

Sort/Hvid – remake antologi til Viking-Con 30

En remake-antologi til den anden remake-konkurrence på Viking-Con.

*Bidragyderne er Thais Munk, Asbjørn Olsen og Morten Greis Petersen.
Dommer Johannes Busted Larsen.*

Velkommen til remake-antologien til Sort/Hvid

Denne samling af novelle-scenarier er alle bidrag til remake-konkurrencen på Viking-Con 30, 2011, hvor bidragsyderne konkurrerer om at lave det mest spændende remake af scenariet Sort/Hvid. Dommeren til scenariet er den oprindelige forfatter på Sort/Hvid, Johannes Busted Larsen, der på Viking-Con 30 udpeger vinderen af konkurrencen.

Konkurrencen er en efterfølger til den første remake-konkurrence, hvor det gjaldt om at remake scenariet De navnløse på Viking-Con 29. Det kom der en glimrende antologi ud af, og vinderen gik hjem med en flot præmie sponsoreret af planB.

Reglerne for konkurrencen går basalt set ud på at lave et remake af det originale scenarie, men denne gang som et novelle-scenarie, der kan spilles på højst to timer, og som uanset det oprindelige scenarie, er for fem deltagere, typisk en spilleleder og fire spillere.

Det oprindelige scenarie, Sort/Hvid, havde premiere på Fastaval 2006. Scenariet kan downloades fra alexandria.dk, hvorfra denne antologi også bliver tilgængelig.

De tre bidrag kan spilles i fri rækkefølge, og hver gruppe skal ideelt spille mindst to af bidragene, men helst alle tre for at få den fulde oplevelse.

- | | |
|--|---------|
| – Foromtale til Sort/Hvid | Side 3 |
| – Byen – et bidrag af Asbjørn Olsen | Side 4 |
| – Roller | Side 10 |
| – Slam! – et bidrag af Morten Greis Petersen | Side 18 |
| – Roller | Side 26 |
| – Schwarz und Weiß – et bidrag af Thais Laursen Munk | Side 30 |
| – Roller | Side 37 |

Vinderen af 2011 remake-konkurrencen blev Asbjørn Olsen med bidraget Byen

Dommeren lykønsker vinderen



Præmien



Foromtalen til det oprindelige Sort/hvid

BANG! Jeg sagde fucking BANG!

Den moderne hvide cowboy går ned igennem hovedgaden, imens eksplosionerne sprænger banker og pengeinstitutter til højre og venstre.

Smukke hvide stjerner imod en sort himmel.

BANG!

Den store sorte betjent rammer hoveddøren, som giver efter. Hvidt lys omslutter ham et kort øjeblik.

Et øjeblik står en sort kontur imod en hvid firkant.

BANG!

Den elegante hvide dronning danser ind og ud imellem de sorte jakkesæt. De vil alle have hende, og hun ved det.

Et koldt hvidt lagen på en varm sort drømmeseng.

BANG!

Den spinkle sorte punker tager imod, det er hans job. De er for mange og for stærke, men de andre kommer snart. Han kan høre dem nu. Så kan han godt gå ned.

En sort silhuet ligger på flisen under gadelygtens hvide lyskegle.

BANG!

Den dansende hvide tårnspringer hopper fra tag til tag. Over den grå by, over de ligegyldigheder, der samler sig dernede i den kedelige grå grød.

En hvid skygge imod den sorte himmel.

Bag et gammelt gulligbrunt opslag på Sankt Maria-kirken gemmer det grønbrune træ og skønheden sig.

Med en skrift der engang var sort, står der på opslaget:

Lørdag formiddag kl. 9-11: møde i støttegruppen for personer med sort-hvid farveblindhed.

Gruppen står selv for kaffe og evt. kage.

Kontakt: Ludwig på 225-73044 eller mød op.

Byen



**Skrevet til Sort/Hvid remake antologien.
Af Asbjørn Olsen**

Tak til Kasper Mosekjær, Morten Greis Petersen og Kristoffer Mads Ilsøe Sørensen for uundværlig støtte.

Introduktion

Byen er et scenarie om systemet imod friheden. Det er en fortælling om ideologier der støder imod hinanden, og hvordan nogle mennesker er villige til at ofre alt hvad de har kært for deres politiske tro. Eller er de?

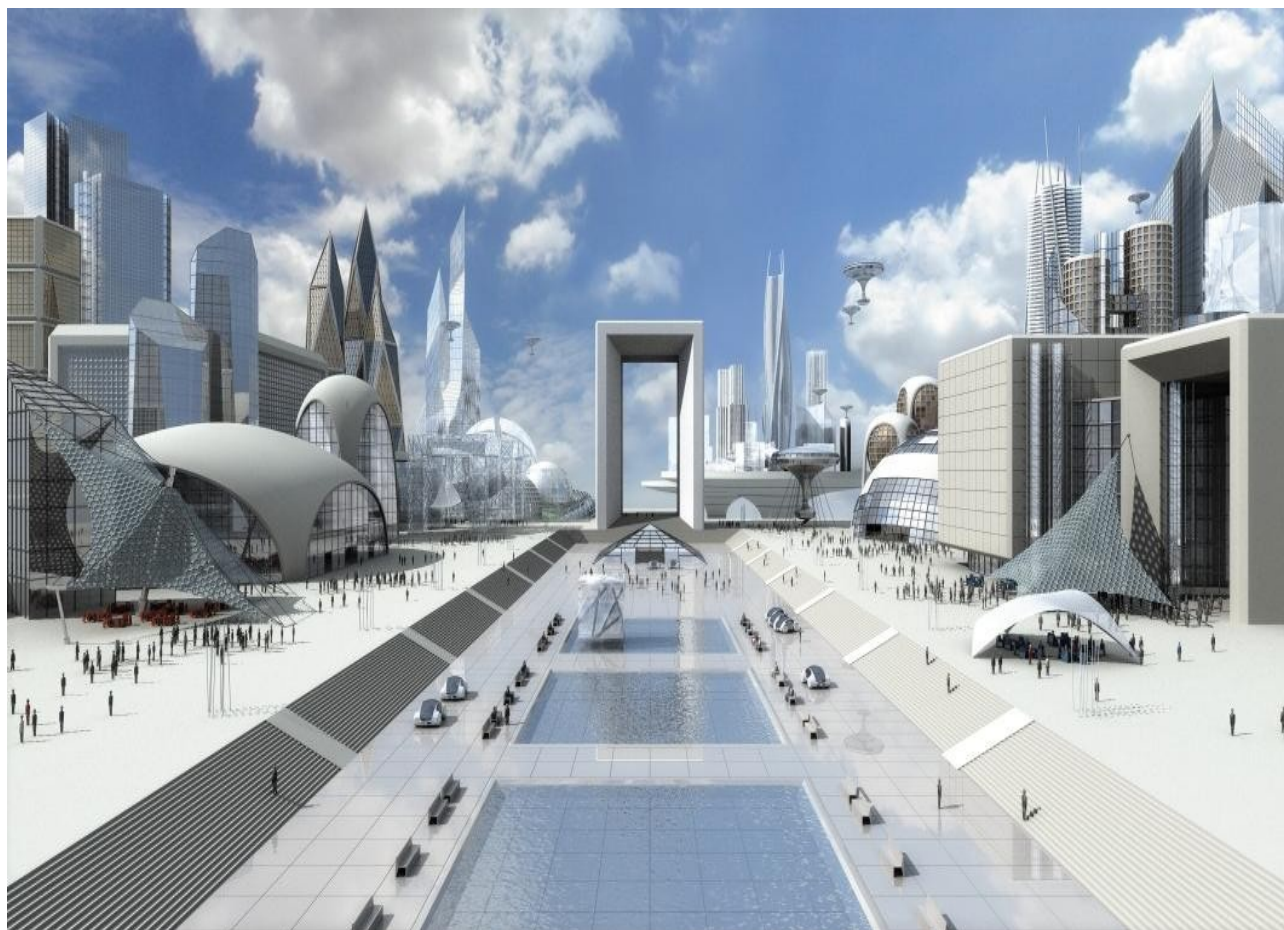
Vi undersøger en præmis i denne fortælling igen og igen. Et spørgsmål; Hvor meget vil du ofre for din ideologi?

Jeg er selv inspireret af spillet Mirror's Edge, filmene Equilibrium og Minority Report, tegneserien og filmen Æon Flux, og ikke mindst Kristoffer Apollos scenarie Untagged.

Selve Byen

Karaktererne bor i Byen. Det er ikke nu, men ude i fremtiden, eller i en anden dimension. Der er kun Byen. I udkanten er den store væg der holder naturen ude. Den er mørk, rodet og fyldt med det ukendte, og har overgroet alt omkring Byen. En hvid mur, patruljeret af mænd med flammekastere og i hvidt tøj, holder den mørkegrønne farve ude af syne for borgerne.

Fabrikkerne ligner kontorbygninger eller laboratorier, og der er ingen røg, skorstene eller containere at se. Produktionen er helt ren, og alt er malet hvidt. Alt i Byen skinner, og reflekterer solen der aldrig bliver blokeret af hverken røg, skyer eller andet. Uden de lysdæmpende kontaktlinser kan det være svært at se ud over det hvide, der kun er brudt af glasset fra vinduerne og de store facader, af vandoverfladen på de steder hvor små bassiner skiller gaden, og huden som ikke altid er totalt dækket af hvidt tøj.



Der er ikke noget skrald, der er ikke noget maling der er krakeleret, der er ikke noget grafitti, og der er ikke nogle hak. Det er rene linier, og det er orden. Kameraer er overalt, og de holder ikke kun øje med borgerne, men også med slid og skidt. Byen har en hær af rengøringsmænd, som er klar til at rykke ud 24 timer i døgnet.

Men nogle gyder slår unaturlige knæk, og nogle døre fører til helt andre steder. Ind i Byens mørke, hvor alt ikke er blevet malet hvidt endnu. De sorte steder der stadigvæk er tilbage, hvor der bliver serveret kaffe, mørk øl og kød. Der hvor alle de utilpassede holder til. Nogle gange kommer betjente i hvide beskyttelsesveste, og med store gennemsigtige skjolde, ned i disse gyder. Store hvide bulldozere, styret af mænd med rene hvide overalls og hvide metalhjelme, rydder det hele, og maler det hele hvidt. Om natten kommer der sortklædte mænd med spraydåser og malerruller frem og kaster mørke over Byen. Det er en evig krig på farver, på ideologier og på ekstremer.

Overblik

Der er fire karakterer. To af dem er sorte, frihedskæmpere, og To af dem er hvide, systemets mænd. De skiftes til at tage på missioner for enten at fastholde systemet og kontrollen, eller for at smadre det. Hver karakter bliver ved hver mission præsenteret for et offer som han bliver nødt til at bringe for at klare missionen. Det kan være at det er civile borgere, karakterens egen familie, karakterens frihed og så videre. Spillet stopper for en karakter når denne ikke vil bringe et offer, og derfor fejler en mission. Hvis han tager dette valg bliver hans næste scene en farve scene, hvor han vender ryggen til sine ekstreme holdninger, og forstår at verden er andet en sort og hvid.

Reglerne

Der er ikke som sådan nogle mekanikker i spillet, men der er nogle regler og guidelines til at hjælpe med fortællingen:

- x En rolle kan kun blive skrevet ud af scenariet ved at fravælge sin ofring. Så længe rollen ofrer alt hvad der bliver bedt om, så bliver rollen ved med at være med i spillet. Dog ender scenariet med at karakteren skal ofre sit eget liv.
- x Rollen der har spotlight på sig bestemmer ultimativt hvordan scenen udspiller sig, men andre må gerne komme med input.
- x Spillederen har ingen autoritet over fortællingen eller fiktionen, og kan kun komme med input på samme måde som de andre spillerer.
- x Rollen må ikke fuldfører sin mission før han har ofret det der kræves.

Karakterene

Hver karakter har både en feminin og en maskulin version, som giver spilleren frihed til at vælge køn. Der er ikke nogen forskel på versionerne, bortset fra navnet. Jeg refererer til karaktererne ved bogstavet deres navne starter med. L for Liam/Lisa, og så fremdeles.

Inden I går i gang

Læg karaktererne frem på bordet, og lad spillerne vælge frit. De skal sidde i hold, sådan at de to sorte sidder overfor de to hvide. Personen overfor dem kommer vil være deres "fjende" og karakteren ved siden af er deres "ven".



Prologen

Prologen omhandler den begivenhed der er kendt som Det sidste oprør, som skete for 25 år siden. Spillerne spiller hver deres rolle under oprøret, og de er med til at skabe fortællingen allerede fra starten.

Du starter med at sætte scenen. Herefter overtager A, som nu spiller sin mor, en demonstrant der kaster den første sten. Derefter overtager K, som spiller sin far, politimanden der leder det første angreb imod demonstranterne. L spiller sin far der bliver trampet ned af masserne. S spiller feltlægen, sin egen mor, der hjælper de sårede inden de bliver sendt i fængsel, eller hjem til stationen.

I starten af prologscenen beskriver du hvordan Byen er fyldt med små huse imellem høje farverige bygninger. Du beskriver hvordan parkerne omgiver scenen, og hvordan de to masser står overfor hinanden.

Efter prologscenen giver du den beskrivelse af Byen der er ovenfor. Her er farverne og naturen væk, den er blevet fjernet.

Missionerne

Spillerne skiftes til at tage på missioner. Start med en eller anden, og køр derefter uret rundt. Hver spiller kan ende med at skulle på tre missioner, så det kan ende med tolv i alt, så de skal ikke tage for lang tid. Sigt efter de ikke tager meget mere end 5 minutter hver.

Ved hver mission skal spillerens fjende kræve et offer. For at missionen skal lykkes, skal karakteren i løbet af missionen ofre det der er blevet krævet, ellers bliver han skrevet ud af scenariet. Han vil simpelthen ikke ofre nok for sin ideologi. Hvis han vælger at ofre det der kræves, så klarer han missionen, og må fortsætte med at kæmpe for sin ideologi. Hvis han ofrer tingen, så skal ven sætte en refleksionsscene efter missionen, hvor man ser det han har mistet.

Hvis en karakter vælger ikke at ofre, så er hans næste scene en scene, hvor han bliver "normaliseret". Han forlader sin ideologi, og kan nu se andre farver end sort og hvid. Det er ham selv der bestemmer hvordan denne scene udspiller sig, og der er ingen ofre eller refleksion.

Den sidste mission indeholder et fast offer. For de hvide karakterer er det deres fortsatte deltagelse i fællesskabet. For de sorte karakterer er det deres frihed. Hvis de vælger dette offer fra, så holder de ikke en ekstra scene, men scenariet stopper her for deres vedkommende. De får dog lov til hurtigt at runde af ved at fortælle hvordan de vælger sig selv over deres ideologi. Sikkert en god idé.

Selve opgaverne som spillerne skal ud på, kan de selv finde på, I kan finde på noget sammen, eller I kan lade jer inspirere af de eksempler jeg har kradset ned. Det er nok en god idé at få offeret på plads, inden I finder på hvad opgaven skal handle om, så kan det måske skrives ind som en del af selve opgaven. Ellers kan offeret altid komme ind via en flashback scene eller lign.

Spillere der vælger at gå hele vejen må gerne få en mini epilog, hvor de får lov at ændre på lidt i Byen. Ikke omvælte det hele, eller det halve, men nok til at deres offer har betydet noget.



Forslag til missioner

Hvide missioner

Terrorister har besat et regeringskontor, og taget personalet til fange.

Graffiti hærværksmænd bliver taget på fersk gerning.

En "demonstration" er startet, hvor flere civile er involveret.

Narkomaner laver deres eget narkotika, og I har fundet deres laboratorium.

En højstående borgers bolig er under belejring af terrorister.

Borgmesteren er blevet taget til fange, og en vild biljagt er gået i gang.

Sorte missioner

En hvid gigant af et højhus skal være helt sort inden solen står op.

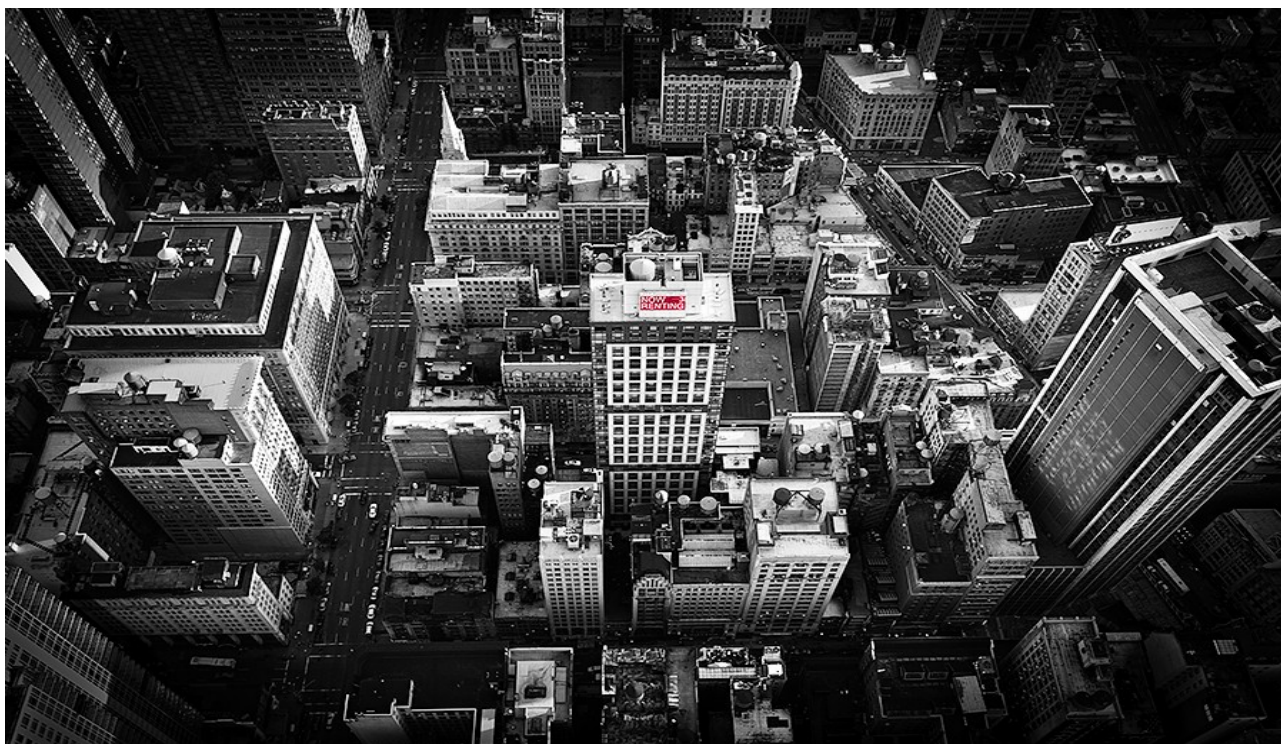
Et stykke statsligt kunst skal fjernes og et af jeres egne skal indsættes.

En tom boligblok skal besættes, og politiet skal kæmpe for at få det tilbage.

Et tog skal overtages, og køres ud af Byen, hvor folk skal sættes fri.

En kontorbygning skal sprænges, men først efter den er blevet tømt for mennesker.

Vigtige dokumenter om borgerne skal stjæles og brændes.



Sotiris

Orden. Orden til at skabe et solidt retssamfund. Orden for at skabe respekt overfor hinanden. Orden for at skabe tryghed. Fællesskaber er det der giver os mening i livet. Det er det der skaber et lige samfund for alle, hvor selv de svageste kan have det godt. Uden systemet, uden reglerne og uden Byen, er vi alle svage. Sammen er vi stærke.

Prologen

En feltlæge går igennem området, efter at politiet har trængt demonstranterne tilbage. De mange folk der er blevet tæsket, bidt, brændt, skudt og ramt af sten ligger på asfalten, og selvom de fleste er i live, ligner det en ren massakre. Hun yder førstehjælp til dem der ikke er døde endnu, både politimænd og demonstranter. På jorden er alle lige.

Din historie

Din mor var en dygtig og omsorgsfuld kvinde. Hun mistede livet til en gal narkoman, der stak hende ned imens han prøvede at stjæle stoffer. Dengang var du kun 5 år, men du var ikke i tvivl om hvem der var gode og hvem der var sorte. I skolen fandt du hurtigt mange venner, og du lærte hvor meget gode venskaber betyder. Du beskytter samfundet fordi du vil hjælpe andre, og fordi du vil kæmpe imod at flere dør som din mor. Hvis vi alle sammen står sammen, så kan vi skabe en bedre verden. Desværre bliver du nødt til at bekæmpe de værste. De sortklædte der vil ødelægge alt.

Ofre

Når personen overfor dig skal på mission, skal du kræve et offer. Han skal fortælle mere end en gang, så lad være med at starte med det hårdeste offer du kan finde på. I alt kan han komme ud på 3 opgaver hvor du skal kræve ofre, og ingen af dem med være hans liv, hans førlighed, hans fysiske frihed eller på anden måde noget der kan skrive ham ud af fortællingen. Det sidste offer skal på en eller anden måde være hans frihed, altså en situation hvor han går imod sin egen ideologi.

Refleksion

Når personen ved siden af dig ofrer noget, skal du sætte en scene hvor han reflekterer over sit offer. Du overtager rollen, og skal skabe en sørgelig scene der viser hvordan han savner det han har mistet, eller hvordan hans samvittighed spiller ind. I alt kan han komme op på at have ofret 3 ting, som du skal sætte scener til. Du må ikke bringe tingene der er ofret tilbage, og scenen skal være negativ. Du må ikke skrive hans karakter ud af fortællingen, som sædvanlig.

Reglerne

- x En rolle kan kun blive skrevet ud af scenariet ved at fravælge sin ofring. Så længe rollen ofrer alt hvad der bliver bedt om, så bliver rollen ved med at være med i spillet. Dog ender scenariet med at karakteren skal ofre sit eget liv.
- x Rollen der har spotlight på sig bestemmer ultimativt hvordan scenen udspiller sig, men andre må gerne komme med input.
- x Spillederen har ingen autoritet over fortællingen eller fiktionen, og kan kun komme med input på samme måde som de andre spillere.
- x Rollen må ikke fuldføre sin mission før han har ofret det der kræves.

Sonia

Orden. Orden til at skabe et solidt retssamfund. Orden for at skabe respekt overfor hinanden. Orden for at skabe tryghed. Fællesskaber er det der giver os mening i livet. Det er det der skaber et lige samfund for alle, hvor selv de svageste kan have det godt. Uden systemet, uden reglerne og uden Byen, er vi alle svage. Sammen er vi stærke.

Prologen

En feltlæge går igennem området, efter at politiet har trængt demonstranterne tilbage. De mange folk der er blevet tæsket, bidt, brændt, skudt og ramt af sten ligger på asfalten, og selvom de fleste er i live, ligner det en ren massakre. Hun yder førstehjælp til dem der ikke er døde endnu, både politimænd og demonstranter. På jorden er alle lige.

Din historie

Din mor var en dygtig og omsorgsfuld kvinde. Hun mistede livet til en gal narkoman, der stak hende ned imens han prøvede at stjæle stoffer. Dengang var du kun 5 år, men du var ikke i tvivl om hvem der var gode og hvem der var sorte. I skolen fandt du hurtigt mange venner, og du lærte hvor meget gode venskaber betyder. Du beskytter samfundet fordi du vil hjælpe andre, og fordi du vil kæmpe imod at flere dør som din mor. Hvis vi alle sammen står sammen, så kan vi skabe en bedre verden. Desværre bliver du nødt til at bekæmpe de værste. De sortklædte der vil ødelægge alt.

Ofre

Når personen overfor dig skal på mission, skal du kræve et offer. Han skal fortælle mere end en gang, så lad være med at starte med det hårdeste offer du kan finde på. I alt kan han komme ud på 3 opgaver hvor du skal kræve ofre, og ingen af dem med være hans liv, hans førlighed, hans fysiske frihed eller på anden måde noget der kan skrive ham ud af fortællingen. Det sidste offer skal på en eller anden måde være hans frihed, altså en situation hvor han går imod sin egen ideologi.

Refleksion

Når personen ved siden af dig ofrer noget, skal du sætte en scene hvor han reflekterer over sit offer. Du overtager rollen, og skal skabe en sørgelig scene der viser hvordan han savner det han har mistet, eller hvordan hans samvittighed spiller ind. I alt kan han komme op på at have ofret 3 ting, som du skal sætte scener til. Du må ikke bringe tingene der er ofret tilbage, og scenen skal være negativ. Du må ikke skrive hans karakter ud af fortællingen, som sædvanlig.

Reglerne

- x En rolle kan kun blive skrevet ud af scenariet ved at fravælge sin ofring. Så længe rollen ofrer alt hvad der bliver bedt om, så bliver rollen ved med at være med i spillet. Dog ender scenariet med at karakteren skal ofre sit eget liv.
- x Rollen der har spotlight på sig bestemmer ultimativt hvordan scenen udspiller sig, men andre må gerne komme med input.
- x Spillederen har ingen autoritet over fortællingen eller fiktionen, og kan kun komme med input på samme måde som de andre spillere.
- x Rollen må ikke fuldfører sin mission før han har ofret det der kræves.

Lisa

Frihed. Frihed til at mene hvad man vil. Frihed til at sige hvad man har lyst til. Frihed til at tænke sine egne tanker. Frihed til at være sig selv. Hver især er vi stærke og fornuftige mennesker, som skal have frihed til at leve og frihed til at lære. Uden frihed er vi alle slaver af et forceret fællesskab, som kun gør os svagere og svagere.

Prologen

En mand står i mængden. Han ser hvordan tingene udvikler sig, og han ryster på hovedet. Når man samler så mange mennesker i en gruppe, kan det kun gå galt, og det gør det på begge sider. Politiet vælter ind over folket, og dem omkring ham går enten til angreb eller begynder at flygte. Han bliver trampet ihjel, som masserne går amok.

Din historie

Din far var en stærk mand, men han blev trampet ned af fællesskabet. Dengang var du kun 5 år, men du var ikke i tvivl om hvem der var gode og hvem der var hvide. Din mor arbejdede som slave på en fabrik i Byen. Skolen holdt dig nede, og dine evner kunne aldrig komme fuldt ud til udtryk. Legepladsen var fyldt med tabere der ikke udfordrede dig på nogen måde. Da du blev 16 forsvandt du ned i de mørke gyder. Du kommer kun ud derfra for at male Byen sort, for at gøre op med det undertrykkende fællesskab, og for at sætte dine medmennesker fri.

Ofre

Når personen overfor dig skal på mission, skal du kræve et offer. Han skal fortælle mere end en gang, så lad være med at starte med det hårdeste offer du kan finde på. I alt kan han komme ud på 3 opgaver hvor du skal kræve ofre, og ingen af dem med være hans liv, hans førlighed, hans fysiske frihed eller på anden måde noget der kan skrive ham ud af fortællingen. Det sidste offer skal på en eller anden måde være hans forsatte deltagelse i fællesskabet, altså en situation hvor han går imod sin egen ideologi.

Refleksion

Når personen ved siden af dig ofrer noget, skal du sætte en scene hvor han reflekterer over sit offer. Du overtager rollen, og skal skabe en sørgelig scene der viser hvordan han savner det han har mistet, eller hvordan hans samvittighed spiller ind. I alt kan han komme op på at have ofret 3 ting, som du skal sætte scener til. Du må ikke bringe tingene der er ofret tilbage, og scenen skal være negativ. Du må ikke skrive hans karakter ud af fortællingen, som sædvanlig.

Reglerne

- x En rolle kan kun blive skrevet ud af scenariet ved at fravælge sin ofring. Så længe rollen ofrer alt hvad der bliver bedt om, så bliver rollen ved med at være med i spillet. Dog ender scenariet med at karakteren skal ofre sit eget liv.
- x Rollen der har spotlight på sig bestemmer ultimativt hvordan scenen udspiller sig, men andre må gerne komme med input.
- x Spillederen har ingen autoritet over fortællingen eller fiktionen, og kan kun komme med input på samme måde som de andre spillerer.
- x Rollen må ikke fuldføre sin mission før han har ofret det der kræves.

Liam

Frihed. Frihed til at mene hvad man vil. Frihed til at sige hvad man har lyst til. Frihed til at tænke sine egne tanker. Frihed til at være sig selv. Hver især er vi stærke og fornuftige mennesker, som skal have frihed til at leve og frihed til at lære. Uden frihed er vi alle slaver af et forceret fællesskab, som kun gør os svagere og svagere.

Prologen

En mand står i mængden. Han ser hvordan tingene udvikler sig, og han ryster på hovedet. Når man samler så mange mennesker i en gruppe, kan det kun gå galt, og det gør det på begge sider. Politiet vælter ind over folket, og dem omkring ham går enten til angreb eller begynder at flygte. Han bliver trampet ihjel, som masserne går amok.

Din historie

Din far var en stærk mand, men han blev trampet ned af fællesskabet. Dengang var du kun 5 år, men du var ikke i tvivl om hvem der var gode og hvem der var hvide. Din mor arbejdede som slave på en fabrik i Byen. Skolen holdt dig nede, og dine evner kunne aldrig komme fuldt ud til udtryk. Legepladsen var fyldt med tabere der ikke udfordrede dig på nogen måde. Da du blev 16 forsvandt du ned i de mørke gyder. Du kommer kun ud derfra for at male Byen sort, for at gøre op med det undertrykkende fællesskab, og for at sætte dine medmennesker fri.

Ofre

Når personen overfor dig skal på mission, skal du kræve et offer. Han skal fortælle mere end en gang, så lad være med at starte med det hårdeste offer du kan finde på. I alt kan han komme ud på 3 opgaver hvor du skal kræve ofre, og ingen af dem med være hans liv, hans førlighed, hans fysiske frihed eller på anden måde noget der kan skrive ham ud af fortællingen. Det sidste offer skal på en eller anden måde være hans forsatte deltagelse i fællesskabet, altså en situation hvor han går imod sin egen ideologi.

Refleksion

Når personen ved siden af dig ofrer noget, skal du sætte en scene hvor han reflekterer over sit offer. Du overtager rollen, og skal skabe en sørgelig scene der viser hvordan han savner det han har mistet, eller hvordan hans samvittighed spiller ind. I alt kan han komme op på at have ofret 3 ting, som du skal sætte scener til. Du må ikke bringe tingene der er ofret tilbage, og scenen skal være negativ. Du må ikke skrive hans karakter ud af fortællingen, som sædvanlig.

Reglerne

- x En rolle kan kun blive skrevet ud af scenariet ved at fravælge sin ofring. Så længe rollen ofrer alt hvad der bliver bedt om, så bliver rollen ved med at være med i spillet. Dog ender scenariet med at karakteren skal ofre sit eget liv.
- x Rollen der har spotlight på sig bestemmer ultimativt hvordan scenen udspiller sig, men andre må gerne komme med input.
- x Spillederen har ingen autoritet over fortællingen eller fiktionen, og kan kun komme med input på samme måde som de andre spillerer.
- x Rollen må ikke fuldføre sin mission før han har ofret det der kræves.

Korinna

Orden. Orden til at skabe et solidt retssamfund. Orden for at skabe respekt overfor hinanden. Orden for at skabe tryghed. Naturlige fællesskaber er en del af den evolution som mennesket har været igennem, og vi bliver nødt til at holde sammen for at skabe et trygt og effektivt samfund. Regler og hierarkier hjælper os til at opnå et bedre liv for alle.

Prologen

En politimand står klar, med køllen i hånden. Han ser hvordan demonstranter gejler hinanden op, og han ser hvordan flere af dem har samlet sten op. Der er ikke sket noget endnu. Flere har taget masker på, og han kan mærke deres vrede. Det er ham der leder det første og mest brutale angreb imod mængden, når den første sten bliver kastet.

Din historie

Din far var en ærefuld og pligtopfyldende mand. Han mistede livet til en simpel gadeknægt, som gemte en kniv i ærmet. Det er hvad der sker når man tager paraderne ned. Dengang var du kun 5 år, men du var ikke i tvivl om hvem der var gode og hvem der var sorte. I skolen lærte du din plads at kende, og du holder den med stolthed. Byen har givet dig tryghed, en mening med livet og du går aldrig sulten i seng. De eneste der går sultne i seng er dem der vælger det, dem som du er ude efter, hver gang de stikker deres sorte væsen frem. Dem der vil ødelægge din perfekte by.

Ofre

Når personen overfor dig skal på mission, skal du kræve et offer. Han skal fortælle mere end en gang, så lad være med at starte med det hårdeste offer du kan finde på. I alt kan han komme ud på 3 opgaver hvor du skal kræve ofre, og ingen af dem med være hans liv, hans førlighed, hans fysiske frihed eller på anden måde noget der kan skrive ham ud af fortællingen. Det sidste offer skal på en eller anden måde være hans frihed, altså en situation hvor han går imod sin egen ideologi.

Refleksion

Når personen ved siden af dig ofrer noget, skal du sætte en scene hvor han reflekterer over sit offer. Du overtager rollen, og skal skabe en sørgelig scene der viser hvordan han savner det han har mistet, eller hvordan hans samvittighed spiller ind. I alt kan han komme op på at have ofret 3 ting, som du skal sætte scener til. Du må ikke bringe tingene der er ofret tilbage, og scenen skal være negativ. Du må ikke skrive hans karakter ud af fortællingen, som sædvanlig.

Reglerne

- x En rolle kan kun blive skrevet ud af scenariet ved at fravælge sin ofring. Så længe rollen ofrer alt hvad der bliver bedt om, så bliver rollen ved med at være med i spillet. Dog ender scenariet med at karakteren skal ofre sit eget liv.
- x Rollen der har spotlight på sig bestemmer ultimativt hvordan scenen udspiller sig, men andre må gerne komme med input.
- x Spillederen har ingen autoritet over fortællingen eller fiktionen, og kan kun komme med input på samme måde som de andre spillerer.
- x Rollen må ikke fuldføre sin mission før han har ofret det der kræves.

Konrad

Orden. Orden til at skabe et solidt retssamfund. Orden for at skabe respekt overfor hinanden. Orden for at skabe tryghed. Naturlige fællesskaber er en del af den evolution som mennesket har været igennem, og vi bliver nødt til at holde sammen for at skabe et trygt og effektivt samfund. Regler og hierarkier hjælper os til at opnå et bedre liv for alle.

Prologen

En politimand står klar, med køllen i hånden. Han ser hvordan demonstranter gejler hinanden op, og han ser hvordan flere af dem har samlet sten op. Der er ikke sket noget endnu. Flere har taget masker på, og han kan mærke deres vrede. Det er ham der leder det første og mest brutale angreb imod mængden, når den første sten bliver kastet.

Din historie

Din far var en ærefuld og pligtopfyldende mand. Han mistede livet til en simpel gadeknægt, som gemte en kniv i ærmet. Det er hvad der sker når man tager paraderne ned. Dengang var du kun 5 år, men du var ikke i tvivl om hvem der var gode og hvem der var sorte. I skolen lærte du din plads at kende, og du holder den med stolthed. Byen har givet dig tryghed, en mening med livet og du går aldrig sulten i seng. De eneste der går sultne i seng er dem der vælger det, dem som du er ude efter, hver gang de stikker deres sorte væsen frem. Dem der vil ødelægge din perfekte by.

Ofre

Når personen overfor dig skal på mission, skal du kræve et offer. Han skal fortælle mere end en gang, så lad være med at starte med det hårdeste offer du kan finde på. I alt kan han komme ud på 3 opgaver hvor du skal kræve ofre, og ingen af dem med være hans liv, hans førlighed, hans fysiske frihed eller på anden måde noget der kan skrive ham ud af fortællingen. Det sidste offer skal på en eller anden måde være hans frihed, altså en situation hvor han går imod sin egen ideologi.

Refleksion

Når personen ved siden af dig ofrer noget, skal du sætte en scene hvor han reflekterer over sit offer. Du overtager rollen, og skal skabe en sørgelig scene der viser hvordan han savner det han har mistet, eller hvordan hans samvittighed spiller ind. I alt kan han komme op på at have ofret 3 ting, som du skal sætte scener til. Du må ikke bringe tingene der er ofret tilbage, og scenen skal være negativ. Du må ikke skrive hans karakter ud af fortællingen, som sædvanlig.

Reglerne

- x En rolle kan kun blive skrevet ud af scenariet ved at fravælge sin ofring. Så længe rollen ofrer alt hvad der bliver bedt om, så bliver rollen ved med at være med i spillet. Dog ender scenariet med at karakteren skal ofre sit eget liv.
- x Rollen der har spotlight på sig bestemmer ultimativt hvordan scenen udspiller sig, men andre må gerne komme med input.
- x Spillederen har ingen autoritet over fortællingen eller fiktionen, og kan kun komme med input på samme måde som de andre spillerer.
- x Rollen må ikke fuldføre sin mission før han har ofret det der kræves.

Andor

Frihed. Frihed til at mene hvad man vil. Frihed til at sige hvad man har lyst til. Frihed til at tænke sine egne tanker. Frihed til at være sig selv. Systemer og bureaukrati svækker os, fordi de kun findes for at holde os nede. Vi kan godt selv skabe fællesskab og stå sammen. Det vigtigste er vi er lige og fri, og ikke en del af et undertrykkende hierarki.

Prologen

En kvinde står i mængden. Politiet har ikke angrebet mængden, men de har provokeret den sidste time. De har anholdt dem der kom væk fra gruppen, og uden grund. Mængden har ikke været voldelige, i hvert fald ikke endnu. Hun ser hvordan politiet holder en dreng imod asfalten, mens hundene gør af ham. Hun kaster den første sten.

Din historie

Din mor var en stærk kvinde, og hun gjorde noget for at ændre tingene. Det kostede hende hendes frihed. Dengang var du kun 5 år, men du var ikke i tvivl om hvem der var gode og hvem der var hvide. Skolen var fyldt med sure lærere der aldrig hjalp dig. De kunne ikke forstå du skulle lære tingene på din egen måde, og i stedet skældte de dig bare ud. Da du blev 16 forsvandt du ned i de mørke gyder. Du kommer kun ud derfra for at male Byen sort, for at gøre op med det undertrykkende bureaukrati, og for at sætte dine medmennesker fri.

Ofre

Når personen overfor dig skal på mission, skal du kræve et offer. Han skal fortælle mere end en gang, så lad være med at starte med det hårdeste offer du kan finde på. I alt kan han komme ud på 3 opgaver hvor du skal kræve ofre, og ingen af dem med være hans liv, hans førlighed, hans fysiske frihed eller på anden måde noget der kan skrive ham ud af fortællingen. Det sidste offer skal på en eller anden måde være hans forsatte deltagelse i fællesskabet, altså en situation hvor han går imod sin egen ideologi.

Refleksion

Når personen ved siden af dig ofrer noget, skal du sætte en scene hvor han reflekterer over sit offer. Du overtager rollen, og skal skabe en sørgelig scene der viser hvordan han savner det han har mistet, eller hvordan hans samvittighed spiller ind. I alt kan han komme op på at have ofret 3 ting, som du skal sætte scener til. Du må ikke bringe tingene der er ofret tilbage, og scenen skal være negativ. Du må ikke skrive hans karakter ud af fortællingen, som sædvanlig.

Reglerne

- x En rolle kan kun blive skrevet ud af scenariet ved at fravælge sin ofring. Så længe rollen ofrer alt hvad der bliver bedt om, så bliver rollen ved med at være med i spillet. Dog ender scenariet med at karakteren skal ofre sit eget liv.
- x Rollen der har spotlight på sig bestemmer ultimativt hvordan scenen udspiller sig, men andre må gerne komme med input.
- x Spillederen har ingen autoritet over fortællingen eller fiktionen, og kan kun komme med input på samme måde som de andre spillerer.
- x Rollen må ikke fuldføre sin mission før han har ofret det der kræves.

Anahera

Frihed. Frihed til at mene hvad man vil. Frihed til at sige hvad man har lyst til. Frihed til at tænke sine egne tanker. Frihed til at være sig selv. Systemer og bureaukrati svækker os, fordi de kun findes for at holde os nede. Vi kan godt selv skabe fællesskab og stå sammen. Det vigtigste er vi er lige og fri, og ikke en del af et undertrykkende hierarki.

Prologen

En kvinde står i mængden. Politiet har ikke angrebet mængden, men de har provokeret den sidste time. De har anholdt dem der kom væk fra gruppen, og uden grund. Mængden har ikke været voldelige, i hvert fald ikke endnu. Hun ser hvordan politiet holder en dreng imod asfalten, mens hundene gør af ham. Hun kaster den første sten.

Din historie

Din mor var en stærk kvinde, og hun gjorde noget for at ændre tingene. Det kostede hende hendes frihed. Dengang var du kun 5 år, men du var ikke i tvivl om hvem der var gode og hvem der var hvide. Skolen var fyldt med sure lærere der aldrig hjalp dig. De kunne ikke forstå du skulle lære tingene på din egen måde, og i stedet skældte de dig bare ud. Da du blev 16 forsvandt du ned i de mørke gyder. Du kommer kun ud derfra for at male Byen sort, for at gøre op med det undertrykkende bureaukrati, og for at sætte dine medmennesker fri.

Ofre

Når personen overfor dig skal på mission, skal du kræve et offer. Han skal fortælle mere end en gang, så lad være med at starte med det hårdeste offer du kan finde på. I alt kan han komme ud på 3 opgaver hvor du skal kræve ofre, og ingen af dem med være hans liv, hans førlighed, hans fysiske frihed eller på anden måde noget der kan skrive ham ud af fortællingen. Det sidste offer skal på en eller anden måde være hans forsatte deltagelse i fællesskabet, altså en situation hvor han går imod sin egen ideologi.

Refleksion

Når personen ved siden af dig ofrer noget, skal du sætte en scene hvor han reflekterer over sit offer. Du overtager rollen, og skal skabe en sørgelig scene der viser hvordan han savner det han har mistet, eller hvordan hans samvittighed spiller ind. I alt kan han komme op på at have ofret 3 ting, som du skal sætte scener til. Du må ikke bringe tingene der er ofret tilbage, og scenen skal være negativ. Du må ikke skrive hans karakter ud af fortællingen, som sædvanlig.

Reglerne

- x En rolle kan kun blive skrevet ud af scenariet ved at fravælge sin ofring. Så længe rollen ofrer alt hvad der bliver bedt om, så bliver rollen ved med at være med i spillet. Dog ender scenariet med at karakteren skal ofre sit eget liv.
- x Rollen der har spotlight på sig bestemmer ultimativt hvordan scenen udspiller sig, men andre må gerne komme med input.
- x Spillederen har ingen autoritet over fortællingen eller fiktionen, og kan kun komme med input på samme måde som de andre spillerer.
- x Rollen må ikke fuldføre sin mission før han har ofret det der kræves.

Bidrag til Sort/Hvid-remake-antologien af Morten Greis Petersen:

[Slam!]

[Slam!]

De sidder om bordet og skramler med stolene. De er ikke helt sikre på, hvad der skal ske. Ikke mærkeligt; for selvom de er mødtes på denne måde mange gange før, er denne gang anderledes ligesom de andre gange. Møderne er altid anderledes. På bordet mellem dem står små sirlige stakke af papir.

[Slam!]

Så vender han sig om. Begge håndflader hamres i bordfladen. Slam! Med den lyd bydes de velkommen. Efter at have fået øjenkontakt med dem, tysser han på dem, og begynder at gå rundt om bordet. Deres blikke følger ham. Han lader sig ikke mærke med det.

“Det absolutte blik er der, hvor vi begynder. Vi er faktisk allerede gået i gang. Vi har været i gang et stykke tid, og vores tid er knap. Det næste hold kommer senest om to timer. Jeg vil begynde med at opremse vores grundlæggende regler. Et: I skal hver fortælle en historie fra den sidste uge, og to: I skal alle tage en fiktiv situation fra jeres fantasiuniverser og gøre virkelig for os. I dag er der en undtagelse til vores traditionelle seancer. Det vil jeg snakke om senere.”

De sidder lidt uroligt på stolene. Selvom de har været dette mange gange igennem, og selvom han har opsummeret reglerne for dem, føler de sig ikke helt sikre. Han kigger på uret. Højst to timer, og hvis de kan nå deres “session”, som terapeuterne kalder det, på halvanden time, vil det være endnu bedre.

Hans øjne falder på instruksens, der hænger på væggen. Et A3-ark med store venlige, runde bogstaver. Instituttets tilgang til patienterne, det skal være rart og venligt. Logoet dominerer den nederste del af instruksens og består af de fem figurer i evig dans om afdelingsnummeret. Instruksens behøver han ikke læse. Han kan den udenad. På Center for Vedisk Convexitet for tager vi os af dig, vi skaber trykke rammer for dig til at udforske dine egne begrænsninger. Vi arbejder på at nedbryde de barrierer, der hæmmer et holistisk verdensblik. Osv. Osv.

Slår man op i et leksikon får man følgende forklaring.

En lidelse, der er forholdsvis vidt udbredt, dog almindeligvis kun i sin milde udgave, som sjældent kommer til syne i hverdagen. For personer, der lider under det i alvorlige tilfælde, er der tale om en meningsforstyrrende lidelse, der stærkt hæmmer deres udfoldelser, da de gengiver deres oplevelse af hverdagen som værende i ekstremer. Der er ingen eller kun meget få nuancer, og i stedet gengiver de deres opfattelse i ekstreme yderpunkter, som "absolutter" ifølge JBL-indekset, og daglig omtales det også som sort-hvid. Ingen kendt kur findes.

Den siger intet om, hvordan det er at leve med det. Lytter man til de mange sessions rundt om på instituttet tegner sig et andet billede. Gråd, latter, vredesudbrud følger en, når man passerer dørene til de mange behandlingsrum.

Nuvel til det.

Hans tanker gled tilbage til den dag for et par uger siden, hvor han fik instruksen ind af døren. Centret for Vedisk Convexitet har udtænkt en ny øvelse for deres brugere. Nye øvelser var ret almindeligt, og han kunne ikke lade være med at overveje, om de mange nye øvelser, var det der egentlig trak folk til centrets behandlinger, eller om de vitterligt kunne være en vej ud. Hvis det vitterligt er en vej ud, har vi så ikke pligt til det? Hans tanker kredsede om spørgsmålet.

Instruksen var en del af et nyt program, der bestod af flere øvelser. Denne forekom ham imidlertid at være anderledes. Med til øvelsen fulgte en pille.

Første del af øvelsen var simpel. Den havde flere af dem været igennem mange gange før. For folk, der ser deres verden i absolutter, var det vanskeligt at komme ud over denne barriere, men på centret kunne de gøre fremskridt. Hver session gik til det på en langsom, men virkningsfuld måde. På skift skulle holdet fortælle om deres hverdag. Meningen var, at de skulle trække deres egne erfaringer ind i øvelsen. Det ville gøre det lettere for dem at træde ud over deres absolutte blik.

Hver af dem havde et "absolut" blik. De så tingene in grelle yderpunkter, i en sort-hvid optik, og centret var her for at behandle dem for deres lidelse. Den første øvelse gik på at få dem til at fortælle om ting fra deres sort-hvide hverdag. Det var simpelt. Stil opgaver, som "Beskriv din hverdag", "Fortæl os om dit arbejde, dine studier, din familie", "Fortæl os om noget, du oplevede i dag eller igår, før du ankom til centret".

Som vejleder bestod rollen i at guide patienterne gennem øvelserne. Efter første øvelse at få beskrevet hverdagen i den sort-hvide optik, kom øvelsen med gråtonerne. Også en klassisk øvelse, som han havde prøvet mange gange før. Det havde de også. Først det tredje trin var nyt, og det var han nervøs for, om det ville virke.

Da de var færdige med den første del af terapiforløbet, kiggede han dem alvorstungt i øjnene. Ikke fordi det var påkrævet, men fordi det var en teknik, han havde lært af en tidligere kollega. Han brugte det til at signalere autoritet med. Derefter vendte han tilbage til sit papir, sukkede indvendigt, og begyndte at opsummere næste del.

Denne del var altid mærkelig. Den vekslede fra terapigruppe til terapigruppe. Hver havde deres egen måde at udtrykke øvelsen på. Denne gruppe tog imidlertid øvelsen i strakt arm. Det var noget af det, han godt kunne lide ved dem. Det var naturligt for dem at beskrive deres hverdag i absolutte termer, ingen gråzoner, ingen mellemregninger. Det skulle der til nu. Trods deres handicap med at beskue verden i samme komplekse nuancer, som alle andre, havde de stadig en livlig fantasi. Næsten uhyggeligt livlig, for den kunne komme steder hen, som de ikke kunne i deres hverdag, og den rummede en kompleksitet, der overskred deres ellers almindelige begrænsning, også selvom overskridelsen ikke gjorde det mere komplekst, end hvad folk generelt kunne mestre.

Efter instruksenen, som nærmest var blevet ren rutine, gik de i gang. Først drog en af dem en situation frem fra sin fantasi. Det kunne være krigere og troldmænd i kamp mod orker og trolde, det kunne være detektiver i strid med kosmiske rædsler, eller umenneskelige rumsoldater i en fjern fremtid mod kaoskræfter. Det kunne være mange ting. Hver især drog fra sine egne erfaringer en situation frem, som de gennemspillede. Forskellen mellem hverdagen og denne situation var de simple nuancer. Hvor der før havde været absolutter i sort-hvid, var der nu simple gråzoner. På skift opstillede de situationer fra fiktionsuniverser, som de hver især var bekendte med. Det var altid underligt at se, hvor opslugte de kunne være i disse situationer. Nogle dage gik det stærkt. Så tog de to runder, andre gange var det så detaljeret, at de knapt kunne nå en, men han satte en ære i, at de altid nåede mindst en runde. Selv deltog han aldrig aktivt i disse små skuespil. I stedet stillede han spørgsmål til dem, fik dem til at uddybe deres tanker, og han fik dem flyttet fra det absolutte perspektiv til et simpelt, grynet et, hvor der var enkle gråzoner.

På et kursus i medarbejderudvikling havde han instrueret den fynske afdeling i at vejlede øvelserne. Det gjaldt om at stille enkle spørgsmål, som anbragte sig imellem de to yderpoler. På papiret kunne alle håndtere K1, og han havde endnu at opleve nogen, der ikke også kunne håndtere K2. For ham var K0 en rent teoretisk størrelse, det var deltagere, der ikke kunne håndtere et eneste komplekst element. Alle kunne håndtere mindst en kompleksitet. Mange kunne håndtere to, men K3'ere var sjældne, og erfaringsmæssigt viste han, at man burde aldrig gå over K3. Han havde ganske vist hørt om den mobile afdeling, der tog rundt i Norden, og som gik til K4, men de fleste frarådede det.

Han fumlede med det lille bæger med piller. Det lå tungt i hans hånd, og han kunne mærke det blive fugtet og fedtet af sveden. Han frygtede et kort øjeblik, at det hele ville smelte mellem hans fingre, men plasticen holdt, og de små piller indeni forblev intakte. Det her var det sprængende punkt. De skulle et sted hen, de ikke havde været før. Han kunne mærke, hvordan han blev tør i halsen ved tanken. I årevis havde han ført terapeutiske sessions, men endnu havde han at se nogen lægge deres absolutte blik på verden fra sig og forlade centret med et nuanceret blik. I dag ville det ændre sig.

Han havde med stor interesse læst folderne og instruktionsmaterialet. Han havde ligefrem set *youtube*-videoerne, om hvordan det skulle gøres. Det lå på hans skrivebord, da han mødte ind i morges.

Hele formiddagen havde han læst på det og forberedt sig. Han kiggede igen alvorstungt på dem. Dette var både den nye og den afgørende øvelse. Nej, ikke øvelse, kur.

Hver skulle de tage en pille, hvis de ville fortsætte. Han havde lagt den lille pille foran dem, og de kiggede hver især nysgerrigt på den, og fra den lod de blikket løbe op på ham. Fire par vagtsomme øjne fulgte ham.

"Med pillen bliver I i stand til at tage sidste øvelse et skridt længere. I kender den normale begrænsning på øvelsen. I kan skabe simple nuancer eller gråtoner, om man vil, i det fiktive. Pillen giver jer mulighed for at skabe en hyperrealitet, hvor I opnår den kompleksitet, som folk uden for centret har til hverdag. Tager I pillen, kan vi tage jeres behandling steder hen, hvor den ikke har været før." Han havde øvet talen mange gange i sine tanker. Virkeligheden var imidlertid anderledes, og han tøvede lidt ved tanken om at afsløre, at der var tale om yderst eksperimentel medicin, som både kunne medføre uforudsete bivirkninger, men også ubehagelige konsekvenser. Men de skulle have sandheden. De skulle også vide, at første pille kun ville åbne dem for tankespindet, og at pille nummer to ville gøre virkningen permanent. Det ville være op til dem selv, om de ville leve med den grad af kompleksitet, som pillen tilbød dem, eller om de ville leve med deres sort-hvide, endelige blik på verden. Mellemveje var ikke en mulighed.

Efter at de hver især havde slugt pillen, instruerede han dem igen. Denne gang skulle de bruge noget, der lignede kompleksitet, men langt mere avanceret end at gå til K1, K2 og K3. Selv ikke K4 eller måske K5 ville været andet end en grov opdeling. Den medicinske behandling åbnede op for hyperkompleksitet. Mellem K1 og K2 skulle han introducere hyperkomplekse trin, *HK*, som instruktionsvideoen frejdigt kaldte dem. Målet var tage deltagernes fantasi-situationer og så stadigt gennem mere krævende og mere detaljerede spørgsmål at zoome stadigt dybere ind på fiktionen og fremtvinge en stadigt større grad af detaljer. Stop handlingen midt i et sving, zoom ind på teksten, på farverne, og stil stadigt mere detaljerede spørgsmål. Tests havde vist, at med medicinen kunne patienterne håndtere hyperkomplekse detaljer op til HK13 og HK14! Hyperkompleksitet på disse trin kunne få patientens monomane blik til at kollapse og indtræder en flertydighed, som der når op på niveau med almindelige menneskers nuancerede verdensbillede. Ikke alle kunne håndtere dette pres, og måtte efter endt prøvelse vende tilbage til en enkel tilstand, hvor de under øvelserne ville kunne komme op på K2 eller K3.

Ved endt øvelse var det op til brugerne, om de ville tage den anden pille og fastholde hyperrealiteten, eller om de ville ligge det bag sig permanent.

Han greb endnu gang hårdt om pasticglasset. Løsnede langsomt grebet og fangede deres opmærksomhed.

[slam!]

“Nu skal I høre”, begyndte han.

Han vendte skeptisk papiret om. Hvad var nu det? Hvorfor denne øvelse? Han kiggede op på vejlederen, men denne viste ingen tegn på, at det var en spøg. Han vendte atter opmærksomheden mod papiret. Læste et par linjer, men kunne ikke koncentrere sig om teksten. Det var for mærkeligt. Han stoppede op, løftede hovedet og kiggede rundt på de andre. De var optaget af deres tekster, men også de viste tegn på vildrede.

Han kunne ikke sige, hvor længe han havde deltaget i disse 'seancer'. Hans mors ord for dem. Gruppeterapi var den egentlige betegnelse for dem, men han var veteran. Øvet gennem utallige møder på at konfrontere hvad end øvelser, som centret kastede ham ud i.

Han lænede sig tilbage i sin stol, lagde hænderne bag nakken og kiggede op mod loftet og lod sine tanker vandre. Uden for lokalet så han verden i absolutter. Ingen gråzoner, ingen gråtoner. Kun absolutter. Der var et smart navn for dette, et, der klingede af dyr medicin og langvarige bieffekter. Men navnet var ikke det vigtige. Det var absolutterne.

På Center for Vedisk Convexitet tog de hans slags i behandling. "*Han slags*", han vrængede af tanken. Alle mennesker havde det i sig. Han var bare blandt dem, hvor det kom ud i ekstremerne. De sagde, der ingen kur var for det, men medicinselskaber arbejdede flittigt på at finde en.

"Beskriv din hverdag", "Fortæl om din familie", "Fortæl om dit arbejde eller dine studier" osv. Sådan lød Centrets opgaver altid, og han indvilligede. Han dykkede ned i sig selv, fandt sin hverdag frem og farvede den i sort og hvid, i absolutter. Sådan så han altid sin hverdag. Også i dag.

Den bedste af øvelserne, den som virkede bedst for ham, var en forunderlig en. Forunderlig, fordi den i al sin simpelhed virkede. Verden holdt op med at være i absolutter. Den kom til at være i gråtoner. Ikke spændstige og rige farver, men bedre end det sort-hvide. Der var mindst et mellempunkt, nogle gange to eller tre, og ikke kun to yderpunkter. Vejlederen havde fortalt dem mere end en gang, at folk, normale folk, altså, kunne se det hele i nuancer. I komplekse nuancer, farver om man ville. Det var ikke kun to yderpunkter med et par enkelte mellempunkter, gråzoner, men et helt spektrum af kompleksitet.

Han vidste ikke, om han kunne overskue en sådan kompleksitet, men det var forsøget værd. Han forsøgte ofte at forestille sig, hvordan det ville være, men det lykkedes aldrig for ham. Det skræmte ham lidt, for kunne han håndtere at komme af med sin diagnose, at ligge det fra sig og håndtere et fuldt spektrum? Han vidste det ikke.

I hverdagen blev alting betragtet i sort-hvide absolutter. Når han gengav sin hverdag for andre, kom det igennem dette filter. Når han blev sat til den enkle øvelse at gengive situationer fra fantasiverdener, kunne han overskride sine egne begrænsninger. Ikke voldsomt meget, men lidt havde også ret. Hvor hverdagen blev gengivet i absolutter, rummede fiktionen simple nuancer og enkle gråtoner. Ikke mange, men flere end hverdagens historier. Det var en magisk fornemmelse at se en verden, enten hans egen eller en af de andres, mere kompleks end hverdagen.

Han vendte skeptisk papiret om. Hvad var nu det? Hvorfor denne øvelse? Han kiggede op på vejlederen, men denne viste ingen tegn på, at det var en spøg. Han vendte atter opmærksomheden mod papiret. Læste et par linjer, men kunne ikke koncentrere sig om teksten. Det var for mærkeligt. Han stoppede op, løftede hovedet og kiggede rundt på de andre. De var optaget af deres tekster, men også de viste tegn på vildrede.

Han kunne ikke sige, hvor længe han havde deltaget i disse 'seancer'. Hans mors ord for dem. Gruppeterapi var den egentlige betegnelse for dem, men han var veteran. Øvet gennem utallige møder på at konfrontere hvad end øvelser, som centret kastede ham ud i.

Han lænede sig tilbage i sin stol, lagde hænderne bag nakken og kiggede op mod loftet og lod sine tanker vandre. Uden for lokalet så han verden i absolutter. Ingen gråzoner, ingen gråtoner. Kun absolutter. Der var et smart navn for dette, et, der klingede af dyr medicin og langvarige bieffekter. Men navnet var ikke det vigtige. Det var absolutterne.

På Center for Vedisk Convexitet tog de hans slags i behandling. "*Han slags*", han vrængede af tanken. Alle mennesker havde det i sig. Han var bare blandt dem, hvor det kom ud i ekstremerne. De sagde, der ingen kur var for det, men medicinselskaber arbejdede flittigt på at finde en.

"Beskriv din hverdag", "Fortæl om din familie", "Fortæl om dit arbejde eller dine studier" osv. Sådan lød Centrets opgaver altid, og han indvilligede. Han dykkede ned i sig selv, fandt sin hverdag frem og farvede den i sort og hvid, i absolutter. Sådan så han altid sin hverdag. Også i dag.

Den bedste af øvelserne, den som virkede bedst for ham, var en forunderlig en. Forunderlig, fordi den i al sin simpelhed virkede. Verden holdt op med at være i absolutter. Den kom til at være i gråtoner. Ikke spændstige og rige farver, men bedre end det sort-hvide. Der var mindst et mellempunkt, nogle gange to eller tre, og ikke kun to yderpunkter. Vejlederen havde fortalt dem mere end en gang, at folk, normale folk, altså, kunne se det hele i nuancer. I komplekse nuancer, farver om man ville. Det var ikke kun to yderpunkter med et par enkelte mellempunkter, gråzoner, men et helt spektrum af kompleksitet.

Han vidste ikke, om han kunne overskue en sådan kompleksitet, men det var forsøget værd. Han forsøgte ofte at forestille sig, hvordan det ville være, men det lykkedes aldrig for ham. Det skræmte ham lidt, for kunne han håndtere at komme af med sin diagnose, at ligge det fra sig og håndtere et fuldt spektrum? Han vidste det ikke.

I hverdagen blev alting betragtet i sort-hvide absolutter. Når han gengav sin hverdag for andre, kom det igennem dette filter. Når han blev sat til den enkle øvelse at gengive situationer fra fantasiverdener, kunne han overskride sine egne begrænsninger. Ikke voldsomt meget, men lidt havde også ret. Hvor hverdagen blev gengivet i absolutter, rummede fiktionen simple nuancer og enkle gråtoner. Ikke mange, men flere end hverdagens historier. Det var en magisk fornemmelse at se en verden, enten hans egen eller en af de andres, mere kompleks end hverdagen.

Han vendte skeptisk papiret om. Hvad var nu det? Hvorfor denne øvelse? Han kiggede op på vejlederen, men denne viste ingen tegn på, at det var en spøg. Han vendte atter opmærksomheden mod papiret. Læste et par linjer, men kunne ikke koncentrere sig om teksten. Det var for mærkeligt. Han stoppede op, løftede hovedet og kiggede rundt på de andre. De var optaget af deres tekster, men også de viste tegn på vildrede.

Han kunne ikke sige, hvor længe han havde deltaget i disse 'seancer'. Hans mors ord for dem. Gruppeterapi var den egentlige betegnelse for dem, men han var veteran. Øvet gennem utallige møder på at konfrontere hvad end øvelser, som centret kastede ham ud i.

Han lænede sig tilbage i sin stol, lagde hænderne bag nakken og kiggede op mod loftet og lod sine tanker vandre. Uden for lokalet så han verden i absolutter. Ingen gråzoner, ingen gråtoner. Kun absolutter. Der var et smart navn for dette, et, der klingede af dyr medicin og langvarige bieffekter. Men navnet var ikke det vigtige. Det var absolutterne.

På Center for Vedisk Convexitet tog de hans slags i behandling. "*Han slags*", han vrængede af tanken. Alle mennesker havde det i sig. Han var bare blandt dem, hvor det kom ud i ekstremerne. De sagde, der ingen kur var for det, men medicinselskaber arbejdede flittigt på at finde en.

"Beskriv din hverdag", "Fortæl om din familie", "Fortæl om dit arbejde eller dine studier" osv. Sådan lød Centrets opgaver altid, og han indvilligede. Han dykkede ned i sig selv, fandt sin hverdag frem og farvede den i sort og hvid, i absolutter. Sådan så han altid sin hverdag. Også i dag.

Den bedste af øvelserne, den som virkede bedst for ham, var en forunderlig en. Forunderlig, fordi den i al sin simpelhed virkede. Verden holdt op med at være i absolutter. Den kom til at være i gråtoner. Ikke spændstige og rige farver, men bedre end det sort-hvide. Der var mindst et mellempunkt, nogle gange to eller tre, og ikke kun to yderpunkter. Vejlederen havde fortalt dem mere end en gang, at folk, normale folk, altså, kunne se det hele i nuancer. I komplekse nuancer, farver om man ville. Det var ikke kun to yderpunkter med et par enkelte mellempunkter, gråzoner, men et helt spektrum af kompleksitet.

Han vidste ikke, om han kunne overskue en sådan kompleksitet, men det var forsøget værd. Han forsøgte ofte at forestille sig, hvordan det ville være, men det lykkedes aldrig for ham. Det skræmte ham lidt, for kunne han håndtere at komme af med sin diagnose, at ligge det fra sig og håndtere et fuldt spektrum? Han vidste det ikke.

I hverdagen blev alting betragtet i sort-hvide absolutter. Når han gengav sin hverdag for andre, kom det igennem dette filter. Når han blev sat til den enkle øvelse at gengive situationer fra fantasiverdener, kunne han overskride sine egne begrænsninger. Ikke voldsomt meget, men lidt havde også ret. Hvor hverdagen blev gengivet i absolutter, rummede fiktionen simple nuancer og enkle gråtoner. Ikke mange, men flere end hverdagens historier. Det var en magisk fornemmelse at se en verden, enten hans egen eller en af de andres, mere kompleks end hverdagen.

Han vendte skeptisk papiret om. Hvad var nu det? Hvorfor denne øvelse? Han kiggede op på vejlederen, men denne viste ingen tegn på, at det var en spøg. Han vendte atter opmærksomheden mod papiret. Læste et par linjer, men kunne ikke koncentrere sig om teksten. Det var for mærkeligt. Han stoppede op, løftede hovedet og kiggede rundt på de andre. De var optaget af deres tekster, men også de viste tegn på vildrede.

Han kunne ikke sige, hvor længe han havde deltaget i disse 'seancer'. Hans mors ord for dem. Gruppeterapi var den egentlige betegnelse for dem, men han var veteran. Øvet gennem utallige møder på at konfrontere hvad end øvelser, som centret kastede ham ud i.

Han lænede sig tilbage i sin stol, lagde hænderne bag nakken og kiggede op mod loftet og lod sine tanker vandre. Uden for lokalet så han verden i absolutter. Ingen gråzoner, ingen gråtoner. Kun absolutter. Der var et smart navn for dette, et, der klingede af dyr medicin og langvarige bieffekter. Men navnet var ikke det vigtige. Det var absolutterne.

På Center for Vedisk Convexitet tog de hans slags i behandling. "*Han slags*", han vrængede af tanken. Alle mennesker havde det i sig. Han var bare blandt dem, hvor det kom ud i ekstremerne. De sagde, der ingen kur var for det, men medicinselskaber arbejdede flittigt på at finde en.

"Beskriv din hverdag", "Fortæl om din familie", "Fortæl om dit arbejde eller dine studier" osv. Sådan lød Centrets opgaver altid, og han indvilligede. Han dykkede ned i sig selv, fandt sin hverdag frem og farvede den i sort og hvid, i absolutter. Sådan så han altid sin hverdag. Også i dag.

Den bedste af øvelserne, den som virkede bedst for ham, var en forunderlig en. Forunderlig, fordi den i al sin simpelhed virkede. Verden holdt op med at være i absolutter. Den kom til at være i gråtoner. Ikke spændstige og rige farver, men bedre end det sort-hvide. Der var mindst et mellempunkt, nogle gange to eller tre, og ikke kun to yderpunkter. Vejlederen havde fortalt dem mere end en gang, at folk, normale folk, altså, kunne se det hele i nuancer. I komplekse nuancer, farver om man ville. Det var ikke kun to yderpunkter med et par enkelte mellempunkter, gråzoner, men et helt spektrum af kompleksitet.

Han vidste ikke, om han kunne overskue en sådan kompleksitet, men det var forsøget værd. Han forsøgte ofte at forestille sig, hvordan det ville være, men det lykkedes aldrig for ham. Det skræmte ham lidt, for kunne han håndtere at komme af med sin diagnose, at ligge det fra sig og håndtere et fuldt spektrum? Han vidste det ikke.

I hverdagen blev alting betragtet i sort-hvide absolutter. Når han gengav sin hverdag for andre, kom det igennem dette filter. Når han blev sat til den enkle øvelse at gengive situationer fra fantasiverdener, kunne han overskride sine egne begrænsninger. Ikke voldsomt meget, men lidt havde også ret. Hvor hverdagen blev gengivet i absolutter, rummede fiktionen simple nuancer og enkle gråtoner. Ikke mange, men flere end hverdagens historier. Det var en magisk fornemmelse at se en verden, enten hans egen eller en af de andres, mere kompleks end hverdagen.

Bidrag til Sort/Hvid-antologien af Thais Munk:

Schwarz und Weiß



Indholdsfortegnelse

Introduktion.....	1
Spilpersoner.....	2
Form.....	2
Scene I.....	3
Scene II.....	3
Scene III.....	4
Scene IV.....	4
Scene V.....	5
Epilog.....	5

Introduktion

„Schwarz und Weiß“ er et remake af Johannes Busted Larsens scenarie „Sort/Hvid“ og foregår i og i nærheden af Berlin i 1815, kort tid efter Napoleons-krigene. Hvor at man i det oprindelige scenarie spiller sort/hvide farveblinde mennesker, som mødes i en samtalegruppe i en unavngivet europæisk storby spiller man her et selskab (en klub om man vil) af venner, som halvvejs er en social klikke og halvvejs et hemmelige politisk selskab. Inspiration udover det oprindelige Sort/Hvid er scenariet *Eiyuu Tachi*, skrevet af Michael Sonne til Fastaval 2011 og scenariet *Tandhjulets Krav* af Carsten Andreasen og Martin Horn Pedersen skrevet til Fastaval 2010. Kernen i scenariet er imidlertid den samme: Nogle personer med et sort/hvidt syn på verden får muligheden for at få flere nuancer.

Berlin er på dette tidspunkt hovedstad for Preussen, som var den største tyske stat inden samlingen af Tyskland i 1871. Preussen er en ung, dynamisk stat. Den er domineret af ambition og effektivitet og af at den spillede en overraskende stor rolle i Napoleons-krigene i forhold til dens størrelse (især i forbindelse med slaget ved Waterloo). Hvor at konflikten i det oprindelige scenarie i høj grad handlede om at spilpersonerne kun kunne handle virkelig direkte (idet at de halvvejs var psykopater) når de var sort/hvide farveblinde i modsætning til når de kunne se farver og dermed forstå begrebet skønhed, handler konflikten i „Schwarz und Weiß“ om modsætning imellem følelser og fornuft (eller Oplysningen og Romantikken om man vil). Spilpersonerne begynder som et politisk selskab, hvor at de hjælper hinanden. Efter et af deres møder kommer de til (i bedste eventyr-stil) at at drikke tryllevin på en skovtur udenfor Berlin. Derefter ændres at deres syn på verdenen. Til sidst vender de tilbage til Berlin og er nødt til at vælge hvad vej de skal gå til sidst. Den ene vej er der garanteret succes, magt, rigdom, indflydelse og status, men ikke lykke, skønhed eller sjælefred. Den anden vej involverer galskab, fattigdom og ukendthed, men også lykke, skønhed og sjælefred. Der er tale om en forholdsvis fastlås form, men spillerne bestemmer som udgangspunkt indholdet og stemningen. Gør dette klart for dem fra begyndelsen. Hvilken tone

fortællingen får er op til dem. Det samme gælder deres afslutningen for deres karakter. Gør også gerne målene klart for dem. Det er min klare tanker at der er noget interessant i at alle ved hvor at de skal hen, for så kan man gøre vejen dertil interessant i stedet for at skulle bruge tid på at lede efter vejen mod målet. Tonen i den eventyrlige del tager udgangspunkt (men behøver ikke holde sig til) Brødrende Grimm.

Spilpersoner

Da Preussen både rummede folk fra tyske, baltiske og slaviske folkefærd, er navnene på spilpersonerne er beholdt som de var i det oprindelige scenarie. Der er fem spilpersoner, hvilket betyder at den sidste karakter bare skal smides væk.

- ◆ Jheck

Jheck er dommer i Berlin. Han er enkemand og har ingen børn. Hustrøen døde for nyligt og rygterne siger at Jheck halvvejs drev hende i graven, da hans tanker altid kredsede sig om retfærdighed. Jheck ved ikke at han snart skal vælge imellem loven og livet.

- ◆ Natasia

Natasia er datter af kongens hushovmester og tilhører Preussens sociale elite. Hun har flere bejlere end nogen anden i Berlin. Hun har kjoler, smykker og bøger. Hun har alt undtagen måske lykke og kærlighed.

- ◆ Mikko

Mikko er en ung videnskabsmand (helt præcist biologi, metrologi og geologi). Han er drømmer på deltid, der ofte ønsker sig at han kunne tegne dyr, landskaber, sten og vejr som kunster og ikke blot tegne for at måle.

- ◆ Nathanael

Nathanael er en ung kaptajn i det preussiske infanteri og har gjort sig bemærket ved at være en udmærket kaptajn, men i endnu højere grad ved at have overlevet alt hvad verden har kylet i hovedet på ham. Kan ikke føle noget, for hvis han står ved sine følelser vil smerten efter Preussens krige overvælde ham.

- ◆ Konstantine

Konstantine er offentlig administrator i Berlin, hvor at han står for kontrol af offentlige budgetter. Det er han voldsomt god til, men han har ingen fantasi og har lige p.t. glemt kaoset i sin barndomsdomme. Han forsøger at glemme sine drømme om at smide bomber efter dem, som mobbede ham som barn.

Form

Der er i alt fem scener i „Schwarz und Weiß“, hvor at de to første er tidsbegrænsede og med et klart

mål (ud fra en logik om effektivitet), hvor at den tredje og fjerde scene er mere flydende. Femte scene handler om karakterenes endelige valg. Ved de to scener med tidsbegrænsning skal du såvidt muligt gøre tidsbegrænsningen tydelig for spillerne. Hav et æggeur stående fremme eller skriv på tavlen, så spillerne kan se minutter forsvinde et for et. De skal vide hvor pressede de er.

- I. Karakterene mødes og beslutter sig for at plotte i en bestemt retning. Dette kan umiddelbart virke som omdrejningspunktet i scenariet, men er det ikke. At de formentlig er uenige kommer dog til at spille en rolle senere.
- II. Karakterene mødes igen og gør parat til at føre deres plot ud i livet. De skal have enighed om hvordan det skal gøres.
- III. Karakterne mødes for at fejre deres enig over en frokost i skovbrynet udenfor Berlin, hvor at de drikker tryllevinen. Karakterenes verden vendes derfor på hovedet.
- IV. Karakterene bliver fanget i fantasiverdenen og er nødt til at vælge en leder ("helten") for at kunne videre.
- V. Retur til Berlin. Karakterene træffer deres endelige valg og scenariet slutter. Hvis de valgte eventyrvejen fortælles der en kort epilog. Hvis de vælger fornuftens vej får de ingen epilog som personer, men der fortælles om hvordan deres plan udfolder sig.

Scene I

Spilpersonerne mødes i dagligstuen hos en af dem. Kør scenen hurtigt og hårdt. Læg op til at denne scene skal være så kort som overhovedet mulig. Spørg spillerne om hvem der har lagt hus til, få vedkommende til kort at beskrive stuen. Få smidt et par ideer på scenen og klip når der er blevet enighed om målet.

Eksempler på mål: "Vi ønsker at give bedre muligheder for Preussens erhvervsliv og score kassen på insider-handel" eller "Vi ønsker at erhverve planer for nye våbentyper og udvikle dem til Preussens hær". Det eneste krav er at målet skal være nogenlunde håndgribeligt. Det behøves ikke være realistisk eller historisk korrekt, men det skal heller ikke være fuldstændig fjollet.

Tid: 10 minutter maks.

Mål: Karakterene skal have defineret et politisk mål.

Scene II

Karakterene mødes igen til formiddagskaffe for at diskutere hvordan deres plan skal udføres. Det er tidligt om morgenen. En anden karakter lægger hus til. Få vedkommende til at beskrive hvorhenne i

huset de mødes. Derefter diskuteres der. Hvis man f.eks. har valgt at man vil bedre mulighederne for Preussens erhvervsliv kan Jheck gøre det igennem forslag til lovtekster, Konstantine kan gøre noget igennem hans bureaukrati, Natanel kan gøre det igennem sine kontakter i hæren og skabe kontrakter der, etc. Hjælp spillerne med forslag hvis de går helt i stå, men de skal primært have lov til at køre scenen selv. Når spillerne er nået til enighed, tager de på skovtur for at fejre enigheden om deres plan.

Tid: 15 minutter maks.

Mål: Karakterene skal være enige om hvordan deres plan skal udføres. Det skal ikke være med alle detaljer i orden, men blot nogenlunde.

Scene III

Skovturen. Her tager scenariet en anderledes drejning, idet at spilpersonerne drikker tryllevin. De er taget på skovtur og har tjeneren Viktor med. Hvis tjener han er, er ikke relevant som sådan (så vælg det selv eller lad spillerne om det). De finder et sted i skovbrynet og holder picnic med mere. Her skænker Viktor en vin op for dem, som gør at alting forandres.

Viktor er ikke blot tjener, han er også et Undervæsen (eller slet og ret overnaturlig). Det vigtigste ved det er at han ikke nødvendigvis er en rar person. Spillerne kan sagtens komme tilbage til hvor de var inden de drak tryllevinen, men det kræver noget af dem.

Alt hvad der foregår af overnaturlige ting i resten af scenariet er lagt op til spillerne. Beskriv hvordan at farverne begynder at blive kraftigere, at de begynder at se ting snarere som de er end hvordan de ser ud. Der er tale om at vinen åbner deres øjne for nogle ting som de ikke før har set, men også samtidig at de ikke lægger mærke til nogle andre ting længere.

Lad dem beskrive omgivelserne og hinanden (gerne syret, uanset hvad eventyrligt) med udgangspunkt i deres karakter. Lige pludselig er alting utrolig smukt, ufatteligt grimt eller på en eller anden måde utroligt intenst. Lad dem beskrive Viktor og hvordan han i virkeligheden er. Når de har beskrevet det tilstrækkeligt, så lad dem spille deres reaktioner ud på det.

Mål: Scenen slutter når spillerne går i gang med at tale med Viktor om hvad det er for en verden, som de er kommet ind.

Scene IV

På et tidspunkt taler spillerne spillerne med Viktor om hvad det er for en verden. Det ved Viktor

ikke helt, men han ved at spilpersonerne har meget magt i den hvis de vil bruge deres fantasi. Hvis de vil ud af den eller mestre den er de nødt til at vende tilbage til den ”virkelige verden”. Så kan de træffe valget der. For at de kan gøre dette, skal de vælge en af dem til at være ”helten”, være deres forkæmper. Der er nok en vis uenighed om hvem af dem det skal være. Undervejs viser Viktor dem at de blot skal bruge deres fantasi, hvor at får muligheden for at gøre hvad pokker de kan finde på. Eventuelt kan konflikten afgøres sådan, hvoraf at karakterene udkæmper kampen ved fantasien som våben (ved at hidkalde en drage til at slås, hvor at den anden laver en mur af is, etc). Tag diskussionen og lad spillerne få mere og mere magt over eventyr-verdenen. Til sidst når de er nået til enighed slår Viktor en af dem til ridder (eller noget tilsvarende ceremonielt hvor at vedkommendes status som ”helt” understreges. Derefter vender de tilbage til ”virkelighedens verden”.

Mål: Spillerne skal vælge en af dem som deres ”helt”, deres forkæmper.

Scene V

Spilpersonerne vender tilbage til Berlin. Hvordan kommer de tilbage ? I vogn eller til fods? Berlin ligner sig selv. Spilpersonerne taler om hvad der er foregået. Til deres næste møde står Viktor parat med en flaske til. Hvis de har lyst kan de drikke eller lade være, men der er kun den ene chance. Hvis de drikker ser de igen verdenen på denne måde og hvis ikke siger Viktor farvel og forsvinder ud af døren for aldrig at komme igen.

Epilog

Lad spillerne fortælle deres egen epilog ud fra reglerne, som står nedenfor. De må kun tale om dem selv (medmindre der er nogle af spillerne, som samarbejder). Ideen er her at hvis spillerne vælger eventyr-vejen får de muligheden for at være den som de har lyst til. Hvis de vælger eventyret fra er det kun deres projekt, som man hører om.

Eventyr-vejen: Har din spilperson været god eller ond? Hvis vedkommende var god, lever vedkommende lykkeligt og eventyrligt til deres dages ende. Hvis de har været ond, lever de forfærdeligt, eventyrligt og spreder skræk og rædsel inden de mister livet på frygtelig vis. Der er naturligvis også muligheder for mellemting, ligesom at galskab også sagtens kan indgå.

Ikke-eventyr vejen: Ingen epilog for din karakter, kun beskrivelse af hvordan at dit projekt er en succes eller en fiasko. Gør det samme med de andre, som heller ikke valgte eventyr-vejen.

Jheck

”Goddag, jeg hedder Jheck og jeg er dommer i Berlin. Jeg er stolt af mit arbejde og prøver at gøre det bedste jeg kan. Systemet er ikke perfekt, men det er det bedste vi har, derfor gør jeg alt efter bogen.”

Jheck har været dommer i Berlin i mange år og haft en stor karriere. At hans hustru døde rystede, men væltede ham ikke. Han står fast og firkantet som et tårn, klædt i dommerkappen, som var han loven selv.

”Nogle gange har jeg en fornemmelse af, at andre kan se noget jeg ikke kan. Forstår nogle sammenhænge som jeg ikke helt fanger.”

Jheck kan ikke lide kage, men det er hans pligt at tage kage med til gruppens møder.

”Min hustru døde for kort tid siden. Nogle gange havde jeg på fornemmelsen, at jeg ikke forstod hende og at der var noget jeg ikke kunne finde ud af at give hende. Hun viste aldrig at hun var utilfreds, men der er noget, et eller andet jeg ikke kunne sætte fingeren på.”

Jheck er medlem af en gruppe af forskellige indflydelsesrige borgere i Berlin, som han har truffet på forskellig vis. De mødes jævnligt og planlægger politisk handlinger, men omgås også hinanden socialt. For Jheck er det mest noget han gør for at have noget at fylde tiden op med, inden at han igen skal på arbejde. Så glemmer han tvivlen og den rumlen i maven, som nok er et mavesår.

Mikko

”Ja, det er så mig som er Miko og jeg er videnskabsmand. For mig handler det tit bare om at komme hjem. Komme hjem og være træt.”

Mikko er en ung videnskabsmand indenfor biologi, geologi og metrologi. Han er enormt dygtig til det, især fordi at han kan aflæse afstande og størrelse stort set perfekt uden brug af måleinstrumenter og derefter tegne de forskellige objekter meget præcist. I sort/hvid.

”Farverne ville være min fribillet ud af denne grå verden.”

Miko ville egentlig gerne være maler, men det mente hans familie og hans omgivelser generelt ikke at der ville være en fremtid i. Altså blev han videnskabsmand og brugte sine tegneevner der.

”Ja, jeg er ret sikker på, at hvis jeg blot kunne komme til at se farver, så kunne jeg få et ordentligt job, måske som maler.”

Miko er som videnskabsmand velsignet i form af at han ikke lider af højdeskræk. Det gør hans arbejde nemmere, men det har også fjernet en del af hans empati. Bange? Hvad skulle man være bange for? Der er jo kun 127 meter ned fra klippen.

”Jeg kunne godt tænke mig at male fast. Sådan nogle malerier er mange penge værd og penge betyder frihed. Frihed til at kunne komme væk fra byen, væk fra brostenene og alle de andre tåbelige grå ting.”

Mikko er derudover medlem et gruppe af forskellige indflydelsesrige borgere i Berlin, som han har truffet på forskellig vis. De mødes jævnligt og planlægger politisk handlinger, men omgås også hinanden socialt. For Mikko er det mest for at omgås nogen, som ikke er videnskabsmænd og som derfor taler om noget andet.

Nastasia

Nastasia er datter af kongens hushovmester og en kvinde med mange bejlere, mange smykker, mange kjoler og mange penge. Lykkelige stunder og forskellige former for kærlighed har hun så ikke så mange af. Især det sidste forstår hun ikke rigtigt.

Nastasia går kun i sort og hvidt tøj, så hun er sikker på det matcher med det politiske klima uanset hvad.

”Andre har sikkert andre hovedpiner, men... ja, jeg tror altså at verden ligesom ville blive rigtig eller noget, hvis jeg bare kom til at kunne til at forstå kærlighed.”

Nastasia udnytter sin afstamning og sine mange bejlere til at få politisk indflydelse, hvilket hun er god til. Et eller andet sted er det dog nok mest noget hun gør for at fordrive tiden og ikke kede sig ihjel.

”Så længe jeg ikke skal være alene, det er jeg nemlig ikke så god til. Det er der bare nogle mennesker der ikke er så gode til, og jeg er en af dem.”

Så står de der. To mennesker i mørket, to statiske skygger i sekundet før de kysser. Det er det øjeblik hun har ventet på hele aftenen. Alt op til dette øjeblik har været ligegyldigt, alt kan blive bestemt i dette øjeblik. Måske kan hun for første gang komme til at føle noget... sådan rigtigt. Men så kan hun lugte hans dårlige ånde der lugter af cigaretter og snaps. Den store kærlighed kan ikke have en sådan ånde.

Nastasia er med i en gruppe af forskellige indflydelsesrige borgere i Berlin. De mødes jævnligt og planlægger politisk handlinger, men omgås også hinanden socialt. For Nastasia er det blot endnu en måde at opnå indflydelse på og slå tiden ihjel, men hun er blevet i tvivl. Kan hun rent faktisk lide dem? Er de mere end allierede, men ligefrem hendes venner?

Natanel

”Hej, jeg hed Natanel og jeg er kaptajn i det preussiske infanteri...”

Nathanel er kaptajn i den preussiske hær og en hård negl. Han har været med i hæren de sidste 12 år og kæmpet mod Napoleons franske styrker ved Jena, Leipzig, Waterloo og mange andre steder.

”Hvorfor jeg ikke må få del i verdens rigdom, ved jeg ikke. Men jeg græder ikke snot, jeg er ikke et offer. Jeg kan tage imod hvad verden giver mig, selv om det er møg på møg på møg.”

Natanel er egentlig ikke en fantastisk officerer, men han har altid kunne holde moralen oppe. Om ikke andet ved slet og ret konstant at overleve og rejse sig igen. Uanset hvad kunne mændene se at Natanel rejste sig igen og igen.

”Jeg har altid været god til at tage imod, om det så var smerte eller hån. Verden kan sende hvad den vil efter mig. Jeg tager imod. Bliver stående og griner den op i ansigtet. Jeg ved ikke hvorfor. Måske har det noget med min barndom at gøre. Ved det ikke, for jeg kan ikke huske den. Måske er det et håb om at tingene bliver anderledes engang.”

Natanel er blevet skudt, hakket, slået og forsøgt blæst i skykker. Uanset hvad overlevede han for senere at bære Preussens sorte og hvide flag på den næste slagmark. I dag har han glemt det meste, for ikke at blive knust under alt den smerte han har oplevet. Både andres og hans egen.

Natanel er medlem af en gruppe af forskellige indflydelsesrige borgere i Berlin, som han har truffet på forskellig vis. De mødes jævnligt og planlægger politisk handlinger, men omgås også hinanden socialt. Natanel gør det mest for have en undskyldning for at være social og spise kage, selvom indflydelsen da også er fin.

Konstantine

Konstantine er offentligt administrator i Berlin og står for at kontrollere budgetter og at alting fungerer som det skal i den Preussiske stat. Det har han gjort i mange år og han er god til det.

”Måske har det påvirket mit syn på verden, jeg ved det ikke, men jeg føler mig ligesom kaldet til at kæmpe for retfærdigheden. Forstår ikke hvordan andre bare kan gå rundt og være ligeglade med alt uretfærdigheden.”

Selvom Konstantine ikke er ligeglad med uretfærdigheden gør han ikke andet end sit arbejde.

”Nogle gange kommer jeg lidt i tvivl. Er bange for at der er noget jeg ikke har set eller forstået.”

På gaden står han og drømmer om smukke hvide stjerner imod en sort himmel. Hans drøm er så vidunderlig, at han er lige ved at komme for sent til aftenens møde.

”Nogle gange vågner jeg op, badet i sved, efter at have haft mareridt om at smide bomber efter folk. Bomber! Og det er altid dem af mine gamle skolekammerater, som ikke kunne lide mig!”

Konstantine er medlem af en gruppe af forskellige indflydelsesrige borgere i Berlin, som han har truffet på forskellig vis. De mødes jævnligt og planlægger politisk handlinger, men omgås også hinanden socialt. For Konstantine er det mest noget han gør for at finde noget retfærdighed på den måde og glemme sine drømme.