

Absurth præsentarer

When the Man Comes Around

Et novellescenarie af

mads l. brynnum & morten m. jespersen

1.0 HVORFOR

When the Man Comes Around er en hyldest til Johnny Cash. Eller måske snarere end hyldest til hans musik, især som den kom til udtryk i serien American Recordings der må efter vores mening må betegnes som kronen på et livslangt værk. For scenariet handler ikke om Johnny Cash som sådan, men ligesom vi tager udgangspunkt i hans musik tager vi også udgangspunkt i det liv han levede. Således vil spillerne komme til at give liv til aspekter af en person der måske godt kunne være mr. Cash selv, men det biografiske er ikke det vigtige. Nej, det vigtige er den stemning som er i musikken og den historie der fortælles - især den historie som på et eller andet omfang har relation til manden bag.

Et godt eksempel er sangen der har givet navn til dette scenarie. **The Man Comes Around** er en af de sidste sange Cash nåede at skrive og indspille og han fortæller selv at den opstod på basis af en drøm som igen havde basis i Johannes Åbenbaring(der beskriver dommedag). Men det interessante ved sangen er ikke så meget de kristne undertoner eller for den sags skyld den følelse af kommende død der sniger sig ind på en når man hører den. Nej, virkeligt interessant bliver det når man medtænker at Johnny Cash selv samtidig med han kæmpede med sangen kæmpede med mere end en livstruende sygdom.

Vi kan også fremhæve sangen **Spiritual** hvor en del af teksten lyder: "Jesus, I don't wanna die alone," - en sætning der lades med enorm betydning når man tænker på at Johnny Cash's kone og inspirationskilde for mangan en sang imod al forventning døde kun to måneder før ham.

Tanken er altså at scenariet skal fungere som katalysator for en stemning - den stemning som gennemstrømmer Cash's musik - og blandt andet derfor har vi valgt i høj grad at lade det forme sig som et fortællescenarie.

Fortællescenariet som form rummer efter vores mening flere problemer. Et af de største er det fravær af interaktion og dramatisk handling som ellers kendetegner rollespil. Men en af fortællescenariets helt store forcer er at det kan formidle stemning og oplevelser på helt uovertruffen vis.

Men *When the Man Comes Around* bliver ikke et rent fortællescenarie. Det bliver ikke sådan at hver spiller har en fortælling eller en historie som i løbet af scenariet skal formidles til de andre personer. Nej, det vi sigter efter er mere den fælles følelse af ansvar der typisk er i et fortællescenarie. For når alle er fortællere, synes tanken at være, så må vi alle og ikke kun spillederen arbejde for at skabe stemning og drive i scenariet.

1.1 HVORDAN

Vi håber at du i det følgende vil finde alt det du har brug for til at køre scenariet. Men da vi i høj grad har lavet et scenarie som kræver en aktiv rolle som fortolker og medskaber fra din (og spillernes) side kan der være uafklarede spørgsmål. Langt henad vejen håber vi det vil anspore dig til selv at finde på og tilføje, men ellers er du naturligvis velkommen til at kontakte os. Ellers, og i øvrigt, håber vi at du (hvis du skal spille scenariet på Fastaval) vil gribe fat i os og tale lidt om *dine* ideer i løbet af Dag 0.

morten m. jespersen

mads l. brynum

2. 0 EPISK vs. DRAMTISK

Et vigtigt grundlag for scenariet er det teaterteoretikeren og dramatikeren Bertolt Brecht kalder for det episke teater. Hans udgangspunkt er at skabe et teater som er i modsætning til datidens konsumteater hvor man kun kom med et eneste formål: for at blive underholdt. Brecht ville - helt i overensstemmelse med hans politiske overbevisning - et teater der ikke på samme måde brugte tilskuerens energi, men snarere opladede den. Et af de vigtigste punkter var at det episke teater ikke skulle handle så meget om *hvad* der sker, som om *hvordan* det sker. Og det er især den tanke vi vil arbejde med i det følgende.

Men hvor Brechts teater havde et større politisk sigte så er vores formål mindre omvæltende. Vi ønsker ikke at flytte fokus fra *hvad* til *hvordan* i håb om at tilskueren dvs. spilleren, kan gennemskue nogle bagvedliggende sammenhænge og så bringe den erfaring videre med sig ud i verden. Nej, vi ønsker at fokusere på *hvordan* fordi vi på den måde køber spillerens opmærksomhed fri og gør det muligt for ham at koncentrere sig om det rum eller den stemning der er scenariets kerne.

Derfor rummer *When the Man Comes Around* ikke noget overraskende plot, der er ikke nogen overordnet handling og ingen dramaturgisk forløsning. I stedet er der en mulighed for på en anden måde end blot ved at lytte at dykke ned i det univers som skabes af og ligger til grund for John R. Cash's helt igennem fantastiske musik.

3.0 PRAKTISK

Scenariets udgangspunkt er fire forskellige grundholdninger til et emne som især de sidste plader fra American Recordings serien kredser om; nemlig døden. Helt konkret kommer scenariet til at forløbe over fire scener hvori spillerne på skift spiller hovedrollen. Det betyder imidlertid ikke at de som sådan får nye roller i hver scene, for de grundlæggende karaktertræk vil være det samme, kun den konkrete manifestation ændrer sig. Og så alligevel ikke så meget.

For hvis fokus skal være på *hvordan* og ikke på *hvad* så nytter det ikke noget at der i starten af hver scene skal etableres en fiktion eller for den sags skyld at spillerne i hver scene sidder med store historier der på den ene eller den anden måde skal formidles. Derfor vil det i virkeligheden ikke blive fire *forskellige* scener, men stort set den samme scene spillet med fire forskellige hovedpersoner. Tanken er at spillerne derved på flere niveauer netop kan ændre deres fokus fra *hvad* der skal ske til *hvordan* det sker. I forhold til scenariet som fortællescenarie er det også vigtigt fordi de enkelte spillere ikke behøver koncentrere sig om at formidle en konkret fortælling - noget der kan bremse mange fortællescenarier - men kan fokusere på at formidle en *stemning*. Og samtidig er det vores faste overbevisning at man på den måde, ved så at sige at låse spillerne fast, åbner op for langt større indflydelse på nogle andre og i denne sammenhæng langt vigtigere punkter.

3.1 TIDEN

Det er vigtigt at understrege at *When the Man Comes Around* er et novellescenarie. Andre novellescenarier varer måske halvanden til to timer, men det er efter vores mening alt for meget i det her tilfælde. Som udgangspunkt mener vi at et traditionelt scenarie helst ikke skal være over tre timer og derfor skal et

novellescenarioe helst køres på under en time. Det gælder også for When the Man Comes Around.

Hver af de fire scener som udgør scenariet varer, afhængigt af spillerne, mellem 8 og 15 minutter. Selvfølgelig er det eksklusive evt. indledende øvelser såsom afspilning af det stykke musik der udgør de enkelte sceners tematiske grundlag. Det kan godt være at et par af dem har stof til at vare længere, men det skal de helst ikke. I stedet skal scenerne komprimeres så det kun er det *vigtige* der fokuseres på og det skal du forklare spillerne inden. På samme måde tror vi også det er vigtigt at du gør spillerne klart at det er en novelle de spiller. Både så de er klar over at scenariet er kort og ikke bliver skuffede over længden, men endnu mere for at de er klar over at scenariet ikke skal sprede sig ud over en hel masse linier - det har man romaner og "almindelige" scenarier til.

Hvis vi kigger på scenariefiktionens tid så er den ikke fastlagt fra starten. Vi har et billede af at alle scenerne foregår engang i 50'ernes USA, men hvor stedet er fastlagt, så er tiden det ikke. Vores forslag er at du gør det klart at tiden ikke er vigtig - ligesom i eventyr der altid bare foregår for lang tid siden. Hvis du gerne vil gøre det klart hvad der kan ske og hvad der ikke (har man f.eks. internet?) så kan du komme med en kort introduktion inden, men husk bare at det er sekundært i forhold til scenariets tema som gerne skulle være tidsløst.

3.2 MUSIKKEN

En anden vigtig del af scenariet er musikken, vi har taget udgangspunkt i. Derfor er det ikke bare en mulighed, men et krav at du som spilleleder har adgang til en eller anden form for musikanlæg mens du kører scenariet. Skal du spille scenariet på Fastaval 2005 vil vi sørge for at give dig en cd i løbet af Dag 0,

men ellers og i øvrigt kan du finde en trackliste bagerst i scenariet.

Under den nærmere gennemgang af selve scenariet vil vi komme med anvisninger til hvordan musikken helt konkret skal bruges, men primært skal den fungere som igangsætter af en scene og som et redskab til at anslå den stemning - personificeret ved den konkrete hovedperson - der skal være i scenen.

3.3 SPILLEDEREN

Noget du skal være forberedt på er at du som spilleleder kommer til at have en meget mindre aktiv rolle end du måske er vant til. Spillelederen - fortælleren er måske et bedre ord - skal primært fungere som igangsætter af scenerne, altså som den der udstikker rammerne for spillernes virke. Men samtidig lægger vi også op til at du netop fordi du skal fungere som en fortællerskikkelse kan have meget direkte indflydelse på spillernes gøren og laden i løbet af scenariet. Nogle spillere vil måske se dette som et angreb på de friheder rollespil normalt giver for spillernes virke, men forhåbentlig kan du overbevise dem om at det tjener præcis det modsatte formål. Alt for meget rollespil giver fuld frihed til spillerne, det gode rollespil er derimod det som nøje udstikker de rammer der er for den for på den måde at sikre at spillerne foretager valg som har betydning i forhold til scenariet.

Helt konkret foreslår vi at du som fortæller konsekvent bruger datid når du sætter scenen, guider spillerne videre eller runder tingene af. Dels vil du på den måde antyde at fortællingen så at sige foregår i et separat "rum", men mere praktisk vil det også give din fortælling mere autoritet. Det du siger er noget som er sket og derved kan spillerne ikke bare ændre det. I modsætning hertil tror vi et er altafgørende at opfatter at selvom de måske også fortæller historier om fortiden, så foregår det hele i en

form for præsens (altså en tid som er nu, ikke nødvendigvis grammatisk præsens). Dels fordi det vil øge det dramatiske, men også fordi det vil give dig mulighed for at fortolke og evt. rette ind. Idet spillerne fortæller og agerer i nutiden er det de siger jo blot deres oplevelse af situationen, men som fortæller med det store overblik kan du jo sagtens senere røbe - ved at bruge datid - at tingene faktisk så anderledes ud. Vi siger ikke at du dermed skal gå ind og lave om på den historie spillerne skaber, men muligheden for små justeringer er på denne måde til stede. Og samtidig er det en ikke uvæsentlig pointe at tingene netop ikke altid er ens set med nutidens eller datidens blik.

3.4 PRAKTISK OM SCENERNE

Dette leder os videre til hvordan du i det hele taget skal præsentere scenariet, scenerne osv. for spillerne. Overordnet er tanken at der skal være så lidt metakommunikation som overhovedet muligt. Altså ikke så meget udenomssnak og ikke så mange afbrydelser. Gør spillerne klart at det er et kort scenarie, og ligesom de formodes at kunne koncentrere sig om en hel undervisningstime eller en film, så må de også kunne bevare fokus under hele afviklingen af scenariet. Vi vil derfor anbefale at du ikke holder nogen pauser, men lader ryge og gå toilettet inden spillet starter.

Kigger vi lidt nærmere på afviklingen forestiller vi os den forløber nogenlunde sådan her:

1 - præsentation af konceptet for scenariet, herunder også de regler eller guidelines der er for afviklingen (se nedenfor under de enkelte scener).

2 - udlevering af arketyper.

3 - første scene. Består af følgende underpunkter:

- a - udlevering af manifestationer
- b - musikken til scene 1 afspilles mens spillerne læser.
- c - spillelederen sætter scenen.
- d - scenen spilles/fortælles.
- e - spillelederen runder scenen af.

Punkt tre gentages naturligvis indtil scenariet er færdigt. Hvis du ønsker det er det naturligvis oplagt hvis du som fortæller så at sige skaber en ramme for de fire scener, men ikke en decideret rammefortælling. Scenariet handler ikke - som typiske fortællescenarier - om nogle der fortæller deres historie til hinanden, men er netop fragmentarisk på samme måde som et album med fire sange der kredser om samme form og tema ville være det. Snarere skal der være tale om at du som spilleleder på en god måde får introduceret spillerne til universet og på samme måde guider dem ud igen.

3.5 OM AT FORTÆLLE

Vi lægger altså op til at scenerne i høj grad skal bæres af større og mindre historier som spillerne fortæller samt ikke mindst af dig der som fortælleren skal binde det hele sammen til et større hele. Blandt andet for at gøre spillet så naturligt som muligt, men også for at undgå spillerne skal sidde med en masse materiale giver vi kun antydninger af hvordan de enkelte historier skal forløbe. Selvom de i de enkelte scener primært vil fungere som inspiration for spillerne vil vi anbefale at du læser dem igennem (findes under "manifestationer") så du evt. kan skubbe lidt til en spiller der er gået i stå.

Men hvis scenariet skal være så løst er det vigtigt at spillerne er med på ikke bare at de selv har lov til at skabe handlingen, men også at de ved hvordan man improviserer. Vi vil på Fastaval

starte med noget fælles opvarmning for de grupper som skal spille vores scenarier, men det vigtigste element ved impro skal du selv sikre dig at dine spillere har forstået; nemlig at de skal sige ja.

At sige "ja" vil i improsammenhæng sige at man accepterer de bud de andre kommer med - også selvom de måske ikke passer med det man selv havde tænkt sig. Det vil altså sige at man også sagtens kan sige ja uden at acceptere, for eksempel ved - når man får et oplæg - at sige: "ja" vi skændtes dengang, men jeg vil meget hellere tale om. I rollespilssammenhæng er det vigtigt at understrege at man ikke bare - ligesom i drama - skal acceptere *alle* bud. Der skal være plads til uenighed, men det skal være sådan at hvis man smider en hændelse eller et bud ud i forum, så kan det ikke bare ændres. Undtagelsen herfra er naturligvis din rolle - du kan ændre alt det du vil fordi du som fortæller har det store overblik som spilpersonerne mangler.

Vi kan i øvrigt nævne at drama og dermed impro er et af punkterne på årets Dag 0 hvor du altså - hvis ovenstående lyder helt sort - kan stifte nærmere bekendtskab med blandt andet ideen bag at sige ja.

4.0 FIKTIONEN

Men spørgsmålet er så: hvad handler det egentlig om. Vi har svaret allerede i foromtalen; *When the Man Comes Around* er et scenarie om at savne og længes, om at elske og miste og frem for alt et scenarie om at dø. Men i endnu højere grad handler det måske om fire forskellige måder at forholde sig til døden på. Og det er de fire måder som er grundlaget for de fire arketyper spillerne i løbet af scenariet skal give liv.

4.1 ARKETYPERNE

Der er fire arketyper som spillerne bygger deres konkrete karakterer på gennem hele scenariet. Vi anbefaler du læser selve teksten som skal udleveres, men nedenfor finder du en kort beskrivelse af de fire.

Den uskyldige

For Den uskyldige er døden ikke noget der tænkes på, måske ikke engang et koncept der for alvor er blevet overvejet. Ikke nødvendigvis fordi Den uskyldige er dum, men fordi det bare ikke er noget han/hun har tænkt over. Den uskyldige har selvfølgelig kimen til især rebellen i sig, men også til de andre arketyper. For når først døden er der, hvordan skal man så forholde sig til den?

Rebellen

Den typiske lev stærkt, dø ung-type. Døden er noget man populært sagt stirrer direkte i øjnene og ler af. Måske fordi man er så ung og levende at den virker usandsynlig? Eller måske også fordi man inderst inde frygter den fordi den er den ultimative modsætning til det liv man lever nu. Så derfor bliver døden også noget man konstant søger.

Elskeren

Elskeren er den som har noget at miste og måske derfor forholder sig til døden på en også lidt pragmatisk måde. Har man børn skal der fx tages hensyn til dem. Det betyder ikke at Elskerens bare er praktisk og/eller pragmatisk, men snarere at i det øjeblik man elsker nogen, så ved man også at der følger et ansvar og nogle konsekvenser med.

Den afklarede

Der forbereder sig på døden som han/hun ved vil komme. Derved bliver det vigtige ikke bare tiden op til, men også det liv der ligger før. Det betyder ikke at den afklarede nødvendigvis har affundet sig med sin egen død, men mere med døden som et konkret vilkår. Den afklarede er så at sige den som har mistet og som ved hvordan det føles.

4.2 MANIFESTATIONER

I hver scene tager spillerne som sagt en ny rolle. For at spillet skal glide så nemt så muligt er disse rolle barberet ned til et absolut minimum. Mængden af baggrund og relationer er således kun det som skal til for at scenen skal spilles, ligesom vi for at de kan læses og forstås hurtigt har valgt en stil der i højere grad forklarer end skaber stemning. Det vil også sige at det er vigtigt at du præsenterer de enkelte manifestationer inden scenen går i gang for alvor. Vi vil naturligvis foreslå at du gør det i rollen som fortæller og ikke i rollen som spilleleder.

Ud over en beskrivelse af rollen rummer hver enkelt manifestation nogle antydninger af historier som skal/kan fortælles i scenen, og så anvisninger på noget vi kalder skæbnespil. Skæbnespillet er det som får handlingen i de enkelte scener til at skride fremad på en måde som for spillerne vil føles mere naturlig end hvis du hele tiden griber ind. Det er små anvisninger på ting de i en given situation skal gøre, og selvom det måske virker som et lovligt styrende redskab så håber vi det vil føles helt i tråd med både de enkelte karakterer og handlingen i scenen. Desuden kan man indvende at hvis nu spiller A gennem sin manifestation har fået besked på at gøre noget, ja så er det kun ham der lægger mærke til at handlingen styres. De andre kan bare opfatte det som et strejff af genialitet, hvor forfatterens klamme kontrolhånd nok bliver

mere synlig hvis du hver gang går ind og dikterer handlingsgangen. Og igen må vi også understrege at spillernes frihed til at gøre som de vil ikke er det vigtige for os med dette scenarie. Scenariet handler om at dø, og ligesom vi alle godt ved at vi skal dø så gør det heller ikke noget at alle ved nogenlunde hvad der kommer til at ske.

Nedenfor - under de enkelte scener - finder du en kort præsentation af alle manifestationerne. De lange beskrivelser findes i Appendix II til V.

4.3 SCENERNE

Ligesom spillerne i løbet af scenariet tager rollen som forskellige manifestationer af den samme grundlæggende arketype, således vil også scenerne på mange måder være de samme. Stederne de foregår minder meget om hinanden, de grundlæggende konflikter har meget til fælles og nogle af karaktererne - manifestationerne - vil måske endda være ens fra scene til scene, men arketyperne bag vil være en anden.

Det grundlæggende sted i alle scenerne er en bar, en diner, en restaurant eller noget tilsvarende. Det kunne i princippet være samme sted i alle scener, men om det rent faktisk hænger sådan sammen er mindre vigtigt. Det vigtige er at det er et sted hvor mennesker mødes og hvor historier udveksles, men også et sted hvor snart sagt hvem som helst kan komme vandrende ind af døren. Det gør at historierne kan udvikle sig, at karakterer kan komme og gå og ikke mindst at konflikterne pludselig kan komme til at fylde mere fordi de så at sige kommer ud i offentligheden. Stedet kam som sådan se ud som det passer dig, men vores tanke er at det ligner en diner der ligger lidt ude på landet som de så ud 50'ernes USA.

Nedenfor finder du en gennemgang af de fire scener som udgør scenariet. Her vil der stå hvordan scenen cirka skal forløbe, hvem der er med og i hvilke manifestationer, hvordan scenen kan slutte osv. Ud over det knytter der sig en bestemt sang (som scenen desuden er opkaldt efter) og fire korte rollebeskrivelser til hver scene. Sangen skal formidle - gennem tekst og/eller melodi - den grundlæggende stemning i scenen og vil efter vores mening fungere perfekt som intro. Rollebeskrivelserne skal udleveres til de respektive spillere inden scenen går i gang så de ved hvem de er. For at spare tid er det nemmest hvis du laver en generel introduktion til hver manifestation inden scenen går i gang.

Læg i øvrigt mærke til at scenerne på mange måder er meget rigtigt opbygget, men samtidig ikke er skrevet ud indtil mindste detalje. Det er naturligvis fordi det vigtige ikke bare er de ting som vi så at sige har planlagt der skal ske, men især de historier spillerne - med baggrund i deres arketyper og manifestationer - vælger at fokusere på. Igen, fokus er ikke på *hvad* der sker, men *hvordan* det gør det.

For at undgå at spillerne skal gennemlæse alt for meget materiale før hver scene har vi lavet både beskrivelserne af de enkelte manifestationer og forslagene til historier korte og "to the point". Det betyder også at det som nævnt i høj grad er op til dig som fortæller at sætte scenen. Det skal forstås sådan at spillerne ikke ved gennemlæsning af deres manifestationer nødvendigvis ved hvor scenen foregår og hvad den starter med. Det vil også sige at det er op til dig at præsentere de forskellige manifestationer så alle ved hvem de andre er. Det betyder naturligvis også at du, fordi de konkrete informationer er relativt sparsomme, har ret stor frihed til at tegne et billede af den fiktion det hele

foregår i. Og det er naturligvis lige præcis det vi vil opfordre dig til at gøre.

Endelig skal det understreges at de numre som scenerne er opkaldt efter ikke bare skal ses som et stykke stemningsmusik, men også som et sted at hente inspiration. Ikke nødvendigvis i konkrete detaljer fra tekstuniverset, men mere i det overordnede feel. Vi vil som sagt sørge for at have en cd med numrene med til dig når vi rammer Fastaval ellers er de alle at finde på box-sættet **Unearthed**.

4.3.1 DEN USKYLDIGES SCENE - Country Boy

*Country boy, ain't got no shoes
Country boy, ain't got no blues
Well, you work all day while you're waitin' to play
In the sun and the sand, with a face that's tan
But at the end of the day, when your work is done
You ain't got nothin' but fun*

- John R. Cash

Scenen handler om at være barn. Om at være ubekymret og om på ingen måde at tænke på fremtiden. Ikke fordi man er ligeglad med den eller ikke et eller andet sted godt ved den kommer, men fordi nuet fylder så meget. Men som alle scener i scenariet handler den også om døden og afslutninger.

Hovedpersonen i scenen er Den uskyldige. Det er sommer og han hænger ude foran sin fars diner sammen med sine bedste venner og sin trofaste hund. Det er en af de sidste dage i sommerferien, solen skinner og bekymringer er noget af det sidste de tænker på.

Her sidder de og fortæller røverhistorier, tænker tilbage på sommerferien og glemmer verden omkring dem.

Manifestationer

Roddy - Hans far ejer dineren og derfor er han en uofficiel leder af slænget. Det er også hans gamle hund (bare kaldet "dog" eller "hund") der altid går rundt sammen med dem hvilket aftvinger ekstra respekt (Den uskyldige).

Nosebleed - En vild knægt (rigtige navn: James) som altid er med på den værste eller i hvert fald kan lokkes til lidt af hvert. (Rebellen)

Louise (Lou) - Har altid været en del af slænget og dermed en af drengene, men er ved at nå den alder hvor der er forskel på piger og drenge. (Elskeren)

Robert - En lidt gammelklog fessordreng. Ikke dermed sagt at han er bange af sig, men han tenderer til at vide bedre (giver han indtryk af). (Den afklarede).

Forløb

Scenen forløber over tre faser hvoraf den første skal være klart den længste.

1. Last days of summer - Det er som sagt sidste dag af sommerferien og slænget mødes, som sædvanlig, bagved dineren for at tvinge de sidste dråber ud af ferien. Men i stedet for at lave noget går dagen med at fortælle historier. Røverhistorier og anekdoter om ting de har oplevet i løbet af sommeren. Når du synes at der er skabt en god stemning af ubekymrethed, og ikke mindst når du føler fase er udspillet, kommer Roddys far ud og dermed går næste fase i gang.

2. En afsked - Roddys far kommer for at hente hunden. Du vælger selv om du vil fortælle denne sekvens eller spille den med dig

selv som faderen. De får besked på ikke at gå med og det skal være klart for alle - selvom det ikke må siges direkte - at den skal aflives.

3. En afslutning - Men hovedpersonen sniger sig med. Måske også de andre, men det bestemmer Den uskyldige som fortæller hvad der sker i med hunden. Du må gerne, helst skriftligt, informere spilleren om at det jo er ude på landet og at det derfor nok er noget som klares på en direkte og for et barn noget brutal måde.

Historier

I de konkrete manifestationer vil der være forslag til hvilke historier der kan fortælles. Det vigtige er dog at der hviler et skær af afslutning over historierne. Børnene ser tilbage på noget der er forbi, måske er det endda deres barndom som (især for pigens vedkommende) er ved at være slut. Og når det drejer sig om hunden er det vigtigt at der også her er en fornemmelse af at han synger på sidste vers. Hvis ikke spillerne selv får denne stemning frem må du bryde ind som fortæller og puste til den.

Tematik & vigtige detaljer

Scenen handler om at blive ældre på godt og ondt og derfor er følelsen af en nært forestående transition vigtig. Og eftersom scenen i bund og grund handler om alvorlige emner er det vigtigt at det hele ikke ender i børnehaven. Derfor skal du også overveje børnenes alder inden I starter på scenen. Vi forestiller os de er en 10-11 år, men det er ikke så vigtigt. Det vigtige er at de er i grænselandet hvor mange ting - især døden - stadig er noget man ikke forholder sig til, men hvor man alligevel har en evne til at reflektere og dermed fortælle.

4.3.2 REBELLENS SCENE - I Won't Back Down

*Well I won't back down
No I won't back down
You can stand me up at the gates of hell
But I won't back down*

- Tom Petty

Scenen handler ikke at gå på kompromis. Om at være ung og vild og om at leve livet på kanten uden at tænke for meget over dagen i morgen. Det handler - populært sagt - om at leve stærkt og dø ung, men det er måske også for meget sagt. For døden er ikke rigtig noget der findes. Jo, for alle andre måske, men som udgangspunkt er døden og frygten for det noget man ler af. Måske fordi man på den måde føler man lever stærkere, eller måske fordi man på den måde kan dæmpe angsten.

Hovedpersonen i scenen er arketyperen Rebellen. Han inkarnerer netop den ovenstående holdning til døden, og som den ukronede konge af et slægt der mødes om aftenen på Joes Diner sørger han for at det er hans holdning og attitude de andre kopierer. Aftenen handler om pral og vilde anekdoter, men måske især om en udfordring der får langt mere vidtrækkende konsekvenser end nogle havde forestillet sig.

Manifestationer

Johnny - Lederen af slægtet (Rebellen)

Lindy - Johnnys kæreste (Elskeren) - husk at hun ikke bare er en kæreste, men en del af slægtet, og derfor har mange af de samme træk som de andre.

Damien - En af vennerne, men samtidig en rival til titlen som "konge" (Den uskyldige)

Martin - Johnnys trofaste ven og støtte (Den afklarede)

Forløb

Scenen forløber i tre faser. Noget af forløbet vil være skrevet ind som instruktion eller skæbnespil i de konkrete manifestationer:

1. Pral - Scenen starter med at Manifestationerne fortæller anekdoter om de gange hvor de har levet livet på kanten. Historierne skal blive vildere og vildere (uden dog at blive usandsynlige) og stemningen mellem fortællerne skal blive mere og mere konfronterende. Fasen kulminerer når Damien fortæller en vild historie som Johnny ikke umiddelbart kan stikke.

2. Udfordring - I stedet for at overgå historien foreslår Johnny at hans modstander kommer med en udfordring. Denne diskuteres og må gerne være meget vild. Når udfordringen accepteres (og det skal helst være noget som kan foregå på stedet) slutter denne fase.

3. Konsekvens - Den sidste fase former sig som en kort epilog eller fortælling fra Johnny. Giv ham besked om at fortælle hvordan det forløb og understreg at det fik fatale konsekvenser. Du kan evt. udspecificere disse hvis du føler spillerne har brug for det.

Historier

I de konkrete manifestationer vil der være stikord til nogle historier som kan fortælles i første fase. Det kan være noget med en gang man var på kant med loven, noget om en tidligere udfordring osv. Stilen skal være brovtende og macho (også fra Lindys side) og det må du ikke tøve med at understrege. Husk improregler - et bud skal som udgangspunkt accepteres.

Tematik

Eftersom det er Rebellen scene er det primært hans (eller hendes) forhold til netop døden som er det helt centrale tema i scenen. Det vil altså sige at scenen gerne skulle ende med at spilleren som er Rebellen på en eller anden måde overvejer sin karakter og dennes syn på døden i lyset af hændelserne. Det er ikke nødvendigvis det samme som at Rebellen skal gennemgå en form for forandring eller at der skal være en morale på scenen, men hvis I gennem spillet kan nå frem til en situation hvor forandring er mulig eller en morale (forstået som en lektie eller en analytiske konklusion) antydes, så er det jo kun godt.

4.3.3 ELSKERENS SCENE - Spiritual

Jesus I don't wanna die alone

Jesus oh Jesus I don't wanna die alone

My love wasn't true Now all I have is you

Jesus oh Jesus I don't wanna die alone

Scenen handler om at elske og om at miste den man elsker - eller tro man gør det. Og dermed er det også en scene om jalousi, om uafklarede uoverensstemmelser og om hvilke ting der skal siges og hvilke der måske ikke skal. Mere konkret er det en scene om en nært forestående død og om spørgsmålet om hvordan den sidste tid sammen bruges.

Hovedpersonen i scenen er Elskereren - en kvinde som for ikke særlig lang tid siden har fået at vide at hun har meget kort tid tilbage at leve i. Hun har sat sin mand og deres gamle ven og præst i stævne på det sted hvor de to mødte hinanden, og sammen mindes de gamle dage. Hun har måske besluttet sig for at fortælle dem sandheden, men sagerne kompliceres idet en gammel kæreste - og nær

ven af hende - pludselig dukker op. Så centralt i denne scene er den uoverensstemmelse som dette uundgåeligt vil medføre mellem Elskeren og hendes elskede, og ikke mindst spørgsmålet om hvor man lægger fokus: på nuet? I fremtiden? Eller måske i fortiden?

Manifestationer

June - en kvinde som måske er i fyrrerne eller halvtredserne. Har for nylig fået at vide at hun har meget kort tid tilbage at leve i (kræft) og har sat Thomas og Peter (se nedenfor) i stævne for måske at fortælle dem det. (Elskeren.)

Thomas - Junes mand. Han ved nok godt at hun har været syg, men regner ikke med at det er alvorligt. (Rebellen)

Peter - En ven af de to og også deres præst. Han viede dem og har kendt June siden før hun mødte Thomas for 20 år siden. (Den afklarede)

Morgan - Junes tidligere kæreste (forlovede?) som Thomas i sin tid "stjal" hende fra. Der har aldrig været dårlig stemning mellem dem (Den uskyldige).

Forløb

Scenen forløber i fire faser, men overgangene mellem dem er ikke lige så tydelige som i den foregående scene:

1. En hemmelighed - June overvejer stadig om hun skal fortælle Peter og især Thomas om resultatet af undersøgelsen. Den officielle grund til at mødes er at det er 20 år siden de to mødte hinanden og i denne fase handler det om det møde og om det efterfølgende bryllup. Det er June som så at sige trækker historierne ud af de to andre. Fasen skal slutte inden hun når at beslutte sig for om hun vil sige det eller ej.

2. Et møde - Morgan ser tilfældigvis June og kommer hen for at hilse. Det er vigtigt at understrege at de to er/har været nære

venner og at hun - set i lyset af sin sygdom - har lyst til at tale med ham. Hun hiver også en historie ud af ham, og hans fortæller - evt. flankeret af Peter som har set til fra sidelinien - om deres forhold og om hvordan hun blev "stjålet" fra ham. Når historien er slut/rundet af skal Morgan videre og Peter følger ham ud (står i manifestationen). Næste fase går i gang.

3. Et skænderi - Thomas har tendens til at være en jaloux type og starter et skænderi; hvorfor - siger han måske - skal hun tale så meget med ham når det nu er deres dag? Måske vælger June at afværgede det ved at fortælle ham sandheden og i det øjeblik hun gør det - inden han når at reagere - slutter fasen ved at en bevæbnet røver kommer ind.. Du kan også selv slutte den på samme måde når det er passende.

4. En tragedie - Den sidste fase fortælles af June og handler om hvordan dagen endte. Hun har meget frie hænder, men det vigtigste er at Thomas bliver skudt. Om han dør eller blot er tæt på er op til spilleren.

Bemærk at selvom denne scene kan virke lang så skal den ikke være det. Netop fordi der som udgangspunkt er megen inaktiv tid for nogle af spillerne er det vigtigt den ikke bliver for lang og i så fald må du hjælpe den lidt på vej. Også fordi scenen, fordi historierne handler mere om følelser end om handlinger, godt kan blive svær for nogle spillere.

Historier og tematik

Ligesom i de foregående scener vil der være stikord i manifestationerne. Men overordnet set handler historierne om ting som har været og ikke mindst ting man har haft sammen. Det er som sagt - om end spillerne måske ikke ved det når scenen går i gang - en scene der i høj grad handler om at miste. Derfor er det vigtigt

at spillerne har en fornemmelse af at de fire manifestationer har haft noget sammen som de nødig vil miste.

4.3.4 DEN AFKLAREDES SCENE - The Man Comes Around

*Whoever is unjust, let him be unjust still
Whoever is righteous, let him be righteous still
Whoever is filthy, let him be filthy still
Listen to the words long written down
When the man
comes around*

- Johnny R. Cash

Scenen er scenariets sidste og handler i høj grad om at tage afsked. Eller måske snarere om at stå til regnskab. Ligesom sangen bag titlen handler om de sidste dage og Dommedags komme, så er fokus for denne scene også en afslutning. På den måde kommer den også i høj grad til at handle om det liv der er levet, om de ting man husker og de ting man helst vil glemme.

Hovedpersonen i scenen er Den afklarede, selvom det måske ikke er helt hvad han er når scenen starter. Der er lagt op til at Den afklarede er navngivet efter sit forhold til døden, men måske er det ikke så simpelt. Jo, han ved han skal dø og at han skal dø snart, men spørgsmålet er om han har forliget sig med tanken? Og om man kan tage ordentligt afsked hvis man ikke har?

Helt konkret handler scenen om en gammel uoverensstemmelse mellem far og datter om sidstnævntes giftermål med en mand faderen på mange måder ikke brød sig om. På foranledning af sin ven og præst har han sagt ja til at mødes med de to, men om de kan tilgive hinanden er langt fra sikkert.

Manifestationer

John - En syg og gammel man der synger på sidste vers. Selvom han har affundet sig med at han skal dø er han sandsynligvis stadig bitter over det. (Den afklarede)

Simon - Johns gamle ven og præst. Han har sat far og datter i stævne, men at nå frem til en form for forsoning er måske sværere end han havde regnet med. (Den uskyldige)

Cindy - Johns yngste datter. Har modstræbende sagt ja til at mødes med sin far som hun ikke har talt med siden sit bryllup. (Rebellen)

Rick - Cindys mand. Er på sin vis præstens allierede, men han har på sin vis heller aldrig tilgivet faderen hans (i Ricks øjne) fejltagelser. (Elskeren)

Konflikten

Hvori uoverensstemmelsen præcist står vil vi lade være op til spillerne. Men sikkert er det dog at ingen har samme billede af hvad der helt præcist skete dengang. Ja, de forskellige karakterer har endda forskellige opfattelser af præcist *hvornår* problemerne startede. Derfor har de også forskellige holdninger til hvem der bærer skylden og til hvordan man evt. kan nå frem til en forsoning.

Vi forestiller os at Rick og John har mødt hinanden inden John mødte Cindy. Måske var det på et værtshus hvor der opstod problemer med dem, måske var John betjent og tog John i noget eller måske noget helt tredje. Datteren derimod mener at problemet er startet på et helt andet tidspunkt og at den historie ikke kan forklare den modvilje faderen tilsyneladende føler over for hendes ægteskab. Og måske, kan Simon som udenforstående røbe, er der også andre ting at tage i betragtning. Der vil - som altid - være

forslag til historier i manifestationerne, men de vil være langt mere generelle end i tidligere scener.

På den måde bliver denne scene meget åben. Den kommer i høj grad til at afhænge af spillernes innovation, deres evner til at improvisere og ikke mindst af om du kan puste til de historier som måske lige mangler lidt for at få vinger. Vi tror det kan lade sig gøre, ikke mindst fordi I har haft tre scener inden til at øve jer.

Forløb

Scenen forløber over 3 faser hvor den første og anden kan siges at overlapse løbende.

1 Præsentation - De stridende parter mødes og præsten forklarer hvorfor han har sat dem stævne. Der må gerne lægges op til at præsten fra starten vil møde modstand hvis han præsenterer sit virkelige formål. Når folk har fået de første indtryk overstået og det bliver klart at konflikten stadig er der slutter fasen med at præsten spørger den første af de tre om hvad der egentlig skete.

2. Øjet der ser - På skift fortæller de tre - lokket af præsten - om deres syn på sagen. Det er vigtigt at spillerne forstår at de - selvom der som udgangspunkt er tale om den samme hændelse - er meget uenige. Fasen slutter når alle har givet deres syn på sagen, men *inden* en eventuel forsoning nås.

3. En afsked - Sidste fase foregår til Johns begravelse. Om han fortæller som en slags "engel", som et videobånd, som en tale en anden læser op eller noget helt andet er ikke vigtigt. Det vigtige er hvordan det endte den dag på dineren, og ikke mindst den konklusion han når frem til.

Historier og tematik

Meget af det som skal være i fokus i denne scene er allerede antydnet. Det er dog vigtigt at understrege at fornemmelsen af afslutning og af at skulle tage afsked skal gennemsyre hele scenen. På den måde kommer den i nogen grad til at minde om den foregående scene, men forskellen ligger i at hvor elskerens scene handler om hvordan man vil forholde sig til døden, så handler denne scene mere om hvordan man vil forholde sig til det liv man har levet.

4.3.5 FORTÆLLERENS AFSLUTNING

Hvis du ønsker det kan du runde scenariet af med at binde en krølle på fortællingerne. Gør det kort og præcist og sørg for at blive i rollen som fortæller. Du kan også vælge at spille endnu et stykke musik hvis du føler det passer ind i situationen. I så fald vil vi foreslå enten Meet Me in Heaven eller We'll Meet Again - begge findes på cd'en du får til Fastaval.

MANIFESTATIONER TIL DEN USKYLDIGES SCENE

RODDY

Arketype

Den uskyldige

Beskrivelse

Sommerferien synger på sidste vers, men det bliver en du vil huske for altid. Sammen med dine venner og ikke mindst din trofaste hund (kaldet "dog" eller "hund") har du gjort alt hvad du kunne for at vride så meget som muligt ud af sommeren. Men nu sidder I, som så mange gange før, bag din fars diner. Ikke for, som I plejer, at planlægge nye ekspeditioner og skarnsstreger, men for at mindes en helt fantastisk sommer. Du ved godt at det nok bliver den sidste sommer hvor "dog" lever, og du har måske også en fornemmelse af at Lou (Louise) ikke hænger med jer drenge til næste år. Men lige nu er det lige meget, det er nuet og sommeren der var som tæller.

Vigtige detaljer

Scenen handler om at blive ældre på godt og ondt og derfor er følelsen af en nært forestående forandring vigtig. Men fokus skal hele tiden være det nu som I oplever og den sommerferie som I gennem historier om den forsøger at få til at vare længere. Og eftersom scenen i bund og grund handler om alvorlige emner er det også vigtigt at det hele ikke ender i børnehaven. Selvom du spiller et barn er det altså altafgørende at du ikke spiller rollen barnligt.

Skæbnespil

Der er ingen specielle opgaver i scenen.

Historier

Nedenfor finder du stikord eller sætninger som måske kan inspirere dig til de historier som udgør en vigtig del af scenen. Husk at udgangspunktet helst skal være ting I har oplevet sammen i løbet af sommeren. Og husk også at din efterhånden ret gamle og affældige hund (blot kaldet "hund" eller "dog") har været en vigtig del af slænget og derfor måske også spiller en central rolle. Det kan være om dengang I var på æblerov og Robert var lige ved at blive fanget, da I sneg jer ind i det lokale spøgelseshus eller noget helt andet.

Historierne må mere overordnet gerne handle om:

- Drengestreger
- Ting man kun kan lave om sommeren.
- uhyggelige oplevelser.
- at holde sammen og klare tingene som en gruppe.

Historierne må også gerne tage udgangspunkt i din position som gruppens "leder", men det er ikke noget krav. Og endelig skal du ikke være bange for at smøre lidt tykt på Selvom de andre sikkert er med i historierne er der nok ingen som vil protestere over lidt overdrivelser til at gøre historierne bedre.

NOSEBLEED/NÆSEBLØD/JAMES

Arketype

Rebellen

Beskrivelse

Sommerferien synger på sidste vers, men det har været en af de vildeste du kan huske. Sammen med Lou, Robert, Roddy og ikke mindst hans trofaste hund "dog" har du gjort alt hvad du kunne for at vride så meget som muligt ud af sommeren. Men lige nu sidder I, som så mange gange før, bag Roddys fars diner. Ikke for, som I plejer, at planlægge nye ekspeditioner eller skarnsstreger, men for at mindes en helt fantastisk sommer som desværre snart er forbi.

Vigtige detaljer

Scenen handler om at blive ældre på godt og ondt og derfor er følelsen af en nært forestående forandring vigtig. Men fokus skal hele tiden være det nu som I oplever og den sommerferie som I gennem historier om den forsøger at få til at vare længere. Og eftersom scenen i bund og grund handler om alvorlige emner er det også vigtigt at det hele ikke ender i børnehaven. Selvom du spiller et barn er det altså altafgørende at du ikke spiller rollen barnligt.

Skæbnespil

Der er ingen specielle opgaver i scenen.

Historier

Nedenfor finder du stikord eller sætninger som måske kan inspirere dig til de historier som udgør en vigtig del af scenen. Husk at udgangspunktet helst skal være ting I har oplevet sammen i løbet af sommeren. Det kan være om dengang I var ude og svømme i grusgraven og Roddys hund reddede en af jer, om dengang I lå i "krig" med en anden gruppe eller noget helt andet.

Historierne må mere overordnet gerne handle om:

- Drengestreger
- Ting man kun kan lave om sommeren.
- uhyggelige oplevelser.
- at holde sammen og klare tingene som en gruppe.

Historierne må også gerne tage udgangspunkt i at du er den vildeste (som i "mest dumdristige") i gruppen og ham som altid ender med at blive lokket til noget, men det er ikke noget krav. Og endelig skal du ikke være bange for at smøre lidt tykt på. Selvom de andre sikkert er med i historierne er der nok ingen som vil protestere over lidt overdrivelser til at gøre historierne bedre.

LOUISE (LOU)

Arketype

Elskeren

Beskrivelse

Sommerferien synger på sidste vers, men det har været en af de bedste du nogensinde har haft. Sammen med drengene (Robert, Nosebleed og selvfølgelig Roddy og hans hund "Dog") har du gjort hvad du kunne for at få så meget ud af sommeren som muligt, men det er ved at være slut. Lige nu sidder I, som så mange gange før, bag Roddys fars diner. Ikke for, som I plejer, at planlægge nye ekspeditioner og bedrifter, men for at mindes en helt fantastisk sommer. En sommer som du på mange måder ved bliver den sidste af sin slags.

Vigtige detaljer

Scenen handler om at blive ældre på godt og ondt og derfor er følelsen af en nært forestående forandring vigtig. Men fokus skal hele tiden være det nu som I oplever og den sommerferie som I gennem historier om den forsøger at få til at vare længere. Og eftersom scenen i bund og grund handler om alvorlige emner er det også vigtigt at det hele ikke ender i børnehaven. Selvom du spiller et barn er det altså altafgørende at du ikke spiller rollen barnligt.

Læg også mærke til at selvom du er pige så er du i høj grad en af drengene. Men når det er sagt skal det også understreges at du er ved at nå den alder hvor du kan mærke der er forskel på drenge og piger. Spørgsmålet er om det giver problemer?

Skæbnespil

Der er ingen specielle opgaver i scenen.

Historier

Nedenfor finder du stikord eller sætninger som måske kan inspirere dig til de historier som udgør en vigtig del af scenen. Husk at udgangspunktet helst skal være ting I har oplevet sammen i løbet af sommeren. Det kan være om dengang I overnattede i skoven alle sammen og om at det ikke helt blev som planlagt. Eller måske om dengang I mødte landsbyens særling og fandt ud af mere om ham end I havde regnet med, eller måske noget helt tredje.

Historierne må mere overordnet gerne handle om:

- Drengestreger
- Ting man kun kan lave om sommeren.
- uhyggelige oplevelser.
- at holde sammen og klare tingene som en gruppe.

Historierne må også gerne tage udgangspunkt i at du er den eneste pige i gruppen og nogle af de problemer det måske giver, men det er ikke noget krav. Og endelig skal du ikke være bange for at smøre lidt tykt på. Selvom de andre sikkert er med i historierne

er der nok ingen som vil protestere over lidt overdrivelser til at gøre historierne bedre.

ROBERT

Arketype

Den afklarede

Beskrivelse

Sommerferien lakker mod enden, men det har været en du vil huske langt ud i fremtiden. Sammen med "Slænget" (Lou, Nosebleed og selvfølgelig Roddy og hans hund "Dog") har du gjort hvad du kunne for at få så meget ud af sommeren som muligt, men det er ved at være slut. Lige nu sidder I, som så mange gange før, bag Roddys fars diner. Ikke for, som I plejer, at planlægge nye ekspeditioner og bedrifter, men for at kigge tilbage på en helt uforglemmelig sommer. En sommer som du på en eller anden måde ved I aldrig kommer til at se magen til igen.

Vigtige detaljer

Scenen handler om at blive ældre på godt og ondt og derfor er følelsen af en nært forestående forandring vigtig. Men fokus skal hele tiden være det nu som I oplever og den sommerferie som I gennem historier om den forsøger at få til at vare længere. Og eftersom scenen i bund og grund handler om alvorlige emner er det også vigtigt at det hele ikke ender i børnehaven. Selvom du spiller et barn er det altså altafgørende at du ikke spiller rollen barnligt.

Skæbnespil

Der er ingen specielle opgaver i scenen.

Historier

Nedenfor finder du stikord eller sætninger som måske kan inspirere dig til de historier som udgør en vigtig del af scenen. Husk at udgangspunktet helst skal være ting I har oplevet sammen i løbet af sommeren. Det kan være om dengang I besluttede jer for at blive superskurke og de problemer det medførte, om dengang Roddys hund - Dog - fandt noget mærkeligt ude i den tomme fabrik eller noget helt tredje.

Historierne må mere overordnet gerne handle om:

- Drengestreger
- Ting man kun kan lave om sommeren.
- uhyggelige oplevelser.
- at holde sammen og klare tingene som en gruppe.

Historierne må også gerne tage udgangspunkt i at du er den kloge i gruppen (eller i hvert fald den mest "gammelkloge"), men det er ikke noget krav. Og endelig skal du ikke være bange for at smøre lidt tykt på. Selvom de andre sikkert er med i historierne er der nok ingen som vil protestere over lidt overdrivelser til at gøre historierne bedre.

MANIFESTATIONER TIL REBELLENS SCENE

JOHNNY

Arketype

Rebellen

Beskrivelse

Du er gruppens ukronede konge. Det er dig som har tjek på tingene, dig som bestemmer hvad der er hipt og hvad der ikke er og ikke mindst dig som altid skal overgå de andre. Ikke for at nedgøre dem og egentlig ikke ud fra et behov om at være bedre, men fordi du om nogen har forstået filosofien bag at leve stærkt og dø ung.

Skæbnespil

Scenen handler blandt andet om at prale med bedrifter man har begået eller fortællinger om en gang man har levet livet på kanten. På et tidspunkt vil Damien fortælle en vild historie som du har svært ved at overgå. Når det sker skal du overgå ham ved at bede om en (vild) udfordring der kan udføres nu og her.

Historier

Nedenfor finder du stikord eller sætninger som måske kan inspirere dig til de historier som udgør en vigtig del af scenen. Husk at du gerne må fortælle historier som i kan tænkes at have oplevet sammen. For eksempel om dengang i havde et opgør med en anden "bande", eller da I alle var til fest nede på stranden og Martin lagde an på en bodybuilders kæreste og I alle måtte redde ham ud af pinen.

Historierne må mere overordnet gerne handle om:

- Et liv på kanten af loven
- Hurtige biler, sprit og skydevåben.
- Vilde fester og vildere slagsmål.
- Udfordringer.
- At leve stærkt og dø ung
- Foragt for døden - den sker for andre mennesker, ikke for jer.

Historierne må også gerne tage udgangspunkt i din position som gruppens ukronede konge, men det er ikke et krav.

LINDY

Arketype

Elskeren

Beskrivelse

Du er Johnnys kæreste, men før noget andet er du en independent woman. Wild at heart er nok det udtryk der beskriver dig bedst, og med det kommer også at du ikke gør nogen ting halvt. Det er altid enten eller med dig. Men selvom du måske kun gør en ting af gangen for at kunne gøre den 100% er du ikke blind for andre muligheder. Men det er i fremtiden, og det er nuet som tæller.

Vigtige detaljer

Det er vigtigt at du ikke tager kombinationen af kæreste og Elskeren som en begrundelse for at spille den bly og forsigtige pige. Det er lige præcis ikke det Lindy er. Hun er en del af slænget på lige fod med alle andre og hvis nogen forsøger at patronisere hende på grund af hendes køn skal du nok sørge for de bliver klogere.

Historier

Nedenfor finder du stikord eller sætninger som måske kan inspirere dig til de historier som udgør en vigtig del af scenen. Husk at du gerne må fortælle historier som i kan tænkes at have oplevet sammen. Det kan for eksempel være dengang en anden fyr blev lidt for pågående og Johnny troede han skulle redde dig, eller da Damien havde stjålet en rigtig racerbil som I alle skulle prøve.

Historierne må mere overordnet gerne handle om:

- Et liv på kanten af loven
- Hurtige biler, sprit og skydevåben.
- Vilde fester og vildere slagsmål.
- Udfordringer.
- At leve stærkt og dø ung
- Foragt for døden - den sker for andre mennesker, ikke for jer.

Historierne må naturligvis også gerne tage udgangspunkt i at du er gruppens eneste pige, men det er ikke noget krav.

DAMIEN

Arketype

Den uskyldige

Beskrivelse

Du lever livet på kanten ligesom resten af slænget. Du tænker ikke på konsekvenser, ikke på din egen sikkerhed og mindst af alt på fremtiden. Du har en vag idé om at den kommer et sted derude, men at tænke på den ligger dig fjernt.

I gruppen er du kun overgået i dristighed og vovemod af Johnny, og selvom han er din bedste ven er han derfor også din største rival. For nok handler det først og fremmest om at leve stærkt og dø ung, men det handler også om at være den som gør det mest.

Vigtige detaljer

Selvom du så at sige er en rival til Johnny er det vigtigt at understrege at I på mange måder er bedste venner. Der er altså ikke ondt blod mellem jer, men måske heller ikke kun venskabelig konkurrence.

Skæbnespil

Scenen handler blandt andet om at prale med bedrifter man har begået eller fortællinger om en gang man har levet livet på kanten. En af dine historier - måske allerede din første eller anden - skal være vildere end nogen af de andres (uden dog at blive helt usandsynlig). Læg op til at den nærmest er en direkte udfordring til Johnny om "kongeværdigheden."

Historier

Nedenfor finder du stikord eller sætninger som måske kan inspirere dig til de historier som udgør en vigtig del af scenen. Husk at du gerne må fortælle historier som i kan tænkes at have oplevet sammen. Det kan for eksempel være om dengang Lindy ragede uklar med en hel bar fuld af bikere, eller da I engang brød ind i et hus i det fine kvarter uden I egentlig var enige om hvorfor det lige var en god ide.

Historierne må mere overordnet gerne handle om:

- Et liv på kanten af loven
- Hurtige biler, sprit og skydevåben.
- Vilde fester og vildere slagsmål.
- Udfordringer.
- At leve stærkt og dø ung
- Foragt for døden - den sker for andre mennesker, ikke for jer.

Historierne må naturligvis også gerne tage udgangspunkt i den konkurrence der er mellem dig og Johnny, men det er ikke noget krav.

MARTIN

Arketype

Den afklarede

Beskrivelse

Ligesom resten af slænet du hænger med - Johnny, Lindy og Damien - lever du livet på kanten. For kun ved hele tiden at mærke suset fra vilde udfordringer kan man leve for alvor. Du er måske ikke den sejeste i jeres lille crowd, og måske heller den som ler døden mest åbenlyst i ansigtet. Men måske er der nogle ting som gør at du i nogle situationer er mere fandenivoldsk end de andre? Eller også er du netop den som holder resten af gruppen i kontakt med virkeligheden når den er ved at glide dem af hænde? Det er op til dig.

Historier

Nedenfor finder du stikord eller sætninger som måske kan inspirere dig til de historier som udgør en vigtig del af scenen. Husk at du gerne må fortælle historier som i kan tænkes at have oplevet sammen. Det kan være dengang I kørte til Vegas og lidt havde planlagt at lave et kup, eller måske dengang Johnny mente at hele universitetets football-hold havde lagt an på Lindy og I andre måtte redde hans røv.

Historierne må mere overordnet gerne handle om:

- Et liv på kanten af loven
- Hurtige biler, sprit og skydevåben.
- Vilde fester og vildere slagsmål.
- Udfordringer.
- At leve stærkt og dø ung
- Foragt for døden - den sker for andre mennesker, ikke for jer.

MANIFESTATIONER TIL ELSKERENS SCENE

JUNE

Arketype
Elskeren

Beskrivelse

For nylig har du fået at vide af din læge at du ikke har lang tid tilbage at leve i. Måske er det måneder, eller måske er det kun uger. Tiden du har tilbage er ikke så vigtigt, det vigtige er hvordan du bruger den.

Når scenen starter har du sat din mand og jeres gamle ven og præst Peter i stævne på den diner hvor I - din mand og dig - for tyve år siden mødte hinanden. Måske har du tænkt dig at fortælle ham om din sygdom (Peter ved det, men har lovet at holde tæt til du selv er klar til at sige det). Måske kan du ikke få dig selv til det. Men før noget andet har du tænkt dig at I sammen skal tænke tilbage på alle de gode år I har haft sammen.

Vigtige detaljer

Det er vigtigt at understrege at du er i tvivl om hvorvidt du overhovedet vil fortælle din mand om din sygdom. Eller måske snarere *hvordan* du vil fortælle ham det. For det bliver svært og derfor skal der være masser af modstand ift. at give dem netop dette stykke information.

Skæbnespil

Igennem hele scenen skal du så at sige lokke historier om de andre personers forhold til dig ud af dem. De har selv en interesse i at mindes gamle dage, men din er måske det større fordi du ikke har så lang tid tilbage at mindes i.

Når din tidligere kæreste og ven Morgan (som Thomas "stjal" dig fra i sin tid) dukker op i scenen er det vigtigt at du husker det er en meget god ven du ikke har set længe. Og måske en du aldrig kommer til at se igen.

Historier

I denne scene har du ikke nogle egentlige historier at fortælle, men snarere nogle du gerne vil høre. Blandt andet om hvordan du og din mand mødte hinanden for 20 år siden, om det bryllup jeres ven og præst (Peter) på mange måder sørgede for blev til noget, og om hvordan din mand så at sige stjal dig fra din daværende kæreste Morgan. Det sidste er vel at mærke noget Morgan aldrig har båret nag over, men tværtimod finder underholdende, og derfor er det oplagt at det er fra ham du vil høre den historie.

Det betyder ikke at du ikke må deltage i historierne og bidrage til dem. Det er bare nemmere for dig at høre om fortiden end at forholde dig til nutiden som den ser ud i lyset af din sygdom.

THOMAS

Arketype

Rebellen

Beskrivelse

Din kone og dig er taget ned på den diner hvor du mødte hende for første gang for tyve år siden. Dengang var hun forlovet med en anden, men heldigvis lykkedes det dig at stjæle hende fra ham.

Med jer er også jeres gamle ven og præst Peter som på mange måder er en del af familien. Det er årsdagen for jeres møde og en god lejlighed til at mindes gamle dage. Din kone har været lidt fraværende på det sidste og du glæder dig til at bruge noget tid sammen med hende.

Vigtige detaljer

Selvom du elsker din kone af hele dit hjerte (eller måske netop derfor) har du tendens til at blive jaloux. Det er vigtigt at du giver begge følelser plads i løbet af scenen. Det betyder at det ene ikke over all i løbet af scenen må overskygge det andet, men at den ene følelse godt kan være mere prominent i en given situation end en anden.

Skæbnespil

Der kommer et tidspunkt i scenen hvor du har en god undskyldning for at starte et skænderi med din kone og dermed spille på den jalousi som også er en del af din karakter. Den situation skal du gribe.

Historier

Scenen handler om at mindes, om dengang din kone og du mødte hinanden og mere indirekte om det forhold I har haft siden. Det hele foregår på den diner hvor du og June mødte hinanden for første gang for 20 år siden. Du fandt senere ud af at hun havde en kæreste og at du så at sige "stjal" hende fra ham, men det skal ikke være dit fokus. Tænk i stedet over hvordan det foregik da I første gang mødte hinanden og de ting som knytter sig hertil. Kunne I for eksempel lide hinanden fra starten? Gjorde du dig heldigt eller uheldigt bemærket? Og hvordan? Husk også at selvom scenen overordnet set handler om at mindes gode ting, så må der gerne være plads til fiaskoer, uoverensstemmelser og usikkerhed i historierne.

PETER

Arketype

Den afklarede

Beskrivelse

Du er Thomas' og Junes gamle ven og ikke mindst deres præst. Du viede dem for mange år siden, og har siden været en nær ven af huset. Derfor er det også naturligt at du blev inviteret med da June foreslog at I alle fejrede 20-årsdagen for deres første møde på selv samme diner som det foregik på.

Imidlertid ved du også at dette møde er andet og mere end bare en grund til at mindes gamle dage. June er nemlig dødeligt syg og har kun meget kort tid tilbage. Thomas ved det ikke endnu, men du håber at hun snart vil fortælle ham det selvom du har stor forståelse for hvor svært det må være. For hvis man ved hvad fremtiden bringer, tænker du, så er der bedre plads til at nyde det man har nu.

Vigtige detaljer

Det er vigtigt at du husker du er en meget nær ven af Thomas og June og yderligere en fortrolig i form af din funktion som deres præst. Dette blot for at sige at du også har en plads i det liv de to har levet og dermed også i de historier scenen består af. Du skal altså ikke lade dig køre ud på et sidespor, men deltage aktivt både som fortæller og deltager i fortællingerne. Endelig er det vigtigt at erindre at du har sagt du vil respektere Junes ønske om selv at fortælle sin mand om sin sygdom.

Skæbnespil

På et tidspunkt kommer Junes tidligere kæreste (som Thomas så at sige "stjal" hende fra) ind i scenen. Når han forlader scenen igen skal du som udgangspunkt finde en grund til også at forlade scenen for en kort stund.

Historier

Scenen handler om at se tilbage og mindes. Den handler om det man har haft og ikke mindst om det man står til at skulle miste. Et af dine bedste minder omkring dit forhold til Thomas og June er deres bryllup. Du viede dem, men andre ting gør også lige netop det bryllup - samt ikke mindst optakten til det - værd at huske. Måske var det på grund af nogle intime detaljer at du stadig husker det? Måske faldt brylluppet sammen med en stor og vigtig begivenhed? Måske var der store forhindringer som skulle overvindes? Eller måske var det noget der skete under selve brylluppet som gjorde at ikke bare I, men hele byen husker det den dag i dag. Det er op til dig. Men at selvom scenen overordnet set handler om at mindes gode ting, så må der gerne være plads til fiaskoer, uoverensstemmelser og usikkerhed i historierne.

MORGAN

Arketype

Den uskyldige

Beskrivelse

Du er Junes tidligere kæreste og siden gode ven. For 20 år siden mødte hun sin nuværende mand Thomas, og selvom du prøvede at holde fast på hende var det nok fra starten en tabt sag. Det betyder også at du på ingen måde bærer nag mod hendes mand, selvom du har mistanke om at han stadig på nogle måder ser dig som en rival.

Det er efterhånden lang tid siden du har set June, men du ved også at hver gang I ses så er det altid som gamle venner. Og selvom du måske ikke ser hende så tit, så ved du hun er der et eller andet sted og det har altid været en rar tanke.

Vigtige detaljer

Det er vigtigt at du husker to ting: 1. at der aldrig har været dårlig stemning mellem dig og June, men at I derimod altid har været gode venner selvom I måske ikke altid har talt lige meget sammen. Og 2. at du ikke har set hende længe og derfor - når du ser hende omkring midtvejs i scenen - har en oprigtig interesse i at høre om hvordan det går. Læg også mærke til at selvom der er lagt op til at du i høj grad har en bestemt historie at fortælle, så skal det ikke fungere sådan at du bare dukker op i scenen, leverer historien og forsvinder igen.

Skæbnespil

Du er ikke med i scenen når den starter, men dukker op cirka halvvejs. Fortælleren introducerer dig når tiden er moden. Når du lidt firkantet sagt har fortalt din historie skal du sørge for at have en undskyldning som tvinger dig videre.

Historier

Scenen handler om at se tilbage og mindes tider de gode ting i ens liv. Men lige så meget handler den om at savne og om udsigten til at miste. Et af de minder som du så at sige deler med June er hvordan hun langsomt, men sikkert, gled fra dig til fordel for Thomas. Selvom du i situationen ikke var begejstret for den udvikling jeres forhold tog, så var der, når du kigger tilbage på det, mange ting som gjorde det uundgåeligt. Og med tiden er det brud blevet til en ting som ikke har skilt dig og June, men gjort jeres forhold anderledes og stærkere.

De konkrete detaljer i historien må du selv fylde på. Måske gjorde bruddet at du måtte tage nogle ting op til overvejelse om dit eget liv? Måske var der nogle ting som gjorde at det var sket også uden Thomas? Eller måske skulle der i virkeligheden ske mange ting før du accepterede det? Husk bare at selvom historien så at sige er endt lykkeligt og selvom scenen handler om de gode minder man har sammen, så må der gerne være plads til konflikter, fiaskoer og usikkerhed i historierne.

MANIFESTATIONER TIL DEN AFKLAREDES SCENE

JOHN

Arketype

Den afklarede

Beskrivelse

Du er en gammel mand og kræften har fået tag i dig. Du ved du ikke har lang tid tilbage at leve i, og måske er det derfor du har sagt ja da din ven og præst - Simon - foreslog at du skulle mødes med din datter Cindy og hendes mand Rick. Du har ikke set nogle af dem siden før de blev gift, men det er nu mere på grund af hendes valg end dine. Men du holder af orden og måske er det på tide at få lagt fortiden bag sig. Eller i hvert fald få afklaring om den, for efterhånden er fortiden det eneste du har.

Vigtige detaljer

Husk, at selvom du har affundet dig med at du skal dø, så er det ikke sikkert at du er klar til det. Du skal også huske at selvom du måske kan se fornuften i at blive forsonet med din datter og hendes mand inden det er for sent, så mener du som udgangspunkt ikke at du har gjort noget forkert.

En anden vigtig detalje er at hele scenen handler om at have forskellige syn på en given sag. Det gør at reglerne for impro - om at acceptere de bud de andre kommer med - ikke altid kan overholdes. Men prøv. Og husk at man godt kan holde fast i kernen af noget en anden siger man har sagt eller gjort og samtidig gøre det klart at de har opfattet det helt forkert.

Skæbnespil

Der er ingen specielle opgaver i scenen. Ud over, selvfølgelig, at det nu er dig som har den afsluttende fortælling.

Historier

Den vigtigste historie er den der ligger til grund for din uoverensstemmelse med din datter. Og selvom hun måske tror at alting er meget simpelt og udelukkende din skyld, så ved du at tingene er mere komplicerede end som så. For var der ikke noget med at du mødte hendes mand - Rick - allerede inden de to fandt sammen? Måske var det på et værtshus hvor tingene gik galt? Eller måske var det i forbindelse med dit arbejde? Eller noget helt tredje. Måske blev det hele klaret dengang, men efterlod et uopretteligt dårligt indtryk? Eller måske skete der også flere ting efter han fandt sammen med din datter som gjorde at du ikke kunne billige deres forhold.

Der er selvfølgelig også mulighed for at en del af uoverensstemmelsen skyldes ting din datter har gjort eller undladt at gøre. Mulighederne er mange, det er dig der vælger.

SIMON

Arketype

Den uskyldige

Beskrivelse

Du er Johns gode ven og præst og det er dig som har overtalt ham til at mødes med sin datter og hendes mand. Selvom han hårdnakket påstår at det ikke rører ham at de ikke har talt sammen siden før hendes bryllup for mange år siden, så ved du at det ikke er sandt. Og slet ikke nu efter han har konstateret kræft. Han har ikke lang tid tilbage og derfor håber du at han gennem dette møde kan lægge fortiden bag sig og i stedet koncentrere sig om den smule nutid der er tilbage.

Vigtige detaljer

Din rolle i scenen er i høj grad at være den som trækker historierne frem af de andre. De har måske ikke umiddelbart et behov for afklaring, men som en gammel ven af familien ved du at forholdet mellem John og hans datter er som et åbent sår der venter på at blive lægt.

Det betyder ikke at du kan have din egen mening om hvad uoverensstemmelsen skyldes, men det er som udgangspunkt kun vigtigt hvis det kan hjælpe tingene på gлед.

En anden vigtig detalje er at hele scenen handler om at have forskellige syn på en given sag. Det gør at reglerne for impro - om at acceptere de bud de andre kommer med - ikke altid kan overholdes. Men prøv. Og husk at man godt kan holde fast i kernen af noget en anden siger man har sagt eller gjort og samtidig gøre det klart at de har opfattet det helt forkert.

Skæbnespil

Der er ingen specielle opgaver i scenen.

Historier

Din funktion er som sagt at hive historierne ud af de andre. Du skal arbejde på at få sandhederne frem (for det er ikke en simpel sag hvor én bare har ret) og forhåbentlig på den måde nå frem til en forsoning. Men da du længe har været familiens ven og præst har du naturligvis også et billede af tingene. Du ved godt at det hele startede dengang John og Rick mødtes første gang (før han mødte Cindy), men du ved også at der er sket mere senere.

I det hele taget ved du måske - fordi du har stået lidt på afstand - mere end de andre. Men fordi det er dem og deres forhold det primært handler om er din funktion i højere grad at kommentere, uddybe og nuancere historierne end at fortælle din egen.

CINDY

Arketype

Rebellen

Beskrivelse

Du er kun modstræbende gået med til at mødes med din far. Du har ikke set ham siden han for mange år siden nægtede at komme til dit og din mands (Rick) bryllup og det er ikke noget du - siger du - har fortrudt. Men når det kommer til stykket kunne du aldrig finde på at sige nej. Slet ikke fordi du har mistanke om at der er noget din fars ven Simon (som har lokket dig til mødet) ikke har sagt om din far.

Vigtige detaljer

Det er vigtigt at understrege at du på mange måder beklager den udvikling tingene tog. Og selvom du mener alle problemerne fuldt og helt skyldes din far, så har du flere gange siden overvejet om du kunne have gjort nogle ting anderledes. Denne vaklen mellem din tro på at være blevet uretfærdigt behandlet og så følelsen af at du måske selv ikke har handlet som du burde have gjort er det vigtigt at holde fast i.

En anden vigtig detalje er at hele scenen handler om at have forskellige syn på en given sag. Det gør at reglerne for impro - om at acceptere de bud de andre kommer med - ikke altid kan overholdes. Men prøv. Og husk at man godt kan holde fast i kernen af noget en anden siger man har sagt eller gjort og samtidig gøre det klart at de har opfattet det helt forkert.

Skæbnespil

Der er ingen specielle opgaver i scenen.

Historier

Den vigtigste historie er den der ligger til grund for din uoverensstemmelse med din far. En vigtig del af det er at han fra starten har været en arg modstander af dit forhold til Rick. Du ved godt at de to har en "fortid" (som du dog aldrig har fået forklaret nærmere), men du tror ikke på det forklarer det hele. Faktisk vil du mene at den virkelige grund til det gik så galt mellem din far og dig lå efter du var begyndt at se Rick. Men hvad det præcist var er op til dig. Måske var det noget der gik galt mellem de to? Måske var det noget han gjorde eller undlod at gøre i forhold til dig? Eller måske var det i virkeligheden gamle problemer der pludselig dukkede op og modviljen mod Rick kun undskyldningen der manglede. Mulighederne er mange, det er dig der vælger.

RICK

Arketype

Elskeren

Beskrivelse

Du har mest sagt ja til at mødes med din svigerfar af hensyn til din kone Cindy. Ingen af jer har talt med ham siden han nægtede at møde op til jeres bryllup for mange år siden, og selvom hun ikke siger det ved du at hun er glad for situationen. Og når det kommer til stykket er du også en stolt mand og kunne godt tænke dig at finde ud af præcist hvad hans syn er på historien. Men frem for alt er du med for din kones skyld.

Vigtige detaljer

Selvom du i princippet ikke vægter dit forhold til din svigerfar højt, så er der to ting som trækker i den modsatte retning. For det første synes du aldrig du er blevet retfærdigt behandlet af ham og du vil egentlig gerne have den respekt du mener at have krav på fra ham. Men mere vigtigt er det at du ved at din kone - Cindy - selvom hun måske ikke siger det har et dybfølt ønske om at forsone sig med sin far inden det bliver for sent.

En anden vigtig detalje er at hele scenen handler om at have forskellige syn på en given sag. Det gør at reglerne for impro - om at acceptere de bud de andre kommer med - ikke altid kan overholdes. Men prøv. Og husk at man godt kan holde fast i kernen af noget en anden siger man har sagt eller gjort og samtidig gøre det klart at de har opfattet det helt forkert.

Skæbnespil

Der er ingen specielle opgaver i scenen.

Historier

Den vigtigste historie er den som ligger til grund for Cindys problemer med sin far. Hun har som sagt ikke set ham siden før I to blev gift, og du har grund til at tro at du har noget med det at gøre. Ikke forstået som at du på nogen måde har opfordret hende til at bryde kontakten til ham, men fordi du og John (hendes far) fra starten kom skævt ind på hinanden.

Allerede før du lærte hans datter at kende mødtes han og dig nemlig tilfældigt og kom på mange måder skævt ind på hinanden. Måske var det på en bar hvor tingene gik over gevind? Måske var det noget i din fortid som spillede ind? Eller måske var det i virkeligheden ham som for alvor gjorde et dårligt indtryk på dig?

Måske blev det hele klaret dengang, måske ikke, men hovedsagen er at du ikke mener du blev behandlet retfærdigt. Hvis det var dig som havde den primære skyld i jeres tvist, så fik du aldrig en chance for at gøre det godt igen. Var det ham, så gjorde han aldrig en indsats for at det skulle blive anderledes. Men hvad det helt præcist er som er foregået er i sidste ende op til dig. Mulighederne er mange, det er dig der vælger.

When the man comes around

Den afklarede

*Though I know I'll never lose affection
For people and things that went before
I know I'll often stop and think about them
In my life
I love you more*

Din rolle er **den afklarede**. Det er den rolle du skal spille gennem hele scenariet. Og så alligevel ikke. For det følgende er ikke en færdig rolle, men så at sige det skelet som de konkrete roller i hver enkelt scene skal bygges over. I hver scene skal du med andre ord spille en manifestation af den arketype du finder nedenfor. Det betyder ikke at du skal spille alle disse manifestationer på den samme måde, men derimod at selve personligheden – de grundlæggende karaktertræk – skal være det samme i alle scenerne.

Bemærk at vi for overskuelighedens skyld konsekvent bruger ”han” som personligt stedord, men den konkrete manifestation af arketyperne kan sagtens være en kvinde.

Instruktion til at spille den afklarede

Du hviler i dig selv, du er meget bevist om hvad der skal ske. Du har prøvet en del og er derfor **svær** at overraske. Du behøver ikke nødvendigvis at være gammel, men derimod klog på livet.

Nøgleord: kynisk, **bevidst**, rolig, afventende, vis

At leve

Alting har sin ende, selv livet. Det kan ikke komme som nogen overraskelse, derfor komme det heller ikke bag på dig.

At dø

Den afklarede er den der forbereder sig på døden som han ved vil komme. Snart. I denne rolle er der også noget af det savn og den længsel, som dem der oplever den sande **kærlighed kender til**. Den afklarede er så at sige den som har elsket og mistet og som ved hvordan det føles.

When the man comes around

rebellen

*I hurt myself today
To see if I still feel
I focus on the pain
The only thing that's real
The needle tears a hold
The old familiar sting
Try to kill it all away
But I remember everything*

Din rolle er **Rebellen**, det er den rolle du skal spille gennem hele scenariet. Og så alligevel ikke. For det følgende er ikke en færdig rolle, men så at sige det skelet som de konkrete roller i hver enkelt scene skal bygges over. I hver scene skal du med andre ord spille en manifestation af den arketype du finder nedenfor. Det betyder ikke at du skal spille alle disse manifestationer på den samme måde, men derimod at selve personligheden eller de grundlæggende karaktertræk skal være det samme i alle scenerne.

Bemærk at vi for overskuelighedens skyld konsekvent bruger ”han” som personligt stedord, men den konkrete manifestation af arketyper kan sagtens være en kvinde.

Instruktion til at spille **Rebellen**

Du skal spille rebellen som en ”lev stærkt, dø ung”-type. Du søger konflikter og er ikke på nogen måde bange for dem. Rebellen vil aldrig krybe udenom, men **altid** løbe med panden mod muren **hvis det er nødvendigt**. For at forstå farer må man opleve dem, og for at føle man lever må man leve på kanten. Men husk at du ikke er egocentrisk og megalomanisk, du kan sagtens give plads til andre mennesker.

Nøgleord : kompromisløs, impulsiv, udadventt, konfrontationssøgende, ligefrem.

At leve

Livet skal leves nu. Ikke i morgen, ikke om en time, men nu!

At dø

Døden er noget man populært sagt stirrer direkte i øjnene og ler af. Måske fordi man er så ung og levende at den virker usandsynlig? Og hvorfor frygte noget der ligger så langt ude i fremtiden? Ja, hvem fanden bekymrer sig i det hele taget om fremtiden? Eller måske opsøger man døden fordi man inderst inde frygter den. Fordi den er den ultimative modsætning til det liv man lever nu. Så derfor bliver døden også noget man konstant søger. Ikke direkte, men i form af farlige og dristige, ja nogen vil måske kalde det *dumdristige*, gerninger.

Men **spørgsmålet er hvordan man skal forholde sig til døden når den pludselig ikke bare er noget man opsøger og griner af, men noget der rammer?**

When the man comes around

Elskeren

*One love
One blood
One life
Youve got to do what you should
One life with each other
Sister
Brothers
One life but we're not the same
We get to carry each other
Carry each other
One*

Din rolle er **elskeren** Det er den rolle du skal spille gennem hele scenariet. Og så alligevel ikke. For det følgende er ikke en færdig rolle, men så at sige det skelet som de konkrete roller i hver enkelt scene skal bygges over. I hver scene skal du med andre ord spille en manifestation af den arketype du finder nedenfor. Det betyder ikke at du skal spille alle disse manifestationer på den samme måde, men derimod at selve personligheden – de grundlæggende karaktertræk – skal være det samme i alle scenerne.

Bemærk at vi for overskuelighedens skyld konsekvent bruger ”han” som personligt stedord, men den konkrete manifestation af arketyper kan sagtens være en kvinde.

Instruktion til at spille elskeren

Husk at du har noget at miste. **Derfor** er døden noget **du** er bevist om og måske endda frygter. Elskeren skal ikke forstås som noget ungdommeligt og seksuelt drevet, ikke kun i hvert fald, **men snarere at i det øjeblik man elsker nogen, så ved man også at der følger et ansvar og nogle konsekvenser med.**

Nøgleord: omsorgsfuld, beskyttende, bekymret, længselsfuld, empatisk

At leve

Elskeren er den som har noget at miste og måske derfor forholder sig til døden på en også lidt pragmatisk måde. Har man børn skal der fx tages hensyn til dem. Elskeren lever for den eller dem hans kærlighed er rettet imod for eksempel hans kone eller børn.

At dø

At dø er noget vi alle skal, men det værste ved døden er at miste dem man har kær, ikke hvad der sker med en selv. Det at den daglige orden og fundamentet for ens hverdag forsvinder er næsten ikke til at bære.

When the man comes around

Den uskyldige

*Take second best,
put me to the test,
things on your chest,
you need to confess,
i will deliver,
you know i'm a forgiver*

Reach out and touch faith

Din rolle er den **uskyldige**. Det er den rolle du skal spille gennem hele scenariet. Og så alligevel ikke. For det følgende er ikke en færdig rolle, men så at sige det skelet som de konkrete roller i hver enkelt scene skal bygges over. I hver scene skal du med andre ord spille en manifestation af den arketype du finder nedenfor.

Det betyder ikke at du skal spille alle disse manifestationer på den samme måde, men derimod at selve personligheden – de grundlæggende karaktertræk – skal være det samme i alle scenerne.

Bemærk at vi for overskuelighedens skyld konsekvent bruger ”han” som personligt stedord, men den konkrete manifestation af arketyper kan sagtens være en kvinde.

Instruktion til at spille den uskyldige

Du er ikke et barn men du har et barns lyst til livet. **Det skal ikke forstås som at du er retarderet**, men at **du** ikke er forudindtaget og går til livet med åbent sind. **Det betyder også at du som Den uskyldige kan gå i mange retninger og let lade dig inspirere af de andre arketyper eller påvirket af deres handlinger.**

Nøgleord: fordomsfri, videbegærlig, ubekymret, letpåvirkelig, oplevelseslysten

At leve

Alting er nyt og skal derfor opleves på den måde, dette er ikke det samme som dumhed, men blot at man er fri for fordomme. Man er drevet af et ønske om at lære, forstå og opleve. Livet er fuld af nye udfordringer, og ønsket om at prøve nye ting er stærkt.

At dø

For **den uskyldige** er døden ikke noget der tænkes på. **Måske er det ikke engang** et koncept der for alvor er blevet overvejet. Igen, ikke fordi Den uskyldige er dum, men fordi det bare ikke er **noget der er plads til når livet fylder så meget**. Den uskyldige har selvfølgelig kimen til især rebellen i sig, men også til de andre arketyper. For når først døden er der, hvordan skal man så forholde sig til den?