig, men vil du ikke nok tale til mig? Skal jeg vente på dig – lade dig æde op af alle de andre? Nej, for det vil jeg aldrig kunne tillade. Du er jo bare min lille pige med de store blå øjne. Du sidder så ofte ved vores stuevindue og betragter haven. Dybt inde i dig selv. Så fjernt fra mig; så fjernt fra verden omkring dig. Hvor er du da? Kommer du nogensinde hjem igen, min skat? Længslen brænder inde i mig, når jeg ser dig sidde der i tusmørket. Det river mine vinfyldte drømme sønder og sammen.

Så fortæl mig nu – hvad er det jeg kan gøre? Jeg savner dig min lille pige. Jeg savner dig her i denne tid. Jeg ønsker dig bort fra vinduet, bort fra dine forbandede drømme og længsler. Jeg længes efter dig, her i dette øjeblik. Er det så underligt at jeg er en smule bange for dig? Du gør dig så stærk bag dine mure. Mit eget elfenbenstårn har du ikke behov for at bestige. Lad os myrde hele verden; sidde alene tilbage og beundre hinanden, som vi gjorde det engang. I sidste ende kan jeg intet andet gøre end at slå mod din ensomhed og vente bag mine ondskabsfuldheder, indtil du forstår at du er min kærlighed.

LIVET I GLIMT

Han siger selv at det var på grund af uoverensstemmelser med ledelsen. Kritiker. Han er en verdensmand – den største løgner og fornægter af sine egne svagheder. Han har inderst inde erkendt sine begrænsninger, men lyver nu for sig selv. Aldrig haft en moder. Han er en flot fyr, der har flamboyant sprog, store armbevægelser og en lidt excentrisk attitude. Farlig. Meget af det er oplært, og han har indstuderet sine bevægelser. Har altid skabt sin egen virkelighed. Han er påtaget venlig og gør gerne som om han lytter. Hofsnog. Han udnytter folk og mænger sig hvor end han kan gøre det. Han er den der tilsyneladende har mest succes.

41 år gammel. Ingen børn. Han er en konfliktløser, så længe det ikke drejer sig om hans egne. Han er kontant. Meget dygtig menneskekender og meget opsat på at få sig selv i centrum. Han er musikalsk, charmerende og hamrende falsk. Han er en livsnyder, har et eksklusivt galleri og god fornemmelse for kunst. Drikker. Han har været scenograf for et større teater i Paris, men blev fyret i 1979 på grund af alkoholisme. Var eminent i skolen. Han ved meget om teater, opera og dyre biler. Han er en dygtig mekaniker, men er bedst til at tale om sine færdigheder. Han har meget nemt til skinsyge. Nærtagende. Elsker Diane. Født i Lyon. Konen kender intet til fyringsgrunden. Rejser meget.



FORTIDEN OG NUTIDEN

Her skildres de fem personer du nu opholder dig sammen med. Du kender dem alle godt, og har kendt dem længe. Du vil finde en kort beskrivelse af deres alder, beskæftigelse og hvad de har bedrevet. Derudover vil du finde en række ord og beskrivende sætninger, der måske kan hjælpe dig på vej til at beslutte, hvordan du har det med de andre i sommerhuset. Jeres venskaber er ved at forandre sig, og det er dig der må beslutte hvad der foregår indeni Ansel. Dertil kommer der også nogle iagttagelser du har gjort om de andre i løbet af de sidste dage.

DIANE ERZBERGER: Forfatter. Min kone. 38 år gammel. Spændingslitteratur med en spirituel dimension. Halvt tysk, halvt fransk. Den røde kjole. De små hundehvalpe. Drømmen om frihed. Fraværende. Utro? Svaghed. Køn. Min drøm. Ensomheden. Fallit.

"... Så hende tale længe med Sebastian sidste nat."

MONICA LÉFER: Anmelder og filmindkøber. Gift med Robert. Har altid drømt om selv at lave film. Rejser meget og bliver let meget fuld. 39 år gammel. Opera. Illusioner. Den største. Stor i munden. Kærlig. Min værste dag. Håbet. De fine timer. Hurtig. Dommer.

"... Søgte efter noget bestemt nede i kælderen."

PAUL-HENRI SOSSONS: Underviser i nyere litteratur på et universitet i London. Lever sammen med Sebastian. Børn. Farlig. Store ord. Har lugtet luntet. Bevæger sig på grænsen. Glemmer? Hvor skal vi begynde? Lytter mindre end han taler. Den gode ven. 44 år gammel. Har ingen appetit.

"... Græd da han troede han var alene for to dage siden."

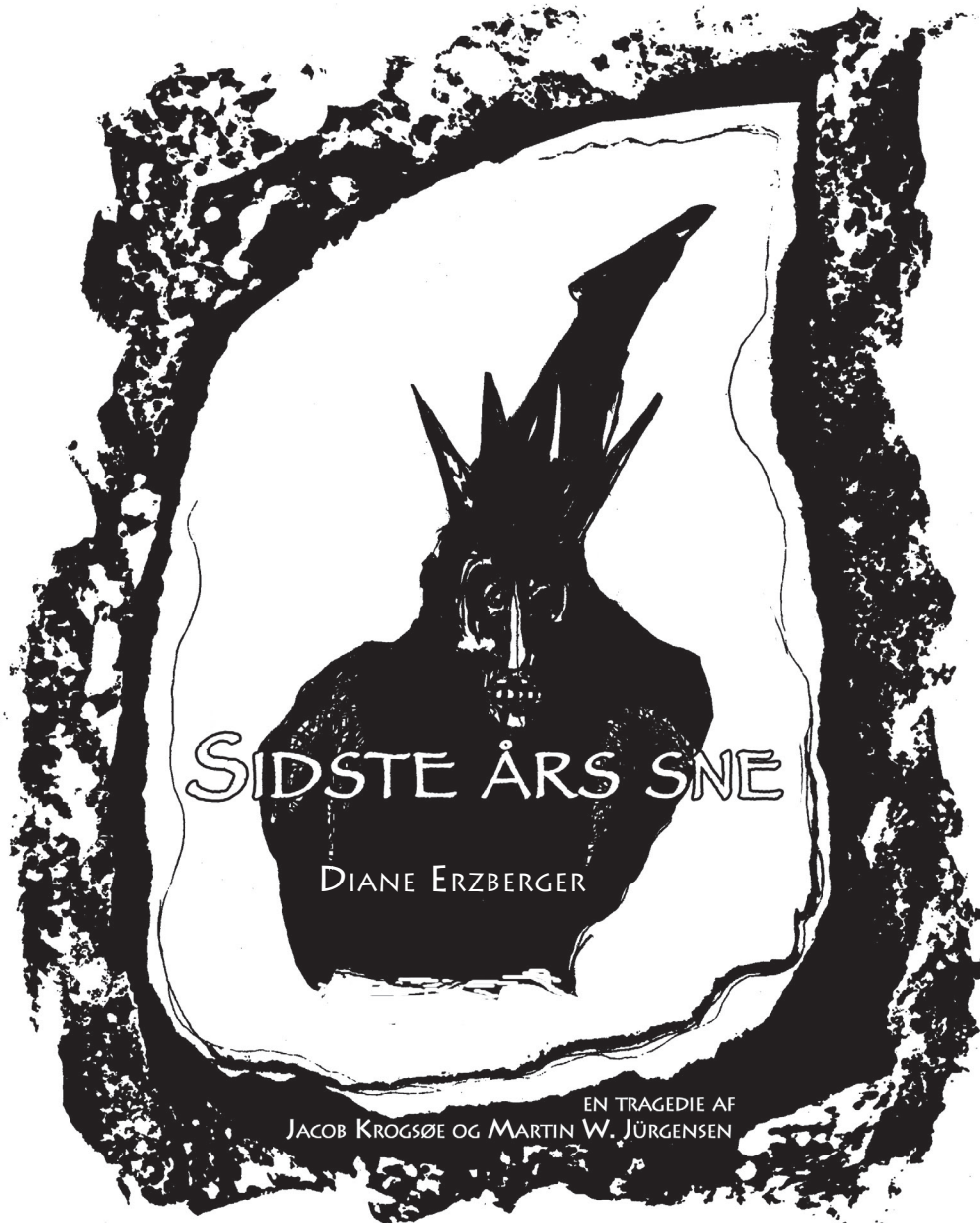
ROBERT GRAND-CLÉMENT: Maler og underviser i billedkunst på et gymnasium. 40 år gammel. Stor. Kendt far. Lyver? Har aldrig været til stede. Gift med Monica. Kender til det. Glor. Siger ikke hvad han mener. Glad. Store værker. Mangler originalitet.

"... Talte i telefon med en anden udefra i går morges."

SEBASTIAN ROQUE: 38 år gammel. Lever sammen med Paul-Henri. Filmmand. Laver musikvideoer i London. Lille. Snushane. Glemmer. Har ikke drømmen. Strid. Ven. Bor i en anden verden. Ser det ikke. Skilter med sit liv. Striber af succes. Syg? Storladen. Blev en fast bestanddel af sommerhuset for fire år siden.

"... Fik verbale tæk af Monica i aftes."





SIDSTE ÅRS SNE

DIANE ERZBERGER

EN TRAGEDIE AF
JACOB KROGSØE OG MARTIN W. JÜRGENSEN



DIANE ERZBERGER

Kære Spiller,

Du holder her en beskrivelse af Diane Erzberger i dine hænder. Beskrivelsen er ikke systematisk og forsøger ikke at dække alle aspekter af denne kvindes liv. Der foreligger ingen detaljerede oplysninger om hendes livsforløb, og hvem Madame Erzberger egentlig er, forbliver her usagt. Det du her modtager er en sindsstemning – et kighul ind i sjælen på Diane. Gennem læsning af denne beskrivelse vil du få indblik i hendes tanker og tvivl. Du vil kunne fornemme hendes frygt og måske, hvis du er heldig, forstå Dianes tankebaner.

Din opgave bliver i dette at tilegne dig rollen og gøre den til din. Du må prøve at lade dig indfange af hendes tanker, hendes væsen, og konstruere den person du vil spille ud fra dette. Der hviler derfor et stort ansvar på dine skuldre.

Det er efteråret 1983, og når du overtager rollen, befinder Diane sig i et sommerhus på øen Colline Rigeaux nær Nancy sammen med fem andre personer. Det er alle mennesker du kender godt. Fem af jer gik på kostskole sammen, og har holdt sammen lige siden. I mødes årligt og fortæller hinanden, hvad I har bedrevet i løbet af det forgangne år. Sådan er det også nu. Imidlertid har intet i år været ved det gamle. Alle har været ved siden af sig selv, og samtalen har flere gange været akavet og kunstig. Årets store samtalemåne har været døden, og måden denne har været fremstillet på i kunsten, litteraturen og på film.

Det er nu den sidste aften i sommerhuset. I har sat jer sammen i stuen efter et sent aftensmåltid. Efterårsvinden rusker i træerne ude i haven, og de fleste af jer er, som altid, så småt begyndt at drikke igen. Der er lagt op til fest, men ingen af jer ser umiddelbart ud til at være i et festligt humør.

FORFATTEREN

Paris, d. 11. maj 1977

Min kære Fabian,

Jeg har nu fået udgivet min anden novellesamling. Den har været en hård omgang for mig, men jeg tror det har været umagen værd. Jeg havde store vanskeligheder med at få tema og handling til at passe sammen. Måske greb jeg det hele forkert an? Under alle omstændigheder er jeg nu spændt på anmeldernes reaktion. Flere boghandlere i Paris har forudbestilt store partier af bogen, hvilket jo unægteligt øger mine forventninger.

Alt dette kender du jo nok selv til. Det er en sær fornemmelse endelig at være nået dertil hvor jeg bliver omtalt som forfatteren Diane Erzberger. Jeg kan uden skam indrømme, at jeg rent faktisk er blevet til det jeg altid ønskede. Så har årene på universitetet ikke været helt spildte alligevel.

Det var først efter at Ancel og jeg var kommet hjem fra Italien, at det hele begyndte at falde på plads. Det var som om, det dernede gik op for mig, hvordan formen i den enkelte historie skulle være. Der har været talt så meget om det metafysiske element i mine noveller, og denne gang har jeg forsøgt at gå dybere ned i dette emne. Mange af historierne foregår i Toscana – det er sådan et dejligt sted.

Med i dette brev sender jeg dig et eksemplar af bogen. Jeg håber at du kan lide den. Hvis ikke, behøver du ikke skjule det for mig. Jeg tror du og Ancel er mine virkelige kritikere. Hvis I kan lide hvad jeg skriver, kan resten af verden også lide det. Min egen favorit er den første i bogen. En enkel historie om en pige der bliver kidnappet og ført til et hjem, akkurat som det hun blev kidnappet fra. Idéen fik jeg gennem en drøm.

Jeg har for resten sluttet mig til en kvindegruppe. Ja, jeg ved det lyder skrækkeligt, men det er faktisk ikke helt så dumt som det lyder. Det er kvinder som mødes for at diskutere spirituelle emner. Engle, ånder og alt sådan noget. Den slags optager mig mere og mere, men det kan jeg jo fortælle dig om, når vi mødes om et par måneder.

Din Diane

STEMMER I NATTEN

Sommetider kan jeg ikke sove om natten. Jeg kan ligge i timevis og stirre ud i det mørke soveværelse. Ligeegyldigt hvad jeg forsøger, er der ikke noget som hjælper. Jeg kan lytte til min mands vejtrækning, forsøge at tænke på beroligende ting eller bare forsøge at drømme mig til lidt søvn. Alt er dog frugtesløst. På sådanne nætter er det som om nogen har åbnet et hul ned til et natsort kildevæld i min bevidsthed.

Tanker bliver ved med at vælde frem. Tanker der bestandigt kredser om alt det jeg burde have gjort. Tanker der fæstner sig ved alle de ting jeg frygter og hader ved mig selv. Når jeg så lukker mine øjne og ser ind i mig selv, er det alle mine idealer som ler tilbage til mig. Omklamret af kulde under dynen skutter jeg mig og forsøger at jage tankerne bort. Det sker bare ikke, og de begynder at fortælle mig, at jeg har iklædt mig falske fjer.

Jeg frygter disse nætter – mere end noget andet her i livet. I disse timer føler jeg en ensomhed, der næppe lader sig beskrive med ord. En ensomhed der river og flår mig i brystet. Jeg har lyst til at skrive af mine lungers fulde kraft; vende mig rundt og kradse Ancel i ansigtet. Få ham til at vågne og tage del i min ensomhed. Det gør jeg bare ikke. Jeg bliver liggende vendt bort fra ham og lytter til stemmerne indeni.

Den værste er den stemme som taler i minutterne før jeg falder i søvn. På det tidspunkt hvor tankerne bliver udflydende og danner spiraler for mit indre blik. Netop da begynder en bittersød stemme at tale blidt. En stemme der fortæller at det er godt hvad jeg gør. At jeg ikke behøver at bekymre mig om indhold og anmelderroste tanker om spirituelle dybder. Det er godt nok bare at skrive for mig selv og de der så lader sig underholde undervejs til og fra arbejde i metroen. Denne stemme fremkalder frostlignende spændinger i min mave, men da jeg allerede sover, må jeg hjælpeløs kaste mig ned i den drøm, som stemmen altid forbereder for mig.

BESKRIVELSE AF ET FOTO TAGET I FJOR

På billedet ses tre personer. To mænd sidder placeret på en bænk, mens Diane sidder på bordet bag bænken med benene placeret mellem de to herrer. Fotografiet er blevet lidt krøllet og slidt af at have ligget i en tegnebog, men man kan endnu tydeligt se farver og motiv. De to mænd kan let identificeres. Den ene er hendes forlægger, den anden er hendes mand Ancel. Diane sidder rank med hænderne foldet i skødet. Hun er iklædt en stor sort rullekravesweater og et par stramme sorte bukser.

Hendes lange lyse hår falder ned over ansigtet, men man kan tydeligt se at hun griner. Hendes øjne er knebet sammen og viser rynker der er mere end bare smilerynker. Diane er smuk på billedet; smuk og lykkelig. Hendes lidt skarpe ansigtstræk er udblødte af latteren. I baggrunden rejser der sig en række cypresser, der fremstår som et dunkelt indslag i det ellers glade billede.



DAS LIED VOM EINSAMEN MÄDCHEN

TYSK KABARETSANG FRA 1920'ERNE

Sie herzte sanft ihr Spielzeug
Bevor sie es zerbrach
Und hatte eine Sehnsucht
Und wusste nicht wonach

Weil sie einsam war
Und so blond ihr Haar
Und ihr Mund so rot wie Wein
Und wer von diesem Wein trank
Konnt' nie mehr glücklich sein

Doch einer sprach im Frühling:
"Auch Du fühlst Lust und Schmerz"
Und brach ihr tausend Rosen
Doch sie brach nur sein Herz

Weil sie einsam war
Und so blond ihr Haar
Und ihr Mund so rot wie Wein
Ja, keine konnt' so küssen
Und doch so einsam sein

Was blieb von ihrem Leben
Ein Lied, das niemand sang
Sankt Peter liess sie warten
Zwei Ewigkeiten lang

Weil sie einsam war
Und so blond ihr Haar
Und ihr Herz so tot wie Stein
Dann rief er: "Armes Kind, komm,
Sollst nie mehr einsam sein"

IL VOLTO SANTO

En mystisk thriller om Kristi sande åsyn. En spændende beretning hvor kirke, mysticisme, middelalderlige legender og åndelige betragtninger hvirvles sammen i et morderisk komplot.

Ifølge legenden viste Guds engel sig for Skt. Nikodemus og bød ham at skære en figur af Kristus, men da han nåede til ansigtet blev den hellige mand grebet af frygt. Nikodemus faldt da i en dyb søvn, og da han vågnede af denne, var hans billede af Kristus gjort færdigt af engle. Bange for at hebræerne skulle tilintetgøre korset, gemte han det bort og det blev først genfundet mange århundreder senere af en biskop på pilgrimsfærd til Det hellige land. Dette kors, *Il Volto Santo*, som det skulle komme til at hedde efter at det fandt sin vej til Lucca i Toscana, har altid været omgærdet af mystik.

Nu rystes indbyggerne i Lucca da man begynder at finde myrdede præster i byens gader. En serie af besynderlige hændelser blander historiens hovedperson, lingvisten Emilio Gualfredo ind i denne sag, der hurtigt udvikler sig til en kompliceret mordgåde. Ikke alene trues den unge lingvist på livet, men han må også selv ty til drastiske midler for at se gennem de røgslør der lægges ham i vejen.

Spørgsmålet er nu hvem der er villig til at myrde for et krucifiks, og hvorfor Emilio må erkende, at der står mere bag end blot menneskeligt begær.

Er læseren parat til at væbne sig med en latinordbog og et opslagsværk om middelalderens legender, vil denne bog åbne sig som en åbenbaring.

"... En svimlende kompliceret og forførende detektivroman i et stemningsmættet univers."

Robert Williams, Times

"... Et stykke underholdende spændingslitteratur, med elementer der vil overraske den uforberedte læser."

Mary Cohen, Reader

LIVET I GLIMT

Diane kan ikke skabe troværdige personer eller psykologisk dybde. Enebarn. Hun har skrevet en novellesamling, der udkom i 1975, og som blev meget rost. Kan ikke opnå den anerkendelse hun stræber efter og skriver for at opnå. Plaget af ensomhed allerede som ung. Hendes anden store passion er det gamle Egypten. Hun er ingen god menneskekender. Tilbageholdende. Kunne ikke klare presset og i dag regnes hendes spirituelle elementer som okkult pop eller banal spændingslitteratur. Lidt forsmået, og har derfor erklæret krig mod næsten alt offentligt i kulturlivet.

Hun lever af at skrive bøger. Hun formåede her at skrive noget der forenede et spirituelt behov i nutiden, med et mystisk middelalderligt element. Har altid været meget kærlig når hun bliver fuld. Troende. Er kejtet i sin sociale adfærd og en smule naiv. Hun er en flot kvinde på 38 år. Diane er lidt usikker på sig selv, men er både klog og velformuleret når det kommer til stykket. Hun går pænt klædt, og har tydelige overklassemanerer. Hun har været gift med Ancel i 12 år.

Anmelderne elskede hende og spåede hende en stor fremtid. Har rejst meget sammen med sin mand, specielt til eksotiske destinationer. Halvt fransk, halvt tysk. Kunne ikke tåle at se sin hund lide. Fantasierer meget. Er dygtig til at opbygge stemning og sammensætte handlingen. Hun er et overklassevæsen. Har en evne til at finde smukke ord.

FORTIDEN OG NUTIDEN

Her skildres de fem personer du nu opholder dig sammen med. Du kender dem alle godt, og har kendt dem længe. Du vil finde en kort beskrivelse af deres alder, beskæftigelse og hvad de har bedrevet. Derudover vil du finde en række ord og beskrivende sætninger, der måske kan hjælpe dig på vej til at beslutte, hvordan du har det med de andre i sommerhuset. Jeres venskaber er ved at forandre sig, og det er dig der må beslutte hvad der foregår indeni Diane. Dertil kommer der også nogle iagttagelser du har gjort om de andre i løbet af de sidste dage.

ANCEL BÉLAND: Min mand. 41 år gammel. Galleriejer i Paris. Arbejde som scenedekorator før han sagde op. Drikker meget. Forguder mig. Deltager ikke. Ser kun overfladen. Lyver han? Forglem mig ej! Den røde kjole. Sidste år. I bund og grund lykkelig. Min støtte. Skjuler du noget? *"... Ville ikke indrømme at det var ham der kastede op på gulvet i nat."*

MONICA LÉFER: Anmelder og filmindkøber. Gift med Robert. Skriver manuskripter. Taler og taler. Fuld. 39 år gammel. Opera. Solen skinner. Har ingen venner. Kærlig. Min veninde? Kender du mig? Så hende gennem vinduet. Hurtig. Skygger. *"... Påstod at hun kunne få lavet en film når som helst i går!"*

PAUL-HENRI SOSSONS: Underviser i nyere litteratur på et universitet i London. Lever sammen med Sebastian. Ekskonen syg. Lyver han for mig? Sidste ord. Bevæger sig på grænsen. Slår han Sebastian? Bogen. Skriver du stadig? Hvor skal vi begynde? Ser altid så godt ud. 44 år gammel. Måler alle. *"... Fortalte mig i forgårs at han måske ville gå fra Sebastian."*

ROBERT GRAND-CLÉMENT: Maler og underviser i billedkunst på et gymnasium. 40 år gammel. Taler så meget. Faderen var en berømt maler. Har heldet med sig. Fodbold. Tro det eller lad være. Gift med Monica. Sniger sig ud. Tror på Gud. Den store skødehund. Utrolige historier. Kopisten. *"... Hvad har du egentlig selv malet?"*

SEBASTIAN ROQUE: 38 år gammel. Lever sammen med Paul-Henri. Filmmand. Laver musikvideoer i London. Kærlig. Tænker som en maler. Glemte. Har drømmen. Taler til mig. Ven? Taler om sig selv. Hører han mig kalde? Dummer sig. Succes. Sygdommen æder. Skabagtig. Har været med i sommerhuset i fire år. *"... Kiggede længe på mig her til morgen, lige før vi alle gik i seng."*





SIDSTE ÅRS SNE

MONICA LÉFER

EN TRAGEDIE AF
JACOB KROGSØE OG MARTIN W. JÜRGENSEN



MONICA LÉFER

Kære Spiller,

Du holder her en beskrivelse af Monica LéFer i dine hænder. Beskrivelsen er ikke systematisk og forsøger ikke at dække alle aspekter af denne kvindes liv. Der foreligger ingen detaljerede oplysninger om hendes livsforløb, og hvem Monica egentlig er, forbliver her usagt. Det du her modtager, er en sindsstemning – et kighul ind i sjælen på Monica. Gennem læsning af denne beskrivelse vil du få indblik i hendes tanker og tvivl. Du vil kunne fornemme hendes frygt og måske, hvis du er heldig, forstå hendes tankebaner.

Din opgave bliver i dette at tilegne dig rollen og gøre den til din. Du må prøve at lade dig indfange af hendes tanker, hendes væsen, og konstruere den person du vil spille ud fra dette. Der hviler derfor et stort ansvar på dine skuldre.

Det er efteråret 1983, og når du overtager rollen, befinder Monica sig i et sommerhus på øen Colline Rigeaux nær Nancy, sammen med fem andre personer. Det er alle mennesker du kender godt. Fem af jer gik på kostskole sammen, og har holdt sammen lige siden. I mødes årligt og fortæller hinanden, hvad I har bedrevet i løbet af det forgangne år. Sådan er det også nu. Imidlertid har intet i år været ved det gamle. Alle har været ved siden af sig selv, og samtalen har flere gange været akavet og kunstig. Årets store samtalemønne har været døden, og måden denne har været fremstillet på i kunsten, litteraturen og på film.

Det er nu den sidste aften i sommerhuset. I har sat jer sammen i stuen efter et sent aftensmåltid. Efterårsvinden rusker i træerne ude i haven, og de fleste af jer er, som altid, så småt begyndt at drikke igen. Der er lagt op til fest, men ingen af jer ser umiddelbart ud til at være i et festligt humør.

TANKER FRA EN FESTIVAL

ET STED I BEGYNDELSEN AF 1981

Et stort opbud af opkøbere, en lille festival. Men filmene, mest korte, skulle udvælges og forhandlingerne på plads. Godt nok er der tale om en lille tv-station, men småt har også sin ret.

På en lille café finder man Monica, hun sidder med hånden fast om ølflasken, blikket rettet mod to unge mænd der står ved baren og giver hende tvivlsomme signaler.

Foran hende ligger en bunke papirer. En masse tanker fældet ned med lynets hast, men det store spørgsmål er om det er hendes egne, eller blot plagiater. For er det ikke sådan? Hvad kan hun egentlig? Det store talent, blev hun i sin tid kaldt.

Masser af idéer, mest om livets store problemer og intellektuel undren. Men er det ikke i det små, i den skjulte humor, at kræfterne for alvor får frit løb? Hun griner for sig selv, tømmer resten af flaskens indhold og går op mod de to mænd. Noget sjovt siges.

Morgenen efter arbejder Monica på de sidste forhandlinger. Udvalget var bedre end først antaget, og rutinen kan begynde på ny; en ubetydelig filmfestival, baren, de tabte manuskripter, den evige vittighed, og forfra igen.

UDDRAG FRA MONICAS ARTIKEL

I CAHIER DU CINÉMA OM AUTEUR-TEORI, MARTS 1972

"... Aftrykket fra en sand mester i filmen er markant og uomtvisteligt. Fritz Lang viser endnu engang, hvorledes hans fascination af arkitektur og skyggeeffekter udmønter sig i klare auteur-træk. Det ses bedst i værker som Metropolis og M, men gennemsyrrer hele hans oeuvre. Der er her tale om, i romantisk forstand, et skabende geni.

... Men det, der er i denne sammenhæng er mest iøjnefaldende, er måden hvorledes han definerer den menneskelige sjæl, og hvordan han med sin egen personlighed og det litterære værk, der ligger til grund for filmen, skaber en spænding og intensitet som kun en kunster kan. Ja, det er på sin plads at sige at Lang formår at træde ud af filmens håndgribelige celluloidstrimmel og op på et højere, mytisk, genialt plan. Som Sarris påviser i sin tekst, er det her man kan tale om en auteur – en instruktør der giver sit værk det ekstra, som en middelmådig instruktør ikke magter, og derved kan blive udråbt til en artist.

... Og det er ved hjælp af disse artister man kan tegne et nyt billede af filmhistorien, der går ud over de gængse tanker om forskellige bevægelser og studieskabte genrer..."

Forskellige modsvar og kritik fra andre filmskribenter kom fra den hårde skuffe, og tog hårdt på Monica, som ellers mente at hun havde fundet frem til noget nyt.

ARTIKEL I TIDSSKRIFTET MOVIE

AF MORRIS GREEN, SEPTEMBER 1972

"... Det er klart for enhver at Lang var en mester ud over det sædvanlige. Og ja, der findes geniale og kunstneriske instruktører, ingen tvivl. Men det jeg betvivler i Monica LéFers artikel, er hendes tilgang til filmhistorien samt hendes originalitet. Alt det hun siger, er sagt før, bare mere præcist og sagligt. Hun svælger i overdrevent sprog, og hendes "originale" tese om et nyt billede af filmhistorien er mildt sagt, tåbelig. Nu virker dette indlæg måske for hårdt, for enhver har jo ret til at sige hvad man mener, men jeg vil hævde at det forpligter at være skribent på et så højagtet magasin som Cahier du Cinéma.

... Så mest af alt håber jeg det var ment som provokation, eller et kådt statement, der kunne tage de gamle tråde om auteur-teorien op på ny. Men uanset hvad LéFers intention var, fejler hun med bravur, og man kan ikke lade være med at sammenligne artiklen med et underholdende, men dybt uvedkommende revynummer."

Efter Monica havde læst Morris Greens indlæg tog hun i operaen og drak sig efterfølgende fra sans og samling. Det store talent havde vist sig at være intet andet end et skyggespil.

UDDRAG AF SAMTALE

MELLEM MONICA OG HENDES SØSTER CHANTAL

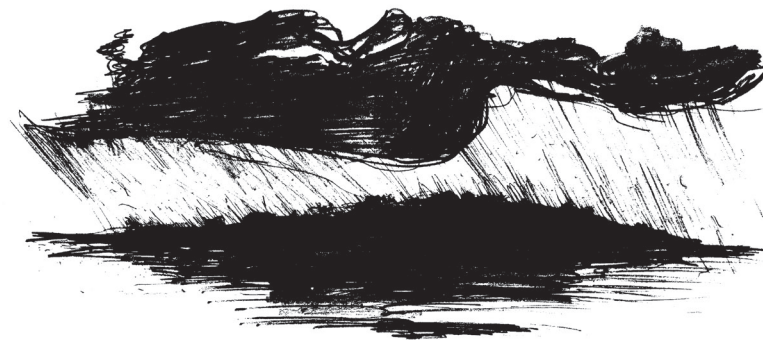
CHANTAL: Du har nogle meget store problemer, som jeg bliver nødt...
(Monica afbryder)

MONICA: Hold nu op, den er vel ikke længere end at dig og aben ikke kan overskue lidt sjov.

CHANTAL: Prøv at åbne ørene. Det er ikke alt du bare kan feje til side med en sjov bemærkning. Den måde du opførte dig på i lørdags glemmer vi ikke. Og det er sgu ikke mit problem at du ikke præsterer en skid (der følger total stilhed efter bemærkningen).

CHANTAL: Hallo, det er da ellers ikke så tit at den "store" Monica bliver mundlam (Monica græder).

CHANTAL: OK søs, det v...



DEN GYLDNE ÅRSTID, ML, 1983

SCENE 14:

INT: Kælderværelse.

TID: Nat.

PERSONER: Roland og Marie.

Marie ligger nøgen og bundet på gulvet. Roland står over hende mens han ryger en cigaret. Månelysen, der kastes ind igennem det lille vindue, giver voldsomme skyggeeffekter, da det er den eneste lyskilde.

ROLAND: "Så skete det min lille ven, se hvad du har fået mig til."

Han skodder cigaretten på hendes kind, og et skrig af smerte kommer fra Marie.

MARIE: "Hvis du bare havde holdt dig til mig, og ikke set den anden, så var denne leg ikke nødvendig."

Roland giver hende et knytnæveslag på højre kind og Marie spytter en klat af blod tilbage i hovedet på ham.

MARIE: "Dit utro svin, hvorfor?"

Monica kørte siden ud af skrivemaskinen, tændte en smøg, læste det igennem for derefter at krølle det sammen og smide det over i bunken med dårlige idéer. Der var så mange tanker i hendes lille hoved, mere end hvad godt var. Hvor var hun på vej hen og hvad skete der omkring hende?

En tåre gled ned ad hendes kind og i samme øjeblik hørte hun Roberts bil dreje ind i indkørslen.

LIVET I GLIMT

Det hele startede så godt. Ordkløver er hun blevet, og den brændende feminist gemmer sig under overfladen. Tog på manuskriptlinien på film-skolen, men så var det at idéerne slap op. Huden er ikke længere så stram, og kødet er begyndt at hænge. Men stadig en flot, lidt vulgær kvinde. Nu er hun indkøber for små tv-stationer og skribent på et populært film-magasin. Er gift på 10. år med Robert Grand-Clément, som hun måske elsker. Er rap i replikken, og har en tør og sarkastisk humor.

Selvom man er blevet 39 år kan man vel godt stadig klæde sig udfordrende og ungdommeligt? Lidt for mange små festivaler, med lidt for mange værtshusbesøg. Opera betyder meget. Og med årene er hendes speciale blevet amerikansk filmhistorie. Hendes søster kalder hende en strigle. En masse ufærdige manuskripter, som blot mangler det sidste. Geniets og kunstens indgriben. Er nok bare ikke så original som man håbede på. Tryk økonomi og et dejligt hus.

FORTIDEN OG NUTIDEN

Her skildres de fem personer du nu opholder dig sammen med. Du kender dem alle godt, og har kendt dem længe. Du vil finde en kort beskrivelse af deres alder, beskæftigelse og hvad de har bedrevet. Derudover vil du finde en række ord og beskrivende sætninger, der måske kan hjælpe dig på vej til at beslutte, hvordan du har det med de andre i sommerhuset. Jeres venskaber er ved at forandre sig, og det er dig der må beslutte hvad der foregår indeni Monica. Dertil kommer der også nogle iagttagelser du har gjort om de andre i løbet af de sidste dage.

ANCEL BÉLAND: Gift med Diane. 41 år gammel. Galleriejer i Paris. Arbejdede som scenedekorator før han sagde op. Drikker. Klog som bare pokker. Deltager altid. Min største konkurrent. Lyver han aldrig? Nobel men sårbar. Kender lyset. Sidste år. I bund og grund lykkelig. Blev fyret. Sagde du aldrig farvel?

"... Han sad bare i stuen og talte med dem der var til stede, men meget mening gav det ikke!"

DIANE ERZBERGER: Forfatter. Gift med Ancel. 38 år gammel. Spændingslitteratur med en spirituel dimension. Halvt tysk, halvt fransk. Fal-lit. Har kun skrevet lidt selv. Tror på engle og djævle. Så svag. Utro? Måske min bedste veninde. Køn. Har så meget. Overskud? Rigdom. Åndelig.

"... Sagde at hun for to år siden så en engel, da hun var på vej hjem fra en fest!"

PAUL-HENRI SOSSONS: Underviser i nyere litteratur på et universitet i London. Lever sammen med Sebastian. Altid så skinsyg. Tror han er et geni. Kender så meget til alt. Bevæger sig på grænsen. Gammelklog og stædig. Bogen han udgav, var et flop. Hvem kender ham nu? Taler kun om sig selv. Ser altid så godt ud. Er han ved at blive syg? 44 år gammel. Snedig.

"... Jeg havde en kort konfrontation med ham i aftes."

ROBERT GRAND-CLÉMENT: Maler og underviser i billedkunst på et gymnasium. 40 år gammel. Taler så meget. Faderen var en berømt ma-ler. Min mand. Fodbold. Er så sjældent hjemme. Ryger stribevis af joints. Arbejder mindre og mindre i sit atelier. Siger ikke hvad han mener. Et stort, men blødt, dyr. Elsker? Kopisten. Den lille sorte luder!

"... Jeg har truffet mine valg og han sine."

SEBASTIAN ROQUE: 38 år gammel. Lever sammen med Paul-Henri. Filmmand. Laver musikvideoer i London. Den lille darling. Amatør. Penge. Fjerner sig fra mig. Har ingen fokus. Snyd? Taler om sig selv. Jeg er bedre end ham. Dummer sig snart. Min ven. Min fjende. Ser syg ud. Kan hvad han vil. Har været med i sommerhuset i fire år.

"... Så at der var blod i hans spyt."





SIDSTE ÅRS SNE

PAUL-HENRI
SOSSONS

EN TRAGEDIE AF
JACOB KROGSØE OG MARTIN W. JÜRGENSEN



PAUL-HENRI SOSSONS

Kære Spiller,

Du holder her en beskrivelse af Paul-Henri Sossons i dine hænder. Beskrivelsen er ikke systematisk og forsøger ikke at dække alle aspekter af denne mands liv. Der foreligger ingen detaljerede oplysninger om hans livsforløb, og hvem Monsieur Sossons egentlig er, forbliver her usagt. Det du her modtager, er en sindsstemning – et kighul ind i sjælen på Paul-Henri. Gennem læsning af denne beskrivelse vil du få indblik i hans tanker og tvivl. Du vil kunne fornemme hans frygt og måske, hvis du er heldig, forstå hans tankebaner.

Din opgave bliver i dette at tilegne dig rollen og gøre den til din. Du må prøve at lade dig indfange af hans tanker, hans væsen, og konstruere den person du vil spille ud fra dette. Der hviler derfor et stort ansvar på dine skuldre.

Det er efteråret 1983, og når du overtager rollen, befinder Paul sig i et sommerhus på øen Colline Rigeaux nær Nancy, sammen med fem andre personer. Det er alle mennesker du kender godt. Fem af jer gik på kostskole sammen, og har holdt sammen lige siden. I mødes årligt og fortæller hinanden, hvad I har bedrevet i løbet af det forgangne år. Sådan er det også nu. Imidlertid har intet i år været ved det gamle. Alle har været ved siden af sig selv, og samtalen har flere gange været akavet og kunstig. Årets store samtalemåne har været døden, og måden denne har været fremstillet på i kunsten, litteraturen og på film.

Det er nu den sidste aften i sommerhuset. I har sat jer sammen i stuen efter et sent aftensmåltid. Efterårsvinden rusker i træerne ude i haven, og de fleste af jer er, som altid, så småt begyndt at drikke igen. Der er lagt op til fest, men ingen af jer ser umiddelbart ud til at være i et festligt humør.

1979. INTERVIEW I LITTÉRATURE (UDDRAG)

Det er nu fem år siden at De publicerede "Om den ukendte labyrint", hvad er det næste man kan vente fra Deres side?

Jeg har meget arbejde på universitetet lige nu, så mit skrivearbejde foregår i de ledige stunder der bliver mig levnet. Jeg arbejder i øjeblikket på en større analyse af de unge digteres indflydelse på begyndelsen af dette årti.

Det lyder interessant. Har De stadig mulighed for at følge udviklingen blandt de nuværende digtere i Paris?

Ja, det vil jeg mene. Jeg flyttede til London for ét år siden, og har allerede været i Paris to gange. Jeg synes ikke, det har mindsket mine muligheder for at følge med, at jeg nu er bosiddende i udlandet.

Deres tanker og, ja undskyld mig, Deres person, er jo blevet hvermandseje gennem de seneste år. De befinder Dem ikke længere i modvind og er blevet belønnet med en stilling i London. Hvordan har det påvirket Deres arbejde?

Det har ikke haft nogen indflydelse overhovedet. Jeg tror ikke at berømmelse, eller min person for den sags skyld, har nogen indvirkning på de tanker jeg har sammenfattet gennem tiden.

Det vil sige, at den kritik som eksempelvis Michelle d'Arcy rejste af Dem for nogle måneder siden, da hun kaldte Dem en "Gustav Aschenbach der nu havde fundet sit Venedig," var helt forfejlet. Har De en kommentar til dette?

Hør her, jeg er ikke helt sikker på, hvor De vil hen med det her. Michelle d'Arcy er en lille forsmået dame, der ikke i sin lange karriere kunne opnå, hvad jeg gjorde i løbet af 70'erne.

Undskyld. Lad os vende tilbage til Deres anden bog...

Efter dette interview havde han været i dårligt humør resten af dagen. Han forlod den lille restaurant hvor mødet fandt sted, og på stedet kørte hjem i taxa. Han havde tidligere på aftenen fortalt Sebastian, at han ville komme sent hjem, men sådan skulle det ikke være. Vred, krænket og ulykkelig var han kommet bragende ind ad døren. Intet var forløbet som han havde ønsket det.

Han så at Sebastian arbejdede på sit kontor, men Paul havde ikke lyst til at tale med ham. I stedet låste han sig inde på badeværelset hvor han gav sig til at barbere sig omhyggeligt. Han var blevet inde på badeværelset i næsten to timer, og Sebastian havde flere gange forsøgt at få ham overtalt til at komme ud. Til sidst åbnede han døren, men da var det allerede for sent.

Der var mørkt i huset og Sebastian var gået til ro. Han kunne høre ham ovenpå. Høre ham gå fra skabet til sengen og tilbage igen. Paul kom ikke længere end dørtrinnet mellem gangen og badeværelset. Her stivnede han. Lugten af Sebastians joint hang endnu i luften, men alt lys var slukket i underetagen. Her begyndte han at hulke. To sagte hulk, der kom som stød i maven. Paul lukkede øjnene et øjeblik. Gik så tilbage til badeværelset, hvor han på ny begyndte at sæbe kinderne ind.

Skal der spilles dæmpet musik af Mahler her? Verden bevæbnede sig med knive denne aften og gik løs på Monsieur Sossons. Forsvarsløs lå han gispende, mens de slanke silhuetter cirklede ind på ham. Feberfyldt dansede de tættere og tættere på. Fader Vor var ikke til megen hjælp. End ikke at læse op fra de tidligste værker hjalp. Han lå blottet, bar, med struben i vejret.

UDDRAG AF BOGEN

"DEN MODERNE FORVANDLING"

SOM DEN LØD I ANMELDERNES ØRER, DA BOGEN UDKOM

I blændende vendinger, der belyste de komplicerede skridt som poesien havde taget gennem de sidste årtier, fremlagde han intet andet end sandheden. Det var ikke la nouvelle critique, men tankerne var heller ikke knyttet til de traditionelle akademiske forbindelser. Som en enlig svale hang Paul-Henri Sossons på den tidlige morgenhimmel og sang sit budskab ud over det politiske skyttegravslandskab. Ti fingre skrev flittigt på maskinernes fortrykte bogstaver. Ti fingre skrev hastige spådomme med kattelistic omhu. Han svang sig gennem ruinerne af Babelstårnet, mens han egenhændigt udpegede mesterværker overset af alle.

Han bevægede sig gennem de mindste publikationer, kastede den fædrende kulturarv i grams. De pessimistiske basuner som spillede i caféerne rørte ikke Sossons. Teksten blev mejslet gennem den blødsødne batik, der farvede størstedelen af Paris, og konkretiserede en benhård retur. Med dieselmotorstærk optik skød han sit blik gennem hungersjælen. Søgte ind til nuet og kastede sig hastigt videre. En svømmende missionær. De fyrede med skarpt efter ham, men med rullende bevægelser gled han gennem kugleregnen. Fandt den levende poesi blandt de digtere der turde overvinde skønhed og kultur.

Han kravlede op ad sin egen poetiske b
e
s
t
s
e
l
l
e r

FORTALT TIL ET SPEJL

Jeg fortæller dette i et koldt rum. På væggene er der klinker, hvide klinker. Det eneste som bryder det kvadratiske mønster der gentages på gulvet, loftet og væggene, er et lille spejl. Det er dette spejl jeg taler til nu. Jeg er i spejlet. Jeg er omtrent ti år ældre nu, end jeg er i refleksionen. Måske er det derfor jeg kigger så anklagende ud på mig. Jeg er i øvrigt ikke nogen. Jeg har en duegrå skræddersyet habit på. Jeg kan også se, at jeg er iklædt en rosa skjorte. Mit hår er lidt længere i spejlet, men mit eget overskæg kan jeg ikke få øje på.

Min refleksion taler til mig, men det er svært for mig at følge med. Mine læber vil ikke forenes med spejlbilledets ord. Jeg rammer forkert, taler langsommere og snørklet. Hovedbevægelserne, de vel at mærke elegante bevægelser, er imidlertid de samme. Jeg kan tage cigaretten op til munden, præcis så selvsikkert og formfuldendt som mit spejlbillede. Jeg kan endda føre hånden gennem håret og få det til at falde akkurat som jeg ønsker det. Det er i ordene at jeg taber terræn til refleksionen. Her er det ikke mig. Her er det en anden jeg ser.





"Kan du sige dit navn," spørger jeg mit spejl billede. Min refleksion nikker og siger mit navn, men det er navnet sagt på det sprog jeg talte for nu næsten ti år siden. Pludseligt bemærker jeg, at han inde i spejlet har et lille stykke papir stikkende frem fra vestelommen. "Det svin" udbryder jeg, for det går netop nu op for mig, at det er mine tanker han holder fanget. Et skænderi bryder løs mellem min refleksion og mig. Det er en kamp jeg ikke kan vinde, og må tigge ydmygt om indsigt i mine idéer. Han griner bare. Han er ligeglad.

Da er det jeg åbner øjnene og stirrer frem mod de to studerende der venter. Jeg er gået i stå i en sætning, som jeg nu endelig kan få fremhostet. Den intime lektion fortsætter, men mine tanker hinker efter og spejder vedblivende bagud.

LIVET I GLIMT

Nu er han lektor og kører stadig rundt i den samme rille. Skilsmissemis er meget dramatisk. Kommer fra Algeriet. Man lyttede til ham og tog hans ord som en lov. 44 år gammel. Han lever sammen med Sebastian. Ankeret i hans liv. Lektor i litteraturhistorie ved City Universitetet i London. Skarp, god til at skære ind til benet og meget rammende i sin dom over hvad han nu end dømmer. Har haft flere løse forhold før han mødte Sebastian.

Fra begyndelsen af 1970'erne og frem til 1975 var han et stort navn der skrev flere store synteser omkring samtidslitteraturen. Han fik sin ungdom igen, da han offentligt sprang ud som bøsse. Kørte galt. Han havde øjne for vinkler ingen andre så, og han var i stand til at skildre hvad der foregik som ingen anden. Så sofistikeret, men så bange for at fejle. Han er konfliktsøgende, men meget beskyttende – måske endda for beskyttende – overfor Sebastian. Skriver i perioder meget, men kommer det nogen vegne? Nyfunden tryghed på den anden side af havet. Selvcentreret og meget nærtagende.

Han var ikke i stand til at forny sig og videreføre sine idéer til den næste bølge af litteratur. Han har været gift tidligere og har to børn – en på 19 og en på 23. Har mere eller mindre opgivet håbet. Glemmer aldrig en fornærmelse. Han gjorde det at være bøsse til et trinbræt for hele sin selvscenesættelse tilbage i 1971. Han har været sammen med Sebastian i seks år. Klog og klæder sig ungdommeligt. Lever på fortiden. Veltrænet,anfængelig, pæn og altid velfriseret. Fin madlavning og vin. Nu er han bare en bøsse som så mange andre.

FORTIDEN OG NUTIDEN

Her skildres de fem personer du nu opholder dig sammen med. Du kender dem alle godt, og har kendt dem længe. Du vil finde en kort beskrivelse af deres alder, beskæftigelse og hvad de har bedrevet. Derudover vil du finde en række ord og beskrivende sætninger, der måske kan hjælpe dig på vej til at beslutte, hvordan du har det med de andre i sommerhuset. Jeres venskaber er ved at forandre sig, og det er dig der må beslutte hvad der foregår indeni Paul. Dertil kommer der også nogle iagttagelser du har gjort om de andre i løbet af de sidste dage.

ANCEL BÉLAND: Har et galleri. 41 år gammel. Tror han ved alt om alt. Hvad kan han? Min gamle ven. Har set bag facaden. Ulykke og begær. Nobel og fortrukket, måske derfor han blev fyret som scenedekorator.
"... Så ham tale med sit spejlbillede i nat..."

DIANE ERZBERGER: Halvt tysker. 38 år gammel. Smuk. Hendes evner er minimale. Tror hun kan flyve med engle. Usikker og naiv. Et kært barn der er bange for ensomheden. Betror mig til hende.
"... Fortalte hende at jeg måske vil forlade Sebastian..."

MONICA LÉFER: Filmopkøber. 39 år gammel. Hun vil så gerne skrive manuskripter, men hun kan så lidt. Hun har problemer i ægteskabet. Har lugtet lunt. Vulgær og sårbar. Det store talent. Liderlig.
"... Jeg så hende gå grædende rundt i haven en morgen..."

ROBERT GRAND-CLÉMENT: Lærer på et gymnasium. 40 år gammel. En mand der forstår sig på kopier. Hvor er malingen og motivet? Utro. Fordrukken. Han kan ingen ting. Smukke værker.
"... Så ham onanere til et fotografi af en sort kvinde..."

SEBASTIAN ROQUE: Min øjsten. Laver musikvideoer. 38 år gammel. Svag, uendeligt svag. Elsker ham. Må gøre det forbi. Sygdom og succes. Er han falsk? Ikke en kunstner. Et lille legebarn. Må klemme ham hårdt. Hosten og blod på gulvet. Har været med i sommerhuset i fire år.
"... Han forsøger at skule sin sygdom. Han løj over for mig i nat..."





SIDSTE ÅRS SNE

ROBERT
GRAND-CLÉMENT

EN TRAGÉDIE AF
JACOB KROGSØE OG MARTIN W. JÜRGENSEN



ROBERT GRAND-CLÉMENT

Kære Spiller,

Du holder her en beskrivelse af Robert Grand-Clément i dine hænder. Beskrivelsen er ikke systematisk og forsøger ikke at dække alle aspekter af denne mands liv. Der foreligger ingen detaljerede oplysninger om hans livsforløb, og hvem Monsieur Grand-Clément egentlig er, forbliver her usagt. Det du her modtager, er en sindsstemning – et kighul ind i sjælen på Robert. Gennem læsning af denne beskrivelse vil du få indblik i hans tanker og tvivl. Du vil kunne fornemme hans frygt og måske, hvis du er heldig, forstå hans tankebaner.

Din opgave bliver i dette at tilegne dig rollen og gøre den til din. Du må prøve at lade dig indfange af hans tanker, hans væsen, og konstruere den person du vil spille ud fra dette. Der hviler derfor et stort ansvar på dine skuldre.

Det er efteråret 1983, og når du overtager rollen, befinder Robert sig i et sommerhus på øen Colline Rigeaux nær Nancy, sammen med fem andre personer. Det er alle mennesker du kender godt. Fem af jer gik på kostskole sammen, og har holdt sammen lige siden. I mødes årligt og fortæller hinanden, hvad I har bedrevet i løbet af det forgangne år. Sådan er det også nu. Imidlertid har intet i år været ved det gamle. Alle har været ved siden af sig selv, og samtalen har flere gange været akavet og kunstig. Årets store samtaleemne har været døden, og måden denne har været fremstillet på i kunsten, litteraturen og på film.

Det er nu den sidste aften i sommerhuset. I har sat jer sammen i stuen efter et sent aftensmåltid. Efterårsvinden rusker i træerne ude i haven, og de fleste af jer er, som altid, så småt begyndt at drikke igen. Der er lagt op til fest, men ingen af jer ser umiddelbart ud til at være i et festligt humør.



I EN KOPIMASKINES SVAGE LYS

Sådan er det med alt. En kopi af en kopi af en kopi. Men et eller andet sted må der nødvendigvis være en original. Der er de mennesker der forstår, at hvad de end gør, bliver det de laver, aldrig til andet end en kopi. Og så er der dem, der livet i gennem søger efter originaliteten og geniet i deres indre. Hvilken side du end er på, er det vigtigt at du er bevidst om dine evner og begrænsninger, og at man får det bedste ud af et givent øjeblik.

Mange store mestre har stået på skuldrene af hinanden, men hvem husker det, når man ser mesterværker af Poussin og Rembrandt? Din samtid er aldrig en værdig målestok, det er i glemslens sødme, du træder frem. Lyset knitrer, frem og tilbage, penselstrøgene på det nøgne lærred. Det er nu det sker, inspirationen kommer.

Det er færdigt. Jeg fingerer glæde, for jeg ved at jeg ser endnu en kopi.

LAVENDEL

Over bardisken hang billedet af de to elskende. Indrammet, og sat til skue for hårde og liderlige blikke.

Der var engang kærlighed at finde. På billedet sidder to unge mennesker og kysser hinanden intenst. Robert tømte øllen og skævede nonchalant op på maleriet. Dette var hans værk, og ikke blot en kopi. Ægte kærlighed. Farverne var begyndt at falme, og den gullige sværte fra et utal af cigaretter og piber havde sat sine spor. Han kiggede på sit lommeur, bestilte en cognac, og lod tankerne glide ti år tilbage, til en sommer fyldt med kærlighed og duften af lavendel. Der havde han mødt kærligheden. Imellem træer og blade, imellem øl og vin.

Nu var han ikke andet end skyggen af sig selv, og resolut tømte han sit glas. Timerne gik og Robert stirrede som hypnotiseret på maleriet, mens han med næsen forsøgte at finde den duft, der havde gjort ham i stand til at skabe noget originalt.

Men den var der ikke, og da baren lukkede tog han en hyrevogn hjem til sin elsker.

ET MØDE I DET SKJULTE

ET STED I PARIS

Hendes duft kunne altid anspore ham. Der var noget eksotisk, nærmest vulgært over hendes fremtoning. Lille, spinkel, men med en utrolig stor barm. Denne lille frække lærerinde, halvt tysk, halvt ghanesisk.

I starten var det bare en flirt på lærerværelset og hvad det kunne blive til, under småfordrukne fester på skolen. Nu sad han, tyngt af dårlig samvittighed på en rygerklub, den ene joint afløste den anden.

Og så var hun der lige pludselig. Pulsens steg, stemmen knækkede og snart var de på et hotelværelse. Hans lille afrikanske muse, som sikkert kunne få ham tilbage på sporet. Hjemme ventede konen og de vante rammer.

Hun elskede at høre ham fortælle om den store verdenskunst, om de store mestre. Han elskede opmærksomheden om sin person, og de lange korporlige udvekslinger. Næsten som var det blevet et narkotikum, han ikke kunne leve uden. For i disse møder var han en mester, og ikke blot en lærling.

AFTEN, KUNSTSKOLENS ATELIER

NOVEMBER 1970

Robert sidder alene i det store rum. Farverne er blandet og penslerne nye. Foran ham er det maleri han er i gang med; en bibelsk scene med fem personer, foran en åben kiste. Figurernes proportioner er perfekte, kompositionen ikke til at sætte en finger på, farveholdningen nydelig, og rumvirkningen er som den skal være. Men et eller andet er galt.

Maleren sidder febrilsk og bladrer i den store bog, den ene mester efter den anden glider forbi, og deres værker lyner sig ind i hukommelsen. Og dér er værket, der ligner Roberts til forveksling. Hvorfor, tænker han? Han river siden ud, krøller den sammen og med mørke penselstrøg overmaler han sit eget maleri. Det går ikke, det er som om al denne analytiske tilgang til kunsthistorien har blottet ham for initiativ, personlig stil.

Efterfølgende stoppede Robert på skolen og fik forskellige jobs som dekoratør af restauranter, caféer og lignende. Det var før han fik arbejde som underviser på et mindre gymnasium.

Men, tænkte maleren ofte anklagende om natten, min far var jo en stor kunstner, hvorfor har talentet så ikke ladet sig avle videre til sønnen?

PÅ ET FODBOLDSTADION

Larmen var øredøvende og tilskuerspladserne eksploderede i et orgie af farver da hjemmeholdet løb ind på banen. De tre venner havde drukket tæt og sad nu og skreg af deres lungers fulde kraft. Robert fortalte om hvordan farverne dannede en myriade af storhed og han berettede i store vendinger om heltene på banen; om det ædle i sporten, myterne bag den. Vennerne nikkede anerkendende. Robert var altid midtpunktet i disse stunder, og hans anekdoter og fortællinger var blevet en fast bestanddel af kampene. Hans ord satte gladiatorernes krig i relief.

Tæt på pausen kom hjemmeholdet foran på et flot kontraangreb, som blev rundet af med en helflugter fra holdets stjerne, der fik netmaskerne til gygne og publikum til at gå amok.

Midt i tågen af alkohol og romerlys så Robert en mand der lignede ham selv. Han stod med store armbevægelser og fortalte om det æstetisk smukke i en fodboldkamp. Robert følte sig ramt på stoltheden, og netop da blev der helt stille. Udeholdet havde udlignet blot fem minutter før tid. Tilskuerne forsøgte at føre deres helte frem, men det syntes håbløst. Robert kiggede sig panisk over skuldrene, og tog et kraftigt hvæs af sin joint.

Ind over stadion fløj en gruppe fugle, og solen brød frem. I det øjeblik, langt inde i dommerens overtid, fik hjemmeholdet vendt en overhængende katastrofe til sejr.

Robert smilte, kiggede efter sin imitator, men han var væk. Sammen med vennerne fortsatte de ud i byens natteliv. En ny sejr. En ny historie.

LIVET I GLIMT

De bor i en forstad til Paris. De har været gift i 10 år. Går op i at skægget er trimmet, og håret velklippet. Han er 40 år gammel. De er barnløse. Han er uddannet på en kunstskeole i Paris. Han er meget underholdende at være sammen med og kan altid en historie eller en anekdote, der rammer rigtigt. I dag underviser han på et gymnasium i billedkunst og maler stadig selv. Hans styrke er, at han altid kan udføre de opgaver han bliver stillet. Så længe han ikke skal tænke selv, er han dygtig.

Faderen Serge var en dygtig maler. Han er håndværker, ikke tænker. Liderlig og sexfikseret. Han er gift med Monica. Han ryger meget pot. Han er fodboldinteressert. Han er utro med en yngre sort tysklærerinde fra gymnasiet. Lever gennem andres oplevelser. Når han indtager stoffer bliver han let paranoid og får nervøse trækninger. Har en tidløs garderobe. Han er meget dygtig til at efterligne andres kunst og stilarter, men har aldrig selv fundet sin egen stil.



FORTIDEN OG NUTIDEN

Her skildres de fem personer du nu opholder dig sammen med. Du kender dem alle godt, og har kendt dem længe. Du vil finde en kort beskrivelse af deres alder, beskæftigelse og hvad de har bedrevet. Derudover vil du finde en række ord og beskrivende sætninger, der måske kan hjælpe dig på vej til at beslutte, hvordan du har det med de andre i sommerhuset. Jeres venskaber er ved at forandre sig, og det er dig der må beslutte hvad der foregår indeni Robert. Dertil kommer der også nogle iagttagelser du har gjort om de andre i løbet af de sidste dage.

ANCEL BÉLAND: Lidt for klog for sit eget bedste. Gennemskuer alle, hans blik er som en issyl der hamrer ind i sindet. Dygtig. Ved alt. En løgner og verdensmand. Har et galleri. 41 år gammel. Gift med Diane.
”... Han drikker for at holde sandheden væk...”

DIANE ERZBERGER: Ensomheden selv. 38 år gammel og forfatter. Kan faktisk godt lide hendes underlødige værker. Ancels kone. Kedelig og naiv. Smuk og tiltrækkende. Gad godt noget mere. Hemmelighedsfuld.
”... Hun sendte mig skjulte og længselsfulde blikke i nat...”

MONICA LÉFER: Min kone. Filmindkøber og 39 år gammel. Var engang smuk. Søger efter hendes dufte. Har hun gennemskuet mig? Hun vil gerne så meget. Den dårlige samvittighed. Mit livs kærlighed. Er mig utro.
”... Elskede med hende hårdt og længe i nat...”

PAUL-HENRI SOSSONS: Bøsse. 44 år og underviser på universitet i London. Er sammen med Sebastian. Har været på toppen. Skarp og underholdende. Min ven. Anstrengende og påtaget. En smuk mand.
”... Han blev helt tavs, da vi snakkede om barnedød...”

SEBASTIAN ROQUE: Vores lille helt. Falsk og talentløs. Kan det hele. Laver kommercielle musikvideoer i London. Er 38 år gammel og sammen med Paul-Henri. Han er syg, måske dødeligt. Har været med i sommerhuset i fire år.
”... Han drikker mere end han plejer...”





SIDSTE ÅRS SNE

SEBASTIAN ROQUE

EN TRAGEDIE AF
JACOB KROGSØE OG MARTIN W. JÜRGENSEN



SEBASTIAN ROQUE

Kære Spiller,

Du holder her en beskrivelse af Sebastian Roque i dine hænder. Beskrivelsen er ikke systematisk og forsøger ikke at dække alle aspekter af denne mands liv. Der foreligger ingen detaljerede oplysninger om hans livsforløb, og hvem Monsieur Roque egentlig er, forbliver her usagt. Det du her modtager, er en sindsstemning – et kighul ind i sjælen på Sebastian. Gennem læsning af denne beskrivelse vil du få indblik i hans tanker og tvivl. Du vil kunne fornemme hans frygt og måske, hvis du er heldig, forstå hans tankebaner.

Din opgave bliver i dette at tilegne dig rollen og gøre den til din. Du må prøve at lade dig indfange af hans tanker, hans væsen, og konstruere den person du vil spille ud fra dette. Der hviler derfor et stort ansvar på dine skuldre.

Det er efteråret 1983, og når du overtager rollen, befinder Sebastian sig i et sommerhus på øen Colline Rigeaux nær Nancy, sammen med fem andre personer. Det er alle mennesker du kender godt. Fem af dem gik på kostskole sammen, og har holdt sammen lige siden. Du er først kommet til for seks år siden. I mødes årligt og fortæller hinanden, hvad I har bedrevet i løbet af det forgangne år. Sådan er det også nu. Imidlertid har intet i år været ved det gamle. Alle har været ved siden af sig selv, og samtalen har flere gange været akavet og kunstig. Årets store samtaleemne har været døden, og måden denne har været fremstillet på i kunsten, litteraturen og på film.

Det er nu den sidste aften i sommerhuset. I har sat jer sammen i stuen efter et sent aftensmåltid. Efterårsvinden rusker i træerne ude i haven, og de fleste af jer er, som altid, så småt begyndt at drikke igen. Der er lagt op til fest, men ingen af jer ser umiddelbart ud til at være i et festligt humør.



SEBASTIAN TALER TIL DIKTAFONEN

8/12 1981

"Sidder i bilen på vej til møde med William Sharp. Han vil tale med mig om Tears for Fears. Et nyt band der skal have lavet en musikvideo. Bandet har åbenbart set nogle af mine tidligere videoer og de har brug for den franske klovn (Sebastian griner)..."

"Mange penge at hente i den her produktion, og en anerkendelse af mit arbejde. Glæder mig til at fortælle det til Paul. Må for øvrigt huske vores middag i aften, han bliver underlig når jeg glemmer aftaler. I det hele taget er han meget underlig for tiden, min stakkels Paul (En bil dytter og der trykkes på stop)..."

"Klokken er kvart over fire, har lige været til mødet. Bandet var også mødt op – rigtig søde drenge, og vi snakkede godt sammen. Jeg fremlagde mine idéer og visuelle spidsfindigheder vedrørende musikvideoen og de købte den. Næste uge går optagelserne i gang. Dejligt med succes. (Sebastian griner og hoster voldsomt). Der er et eller andet galt."

OPTAGELSE AF TEARS FOR FEARS-VIDEO

STUDIET 1983

Det var som at iagttage en myretue. Sebastian stod bag glasruden og gjorde sig de sidste overvejelser. Bandet ville komme om lidt, og alt skulle være klart. Han kiggede ned på sine skitser og smilte veltilpas. De sidste lamper blev sat op, og sandet spredt ud på gulvet, alt imens Sebastian nynnede sangen for sig selv.

Men så var hans tanker fløjet til et andet sted. En stor kirkegård. Og så tilbage til studiet, hvor bandet gjorde deres entré. Han vinkede dem over til sig, kaldte på sminkøren og gav dem deres instrukser. Alt blev sort for hans øjne, og han vågnede op på en sofa. Hans produktionsassistent stod over ham, med et fortvivlet blik i øjnene. Sebastian rejste sig op, smilte og fem timer senere var arbejdsdagen slut. Bandet var tilfredse med resultatet, men hans tanker var på kirkegården, på sygehuset og et billede af en grædende Paul-Henri ville ikke forsvinde.

Sebastian kørte efterfølgende en lang tur rundt i Londons gader. Hvor lang tid var der tilbage?

6 tirsdag

Juli

1982 187.

Dagens opgaver

uge 27

8

9,30 MØDE PÅ STUDIET. MEBRING
STORYBOARD & TIDSPÅNT

10 GAUGUINPLAKAT SOM EKSEMPEL!
- STIL VRAN

11

12,15 MØDE PAUL PÅ CAFE LIBRE TIL
FROKOST. HUK GAMEN

13

14,30 Tid HOU LÆGEN (1. SAL)

20.00 I BIO. MED PAUL
- HAN VÆLGER.

16

23,45 SPILLE MED BANDAET PÅ
KLUBBEN. HUK SAX.

~~11.15~~ ~~11.15~~
~~11.15~~ ~~11.15~~
11.15 11.15

SAMTALE MELLEMLÆRER OG CENSOR

EFTER SEBASTIANS AFSLUTTENDE EKSAMEN PÅ FILMSKOLEN

LÆRER: OK, du har lige hørt Sebastian forsvare sit projekt, vil du lægge ud?

CENSOR: Ja, det ser godt ud, og ja, den unge mand har utvivlsomt talent som fotograf. Det jeg bed mest mærke i var hans kunstneriske tilgang. Rart med en håndværker der tænker og taler som en artist.

LÆRER: Jeg har jo fulgt ham i løbet af de sidste fire år, og han har været inde i en rivende udvikling. Jeg er sikker på at den knægt kan føre det vidt, og fransk film vil få en meget central fotograf i fremtiden og... (Censoren afbryder ham)

CENSOR: ... og mere end det, jeg er sikker på at han kan føre det videre til skribent og måske endda instruktør. Lad os ikke håbe han går efter de nemme penge, men går efter det nyskabende.

Sebastian afsluttede sin eksamen med sin årgangs højeste snit.

EN TILFÆLDIG ONSDAG

Sebastian lå og iagttog den sovende Paul, mens hans tanker kredsede om en fest i Marseille tilbage i '72.

Sprutten havde gjort underværker. Hele festen var på kogepunktet og stofferne flød i stridende strømme. De var der hele slænget. Sebastian, hans venner fra filmskolen og en hel flok kvinder fra det lokale bordel. Der var også en masse fra byens jetset. De havde været færdige et stykke tid, men den ene fest var blevet til den anden og tingene tog fart. De var unge og verden lå for deres fødder.

Men denne aften var alligevel speciel. Hvorfor kan Sebastian ikke helt huske, når han i dag tænker tilbage på den nat. Det havde vel noget at gøre med at han ud på natten var faldet i snak med en producer fra New York, der havde overtalt ham til en tur på toilettet. Amerikanerens markante svedlugt havde sat sit aftryk, og de havde spist morgenmad sammen den følgende dag. Manden havde givet Sebastian sit nummer og en uge efter sad han i et fly på vej til Staterne. Herefter fulgte et par år med masser af jobs, sprut og forskellige mandlige bekendtskaber.

Paul vendte sig i sengen og Sebastian tog hånden over mod ham, men det var som om der var en barriere, for hans hånd nåede ikke frem til Pauls krop.

Sebastian kiggede ned langs sine arme, hvor adskillige mærker var synlige. Han brød i gråd og tankerne forsvandt fra den aften i 1972 og bevægede sig frem til et lille klinisk lokale, hvor han sad og snakkede med sin læge.

Med et sæt vågnede Paul op og så på Sebastian. De gav hinanden et langt og intimt kys.

LIVET I GLIMT

Maven er vokset, skægget utrimmet. Enden nær. Nu arbejder han for *F/Q-Productions* i London. Grimme år. Han er begyndt at instruere og producere musikvideoer. Økonomien er i orden, og han bor sammen med Paul. Farlig sygdom. Men efter flytningen til London ser det bedre ud. Mødte Paul-Henri for seks år siden. Hele tiden opsat af nye projekter og meget visuelt anlagt. Måske er man blevet for mækelig. Er inkarneret Olympic Marseille-fan. Synes om smukke mænd og store tanker. Nogle vil kalde ham en bangebuks eller vag, men har også Paul til at passe på sig. Elsker sin saxofon og de penge han tjener. Mange lægebesøg på det sidste, og lidt for mange cigaretter. Har været erklæret bøsse i over tyve år. Mange mænd og for lidt stabilitet. Tager ikke længere stoffer, men elsker stærk alkohol. Broderen døde i en bilulykke da Sebastian var 17 år.



FORTIDEN OG NUTIDEN

Her skildres de fem personer du nu opholder dig sammen med. Du kender dem alle godt, og har kendt dem længe. Du vil finde en kort beskrivelse af deres alder, beskæftigelse og hvad de har bedrevet. Derudover vil du finde en række ord og beskrivende sætninger, der måske kan hjælpe dig på vej til at beslutte, hvordan du har det med de andre i sommerhuset. Jeres venskaber er ved at forandre sig, og det er dig der må beslutte hvad der foregår indeni Sebastian. Dertil kommer der også nogle iagttagelser du har gjort om de andre i løbet af de sidste dage.

ANCEL BÉLAND: Fortabt. 41 år og galleriejer. Er gift med Diane. Verdensmand, sjov og underholdende. En flot mand der har en fortræffelig talemåde. Løgner og nervøs. Han elsker sin kone og hurtige biler.
"... Han sendte mig ondskabsfulde blikke i nat og gjorde nar af mig..."

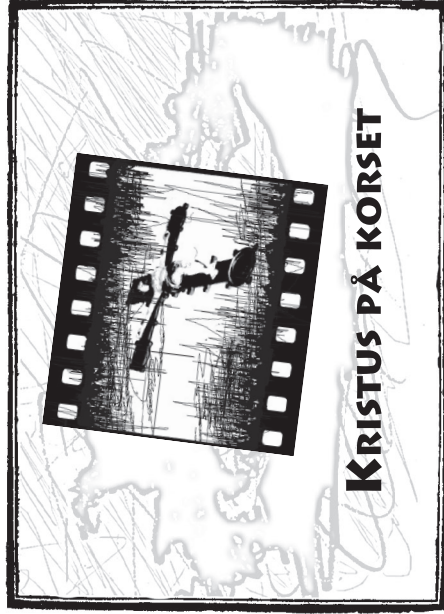
DIANE ERZBERGER: Forfængelig og meget ensom. 38 år gammel og forfatter. Hun vil ikke erkende at talentet ikke kunne føre hende længere. Naiv og prætentios. Gift med Ancel som hun forguder. Livsløgnen er intakt. Spændende historier, men dårlig menneskekender.
"... Tror at Ancel slog hende i nat. Hun græder så meget..."

MONICA LÉFER: Min ven. Hun er 39 år gammel, filmindkøber og gift med Robert. Hun tror hun er bedre end mig og ser ned på mit arbejde. Kan stole på hende. En smuk kvinde. Er sikker på at hendes mand er hende utro. Stakkel.
"... Vi havde en lang og intim snak i nat..."

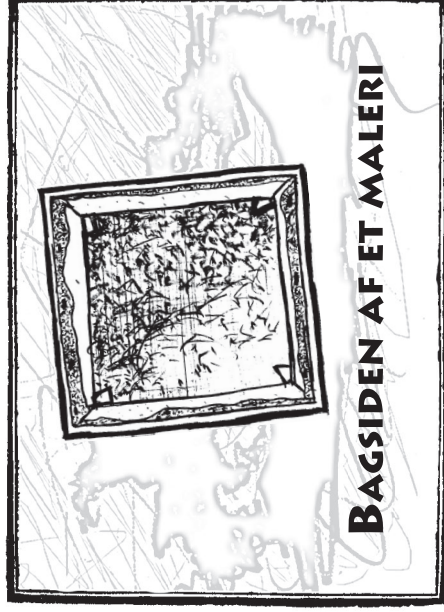
PAUL-HENRI SOSSONS: Min elskede. Han tror på mig. 44 år og underviser på universitetet. Han ville så gerne noget mere, men hans tid har været. Guddommeligt smuk, min muse. Patetisk og nærtagende. Overbeskyttende og kærlig. Et vendepunkt og en afslutning.
"... Prøvede at fortælle ham om min sygdom, men han undveg med et kys..."

ROBERT GRAND-CLÉMENT: Gymnasielærer. 40 år gammel og gift med Monica. Dygtig og smuk. Utro satan. Drømmende og kunstnerisk. Laver kun kopier. Ser ned på mig. Kunne blive min ven. Falsk. Har været med i sommerhuset i fire år.
"... Da han var mest fuld fortalte han mig om sin elskerinde..."

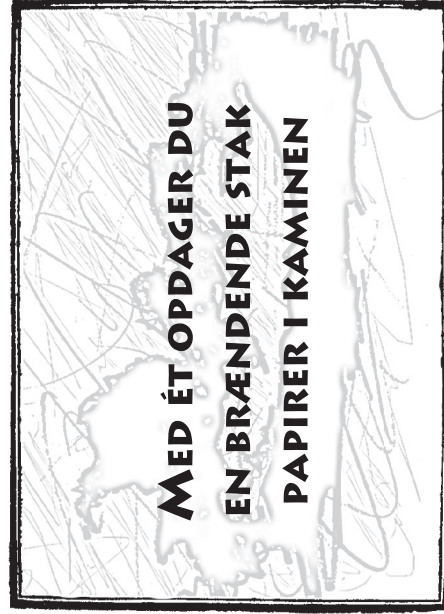




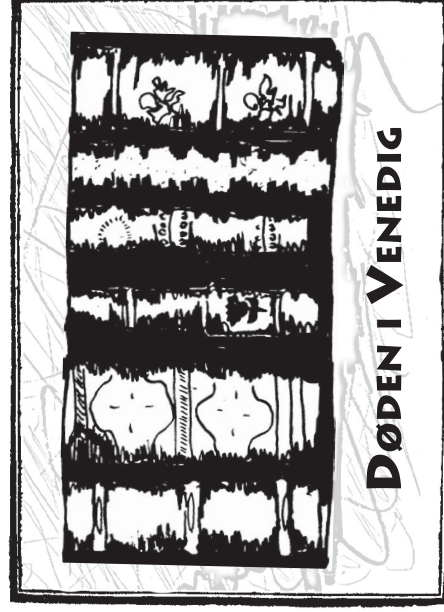
KRISTUS PÅ KORSET



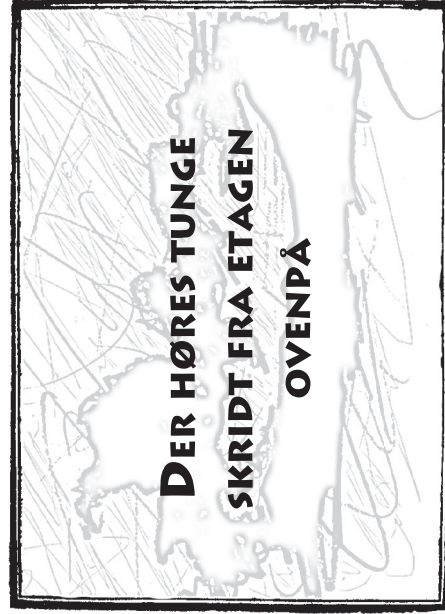
BAGSIDEN AF ET MALERI



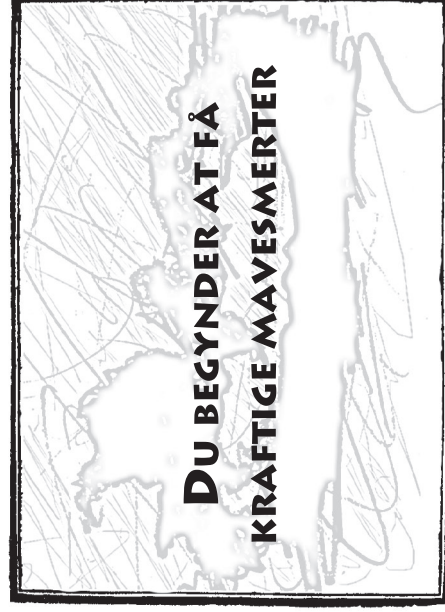
**MED ET OPDAGER DU
EN BRÆNDENDE STAK
PAPIRER I KAMINEN**



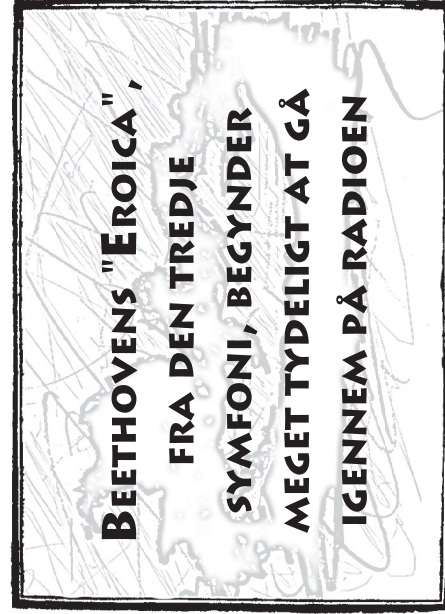
DØDEN I VENEDIG



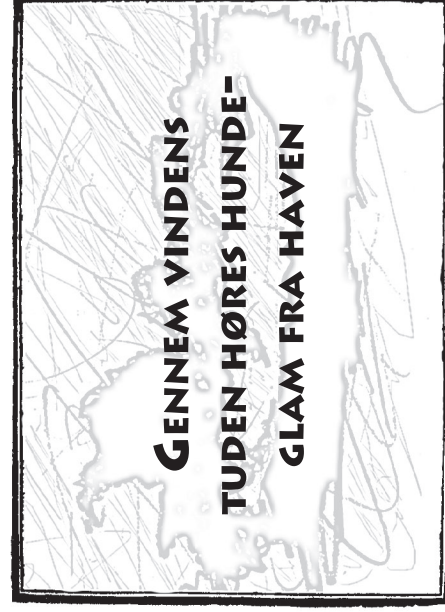
**DER HØRES TUNGE
SKRIDT FRA ETAGEN
OVENPÅ**



**DU BEGYNDER AT FÅ
KRAFTIGE MAVESMERTER**



**BEETHOVENS "EROICA",
FRA DEN TREDJE
SYMFONI, BEGYNDER
MEGET TYDELIGT AT GÅ
IGENNEM PÅ RADIOEN**



**GENNEM VINDENS
TUDEN HØRES HUNDE-
GLAM FRA HAVEN**

**DU KOMMER I TANKE
OM TOBAKSSKABET
MED DE TO FLASKER
ABSINTH OG KASSEN
MED CIGARER**

**ET VINDSTØD TRÆKKER
GENNEM HELE HUSET
OG SLUKKER ALLE LYS,
SELV KAMINEN**

**DET SORTNER FOR DINE
ØJNE OG DIT SYN SLØRES
I NOGLE MINUTTER**

**MED ÉT FORNEMMER
DU EN FREMMED
PERSON I RUMMET**

**EN TUNG, BRÆNDT
DUFT KOMMER FRA
KØKKENET**

TELEFONEN RINGER

**UDEN VARSEL DUKKER
ET KORT GLIMT FREM PÅ
FJERNSYNET: EN SCENE FRA
ALFRED HITCHCOCKS FUG-
LENE. HOVEDPERSONERNE
FORSØGER DESPERAT AT
HOLDE FUGLENE UDE**

**DU SER LYS UDE
I PAVILLONEN**

**DU FÅR ØJE PÅ EN
KONGEKRONE DER
LIGGER UNDER SOFAEN**

**LIGE PLUDSELIGT
KOMMER DER BARNE-
SANG FRA ET VÆRELSE**

**DER HØRES RUMSTEREN
PÅ TOILETTET OG DER
SKYLLES UD**

**DET BEGYNDER AT
RINGE FOR DINE ØRER
OG DU MISTER TIL
SIDST HØRELSEN I
NOGLE MINUTTER**

**DU FINDER ET GAMMELT
UÅBNET BREV SENDT TIL
SOMMERHUSET I 1979.
BREVET ER AFSENDT
FRA PARIS**

**DU BEGYNDER AT
HØRE VREDE STEMMER**

**MELLEM PUDERNE FINDER
DU ET HALSBÅND OG EN
LINE AF RØDT LÆDER. PÅ
HALSBÅNDET ER DER SKJOL-
DER AF INDTØRRET BLOD**

**EN DUFT AF RØGELSE
STIGER OP FRA KÆLDEREN**

