

MATTANZA

af Anders Skovgaard-Petersen



Fastaval 2014
v1.1

INDHOLD

SETTING, REGLER OG STRUKTUR

- 2 Foromtale
- 3 Om scenariet
- 4 Rollerne
- 5 Sicilien
- 6 Rigtige mænd
- 7 Scenariets opbygning
- 8 Sådan spiller du scenerne fra fortiden
- 9 Vindere og tabere
- 10 Sådan spiller du scenerne i båden
- 11 Oversigt

INDHOLD

- 12 Velkomst og opvarmning
- 13 Introduktion til scenariet
- 14 **Roller til rammen - Fiskere (1943)**
- 15 **Scene I - Afrejsen**
- 16 Første akt - Barndommen
- 17 **Roller til første akt - Drengene (1918-19)**
- 18 **Scene II - Kappelstrid**
- 19 **Scene III - Hemmeligheder**
- 20 **Scene IV - Syndebukken**
- 21 **Scene V - Tonnare**
- 22 Anden akt - Unge mænd
- 23 **Roller til anden akt - Unge mænd (1925-29)**
- 24 **Scene VI - Kappelstrid**
- 25 **Scene VII - Ulykken**
- 26 **Scene VIII - Dansen**
- 27 **Scene IX - Copo**
- 28 Tredje akt - Voksne mænd
- 29 **Roller til tredje akt - Voksne mænd (1937-39)**
- 30 **Scene X - Pralerier**
- 31 **Scene XI - Forhandlingen**
- 32 **Scene XII - Hanrejen**
- 33 **Scene XIII - Mattanza**
- 34 **Scene XIV - Epilog**

- A-D Rolleark på engelsk
- E Erfaringer fra Fastaval 2014
- F Inspirationsark

ØVRIGE SPILMATERIALER

5 kopier af hvert af de fire rolleark, 12 sten til at markere nederlag samt brød, vin, pølse og en skarp kniv.

FIND RUNDT

Rolleark, der skal deles ud til spillerne, er markeret med **fed sort skrift** i indholdsfortegnelsen og dette symbol i øverste højre hjørne:



Alle scenerne er markeret med **fed rød skrift** i indholdsfortegnelsen og dette symbol:



FOROMTALE

*Lugten af sved blander sig med tjæren fra dækket. Årerne knirker i gafflerne og vandet sprøjter.
Den lave morgensol glimter i bølgerne.*

Ingen siger noget.

*Du stirrer ind i nakken på manden foran dig. Musklerne bevæger sig som ål fanget under hans hud.
Frem og tilbage i takt med hvert årtag.*

Du lukker øjnene.

Forstiller dig at han ligger ovenpå din kone. Sved og røg. Sengen knirker rytmisk. Din kone stønner.

Du åbner øjnene og ser på bunken af skarpslebne spyd. Stadig plettede af tunfiskenes blod fra sidste år.

*Da du kigger op igen møder du din sidemand's blik. Han griner med skæve tænder, mens han lydøst
former ordet "hanrej" med sine sprukne læber.*

Der sidder fem mænd i en båd i havet ud for Sicilien lige efter anden verdenskrig.

De er på vej ud på den traditionelle tunfiskeri, Tonnaren. De har taget turen mange gange før,
men denne gang er ikke som de andre.

Denne gang bliver en af dem slået ihjel.

-

I Mattanza spiller du en siciliansk mand der vokser op sammen med fire andre mænd i en lille
isoleret landsby. I har kun hinanden at kæmpe med som drenge, unge mænd og voksne.

Det handler om at være en rigtig mand og hævde sig på de andres bekostning.

I gennem tre akter spiller I de scener der har formet jeres nag til hinanden. I beslutter hvem der
vinder og taber den enkelte scene.

Et enkelt system hjælper til med at afgøre hvem der bliver slået ihjel i den sidste scene.

*Foromtales som
den blev bragt på
hjemmesiden...*

OM SCENARIET

Mattanza er historien om 5 mænd der vokser op side om side i et isoleret samfund med snævre rammer for social adfærd. Det er historien om hvordan deres årelange indbyrdes kamp om social position ender med, at en af dem bliver slået ihjel.

Det er historien om de negative dynamikker der kan opstå i lukkede grupper, hvor alle personlige fremskridt sker på baggrund af en andens nederlag. Scenariets scener er alle bygget op om en mekanik baseret på, at de socialt stærke har magten til at rammesætte de andres adfærd. En hver handling eller ytring kan blive vendt og brugt imod den handlende. Det er ikke scenariets hensigt at skabe et fuldspektret billede af de mange dynamikker menneskeligt socialt samværd kan indeholde. Det forsøger at skildre en bestemt destruktiv adfærd.

Scenariet handler om negative sociale dynamikker...

Det er også et scenarie om køn. Ikke så meget samspelet mellem køn, men definitionen af det maskuline.

Det handler om drenge der vil være mænd. Om angsten for det umandige. Om jagten på anerkendelse fra de andre mænd; og kvinderne. For alt i verden gælder det om, at der ikke kan sås tvivl om ens maskulinitet. Scenariet er derfor på mange måder en svælg i hvad det vil sige at være en mand. Sådan i klassisk forstand.

... eller om hvad det vil sige at være en rigtig mand?

Sidst men ikke mindst er Mattanza et stykke historie. Fortællingen starter i kølvandet på Første Verdenskrig og slutter med de allieredes landgang på Sicilien i 1943 under Anden Verdenskrig. Vi oplever hvordan Mussolinis fascistiske regime kommer til magten og de svage ekkoer der rammer vores ø i den fjerneste afkrog af den italienske stat.

Mellemløbsårene var mørke år i mange europæiske lande, ikke mindst på Sicilien. Efter et halvt århundredes industriel fremgang kom nedturen, som den så ofte gør. Historien spiller ikke hovedrollen i scenariet, men den ligger hele tiden i baggrunden.

Scenariet er også en introduktion til Siciliens historie under fascisternes.

TAK TIL...

Jeg har fået stor hjælp under arbejdet med Mattanza.

Jeg har fra starten sparret med Max Møller og Morten Jaeger om scenariets grundidé. Det har både hjulpet og frustreret mig som den slags skal.

Størst hjælp fik jeg dog af mine fem spilstere; Jonas Trier-Knudsen, Luisa Carbonelli, Rasmus Høgdall, Kristoffer Thurøe og Morten Jaeger. Bedre spilstere kan jeg ikke forestille mig. Alt hvad der virker skyldes deres gode råd. Hvis noget ikke fungerer, skyldes det udelukkende at jeg ikke lyttede ordentlig efter.

Også stor tak til Lars Vilhelmsen for hjælp med korrektur. Jeg lovede ham 20 sider, men han fik 34.

Tilføjelse til den internationale udgave: Nis Haller Baggesen hjalp med oversættelse af rollearkene til engelsk, tak for det også!

ROLLERNE

Spillerne spiller fem mænd fra en lille landsby på en ø ud for Siciliens sydvestlige kyst. De spiller samme rolle fra dreng til voksen.

Rollerne har nogle naturlige sociale styrkepositioner der skifter over tid. Dels fordi normerne skifter efterhånden som de vokser op, men også fordi de gennem spillet taber eller vinder sociale kampe og derigennem opbygger sig et omdømme.

Hver akt indledes med at spillerne får at vide hvor deres rolle og de andre er henne i livet lige nu. Rollerne rides kun løst op. Dette giver rum til, at spillerne selv kan fylde detaljer på. Samtidig minimerer det risikoen for at udspillede hændelserne kommer i konflikt med detaljer trykt i rollebeskrivelserne.

Det står forholdsvis åbent hvem der vinder det sociale spil. Nogle af rollerne er fra starten svagere end de andre, men det behøver ikke betyde, at det er dem der taber. De kan også virke uskyldige og flyve under radaren. Det er nogen gange en god strategi at melde sig helt ud af kapløbet om førerpositionen.

Rollerne er:

AGOSTO

Er stor og stærk, og har derfor en naturlig styrkeposition i mændenes kamp. Han er til gengæld ikke den mest farverige eller hurtige person. Agosto bliver nemt et redskab for andre, mere socialt stærke mænd.

GIACOMO

Det tætteste man kommer en intellektuel i landsbyen. Giacomo er mere belæst end de andre og har været mere væk fra øen. Han har forbindelse til kirken og statsmagten.

LUIGI

Hurtig, fantasirig og kvik som dreng. Charmerende og pigeglad som ung. Som voksen har han ikke så meget mere at byde på.

MATTEO

Gruppens fattigste. Både hans far og senere ham selv arbejder for Tommasos far, hvilket er kimen til problemer mellem de to. Ender med at blive facist.

TOMMASO

Har en rig far hvilket giver ham nogle fordele. Er af en mere velhavende slægt og har derfor forbindelser til mafiaen inde på fastlandet.

Rollerne deles ud til spillerne inden hver akt. Der er et rolleark til rammefortællingen og et til hver af de tre tilbageblik.

Rollerne er meget kortfattet beskrevet.

Det er et ideal for mig at spillerne skal læse så lidt som muligt, men det stiller selvfølgelig store krav til deres evner som medfortællere.

SICILIEN

Fortællingen foregår i et isoleret landsbysamfund på en ø ud for Siciliens vestkyst.

Geografisk set befinder vi os kun et par hundrede kilometer nord for Tunis. Det er varmt og tørt. Der dyrkes lidt landbrug, mest i form af citrus træer og oliven, men øen er helt afhængig af fiskeriet. Specielt det årlige tunfiskeri er vigtigt. Her skal pengene til resten af året tjenes.

Landsbyen er uden den store kontakt til omverden. Postbåde sejler med ujævne mellemrum mellem øerne og er den eneste forbindelse til byerne Trapani og Marsala inde på fastlandet.

Øens klippekyst er fyldt med huler og udspringssteder. I bakkerne over landbyen ligger de tørre marker med oliven, citrus og vinstokke. Længere oppe finder man de buskede skove med stene og mandeltræer.

Der er få veje og flere stier. En håndfuld smågårde og en enkelt større ligger tæt ved landsbyen.

På den anden side af den bjergrige midte ligger den større landsby. Øens egentlige hovedbebyggelse. Her er øens læge, regeringskontoret og postmesteren. Kun en præst og en skolelærer er der i den lille landsby. Man kommer sjældent på den anden side af øen. De fleste har aldrig været på fastlandet.

Sicilien generelt, og området specifikt, oplever hårde tider. Mellemløstidens økonomiske nedtur har slået ekstra hårdt i randområder som disse. De to krige tager deres ofre og mange unge forlader øerne for at søge lykken nordpå hvor man har været bedre til at effektivisere landbruget og skabe industri.

Befolkningen er religiøs og overtroisk. Farverige bandeord, besværgelser og et hidsigt temperament præger samkvemmet.

Når du beskriver landskabet, landsbyen og dens beboere kan du trække på alle de middelhavsreferencer du kender. Det gør ikke det store om du henter din inspiration fra Zorbas, The Big Blue, Kilden i Provence eller Godfather. Grækenland, Sicilien og Spanien.

Farver:
Havets blå, den støvblege horisont, terracotta jord, hvide klipper, støvgrønne oliventræer, solgule citroner, mørkebrun hud, sorte øjne, tunenes regnbuefarvede metalrygge.

Smag:
Havet og svedens salt, de sødsure solmodne citroner, de bitre oliven, den kraftigt krydrede mad, bolcher fra kræmmeren, den sure altervin

Dufte:
Solvarme tjære, tang og fisk, blomstrende akacietræer, Saharas ørkenduft i søndenvinden, en kvindes parfume og hvidløg.

Steder:
Stranden, ishuset, olivenmøllen, skarnpladsen, brønden, kirken, skolehuset, den gamle ruin, udspringsklippen, tidevandshulen, torvet hvor de voksne samles, gravpladsen

Personer:
Don Adolfo, Præsten, Manden fra Byen, Facisterne, mænd af ære, kræmmeren, de voksne kvinder, de gamle, pigerne uden navn, dem fra den anden landsby, Smukke Catarina

Scenariet finder sted på en lille ø en dagsrejse ud for Trapani



RIGTIGE MÆND

Det sociale hierarki i scenariet hænger sammen med idéen om at være en rigtig mand. Man stiger i status ved at gøre mandige ting og falder når man bliver påduttet kvindagtige egenskaber.

Alle scenerne handler om mandighed. Vinderen sætter dagsordenen og taberen ender med at fremstå umandig. Opfattelsen er alt. De andre har stor frihed til at definere hvad der er umandigt. Ofte vil en hændelse have potentialet til både at få hovedpersonen til at fremstå mandigt eller omvendt, afhængigt af hvordan tilskuerne reagerer.

HVAD ER MANDIGT?

Man er en rigtig mand hvis man viser styrke. Hvis man vinder konkurrencer, tager imod udfordringer, bærer sig med værdighed, slås, råber og griner højlydt. Man er en mand hvis man er dygtig til det man gør. Hvis man bringer mad på bordet.

Det er umandigt at vise svaghed. Gråd, skam, smertesudbrud, ydmygelse, overgivelse og underkastelse. Det er umandigt at lade sig kommandere rundt. Man er kvindagtig hvis man ikke kan fægte for sig selv eller forsørge sin familie.

Man er en mand hvis man er ligefrem og tager tyren ved hornene. At handle før man tænker, erklære sin hensigt åbent, prøver sin teori af og fejler med manér. Man er en rigtig mand hvis man er sin egen lykkes smed.

Det er umandigt at snige sig rundt, lurepasse, fedtspille eller spekulere for meget. Det er umandigt at læse sig til svaret.

En mand er ærefuld, modig, retfærdig, loyal, gudfrygtig, stædig, vedholdende og udholdende.

Det er mandigt at tage. *Det er umandigt at miste.*

Man er en mand hvis man elsker kvinder og de elsker en tilbage - eller hvis man er ligeglad med om de elsker en tilbage. Man er mand når man erobrer en kvinde, er først til at plante flaget, får pigerne til at rødme eller ved noget de andre ikke ved (om den slags I ved).

Det er umandigt at elske en kvinde der ikke elsker dig tilbage. Hvis det betyder noget. Det er umandigt at være ven med pigerne, at pigerne griner af dig, at de gamle koner synes du er sød eller at vide ting de andre ikke ved (som man ikke bør vide).

Det er umandigt at være bøsse eller dyrke andre former for unaturlig sex. At være modtagende er værre end at være givende.

Man er en mand hvis man gør som alle de andre.

Det er umandigt at forsøge...

*Fascisterne vs. Mafiaen:
I mellemkrigsårene
foregik der en brutal
magtkamp mellem
fascisterne og de gamle
magtfulde klaner som vi
nu kender som mafiaen.*

*Det er på sin vis også to
mandeidealer der kæmper
mod hinanden.*

OBS:

*Sæt rammerne for kampen om
mandighed, men lad være med at
instruere spillerne for meget.*

*Det er en pointe i at lade dem selv
definere hvad det vil sige at være
en rigtig mand.*

SCENARIETS OPBYGNING

Mattanza ender med et drab. Det ligger fast og er noget alle ved.

En af de fem mænd bliver slået ihjel ombord på fiskebåden. Scenariet udforsker hvorfor det skete men forsøger samtidig at holde spændingen ved først at afsløre hvem offeret er til sidst.

Dette gør vi ved at veksle mellem en *rammefortælling* og tre akter med *tilbageblik*.

RAMMEFORTÆLLING

I rammefortællingen befinder vi os i scenariets nutid. Året er 1943 og de fem roller er på vej ud til den første af årets fisketure, Tonnaren. Den sidste scene i rammefortællingen er selve drabet. De tre scener før leder op til dette.

TILBAGEBLIK

Imellem rammescenerne spiller vi tilbageblik til de fem mænds opvækst. I tre akter ser vi på de hændelser der har været med til, at skabe den situation mændene på båden befinder sig i. Hver akt holder sig til en alder. I første akt spiller vi scener fra rollernes barndom, i anden akt er de blevet unge mænd og i tredje akt er de vokset op.

I de tre akter spiller vi nogle af de samme situationer, blot med forskelligt indhold. Vi oplever på den måde hvordan sociale konflikter udspiller sig forskelligt for drenge, unge og voksne.

NEDERLAG OG NAG

Scenerne afgøres af et simpelt system. Efter at alle har budt ind med mulige udfald vinder de socialt stærke roller retten til at afgøre scenerne og bestemme hvem der taber. Nederlaget markeres med en sten der bliver hos spilleren resten af scenariet. Nederlagene er noget man hele tiden henviser til. Intet bliver glemt.

Nederlagene skaber nag. En bitterhed der ikke glemmes. Stenene repræsenterer også dette nag. I sidste scene, når vi vender tilbage til båden, er det denne opsamlede nag der bruges til at afgøre, hvem der bliver slået ihjel og hvem der er gerningsmanden.

AFVIKLING

Scenariet har 14 scener: 4 rammescener, 9 tilbageblik og en epilog. Det lyder af meget men det er ikke meningen at de enkelte scener skal tage særlig lang tid.

Med en spilletid på 15-20 minutter til hvert tilbageblik og 5-10 minutter til scenerne i rammefortællingen kan scenariet afvikles på under fire timer.

*De historiske noter:
Flere af scenerne
indeholder små historiske
detaljer. De fylder ikke
meget i de enkelte
scener, men tilsammen
fortæller de lidt om
Siciliens historie i
mellemlagsårene og
Anden Verdenskrig*

SÅDAN SPILLER DU SCENERNE FRA FORTIDEN

Der er tre scener til hver akt. Alle scenerne fra fortiden er bygget op omkring samme struktur.

Tænk på de fem roller som kortspillere omkring et bord. Først spilles der et par runder hvor spillerne gør deres indsatser. Når alle har lagt noget på bordet kåres en vinder. Vinderen udpeger derefter en taber og denne inkasserer sin straf.

Alle scener følger samme struktur. De enkelte scener indeholder en vejledning til hvordan strukturen skal anvendes på netop den scene.

ALLE BYDER IND

I denne del af scenen skal der bæres brænde til bålet. Spillerne skiftes til at byde ind med en mulig vinder eller taberhistorie. Enhver kan blive taber. Selv den bedste historie rummer kimen til et nederlag hvis de andre ikke støtter op om den.

Optakten vil enten foregå som en samtale rollerne imellem eller udspilles som en sekvens hvor folk byder ind med handlinger der potentielt kan gøre dem til vindere eller tabere.

I "Hemmeligheder" foregår optakten ved at drengene skiftes til at fortælle en hemmelighed til hinanden. I "Ulykken" gennemspilles en arbejdsscene hvor spillerne byder ind med handlinger der kan være med til at det til sidst går galt.

Først når alle har budt ind med en potentiel vinder- eller taberhistorie kan scenen bevæge sig videre til afgørelsen. Det er dit job som spilleleder at sørge for at der ikke er nogen som lurepasser.

BESTEMMEREN VÆLGES

Når alle har budt ind beder du om en afgørelse. Alle spillere peger nu på den som de synes skal afgøre scenen; bestemmeren. De skal pege på en og de må ikke pege på sig selv.

Er der stemmelighed, er bestemmeren den som har færrest nederlag bag sig i forvejen. Er der også lighed her afgør du som spilleleder hvem der vinder retten til at bestemme.

TABEREN KÅRES OG SCENEN SPILLES FÆRDIG

Vinderen har nu retten til at definere scenen og udpeger hvem der taber scenen. Taberen kan både være den som rent fakisk kommer galt afsted eller den som de andre beslutter opførte sig umandigt.

I "Hemmeligheder" er taberen den som de andre beslutter at gøre til grin. Den sejeste hemmelighed er også den mest pinlige hvis den afsløres. I "Ulykken" kan taberen både være den som ender med at få skylden for ulykken eller den som kommer galt afsted. Måske endda begge dele.

Nu spilles scenen færdig. Konsekvensen for vinderen og taberen åbenbares og vi får et indblik i hvordan historien efterfølgende vil være med til at præge rollernes liv.

I "Hemmeligheder" spilles scenen færdig ved at de andre først gør grin med taberens hemmelighed og derefter afslører den. I "Ulykken" spilles selve ulykken og efterspillet. Hvem kommer galt afsted og hvem får efterfølgende skylden?

Rollerne kan godt stritte imod, men de kan ikke ændre udfaldet. Dommen er afsagt.

Start hver scene med at fortælle hvad den hedder og hvad den ender med. På den måde kan spillerne bedst hjælpe til med at bygge op til det rette klimaks.

Ingen må lurepasse!

Bestemmeren-rollen er en "metarolle" - den eksisterer ikke eksplicit i scenerne

Man kan ikke i rollespillet henviser til at bestemmeren har bestemt noget.

VINDERE OG TABERE

Scenerne ender altid med en taber og en eller flere vindere. Vinderen kom styrket ud af scenen mens taberen får et umandigt rygte klæbet til sig.

Som en fysisk manifestation af den kollektive hukommelse bruger vi markører. Et nederlag udløser en markør som spilleren lægger på bordet foran sig.

Markørerne kan være mønter, sten eller hvad man har ved hånden. På Fastaval er markørerne nogle flotte glassten.

MARKØRERNE I SPIL

I scenerne fra fortiden bruges markørerne på to forskellige måder; dels til at illustrere de sociale styrkeforhold og dels som en historik over de udspillede scener.

Ved at kigge på bunken af markører foran en spiller får man en ide om dennes sociale position. Den kan man bruge til at rollespille ud fra. Eller til at lægge taktik. Jo flere markører jo svagere står rollen.

Spillerne opfordres også til at huske hvilke nederlag markørerne dækker over og henvise til dem undervejs i spillet. Dette gælder specielt i scenerne på båden. Her vil spillerne blive bedt om at køre på hinanden ved at fortælle om eller hentyde til de nederlag, der ligger bag hver af nederlagsmarkørerne. Men det er også meningen at de skal bruge dem undervejs i de andre scener.

I den afsluttende scene spiller nederlagsmarkørerne en særlig rolle. Her er det nemlig dem som afgør hvem der bliver slået ihjel. I den sidste scene repræsenterer markørerne det nag mændene bærer til hinanden.

SPILLEDERENS ROLLE

Det er din opgave at ritualisere uddelingen af markører og henlede spillernes opmærksomhed på dem hvis de glemmer dem senere.

Det er også en mulighed for dig for at skærpe scener der måske blev lidt rodede. Når du uddeler markørerne skal du erklære hvad de repræsenterer for et nederlag. Fortæl hvad det er for en egen-skab, rygte eller svaghed, der fra nu af klæber til rollen.

“Denne sten får du fordi du endte med at græde foran de andre. Du er en tudeprins. En mors dreng.”

Lyt til spillernes egen fortolkning af scenen. Du skal kun selv finde på, hvis spillerne ikke selv kan blive enige.

Der 10 scener hvor der uddelles nederlag: De 9 tilbageblik og scene IX i båden hvor en får skylden for at have glemt nettet.

Men der er 12 markører.

Det betyder at du har to ekstra du kan dele ud efter behov.

Du kan give ekstra nag til tabere der virkelig lider et stort nederlag, eller du kan udråbe flere tabere i en scene.

SÅDAN SPILLER DU SCENERNE I BÅDEN

Stemningen på båden er fortættet og meget er usagt. De fem mænd ombord har kendt hinanden hele livet og fisket sammen siden de var helt unge. Det er derfor ikke nødvendigt at sige så meget.

Det kan være svært at få dynamik ind i scener der er så fysisk fastlåste som fem mand i en båd. Derfor indeholder hver af rammescenerne en stram struktur baseret på at spillerne på skift gør noget; indre monologer, tavse handlinger og fornærmelser hvisket med sammenbidte tænder. Knoer der bliver hvide fordi ejermanden griber hårdt om åren eller en enkelt hentydning til fortidens synder kan være nok til at få det hele til at flamme op.

Insister på at alle skal bidrage når det er deres tur og hold tempoet. Scenerne i båden skal ikke være lange, så du skal hellere klippe for hurtigt end trække dem ud.

RAMMEFORTÆLLINGEN

Faktisk skal rollespillet ombord i båden ikke fylde for meget. Scenernes vigtigste funktion er at minde spillerne om hvor de er på vej hen i scenariet.

Tonnarens rituelle opbygning. Slusen, dødsammeret, den hævede bund og selve slagtingen er den metaforiske ramme for rollernes vej mod det uundgåelige drab i den sidste scene.

SÅDAN SPILLER DU DEN SIDSTE SCENE

I den sidste scene skal vi finde ud af hvem der bliver dræbt og hvem gerningsmanden er.

Afgørelsen foregår mere eller mindre omvendt af afgørelsen i de andre scener.

I tavshed beslutter spillerne sig og på samme tid peger de derefter på den de vil slå ihjel. Den der har flest samlede markører imod sig bliver dræbt.

Den der bærer mest nag mod offeret er gerningsmanden.

Blodigt enkelt....

Scenerne i båden foregår den 10. juli 1943.

Det er den dag de allierede går i land på Sicilien.

Spillerne oplever at de bliver overfløjet af bombeflyvere og senere kan de høre lyden af bombardementet af Trapani.

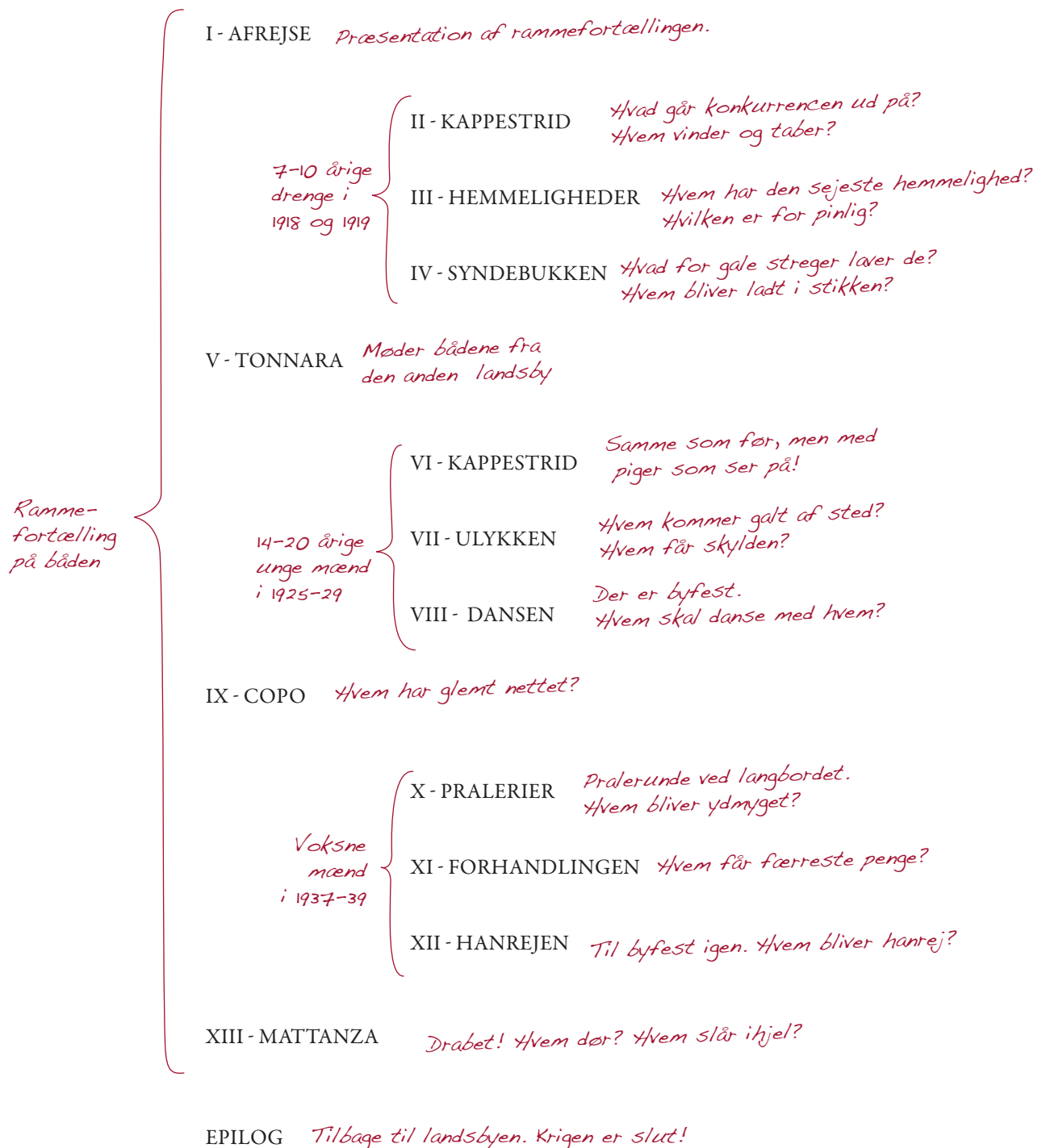
Når de når hjem efter sidste scene får de at vide at Amerikanerne er gået i land. Krigen er slut...

OVERSIGT

Således er scenariet bygget op...

OPVARMNING *Velkomst, forventningsafstemning og snak om deltageres vennekredse*

INTRODUKTION TIL SCENARIET *Tema, setting, roller, opbygning og regler.*



AFRUNDING *Evaluering og snak*

VELKOMST OG OPVARMNING

Læg ud med at byde spillerne velkommen og tag så en kort runde hvor I snakker sammen om forventningerne til scenariet.

OM OPVÆKST OG VENNEKREDSE

Når I har været hele vejen rundt lægger du ud med at fortælle om din egen opvækst.

Fortæl om den vennekreds du var en del af.

Hvor mange var I? Var i en tæt fasttømret gruppe eller hang I mere løst sammen? Hvad gav status i gruppen? Hvor lå du i hierarkiet? Og hvad har alt dette betydet for dig i dag?

Vælg et fællesskab der har betydet noget for hvem du er i dag. Det behøver ikke være et destruktivt social hierarki som scenariets. Hvis du oplevede et rummeligt og kærligt venskab hvor der var plads til alle er det kun dejligt. Det sætter blot scenariets fortælling i kontrast.

Indbyd herefter spillerne til at dele deres historier med hinanden.

Hvordan var deres venskabskredse som børn? Hvordan var dynamikken? Ser de stadig de samme venner? Hvorfor ikke?

Når alle har haft chancen for at fortælle, drejer du samtalen hen på scenariet.

Du kan sige noget i stil med...

“Scenariet handler også om en vennekreds. Det handler om fem drenge der vokser op til at blive mænd i en isoleret siciliansk landsby i mellemkrigsårene.

De er de eneste jævnaldrene under hele deres opvækst, så de har kun hinanden at konkurrere med i kampen om at være rigtige mænd...”

INTRODUKTION TIL SCENARIET

Når I har varmet op og lært hinanden lidt at kende skal du rammesætte scenariet. Du skal fortælle lidt om tema, setting, roller, regler og opbygning.

Her er en liste over ting det er vigtigt at få med:

Tema	Scenariet handler om <i>social kappestrid, rigtige mænd og nag</i> .
Setting	Scenariet foregår på en <i>ø ud for Siciliens vestligste punkt i mellemkrigsårene</i> . På øen er der en <i>lille</i> og en <i>stor landsby</i> . De ligger på hver sin side af øen. Det tager en dag at sejle ind til storbyen <i>Trapani</i> på hovedøen.
Rollerne	I spiller <i>fem mænd</i> der vokser op sammen i den lille landsby. I er de eneste <i>jævndrene</i> . <i>I har kun hinanden</i> at lege med, spejle jer i og konkurrere med. I får en <i>rolle hver</i> , men skal også læse de andres roller. Det er et <i>fælles ansvar</i> at inddrage alle rollerne. Der er kun de <i>hemmeligheder</i> i dette scenarie, som I selv finder på. Der er <i>ingen kvinderoller</i> .
Mattanza	<i>Rammefortællingen</i> er den første årlige tunjagt. Tunfiskeri på Sicilien er en voldsom, vigtig og blodig affære.
Drabet	<i>En afjer bliver slået ihjel</i> under Tonnarens klimaks: Mattanza'en. Vi ved først hvem når vi kommer dertil.
Tilbageblik	Scenariets hovedindhold er <i>tre akter</i> med scener fra de fem rollers opvækst. Hver akt skildrer en alder; først er I <i>drenge</i> på 6-8 år, så er I <i>unge mænd</i> og til sidst er I <i>voksne</i> . Hver akt består af <i>tre scener</i> .
Regler	I tilbageblikkene skal I være med til at <i>finde på</i> fortællingen. Et <i>system</i> hjælper os til at få det til at fungere. Hver scene ender med <i>en taber</i> . I ved hvad der er på spil men ikke hvem der taber. Taberen får en <i>nederlagsmarkør</i> . Vis markørerne frem. Mængden af markører er en fysisk manifestation af det <i>sociale hierarki</i> og en repræsentation for den mængde <i>nag</i> en rolle bærer rundt på. Husk på hvad for nederlag (og sejre) markørerne dækker over. I kan bruge dem til at rollespille ud fra.

FORDEL ROLLERNE

Uddel herefter det første rolleark og fordel de fem roller mellem spillerne.

ROLLER TIL RAMMEFORTÆLLING - FISKERE (1943)

Det er juli måned i 1943. Anden Verdenskrig er i gang. I ørkenen sydpå kæmper Mussolinis tropper mod de allierede. Det er ikke jeres krig. I har jeres egen.

I er på vej ud til den første af årets tunfiskerier, Tonnaren. Det er meningen at I skal mødes på havet med tre både fyldt med mænd fra den større nabolandsby.

AGOSTO

Stor og okseagtig. Halvskaldet, kortklippet og med fuldskæg.

GIACOMO

Bebrillet og med kraftigt halvlangt hår.

LUIGI

Lille, senet og skaldet men med levende øjne.

MATTEO

Tjavsset hår, ubarberet og mangler to af sine fortænder.

TOMMASO

Overskæg, charmeklud, slikhår og en guld tand.



RAMMEFORTÆLING - AFREJSEN

Scene

I

I denne scene introduceres spillerne til tunfiskeriet Tonnaren. Dernæst sættes scenen i båden og de fem spillere introducerer sig.

HISTORISK KONTEKST

Fortæl spillerne at det er juli måned 1943. Italien er i krig, men det er en fjern begivenhed som ikke berører den isolerede ø synderligt.

TONNAREN

Siden middelalderen har man fanget tun på samme måde i det sydvestlige middelhav. På Sicilien, i Tunesien og i Spanien foretages det samme blodige ritual.

Tunfiskerierne er enormt vigtige for landsbyen. Det er ikke blot den vigtigste indkomst for byen eller en rig kilde på protein. Det er også en stadfæstelse af jeres mandighed.

TAVSHEDEN I BÅDEN

De fem mænd sidder i en båd på vej ud mod havet hvor de skal mødes med nabolandsbyens mænd og gennemføre det første af årets mange tunfiskerier.

De har siddet i samme båd med de samme mænd mange gange før. Rutinerne er velkendte. Der er ingen grund til at tale og derfor gør de det ikke.

Båden er en langbåd med plads til 10 personer. De er kun 5, så det er hårdt arbejde at ro den.

På stranden kan de se kvinderne, de gamle og børnene vinke farvel.

SPILLERNE INTRODUCERER SIG SELV FOR DE ANDRE

Bed nu spillerne om på skift at introducere sig selv.

De skal blot fortælle deres navn og beskrive hvordan de ser ud fysisk og hvordan de håndterer opgaven med at ro den tunge båd.

FØRSTE AKT - DRENGE (1918-19)

Vi nu spiller tre scener hvor børnene er mellem 7 og 10 år gamle.

HISTORISK KONTEKST

Scenerne foregår i årene 1918 og 1919. Vi befinder os i de sidste år af Første Verdenskrig. Italien deltager nu på de Allieredes side og en ung Mussolini kæmper ved fronten.

I aktens sidste scene vender en invalid soldat hjem til byen, det er det eneste drengene mærker til krigen.

ROLLERNE

Drengene er 7-10 år gamle i de tre scener. De lever et liv i relativ frihed. De går i skole og i kirke og hjælper til derhjemme. Men de har også meget fritid som de bruger på markerne, på klipperne, på stengærdet og i laden bag olivenmøllen.

Drengene er for små til at forstå krigen som andet end noget farligt og spændende de voksne snakker om om aftenen.

Pigerne betyder ikke det store endnu. De er helt fraværende i rammesætningen af scenerne i denne akt. De vil kun dukke op i det omfang at spillerne selv bringer dem til bordet.

UDDEL ROLLERNE

Uddel rollearket for Første Akt. Alle får samme ark med alle rollerne beskrevet på.

ROLLER TIL FØRSTE AKT - DRENGE (1918-19)

I er alle 7-10 år. I lever et liv i relativ frihed. I går i skolen og i kirke og hjælper til derhjemme. Men I har også meget fritid som I bruger på markerne, på klipperne, på stengærdet og i laden bag olivenmøllen.

AGOSTO

Agosto er den stærkeste og største end de andre. Han er ikke den hurtigste og heller ikke specielt kvik. Agosto har engang revet et firben midt over. Det var Tommaso der fik ham til det. Kræmmeren bor hos Agostos far når han er i byen.

Stor og stærk

GIACOMO

Giacomo er alderdreng i kirken og lærerens yndling. Han har som den eneste af jer besøgt byen på fastlandet. Hans far skulle besøge lægen for at få en støtte til sit ben og Giacomo fik lov at tage med. Giacomo ser ikke så godt.

Klog og de voksnes yndling

LUIGI

Ingen kan løbe hurtigere end Luigi, og ingen kan løbe om hjørner med Luigi. Han er altid klar med en vittighed. Men Luigi er også lidt af en slapsvans. Han stikker altid over, hvor gærdet er lavest. Luigis mor har enorme bryster.

Hurtig og kvik

MATTEO

Matteo er også alderdreng, men han er ikke så populær hos præsten som Giacomo. Måske fordi Matteo har det med at skide højt og flot på det de voksne siger. Matteos far arbejder for Tommasos far og det er alt hvad der er at sige om det.

Fræk og grov

TOMMASO

Tommasos far har penge og derfor har Tommaso ting som de andre ikke har. Tommaso er også lidt af en bisse. Han var en af de første til at slå med knyttet næve og tit en af de første til at gribe til den.

Rig far, en bisse.



KAPPESTRID

Scene

II

Det er sommer og drengene keder sig. Som så ofte før får de lyst til at teste hinanden. Den sociale hakkeorden skal bekræftes. Nogen skal kappes om noget. Der er æren på spil.

Det er en ret enkelt scene. Alle byder ind med forslag, én vinder retten til at bestemme hvad der skal konkurreres om og hvem der taber. Til sidst udspilles kappestriden.

ALLE BYDER IND

Først rollespiller vi situationen hvor drengene diskuterer hvad konkurrencen kan gå ud på.

Bed spillerne om at byde ind med ting der kan kappes om. Det kan være alt fra en lang svømmetur, en klatretur, langspyt, hvem der kan ramme hunden med en sten eller hvem der tør tilbringe natten på kirkegården.

Drengene forsøger selvfølgelig at dreje konkurrencen hen på noget de føler de er gode til - eller i det mindste ikke er dårlige til. Eller også forsøger de helt at slippe for at deltage, ved at foreslå at nogle andre skal gøre noget spændende eller farligt.

Mens de snakker strejfer de rundt i byen, på stranden og markerne. Det giver dig mulighed for at introducere landsbyen og dens omegn og de oplagte konkurrencemuligheder der findes. Beskriv citronlundens mange frugter, båden der ligger for anker en god svømmetur ude i havet eller den stejle klippe bag ved skarnpladsen.

Giv dem tid til at snakke emnet igennem.

BESTEMMEREN VÆLGES

Når alle har budt ind og du synes denne del har varet længe nok spørger du dem hvem der skal have retten til at bestemme. Sørg for at gennemføre den rituelle afstemning formelt selvom det virker åbenlyst hvem der har vundet. Alle skal pege på den de vil give rollen.

Forklar bestemmeren, at han nu har retten til at afgøre hvor kappestriden skal foregår.

TABEREN KÅRES OG SCENEN SPILLES FÆRDIG

Nu spiller I videre og fortsætter snakken. Når bestemmeren mener det er tid skærer han igennem og udstikker reglerne for striden. Hvem skal kæmpe mod hvem? Og hvad skal de kæmpe om?

Så snart det er sket løber alle drengene hujende og råbende hen til der, hvor konkurrencen skal foregår og den afvikles med det samme. Det må gerne være lidt voldsomt. Drengeløbe i 1919 på Sicilien er noget andet end i et dansk villakvarter i 1992.

Uddel så nederlagsmarkøren og fortæl hvad den repræsenterer.

Du får denne sten fordi du ikke engang kan dykke ned til bunden!

Scene er en simpel introduktion til den struktur resten af scenerne følger.

OBS: Fortæl spillerne at de ikke må vælge en konkurrence før du siger til!

Brug scenen til at introducere scenariets setting.

Dommeren behøver ikke selv deltage eller vinde kappestriden!

Men gem lidt krudt, så kappestriden i næste akt kan blive endnu voldsommere!

HEMMEIGHEDER

Scene
III

I denne scene fortæller drengene hemmeligheder til hinanden. De forsøger at overgå de andre i at præsentere den mest grænseoverskridende hemmelighed. Det går fint indtil de andre beslutter sig for at en af dem er gået over stregen med sin hemmelighed.

Drengene sidder i tidevandshulen nede ved vandet. Det er deres hemmelige sted.

De skiftes til at fortælle hemmeligheder til de andre. Ting de har gjort som er forbudte eller farlige. Ting som de voksne absolut ikke må få at vide.

Målet er at være den som ender med den sejeste hemmelighed. Taberen er den som fortæller en hemmelighed som de andre vender sig imod og vælger at afsløre.

ALLE BYDER IND

Bed spillerne på skift fortælle en hemmelighed til de andre. Forklar dem, at de skal forsøge at overgå hinanden i kampen om at være sejst.

Det er din rolle at tilskynde dem til at grave dybere hvis de er for uskyldige i deres valg af hemmeligheder. Du kan også byde ind med hjælp hvis de går i stå.

Når du kan mærke at der er nok med brænde på bålet skrider du til afstemningen.

BESTEMMEREN VÆLGES

Den stærkeste udpeges af de andre og han bestemmer nu hvem der har overtrådt grænserne med sin hemmelighed.

Det er vigtigt at du formelt spørger spillerne hvem der har vundet. Det kan nemlig godt være at de har lyst til at pege på en anden vinder end den som har domineret samtalen indtil nu.

TABEREN KÅRES OG SCENEN SPILLES FÆRDIG

Nu spiller i videre. Det er på dette tidspunkt klart for alle i gruppen hvem der har bukserne på.

Dommeren kan vælge med det samme at afgøre hvem der taber eller trække pinen ud og lade de andre forsvare sig lidt ekstra.

Når dommeren har udråbt taberen vender alle sig imod ham. Hemmeligheden var for meget. Det er ulækkert, tuset eller kujonagtigt.

AFSLØRINGEN

Hemmeligheden er så slem at den skal afsløres. De voksne, præsten eller nogle andre skal have det at vide!

Rollespil hvordan den stakkels taber bliver ydmyget og straffet for sin gerning og uddel så nederlagsmarkøren.

Du får denne sten fordi du er pervers. Du herefter er kendt som hulkiggen!

*Hullet i væggen ind til
kvindernes badehus,
jesus-figuren i kirken,
altervinen, forældre der
dyrker sex, onanere i
skriftestolen, hvem har
vist sin tissemand til
hvem?*

*Når bestemmeren er
kåret skal alle rollespille
sig hen imod den
afgørelse han træffer.*

SYNDEBUKKEN

Scene
IV

I denne scene finder drengene på skarnstreger. Det går desværre galt og de bliver opdaget.

Drengene vil lave ballade og de lægger en plan. Hver dreng får en rolle han skal udføre undervejs. En af dem bliver efterladt da planen bryder sammen og de bliver opdaget.

DEN INVALIDE

Scenen starter med at alle i byen byder den krigsinvalid Alonso velkommen hjem. Han har mistet et øje og et ben. Hans kone bryder grædende sammen og snakken går om hvordan han skal kunne forsørge hende. Der kan ske meget med en krigspension på turen fra Rom til Sicilien.

Mens de voksne snakker, smeder drengene rænker.

ALLE BYDER IND

Først skal drengene finde frem til en plan de vil udføre; vil de stjæle af altervinen, hugge penge fra Tommassos far eller noget helt tredje?

Forklar dem at de skal finde frem til en plan der er risikabel for én eller flere af dem. Diskussionen handler om at undgå at blive den der sætter noget på spil undervejs.

Man har sit på det tørre hvis planen ikke handler om ens egen familie eller noget man har ansvar for, og hvis man spiller en rolle hvor man ikke kommer i skudlinjen.

BESTEMMEREN VÆLGES

Efter et stykke tids snak kåres bestemmeren officielt og scenen spilles videre. I sidste ende har han nu magten til at udstikke et mål, lægge en plan og uddele roller.

TABEREN KÅRES OG SCENEN SPILLES FÆRDIG

Når der har været snakket nok eller tiden presser på kan du bede bestemmeren skride til handling. Han skærer igennem og fortæller hvordan slaget skal stå.

Hvis det ikke er tydeligt ud fra planen hvem der er taberen kan du bede bestemmeren eksplicit udpege syndebukken.

Nu rollespiller I skarnstregerne. Alle ved at det vil gå galt og at syndebukken vil få skylden. Brug denne viden til at bygge spændingen op.

STRAFFEN

Når det hele ramler sammen skal du understrege hvordan syndebukken bliver ladet i stikke af de andre. Rollespil hvordan han bliver opdaget, fanget og straffet, og uddel så nederlagsmarkøren.

Du får denne sten fordi du var dum nok til at blive tilbage da alle de andre løb deres vej.

Flere af drengene har adgang til noget spændende som balladen kan handle om:

Tommassos far har penge, Giacomo og Matteo har adgang til kirken og Luigis mor har store brystholdere hængende på tørresnoeren.

RAMMEFORTÆLLING - TONNARE

Scene

V

Fisken ankommer til stedet hvor fangsten skal foregå. Fisken fra den anden landsby er kommet. De kommer med hånlige tilråb

TONNARE

Tonnare betyder fælde. Det er den samlede betegnelse for den form for tunfiskeri scenariet handler om. Lange netvægge (på dansk hedder de rader) sættes som en stor tragt. Tunfiskene føres langs disse vægge ind i et kammer af net spændt ud mellem både. Kammeret har så lille en udgang at tunfiskene ikke kan finde ud. Det er i dette kammer selve fangsten sker.

HÅN

I denne scene ankommer de fem mænd i båden til det sted hvor tonnar'en skal foregå. Bådene fra den anden by er kommet og de er allerede godt i gang med at sætte netvæggene op.

Der er tre fyldte både med 10-12 mænd i hver fra den anden landsby. Langt fra kan man høre dem synge mens de sætter nettene. Det er i stærk kontrast til tavsheden ombord på båden med de fem mænd.

Da vores fem mænd kommer tæt nok på bliver de mødt med hånlige tilråb og latter. Mændene fra den anden landsby vil vide om de regner med at fange flere tun end sidste års pinlige første tonnare.

Bed spillerne på skift reagere på hånen. Svarer de igen? Giver de en af de andre skylden eller forholder de sig tavse?

BOMBEBFLY

Når vi har været hele vejen rundt og alle har foretaget en handling slutter du scenen ved at fortælle hvordan båden bliver overfløjet af en eskadrille bombe-fly.

Mændene kan høre flyverne før de kan se dem. En dyb brummen der vokser i styrke og afbryder dem i deres gøremål. Fra syd dukker de frem. Tre sværme af store tunge amerikanske bombe-fly med mindre jagere imellem sig. Det er ikke unormalt at se bombe-fly, men mændene har ikke set så mange før.

Bombemaskinerne flyver ind mod hovedøen.

GØR KLAR TIL ANDEN AKT

Del det næste rolleark ud og forklar at de nu skal spille de næste tre tilbageblik.



ANDEN AKT - UNGE MÆND

Vi spiller nu tre scener hvor de unge mænd er mellem 14 og 20 år gamle.

HISTORISK KONTEKST

Scenerne foregår i mellem 1925 og 1929. Vi befinder os i mellemkrigsårene der på Sicilien var præget af kampen mellem facisterne og mafiaen. En kamp der blev kæmpet både med propaganda, tortur og offentlige henrettelser.

På øen er facisterne ikke voldsomt dominerende. Der er et politikontor i den store landsby og en håndfuld partisoldater. Mafiaen har heller ikke lige så stor magt herude, men Trapani ligger trods alt kun en dagsrejse væk.

I første scene oplever vi nyheden om at Musollini har nedlagt parlamentet og taget magten officielt som Il Duce. I den sidste scene når nyheden om Moris tilbagekaldelse til Rom frem til øen. Fascisterne har nu officielt sejret. Mafiaen er død og borte.

ROLLERNE

De unge mænd er mellem 14 og 17 i første scene og tre år ældre i den sidste.

Pigerne betyder pludseligt alt. Der er de unavngivne piger som man kapper om, men hovedpræmien er den smukke Catarina.

UDDDEL ROLLERNE

Uddel rollearket for Anden Akt og giv spillerne lidt tid til at læse det.

*Cesare Mori,
også kaldet "Jernpræfekten"
var fascisternes mand i
Sicilien. Han havde indtil 1929
ansvaret for kampen mod
mafiaen*



ROLLER TIL ANDEN AKT - UNGE MÆND (1925-29)

I er mellem 14 og 17 år i første scene af denne akt. Der er ikke så meget fritid som da I var små. Skole er I holdt op med, men kirken fylder stadig en del. I arbejder alle meget af tiden. Der er kamp om byens piger. I er næsten blevet rigtige mænd nu.

AGOSTO

De andre fire kender Agosto godt nok til at vide at man ikke skal prøve kræfter med ham. Derfor behøver Agosto sjældent bevise sin styrke. Da han arbejder hårdt i marken har han også de voksnes respekt. Til gengæld er han måske lidt langsom i det.

Hårdtarbejdende

GIACOMO

Giacomo er den eneste af de fem der rigtigt kan læse. Han fortsatte i skolen indtil der ikke var flere bøger. Læreren har oven i købet haft en bog med til ham inde fra fastlandet. Han er god til at fortælle historier, synger og spiller mandolin.

Kan læse og synge

LUIGI

Luigi var den første der fik et kys af en pige og han lader ikke til at stoppe der. Det er ham der kan få Catarina til at rødme når han fanger hendes blik i kirken. Luigi har også en cykel.

God til piger

MATTEO

Matteos far døde forrige sommer og efterlod sig både søn, datter og enke. Nu er det Matteo der arbejder for Tommasos far. Han er ældste mand i sit hus og forspilder ingen chance for at gøre de andre opmærksomme på, at han er Husets Herre.

Herre i eget hus

TOMMASO

Tomasso har venner fra fastlandet. Han hjælper dem nogen gange med at hive smuglergods i land. Han har altid cigaretter og penge.

Farlige forbindelser

KAPPESTRID

Scene
VI

Det er tid til kappestrid igen. Grænserne skal trækkes op. Og denne gang er der publikum på!

Denne scene er magen til den første kappestrid (Scene II). Der er blot den afgørende forskel at byens piger er til stede både under snakken op til kappestriden og afviklingen.

De unge mænd sidder på havnen og reparerer net sammen med de unge piger. Det er en af de få aktiviteter de laver sammen. Snakken går og den falder på hvem der er mest mand af de fem.

IL DUCE

De voksne er travlt optaget af politikken. Mussolini har opløst parlamentet og udnævnt sig selv til fører over den italienske stat.

Hernede ses han mest som en nordlænding der vil regere over øen ligesom franskmændene før ham og spaniolere, normannere og arabere endnu tidligere.

Mens de voksne snakker, har de unge travlt med at afgøre hvem der er mest mand.

ALLE BYDER IND

Denne del spilles præcist som den anden kappestrid. Alle byder ind med regler og mål på kappestriden. Pigerne lytter fnisende med i den anden ende af nettet, men de blander sig ikke aktivt.

Af og til kigger de voksne op og rømmer sig hvis stemningen bliver for højtrystet.

BESTEMMEREN VÆLGES

Når du skønner at tiden er rigtig beder du spillerne vælge en bestemmer. Han har nu retten til at afgøre hvor kappestriden skal foregå.

TABEREN KÅRES OG SCENEN SPILLES FÆRDIG

Så spiller I videre og fortsætter snakken. Når bestemmeren har besluttet sig skærer han igennem og udstikker reglerne for striden. Hvem skal kæmpe mod hvem? Og hvad skal de kæmpe om?

Så snart afgørelsen er faldet afvikles kappestriden med det samme. Pigerne følger med som publikum og præmie.

Det må gerne være tydeligt at der står mere på spil for de unge mænd, end der gjorde for drengene. Konkurrencen skal være hårdere og mere farlig.

Taberen skal enten ydmyges totalt ved at give op eller blive sat med flere banelængder; eller også skal det gå galt så taberen bliver nødt til at blive reddet af de andre.

Gør det tydeligt hvordan taberen mister anseelse og mandighed mens vinderen kan triumfere (eller være den gode vinder hvis det er sådan han vælger at ydmyge sin modstander).

Uddel så nederlagsmarkøren og fortæl hvad den repræsenterer.

Du får denne sten fordi du gav op...

*Huske at pigerne ingen
navne har. Kun den
smukke Catarina har et
navn.*

*Pigerne svarer heller ikke
på tiltale fra drengene.*

*Kappestriden og
resultatet skal være
voldsommere end i den
første udgave.*

ULYKKEN

Scene
VII

De unge mænd passer olivenmøllen under høsten. En kommer galt afsted.

I denne scene skal spillerne beskrive hvordan de fem arbejder sammen på olivenmøllen en dag hvor det går galt og en af dem kommer til skade.

Spørgsmålet er hvem der mister status på affæren? Ham der kommer galt afsted eller ham der får skylden?

ALLE BYDER IND

Introducér kort arbejdet med olivenmøllen. Det er et farligt arbejde med store tunge bevægende sten og fedtet olie overalt. Møllen bliver trukket af et muldyr som kan være svært at stoppe hvis det først bliver forskrækket.

Lad nu spillerne diskutere hvordan de fordeler arbejdet mellem hinanden.

Det kan være farligt, at arbejde tæt på stenen eller oppe på vognlasset. Men man kan også risikere at få ry for at være en tøs hvis man ikke tør.

Få spillerne til at fylde på med detaljer der kan være med til at fremprovokere en ulykke. Løse remme, bolte der er faldet ud, én der nyser og så videre. Målet er at de alle sammen kan blive udråbt til den skyldige efter ulykken er sket.

BESTEMMEREN VÆLGES

Nu udpeges bestemmeren der får til opgave at beslutte hvem der kommer galt afsted og hvem der får skylden.

TABEREN KÅRES OG SCENEN SPILLES FÆRDIG

Scenen spilles nu færdig. Ulykken sker og vi følger redningsarbejdet. Taberen er ham der får skylden for ulykken, men det kan sagtens være den samme som kommer galt afsted.

Uddel nederlagsmarkøren og forklar hvorfor.

Du var selv skyld i ulykken. Du kunne have passet bedre på!

Den der rammes af ulykken får varrige mén. Et ar, et stift ben eller lignende.



DANSEN



De fem er til byfest. Sent på aftenen skal der danses. Der er kun fire jævnaldrene piger.

Der er byfest og stemningen og høj. Der er blevet drukket vin og nu trækker det op til dans.

De unge mænd sidder sammen ved et bord og snakker om hvem der skal danse med hvem. Dansen er vigtig for det er en af de få tidspunkter på året hvor de unge mænd officielt må have nærkontakt med pigerne. Og de nærmer sig jo den giftemodne alder.

JERNPRÆFEKTEN FORLADER SICILIEN

Det store samtaleemne til byfesten er, at Jernpræfekten Cesare Mori er blevet kaldt tilbage til Rom efter at have kæmpet mod mafiaen på øen siden 1924.

De voksne skåler for hans afgang og ønsker ham en snarlig død.

ALLE BYDER IND

Nu rollespiller I diskussionen om hvem der skal danse med hvem. De unge mænd argumenterer hver i sær for at få den bedste dansepartner.

Alle argumenter tæller; erfaring med kys, danseevne og hvem pigerne bedst kan lide er væsentlige kriterier. Men man kan jo også ty til rå magt hvis man ikke vil blive bænkevarmer.

I bunden af hierarkiet kæmpes der for ikke, at blive ham der skal danse med en af de små piger - eller endnu værre, en af mødrene.

I den øverste ende handler kampen om hvem der skal danse med Catarina.

BESTEMMEREN VÆLGES

Som altid skal der vælges en bestemmer. Han kan nu bestemme hvem der kommer til at danse med hvem.

TABEREN KÅRES OG SCENEN SPILLES FÆRDIG

Nu spilles aftenen færdig. På et tidspunkt falder dommen og resultatet skal udspilles.

Det kan være nødvendigt at tænke kreativt for at forklare resultatet. Hvis Luigi ingen dansepartner får, så må det skyldes, at han fysisk bliver holdt væk fra dansegulvet.

Tildel taberen en pinlig dansepartner og en nederlagsmarkør.

Du får aldrig en kone. Du kommer til at danse med din mor til hun dør.

Pigerne er igen helt passive. De har ingen præferencer. Scenariet handler ikke om dem.

Med mindre spillerne selv har fundet på nogle navne er det stadig kun den smukke Catarina der har et!

RAMMEFORTÆLLING - COPO

Fiskerne er nu samlet med de andre både og er ved at bygge det døds-kammer tunfiskene skal fanges i. Der udbryder et skænderi da mændene opdager at nogen har glemt et vigtigt net.

COPO

I denne scene er fiskerne fra de to landsbyer ved at færdiggøre copo'en. Copo betyder kammer og kaldes også *camera della morte*. Det er det rum man fanger tunfiskene i, for efterfølgende at dræbe dem.

Copo'en dannes ved at bådene bindes sammen som en firkant. Mellem bådene hænges store net dybt ned i havet. Nettene holdes nede af lodder. I bunden af Copo'en spændes et vandret net ud. Det udgør gulvet i døds-kammeret. Rusen leder tunfiskene ind i Copo'en via en smal indgang. Når fiskene først er inde, kan de ikke finde udgangen igen og er derfor fanget.

HVEM HAR GLEMT NETTET?

Det går op for mændene i båden at de har glemt et vigtigt net. Mens mændene i de andre både griner og kommer med hånlige tilråb, skal spillerne finde ud af hvem der får skylden for at have glemt nettet.

Tag en lynhurtig runde hvor hver af mændene har chancen for at pege på en skyldig og udråbe sig selv som uskyldig.

Når I er hele vejen rundt beder du alle pege på den som skal have skylden.

Når spillerne har forklaret de andre både hvem dem er skyld i at nettet mangler viser det sig at nettet slet ikke lå i deres båd. Det dukker op i en af de andre både. Her er det åbenbart blevet lagt sidste år.

TORDEN I DET FJERNE

Fiskerne afbrydes i deres skænderi af den dybe buldren fra bombardementet af Trapani. Det er de allierede der bomber i forbindelse med landgangen længere sydpå, men det ved fiskerne ikke.

Da bombardementet er slut vender fiskerne tavse tilbage til arbejdet med at sikre Copo'ens sider og gøre klar til at hæve gulvet.

GØR KLAR TIL TREDJE AKT

Del det sidste rolleark ud og forklar at de nu skal spille de sidste tre tilbageblik.



TREDJE AKT - VOKSNE MÆND (1937-39)

Vi nu spiller tre scener hvor de unge mænd er mellem 26 og 30 år gamle.

HISTORISK KONTEKST

De sidste scener foregår mellem 1936 og 1939. Fascisterne sidder tungt på magten, selv på Sicilien. De fylder dog ikke meget i det daglige liv på øen. En politikommisær er blevet udnævnt i den store landsby, det er alt.

Akten starter med nyheden om den jødiske videnskabsmand Emilio Segrés bedrift på universitetet i Palermo. Her skabte han i 1937 verdens første kuntsigt fremstillede stof, Technetium. Segré flygtede senere til USA hvor han blev en del af Manhattan-projektet.

Akten slutter med at spillerne får at vide at krigen er brudt ud i Europa. Tyskland er gået ind i Polen og Musollini har sluttet sig til dem i håb om en hurtig sejr.

ROLLERNE

De fem mænd er nu fuldvoksne, med koner og børn og hver deres eget hus at holde.

Der er ikke meget tid til sjov længere.

UDDEL ROLLERNE

Uddel rollearket for Tredje Akt og giv spillerne lidt tid til at læse det.



ROLLER TIL TREDJE AKT - VOKSNE MÆND (1937-39)

I er nu voksne mænd. I har hustruer, familie og børn. I har ansvaret for hus og hjem. Der er ikke længere tid til at lege. Det er alvor nu.

AGOSTO

Agosto er et stort nyttigt fjols. Han stiller sine muskler til rådighed for stort set hvem som helst der lyder bare lidt overbevisende.

Måske lidt naiv i det

GIACOMO

Giacomo har overtaget skolestuen. Han kan forstå brevene fra fogeden og er den der læser avisen op i kroen om lørdagen. Han skriver breve for folk og kender de nye bekendtgørelser fra Rom.

Landsbyens skriver

LUIGI

Luigi er stadig damernes ven og det er en offentlig hemmelighed, at han ikke kun ligger med sin hustru. Til daglig er Luigi ikke meget værd, men han er stadig midtpunkt når der er fest på kroen.

*Stadig damernes
mand...*

MATTEO

Matteo er ikke længere ansat hos Tommasos far. Han fører sig frem med slips og har tillagt sig fascisternes idealer om et stærkt samlet Italien hvilket ikke er synderligt populært på øen.

Brunskjorte?

TOMMASO

Tommaso blev gift med Catarina. Hendes far foretrak en familie med forbindelserne i orden.

Tommasos gode venner fra fastlandet er ikke så meget værd længere. Man har ikke set dem på øen de sidste 5 år.

Gift med Catarina

PRALERIER

Scene

X

Mændene sidder omgivet af deres familier og praler.

Det er sjovt indtil en af dem bliver udfordret til at bevise sine pralerier.

Det er påskefest. Mændene sidder med deres familier og hele resten af landsbyen ved langborde på torvet og spiser og drikker.

Mændene begynder at fortælle pralehistorier og det ender selvfølgelig med at en af dem skal bevise sit praleri og fejler.

MENNESKET SPILLER GUD

Scenen starter med at præsten holder dundertale for bordenden. En videnskabsmand på universitetet i Palermo har skabt et kunstigt materiale i sit laboratorium. Han har gået Gud i bedene! Det er dommedagsgalskab! Og så er han selvfølgelig jøde!

Efter lidt diskussion med Giacomo forlader præsten hovedrystende selskabet. Og så begynder praleriet.

Laboratorium? Næ, røvejagt det er en mand værdigt. Jeg kan ramme en rev i flugt med den ene arm bundet til kroppen!

ALLE BYDER IND

Spillerne skiftes nu til at byde ind med pralerier med konerne og de gamle som nysgerrigt publikum. Pralerierne skal stille mændene i det bedste lys og de skal hele tiden forsøge at overgå hinanden.

Det skal være noget man kan eftervise hvis det bliver afkrævet. Enten ved fysisk at udføre en præstation eller ved at føre hele ensemblet hjem i stuen hvor man kan vise trofæet frem.

BESTEMMEREN VÆLGES

Igen vælges en bestemmer, som beslutter hvis af mændenes pralehistorier der skal udsættes for en efterprøvning.

TABEREN KÅRES

OG SCENEN SPILLES FÆRDIG

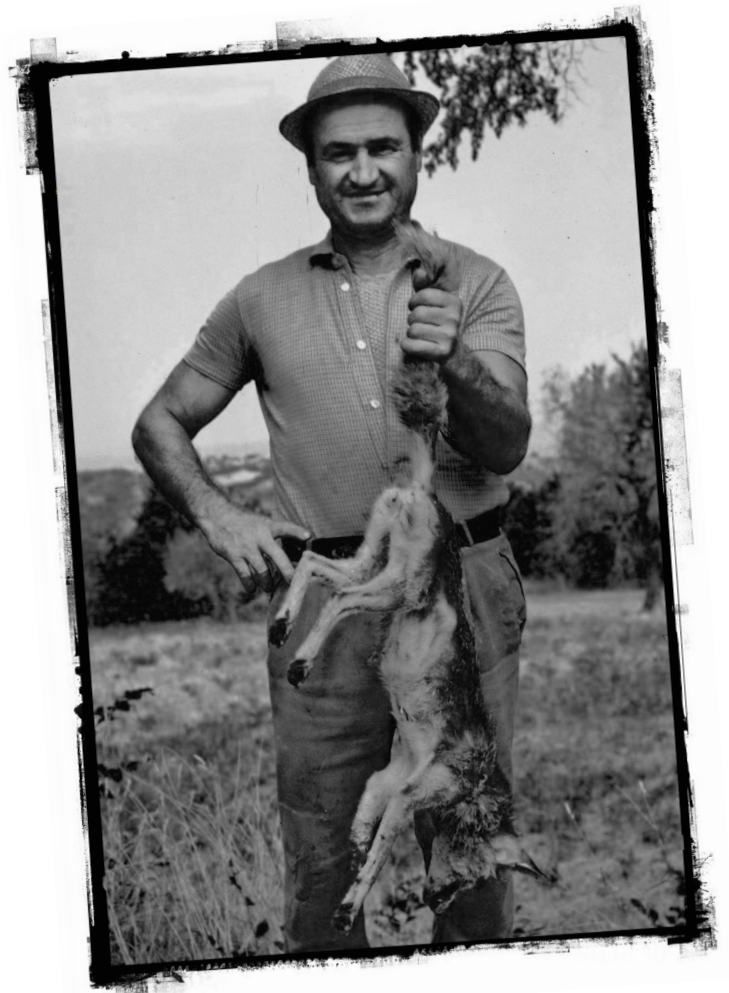
Med hele festen som publikum skal den stakkels mand nu enten trække i land eller forsøge at bevise sin påstand. Hvad der er værst afhænger af påstanden.

Ligegyldigt hvilken strategi han vælger er ydmygelsen total. Alle er vidner til punkteringen af hans ære.

Uddel en nederlagsmarkør med tilhørende forklaring.

Du er fyldt med varm luft!

Denne scene har potentiale for at blive rigtig ydmygende når den voksne mand forsøger at leve op til sine pralerier.



FORHANDLINGEN

Scene
XI

Mændene har tjent penge på at sælge noget jord. Nu skal de fordele pengene mellem sig.

Mændene har netop solgt noget fælles jord til en storbonde fra nabolandsbyen. Han har betalt dem 263 lire. Nu skal de blive enige om hvordan pengene skal fordeles.

Efter en lang diskussion bliver de fire andre enige om, at den femte skal have meget mindre end de andre. Men hvem ender med det lille lod?

ALLE BYDER IND

Til at starte med byder alle ind med grunde til at de skal have mere end de andre - eller mindst lige så meget. Hvor lå jorden? Hvem forhandlede? Hvem havde sidst dyrket på jorden? Hvem kendte manden fra den anden by?

Måske drejer samtalen sig hen på mændenes øvrige økonomiske situation. Nogen har mere brug for pengene end andre.

BESTEMMEREN VÆLGES

Når de har snakket længe nok vælges en bestemmer. Bestemmeren beslutter herefter hvem der ender med at blive snydt for sin andel.

TABEREN KÅRES OG SCENEN SPILLES FÆRDIG

Scenen er hurtigt spillet færdig. De andre rotter sig sammen og fordeler pengene. Taberen kan tage de smuler de vil give ham eller lade dem ligge og bevare lidt mere af sin ære.

Uddel nu nederlagsmarkøren og fortæl hvorfor.

Du er elendig til at håndtere penge!

*263 lire? Jeg aner ikke
hvad jord kostede i
Sicilien i 1938...*

*Denne scene skal ikke
være lang.*

*Scenariet ville ikke
være komplet hvis
mændene ikke bar nag
over penge også...*

HANREJEN

Scene
XII

Den sidste scene indeholder den største ydmygelse. En af mændene bliver gjort til hanrej.

I de sidste timer til den årlige høstfest bliver det afsløret at en af mændenes kone har haft en affære med en af de andre mænd.

KRIGEN ER BRUDT UD

Til festen snakker alle om at krigen er brudt ud i Europa. Tyskland er gået ind i Polen og Mussolini har sluttet sig til dem. Målet er en italiensk ørkenkrig og en hurtig sejr.

Det er sent på aftenen og alle har drukket tæt. I et anfald af sentimentalitet drejer samtalen hen på hjemmet og kærligheden til deres koner.

Men hvad rager krigen os? Der kommer ingen tyskere eller franskmænd i mit hjem! Det sørger min kone for!

ALLE BYDER IND

Rundt om bordet skiftes mændene til, at rose deres koner.

De beskriver hvordan de mødtes, hvor gode mødre de er og hvor trofast de passer hjemmet mens mændene er ude. Jo mere rosenrødt et billede de tegner af konerne, jo værre bliver afsløringen.

BESTEMMEREN VÆLGES

Nu vælges bestemmeren for sidste gang i scenariet. Hens opgave er at bestemme hvis kone der er utro og hvem der var gerningsmanden. Men han skal også bestemme hvem der skal fortælle det ved bordet.

Bemærk at det sagtens kan være den samme person der kneppede konen, som afslører det. Det kan endda være bestemmeren selv.

TABEREN KÅRES OG SCENEN SPILLES FÆRDIG

Scenen fortsætter indtil den der fik til opgave at afsløre misdåden synes tidspunktet passer.

Så spiller I reaktionen fra den ydmygede hanrejs side. Det ender sikkert i slagsmål hvis han da ikke er for fuld eller helt giver op.

Uddel den sidste nederlagsmarkør med ordene...

Du er en hanrej!

En hanrej er en mand hvis kone har været ham utro. Værre bliver det ikke.

Det er så slemt at det næsten ikke er til at leve med.



RAMMEFORTÆLLING - MATTANZA

Scene
XIII

Denne scene er scenariets klimaks. Det er nu en afmændende bliver drabt.

MATTANZA

Vi er nu nået til selve mattanza'en. Mattanza betyder drab eller nedslagtning.

Tunfiskenen er nu fanget i copo'en. De kan ikke finde ud af den smalle indgang. Det net der udgør bunden af copo'en hæves nu op så tunfiskene tvinges op mod overfladen.

Her bliver havet hvidt af skum efterhånden som tunfiskene panisk svømmer tættere og tættere på overfladen.

Fra bådene kan man nu med specielle krogede spyd hive tunfiskene ombord på bådene og slagte dem med lange knive.

Det er en kaotisk affære. Luften er fyldt med råb, skumsprøjt og bloddråber. I bådene vader fiskerne rundt i en blanding af havvand, fiskeslim og blod.

Det er også farligt. Skarpe fiskeredskaber og knive svinges voldsomt rundt, og man risikerer hele tiden at hænge fast i rebstumper og net og ryge overbord. Lander man først i copo'en kan det gå rigtig galt.

HVEM SLÅR HVEM IHJEL?

Forklar spillerne, at det er nu en af dem bliver slået ihjel.

Sæt dem til hver især, i tavshed, at overveje hvem de synes der skal dø. Bed dem nøje gennemgå deres nederlag og huske på hvem de bærer mest nag til.

Når alle er klar beder du dem pege på den de mener skal slås ihjel.

Offeret er den der har flest nederlagsmarkører imod sig. Den som der er mest bitterhed rettet mod.

Den med flest nederlagsmarkører er drabsmanden. Er der flere som har lige mange markører er de fælles om drabet.

OPTAKTEN

Når det er afgjort hvem der skal slås ihjel og hvem gerningsmanden er, så overlades scenen til de to (eller flere). I andre trækker jer tilbage og nyder øjeblikket.

Offeret lægger ud med at sætte scenen og beskrive hændelserne op til sin død. Han har retten til at bestemme den umiddelbare årsag til drabet. Hvad gør han som får blodet til at koge over hos drabsmanden?

DRABET

Når det afgørende øjeblik er inde overtager drabsmanden og beskriver hvordan han udfører drabet.

Scenen slutter når drabet er fuldført.



EPILOG

Scene
XIV

Vi finder ud af hvordan de andre fiskere reagerer på drabet. Derefter vender de tilbage til landsbyen hvor de finder ud af at krigen er slut.

Efter drabet skal det afgøres hvordan de andre reagerer på drabet: Spørg de ikke-involverede hvordan de vil forholde sig til det der lige er sket. Vil de erklære drabet som en ulykke og leve videre med en ny hemmelighed, eller vil de gøre opråb og udpege gerningsmanden?

Hvis de behandler drabet som en ulykke vil de andre både hjælpe dem med at bjerge liget og pakke nettene sammen i tavshed.

Hvis de udpeger drabsmanden som morder vil han blive overmandet efter en kort slåskamp. Han bliver svinebundet og sejlet til fængslet i den store landsby i en af de andre både.

HJEMTUREN

Afhængigt af hvordan de andre roller reagerer vil drabsmanden (eller mændende) enten blive sejlet til den store landsby i en af de andre både eller sidde tavs(e) sammen med de andre, mens båden sejles hjem til landsbyen.

Under alle omstændigheder vil den dræbte blive lagt nederst i båden sammen med de tun de havde nået at fange før drabet fandt sted. Her ligger han og skvulper rundt sammen med et par centimeter vand blandet med fiskeslim og blod. Hver bølge får hovedet til at dingle indtil det efter lidt tid stivner i døden.

Liget ligger med åbne blanke øjne og stirrer på de overlevende ligesom tunfiskene.

KRIGEN ER SLUT

Da de kommer ind til stranden bliver de mødt med stor opstandelse. Endnu før de er nået i land hører de råbene.

Amerikanerne er gået i land ved Licata!

Krigen er slut!

Umiddelbart herefter slutter scenariet.

Der skal kun én til at gøre opråb om drabet.

Hvis det skal holdes som en hemmelighed skal alle tie.



Kvinder og børn venter inde på stranden...

ROLES FOR THE FRAME STORY - FISHERMEN (1943)

It is July 1943. The Second World War is well underway. In the desert to the south Mussolini's forces are fighting the allies. But that is not your war. You have your own.

You are on your way to the first of the yearly tuna fishing expeditions. The Tonnare. The plan is for you to meet up at sea with three boats with men from the larger neighboring village.

AGOSTO

Big. Built like an ox. Balding, the remaining hair cropped close and with a full beard.

GIACOMO

Wears glasses. Thick, longish hair

LUIGI

Small, wiry and bald but with alert eyes.

MATTEO

Shaggy hair, unshaven and missing two front teeth.

TOMMASO

Moustache, cravat, slick hair and a gold tooth.



ROLES FOR THE FIRST ACT - BOYS (1918-19)

You are all 7 to 10 years old. You live relatively free life. You go to school, to church and help out at home. But you also have a lot of free time that you spend out in the fields, among the cliffs, climbing the stone fences and in the barn behind the olive press.

AGOSTO

Agosto is the strongest, bigger than the other boys. Not the fastest and not particularly bright either. Agosto once ripped a lizard in half. Tommaso made him do it. The peddler lives at Agostos father when he comes by the village.

Big and strong

GIACOMO

Giacomo is an altar boy in the church and the teachers pet. He is the only one of the boys who has visited the city on the mainland. His father had to visit the doctor to get a brace for his leg, and Giacomo was allowed to join him. Giacomo doesn't see too well.

*Book-smart and
favoured by the adults*

LUIGI

Nobody runs faster than Luigi and no-one gives Luigi the runaround. He always has a joke on hand. But Luigi is also a bit of wimp. He always takes the easy way out. Luigi's mother has enormous breasts.

Fast and smart

MATTEO

Matteo is also an altar boy, but he isn't nearly as popular with the priest as Giacomo. Possibly because he doesn't give a toss about what the grown ups says. Matteo's father works for Tommaso's father and that is all that needs to be said on that matter.

Cheeky and crude

TOMMASO

Tommaso's father is rich and that means Tommaso has things the others don't. Tommaso is also a bit of a bully. He was one of the first to use his fists and still quick to make use of it.

*Rich father,
somewhat of a bully*



ROLES FOR THE SECOND ACT - YOUNG MEN (1925-29)

You are between 14 and 17 years old in the first scene of this act. There isn't as much free time as when you were boys. You are done with school, but the church still takes up quite a bit of time. You all work a lot of the time. There is competition for the girls in the village. You are almost real men now.

AGOSTO

The other four know Agosto well enough to know you shouldn't test his strength. That means Agosto rarely has to prove it. He works hard in the fields so he also has the respect of the adults. But still he is a bit slow.

Hard working

GIACOMO

Giacomo is the only one of the five who really mastered reading. He stayed at school until there were no more books. The teacher even brought him books from the mainland. He is good at telling stories. Sings and plays the mandolin.

Reads and sings

LUIGI

Luigi the first kiss a girl and he doesn't seem to stop there. He can make Catarina blush when he catches her eyes in church. Luigi has a bicycle.

Good with girls

MATTEO

Matteo's father died the previous summer and left a son, daughter and widow. Now Matteo is the one who works for Tommaso's father. He is the only man left in his family and he wastes no opportunity to remind the others that he is the master of his own house.

Man of the house

TOMMASO

Tommaso has friends on the mainland. Sometimes he helps them lug contraband ashore. He always has cigarettes and money.

*Dangerous
connections*

ROLES FOR THE THIRD ACT - GROWN MEN (1937-39)

You are grown men now. You have wives, families, children. You are responsible for house and home. There is no more time for games. Life is serious now.

AGOSTO

Agosto is a big useful idiot. He makes his strength available to anyone who is just a little bit convincing.

A bit naive

GIACOMO

Giacomo has taken over the school. He can make sense of the letters from the government and he reads the paper aloud in the tavern on Saturdays. He writes letters for people and knows the new directives from Rome.

Village scribe

LUIGI

Luigi is still a friend of the ladies and it is a public secret that he isn't just sleeping with his own wife. He isn't worth much in daily life but he is still the center of any party at the tavern.

Still the ladies man...

MATTEO

Matteo is no longer employed by Tommaso's father. He has taken to parading around in a tie and has adopted the Fascist ideal of a united Italy - Not a very popular sentiment on the island.

Brown shirt?

TOMMASO

Tommaso married Catarina. Her father preferred a man with the proper connections. Tommaso's good friends from the mainland aren't worth much any more. They haven't been to the island the last five years.

Married to Catarina

ERFARINGERNE FRA AF- VIKLINGERNE PÅ FASTAVAL

Mattanza blev afviklet fem gange på Fastaval 2014. Erfaringen fra afviklingerne har givet anledning til følgende overvejelser.

PASSIVE SPILLERE

To af afviklingerne gik over al forventning og leverede spiloplevelser ud over det sædvanlige. En af dem faldt til gengæld helt igennem og var en tung omgang for både spillederen og spillerne.

Udfordringen er, at Mattanza er meget sårbar overfor passive spillere. Hvor normale fortælle-scenarier tillader at spillerne "dækker" over hinanden eller byder ind på de andres vejne, kræver Mattanza at hver enkelte spiller selv spiller sin rolle på banen.

Afstemmingsmekanismen fungerer også bedst hvis der er fem (eller fire) reelle muligheder når der skal findes en taber. Hvis flere af spillerne har siddet over, eller meldt ind med svage fortællinger, hopper kæden af.

Der er to ting du som spilleleder kan gøre for at undgå dette; du kan fastholde en stram rundestruktur og du kan uddele inspirationsark til dine spillere.

STRAM RUNDESTRUKTUR

En måde at få alle roller på banen er, at insistere på at de, en ad gangen, byder ind med deres fortælling (hemmelighed, påstand, version af sandheden, etc.).

Hold rækkefølgen rundt om bordet og fasthold fokus på den enkelte spiller indtil de har budt ind med indhold af tilstrækkelig potent karakter. Afbryd gerne og hjælp dem til at finde på noget bedre hvis det er for vagt.

Ideelt set kan du skrue ned for den stramme struktur efter de første par scener, efterhånden som strukturen bliver velkendt for spillerne. Brug gerne de første scener til helt eksplicit at forklare spillerne hvad systemet går ud på.

INSPIRATIONSARK

Det kan også være svært for selv fantasirige spillere at skulle finde på "under pres". For at hjælpe dem, og sikre at alle byder ind med fortællinger af nogenlunde lige høj kvalitet kan du vælge at benytte dig af inspirationsarket på næste side.

Arket indeholder en håndfuld idéer til hver scene. Spillerne kan vælge en af idéerne eller lade sig inspirere til at finde på sine egne.

Du kan vælge at klippe inspirationslisterne ud og uddele dem en ad gangen til hver scene, eller du kan uddele dem alle på én gang og lade spillerne vælge frit.

Arkenet indeholder også nogle af inspirationsordene fra side 5.

RIGTIGE MÆND

Det kan også være nødvendigt at påpege overfor spillerne, at de alle fem er rigtige sicilianske mænd. Selvom en af dem er mere boglig end de andre er han ikke en umandig bogorm. Som udgangspunkt er de alle stort set jædnbyrdige bortset fra det de fortæller sig frem til.

Hverken Giacomos spiller eller de andre skal lade sig begrænse af deres rollebeskrivelser.

INSPIRATION TIL SCENERNE

SCENE I - KAPPESTRID

Svømmetur ud til klippen og tilbage
Udspring fra dødsklippen
Dræbe en høne
Spise en myre
Det værste bandeord
Slåskamp

SCENE II - HEMMELIGHEDER

Stor tissemand
Så sin storesøster nøgen mens hun badede
Har drukket af præsens spiritus
Har gemt et pornopostkort
Har stjålet penge fra far
Kræmmeren holdt hånd med far

SCENE III - SYNDEBUKKEN

Drikke af altervinen
Tisse i olivenolien
Stjæle penge fra kræmmeren
Slippe gederne løs
Spærre den tykke pige inde i slagtehuset
Sejle ud i fiskebåden

Steder:
Stranden, ishuset, olivenmøllen,
skarnpladsen, brønden, kirken,
skolehuset, den gamle ruin,
udspringsklippen, tidevandshulen,
torvet hvor de voksne samles,
gravpladsen

SCENE IV - KAPPESTRID

Svømmetur ud til klippen og tilbage
Udspring fra dødsklippen
Klatre op ad dødsklippen
Dykke ind i tidevandsgrotten
Brænde sig selv
Slåskamp

SCENE V - ULYKKEN

Kravle rundt oven på olivenlæsset
Fjerne skaller under det tunge stenhjul
Passe æslerne (både det gamle blinde og det unge urolige)
Dukke sig når svingarmen snurrer rundt
Holde hestebremser væk fra æslerne
Fjerne de fyldte oliekanter uden at spilde fedtet olie på jorden

SCENE VI - DANSEN

Har kysset en pige
Kan finde ud af at danse
Bliver den bedste ægtemand
Lugter godt
Fik Catarina til at rødme
Har fået nye sko

Personer:
Don Adolfo, Præsten, Manden fra Byen,
Facisterne, mænd af ære, kræmmeren,
de voksne kvinder, de gamle, pigerne
uden navn, dem fra den anden landsby,
Smukke Catarina

SCENE VII - PRALERIER

Kan ramme kirkeklokken fra olivenmøllen med sit gevær
Kan holde vejret 2 minutter
Kan klippe et får på 5 minutter
Kan huske alle salmerne i den lille salmebog
Kan vinde over alle kvinderne i tovtækning
Har 100 lire på kistebunden.

SCENE VIII - FORHANDLINGEN

Han arbejde aldrig på jorden
Han bor længst væk
Hans familie er ikke fra øen
Han skrev brevene men forhandlede ikke
Han havde ingen får på jorden
Han var ikke med da vi gav håndslag

SCENE IX - HANREJEN

Min kone laver den bedste mad
Hu er af god familie
Hun passer på pengene
Hun har kun født mig kvinder
Hun byder altid fremmede velkommen
Hun er trofast