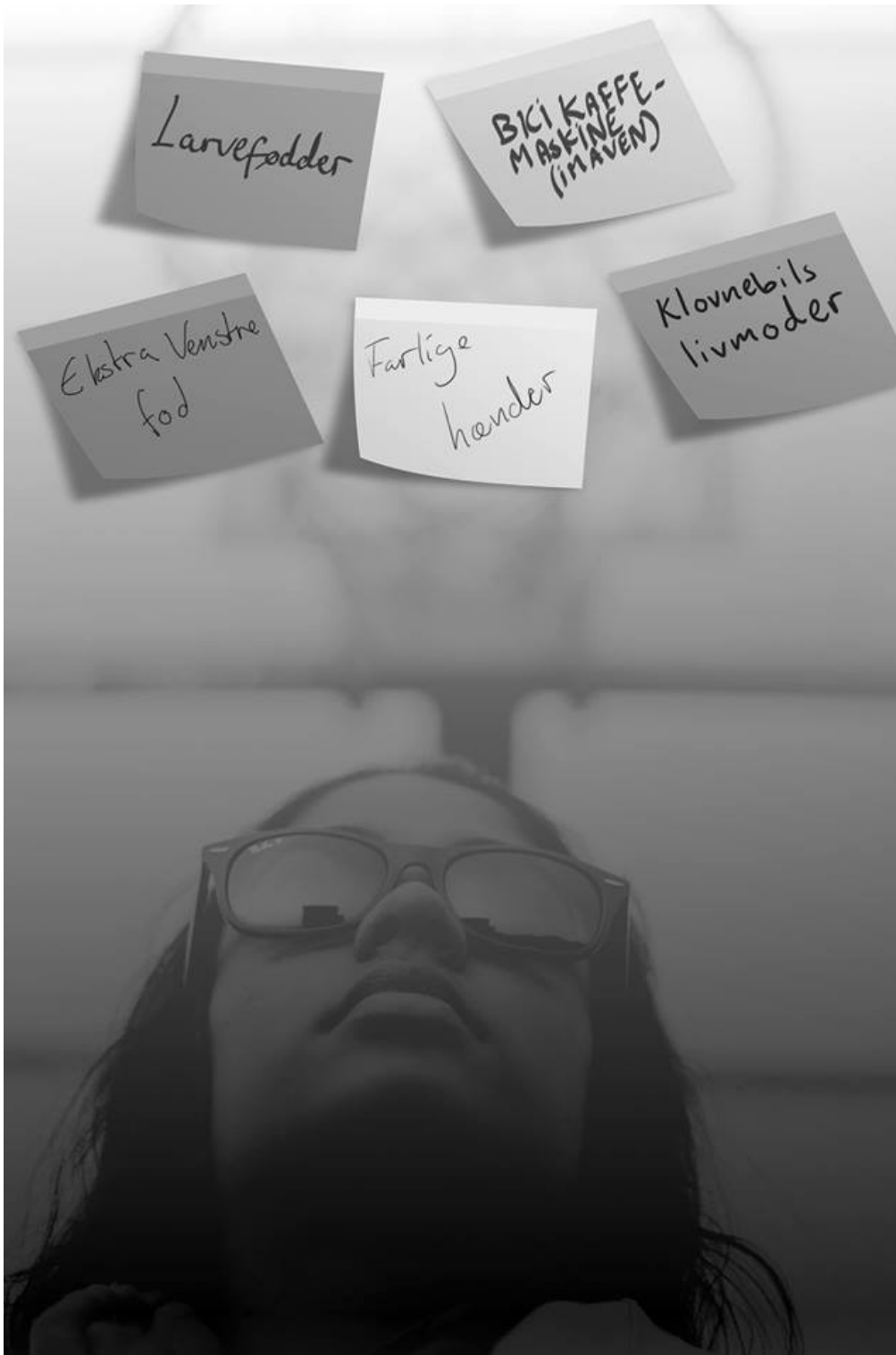


Post-IT



Af Henrik Dithmer

Fastaval 2018

indholdsfortegnelse

Intro + Props	3 - 4
Struktur	5
Introsener	6
Bar-Scener	7
Klinik-Scener	8 - 9
Gade-Scener	9 - 10
De Store Spørgsmål	10
Apokalypsen	11 - 12
Karakterer	13 - 15
Oversigt	16
Bilag 1 + 2	17

Tak til:

Dig, der kører mit scenarie! Hvis du vil gøre mig rigtigt glad (og aflevere lånte solbriller), kan vi mødes til en snak i baren; jeg kan træffes på nummeret: 30251297.

Thais Munk, Danny Wilson, Simon James Pettitt, og Louise Floor Frellsen for at give sparring under scenarioskrivningskonkurrencen år efter år.

Mads Egedal Kirchoff for sparring til synopsis, og Tim Slumstrup Aunkilde for generel sparring, specielt til layout.

Tak til spilltesterne: Amalie Søndergaard Deleuran, Henrik Rump, Jesper Arenkiel, Jonas Villumsen, Katrine Rosendal Ehlers, Martin Rosendal Ehlers, Matthias Heine Kortegaard, Nicolai Just Olesen, Peter Reinholdt Sørensen, Rehné B. Vokstrup, og Thomas Kristjansen

Til Amra, for at forsyne mig med te og kærlighed under redigeringen

Her på Ny Århus Cyberklinik kender vi dine behov. Dig, der går på gaden og hele tiden træder på hundelort; få dig en fæcesdetektor i benene! Dig, der ikke ved hvordan du skal forholde dig til din søsters nye kæreste; få en smil-og-nik small-talk enhancer! Dig, der knokler på dit meningsløse arbejde uden anerkendelse; vi gør dig nihilist! Vi kender DINE problemer, og vi har DINE løsninger!

Introduktion

Dette scenarie er et komediescenarie, om folk med implantater der bryder alt for let sammen, til 3 spillere og en spilleleder. Det foregår i en Cyberpunk verden, a la Bladerunner, men hvor man spiller mondæne mennesker, der opfører sig som hovedpersonerne i en Noir-film. Implantaterne tager form af post-its som man placerer på hinanden, og bryder sammen når de falder af. Som spilleleder skal du klippe og sætte scener, sørge for at scenariet ikke trækker ud, og smide nogle spørgsmål ind i nogle af scenerne.

Genre

Cyberpunk er en fusion mellem science fiction og noir-genren; det er trench-coats, solbriller, monologer, og sofistikeret teknologi der ikke løser samfundets problemer; 50% ultra-sejt, og 50% hyper-nedern. Dette er en cyberpunk-parodi om mennesker, der opfører sig som om de er med i en noir-film, og gør deres problemer meget værre end de egentligt er. Det er en komedie, hvor I foretager uhyrlige Cybernetiske indgreb på hinanden, kan få tilføjet nye personlighedstræk på et par minutter, og funderer over jeres tilværelse, mens I snubler lidt rundt med en fejlende krop. Slutningen er feel-good, med fokus på hvor fedt det er at konstruere sig selv, i forhold til at blive konstrueret af andre.

I denne verden er det at få et nyt implantat ikke som at få en benprotese; det er mere som at tage til en plastikkirurg med et enkelt formål, hvorefter vedkommende finder 10 andre problemer som jo lige kan rettes. Det er en del af præmissen, at man ikke rigtigt kan styre sin tur til Cyberklinikken, og man ender med at få en enorm makeover man egentligt ikke har bedt om.

De tre vigtigste ting du skal sige til ~~spillerne der ikke har læst foromtalen~~ spillerne, er:

- Det er en fjollet gimmick-komedie, om cyborgs der bliver opereret.
- Det er baseret på Cyberpunk (evt. spørg om de kender til genren).
- Når man er under kniven i dette univers, er man dybest set magtesløs.

Props

For at spille scenariet skal man bruge: tre par solbriller, en rulle tape (I sådan en holder hvor man hurtigt kan tage et nyt stykke), mindst to skriveredskaber og post-its i farverne gul, rød og grøn. Derudover skal man enten bruge sin telefon (der har stopur), eller et timeglas. Det er helt klart mest praktisk hvis du har en telefon, men jeg skal nok sørge for at alle har det de skal bruge. Det er vigtigt at post-it noterne *skal* kunne falde af, de skal ikke sidde for godt fast; tapen er til for at sikre Dr. Guls implantater, men selv disse implantater skal kunne falde af. Solbrillerne markerer om man er i karakter; når man spiller kirurg eller er npc i gade-scenerne tager man sine solbriller af. Det har også den effekt at man i barscenerne ikke kan se hinanden i øjnene.



Struktur

Scenariet er delt ind i 3 slags scener, udover en lille introduktionssekvens. Den første slags er *Klinik*-scenerne, hvor to af spillerne tager rollen som kirurger, og



indopererer implantater på den (u)heldige tredje karakter på tid. Den næste er *Gade*-scenerne, hvor karakteren der lige har fået nye implantater træder ud i verden og møder dens udfordringer. Den sidste er *bar*-scenerne, hvor karaktererne samler sig efter en hård dag og snakker om tilværelsen og hvordan alt nu går og så'n.

I slutningen af scenariet sker der en altomvæltende apokalypse (dette er det eneste reelt hemmelige i scenariet, alt andet er åbent), *Sammensmeltningen* der kaster civilisation som vi kender det i gruset og efterlader karaktererne rystede men befriede. Derefter må karaktererne gå rundt og fordele de cyber-dele de gerne vil have

imellem dem, og som de nu må bruge resten af livet. Derefter har vi en sidste *bar*-scene, der fungerer som epilog. Alle scener er kronologiske, men der må gerne gå noget tid mellem hver scene, og du skal huske at sige hvor lang tid der går mellem en klinik-scene og en bar-scene.

Sigt efter at spillet skal tage mellem en time og halvanden; klip hårdt i gade-scenerne, og sørg for at bar-scenerne ikke trækker ud. Det har en fleksibel slutspilstrigger, så hvis tiden er ved at løbe ud kan apokalypsen altid pludseligt ske, som den jo gør. Ellers er det godt hvis alle tre karakterer får mindst to "make-overs" i klinikken. Det er et scenarie hvor man rører ved hinanden, så det skal spillerne være OK med. Tag en snak med spillerne om det; jeg ville for eksempel blive træt af hvis man satte post-its på mit skridt, så jeg ville aftale at potentielle skridt-relaterede implantater ville blive sat på maven i stedet for.

Fortællingen er i høj grad dikteret af spillerne selv og de implantater de giver hinanden; der er mere tale om 3 fortællinger der mødes i bar-scenerne, end der er tale om én fortælling som karaktererne deler. Der kan også opstå flere narrativer, for eksempel om kirurgerne, som i høj grad er improviserede. Du skal være dynamisk; bakke op om ekstra fortællinger hvis de dukker op, men ikke presse spillerne til at skabe dem hvis de ikke kommer af sig selv.

Introduktions-scenerne

Brug introduktionen som opvarmning; bare del rollerne ud, lad dem læse dem, og tag så én introduktionsscene af gangen. Det er meningen at de skal træne sig til *gade-scenernes* mekanik, hvor man i monolog-form beskriver både hvad man gør, hvad man føler, og hvad andre gør. I denne scene skal spillerne beskrive både hvordan deres karakter bor, men også hvad de gør og føler når de er hjemme. Bed dem først om at bevæge sig rundt i deres hjem mens de beskriver, og derefter bed dem om at introducere en karakter som optræder *i deres tanker*. Bed en anden spiller om at spille denne karakter gennem pantomime, dvs. uden at tale. Hvis de bruger tredje-person, mind dem om at noir-monologer altid er jeg-person. Efter det er I klar til den første bar-scene.

Bar-scenerne

I disse scener har karaktererne mulighed for at interagere med hinanden. De foregår oftest, men ikke nødvendigvis, i en bar, hvor man sidder omkring samme bord, og snakker om hvad der er sket siden sidst. Det er vigtigt at fremhæve, at karaktererne på trods af størrelsen af deres egoer, dog nærmest er venner, og kan snakke om alting. Men der er nogle regler for hvordan denne samtale skal foregå:

1. Man må aldrig lade nogen tale *helt* færdig; det er vigtigt at afbryde folk og begynde sin egen lille historie før de er kommet helt ind til kernen. Hvis man ved et uheld bliver færdig, SKAL man fortsætte med at tale.
2. Det er ikke tilladt at dvæle på hinandens problemer - afbryd liberalt.
3. Den eneste undtagelse til regel 1 er når en af karaktererne siger "jeg skal vist bruge en make-over". Det markerer at scenen er slut, og at klinik-scenen for den karakter begynder.

Sig til spillerne at de skal være virkeligt selvcentrerede, og man må gerne bruge afbryde-meknikken til at begynde at tale om ens egne problemer, som så selvfølgelig eventuelt bliver afbrudt. Aftal at hvis scenen trækker ud, peger du på en af spillerne som så skal bevæge sig hen imod en make-over - hvis det tager for lang tid må du gerne prikke vedkommende i panden.



Klinik-scenerne

Nu bliver det fjollet. For når man tager på klinik, kan der ske hvad som helst. De to andre spillere spiller de to excentriske kirurger, som skal tage sig godt af den ankomnes problem. Og så gør de alting værre.

Patienten sætter sig i en stol/ lægger sig på et bords, eller hvad end I vil. De to andre spillere er nu kirurger, og griber hver en Post-It blok; hver farve er en kirurg med en speciel evne. Spillelederen vender timeglasset/indstiller tiden til 2 minutter; kirurgerne har nu så lang tid til at lave indgreb. Man laver et indgreb ved at skrive det på en seddel, og klistre den på patientens krop hvor man synes det er mest relevant. Der er ikke noget, der ikke kan ændres; ben og arme kan forbedres, interne organer kan effektiviseres, hudfarve kan ændres, selv personlighedstræk kan man ændre gennem lidt hjernestikkeri. Gør det klart for kirurgerne at det ikke kun er meningen at det skal være mærkeligt og esoterisk, det skal også være sjovt at spille på, og helst lukke op for noget god joke-potentiale. Spillerne må gerne give deres kirurger lidt karakter, og man må som kirurg meget gerne snakke om hvad man har gang i. Efter klinik-scenen gælder den generelle regel:

Hvis en seddel falder af, bryder det implantat sammen

Det er egentligt op til spilleren selv hvad det indebærer, så længe det ikke længere virker, virker forkert, eller måske virker lidt for godt (det kan være at den lækre solbrændthed man fik indopereret har gjort en solskoldet); det sjoveste er at spille på at implantatet er brudt sammen på en eller anden humoristisk måde. Hvis seddelen falder af mens man spiller en anden karakter eller på anden vis er off-stage, så skete dette også off-stage; man må meget gerne fremhæve det næste gang karakteren selv er til stede, man lider aldrig i stilhed. Hvis en seddel er faldet, må den ikke blive samlet op igen, den skal forblive på gulvet. Nogle gange kan det være man har tabt alle sedler og er i komplet udu. Det er okay; så er det vist tid til en make-over. Nogle gange hænger et implantat ved hele scenariet; det er også okay.

Hvis en af spillerne vælger Dr. Gul, skal du gå og tape de gule post-its bedre på – Det er ikke meningen at de skal være total-sikrede, men at de skal holde en 4-5 scener.

Gade-scener

Disse scener er hvor spillerne virkelig kan fyre deres noir-monologer af. Det er dem selv der sætter scenen, simpelthen ved at begynde at sige deres monolog; det kan være at de går gennem gaden, det kan være de passer deres arbejde, eller måske står de i hjørnet til en fest. Uanset hvad har det med andre mennesker at gøre, og karaktererne har masser af tanker om det.

De andre spillere (og du kan sagtens være med, kære spilleleder) spiller bipersonerne der dukker op i scenen; men man må ikke sige noget, alt skal være pantomime. Drevet spil er godt, overdrevet er bedre. Derudover har gade-spilleren total kreativ kontrol gennem sin monolog; så som biperson følger man hvad de siger. Det eneste gade-spilleren ikke kontrollerer er sine implantater og hvornår de bryder sammen; men man må gerne flå dem af hvis man vil. En sidste ting er at noir-monologer sjældent lyder entusiastiske; man må meget gerne dyrke den toneløse stil.

Scene-sammensætning

Scenerne følger denne struktur:

1. En klinik-scene skal opfølges af en gade-scene for samme person
2. Tag en bar-scene efter hver gade-scene, hvor en anden så får mulighed for at bede om en make-over.
3. Klinik scenen opfølges derefter af en gade-scene, etc.
4. Apokalypsen kan ske når som helst. For eksempel når der er 10 minutter til aftensmad

Det er egentligt ikke noget man behøver at påpege, for spillere plejer at være gode til at give hinanden plads, men samme spiller skal selvfølgelig ikke have to klinik-gadescene sekvenser lige efter hinanden, og hvis der er en der er ved at blive overset, må du gerne være liberal med din pegefinger.

De Store Spørgsmaal

I bilag 2 finder du en række spørgsmål; dem skal du klippe ud. Disse spørgsmål kan du give til en spiller under en bar- eller gade-scene, og denne spiller skal så prøve enten at besvare dem (under en gadescene) eller få diskussionen til at handle om dette spørgsmål, i en bar-scene.

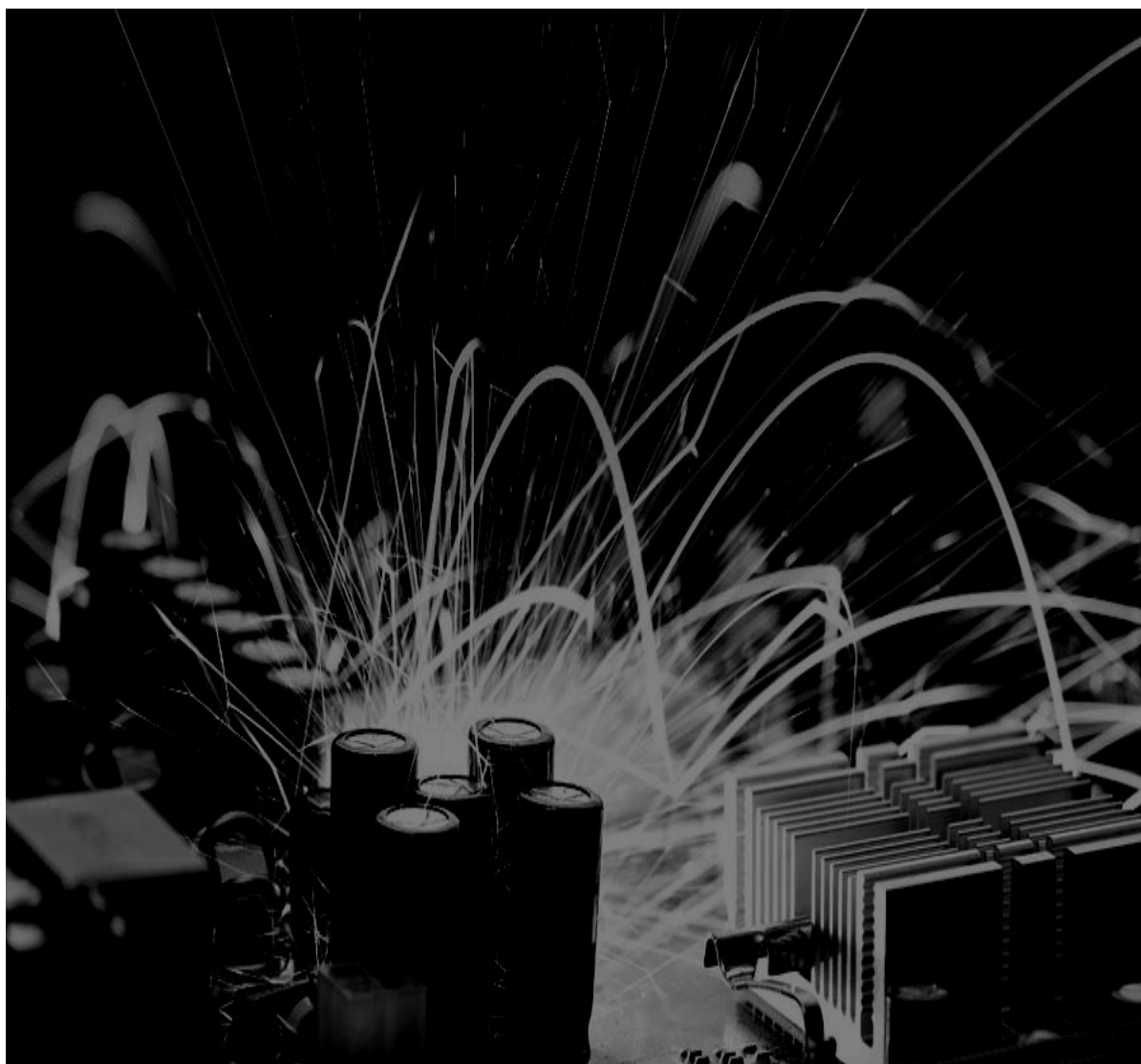
Formålet med disse spørgsmål er for det første at skabe lidt variation hen imod slutningen af scenariet, og for det andet at give dig noget at bygge jeres udgave af apokalypsen på. For eksempel kan spørgsmålet "hvad er der egentligt galt med verden?" bruges til at give en årsag til apokalypsen. De tre faste dele af apokalypsen er:

1. AI elektronik bryder sammen.
2. Implantater smelter permanent sammen med en person.
3. Folk har kontrol over ovenstående proces.

Man behøver sådan set ikke mere end dette for at have en dommedag. Hvis du ikke synes at der har været nogle gode, sjove svar på spørgsmålene i løbet af scenariet, så behøver du ikke bruge dem.

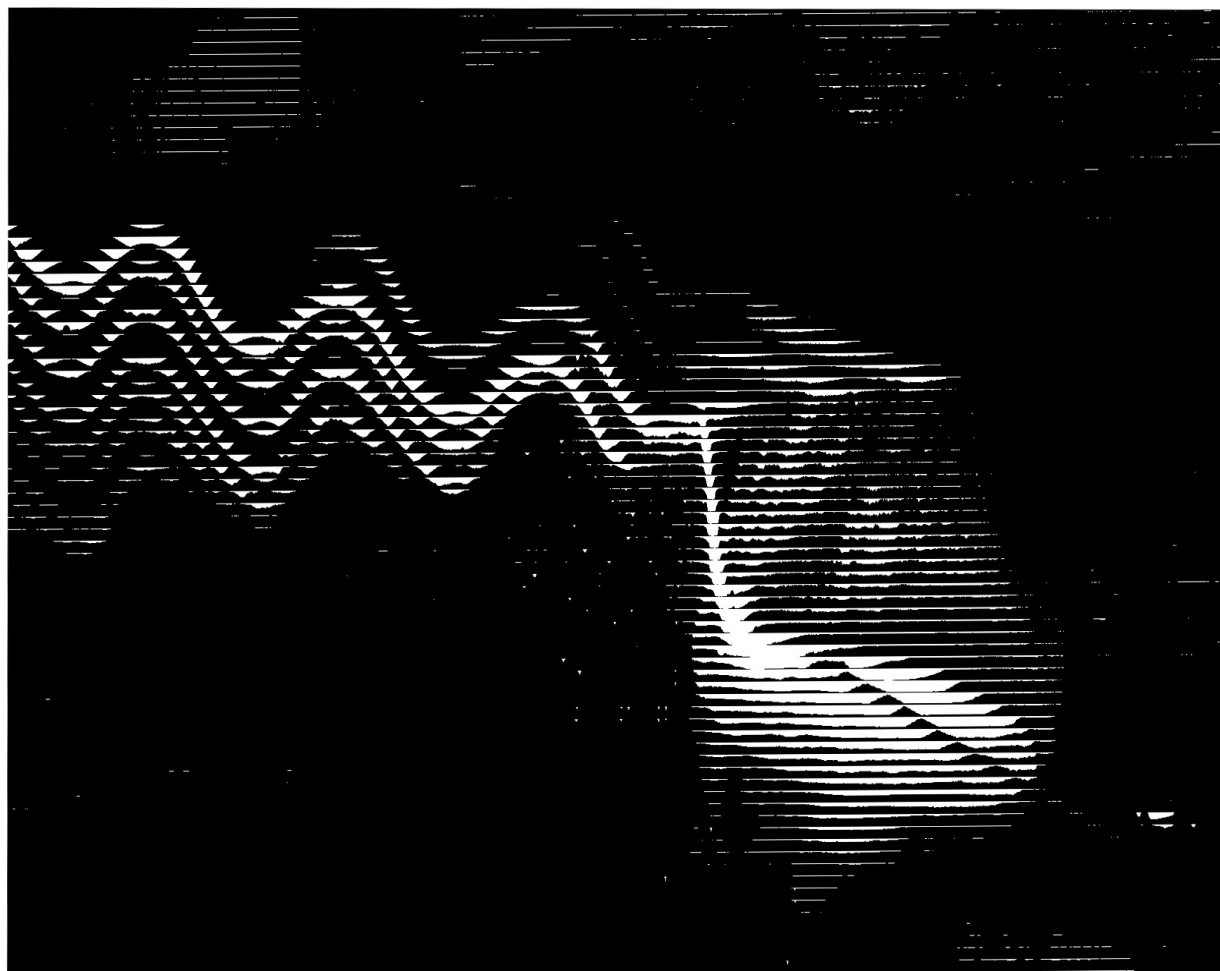
Apokalypsen

Når verden som karaktererne kender bryder sammen, kaldes det Den Store Sammensmeltning; elektronik stopper med at virke, men menneskene kan under denne kataklysmen smelte sine legemer sammen med de implantater som de finder, og det bliver som en del af dem - de kan ikke længere falde af. Når kataklysmen er ovre, findes samfundet ikke længere, og folk lever mere primitivt, måske sådan lidt jæger-samler-agtigt; detaljerne er op til dig. Apokalypsen skal ske enten når man er ved at løbe tør for tid, eller hvis du som spiller vurderer at en af spillernes karakterer er blevet uspillelig. Hvis en karakter bliver uspillelig alt for tidligt må man gerne bemærke det til spillerne, og tage kirurg-scenen om.



Sammensmølnings-Scenen:

På dette tidspunkt skulle der gerne være en masse implantater som stadig ligger på gulvet; hav en scene hvor spillerne går rundt som deres karakterer, hvor du sætter tiden til et minut (hvis ikke du har en telefon kan du bare tælle); De implantater som de når at samle op er de implantater som de har fået med sig i den post-apokalyptiske verden. Der må gerne flås gamle af; man behøver ikke klistre dem på sin krop, man skal bare samle dem op; Idéen er at man under kataklysmen går fra at have været konstrueret af andre, til at man konstruerer sig selv. Derefter har vi en sidste barscene, hvor karaktererne endeligt får muligheden for faktisk at snakke ud, og uden solbriller. Når alle har snakket færdigt, klip scenen, og scenariet er slut.



Hospitalsklovn

Da du kom ind i dette erhverv var du ung og håbeful. Du ville bare gerne gøre børn glade. Så gik årene, børnene forsvandt, og nye generationer kom til; men de kom sig alt for hurtigt på grund af den sofistikerede implantat-teknologi. Det føles som om at du aldrig rigtigt kan nå dem, og du har fået svært ved at finde på nye jokes, så du har fået indopereret en klovn næse der kan skifte farve.

Du kan godt lide at hænge ud med dine venner, men du er klart den der har det mest udfordrende job.

Start-implantat: En klovn næse der kan skifte farve - skriv på en seddel, og sæt den på din næse

Gade-scener: Du kan helt selv bestemme hvad der skal ske i en gade-scene, men hvis du mangler inspiration, kan formlen Lokation + Biperson(er) + Underliggende Uretfærdighed give dig noget at bygge ud fra. Idéen er at du starter med at forklare hvor du er, gerne med lidt stemning, introducerer de bipersoner som de andre skal spille, og at du i interaktionen med disse belyser den underliggende uretfærdighed med samfundet. Jo mere smålig denne uretfærdighed er, jo bedre.

NB: Det er vigtigere at gøre noget sjovt end det er at kunne huske alle sine implantater - der vil sandsynligvis være tidspunkter hvor din krop er totalt umulig at holde styr på; så gør et par af dine implantater til fokus for scenen. Og det er ok lige at bede om en tænkepause når du skal sætte en gadescene.

Lokation	Bipersoner	Uretfærdighed
Hospitalet lige før fyraften	Ligeglade børn	Dit publikum respekterer dig ikke
Hjemme hos mor	Din mors nye kæreste	Din karriere bliver gjort til grin
Cirque de Binne Weitz forestilling	En alt for successfuld klovn	Verden belønner de forkerte

Turist-guiden

Da du kom ind i dette erhverv kunne du godt lide gamle mennesker. De virkede altid glade for at se de ting du havde at vise dem. Men lige så stille viste det onde i pensionister sig. De ville gerne bare ud på stranden. De var utilfredse med din service. De ville have rabat. De unge vil bare danse og drikke. Til sidst havde du ikke noget valg: Et smile-implantat var din eneste mulighed.

Du kan godt lide de andre, men de anerkender ikke altid at dine problemer er vigtigst.

Start-implantat: Du smiler hele tiden. Du kan faktisk ikke lade være. Skriv det på en seddel og sæt det på dit ansigt.

Gade-scener: Du kan helt selv bestemme hvad der skal ske i en gade-scene, men hvis du mangler inspiration, kan formlen Lokation + Biperson(er) + Underliggende Uretfærdighed give dig noget at bygge ud fra. Idéen er at du starter med at forklare hvor du er, gerne med lidt stemning, introducerer de bipersoner som de andre skal spille, og at du i interaktionen med disse belyser den underliggende uretfærdighed med samfundet. Jo mere smålig denne uretfærdighed er, jo bedre.

NB: Det er vigtigere at gøre noget sjovt end det er at kunne huske alle sine implantater - der vil sandsynligvis være tidspunkter hvor din krop er totalt umuligt at holde styr på; så gør et par af dine implantater til fokus for scenen. Og det er ok lige at bede om en tænkepause, når du skal sætte en gadescene.

Lokation	Bipersoner	Uretfærdighed
Èn af verdens syv vidundere Græsk fest-Ø Inc.	Alt for mange pensionister Børn der tror de er gamle nok til at drikke	Fortiden forsvinder og folk er ligeglade Børn bliver voksne for tidligt
Pleje-Hjemmet på Affaldsbakken	Din bedstefar og hans venner	Bedstefar tror han er et godt menneske

Praktikanten

Engang ville du bare have foden indenfor. Nu vil du bare gerne vide hvad du laver. Firmaet du arbejder for er det førende indenfor sin branche, men du er ikke helt sikker på hvad Bolicorelationsproducent betyder. Du ved at så snart dit år som praktikant løber ud, er du blevet lovet, at de vil overveje, at give dig et job, men det eneste du faktisk har lært er, hvordan man brygger kaffe. Du har fået indopereret en irriterende skrifttype i din hånd, det var Jytte i receptionens idé.

Du er egentligt lidt ligeglad med de andre, men de er de eneste venner du har.

Start-implantat: En hånd der automatisk skriver i comic sans; skriv det på en seddel og sæt det på din hånd.

Gade-scener: Du kan helt selv bestemme hvad der skal ske i en gade-scene, men hvis du mangler inspiration, kan formlen Lokation + Biperson(er) + Underliggende Uretfærdighed give dig noget at bygge ud fra. Idéen er at du starter med at forklare hvor du er, gerne med lidt stemning, introducerer de bipersoner som de andre skal spille, og at du i interaktionen med disse belyser den underliggende uretfærdighed med samfundet. Jo mere smålig denne uretfærdighed er, jo bedre.

NB: Det er vigtigere at gøre noget sjovt end det er at kunne huske alle sine implantater - der vil sandsynligvis være tidspunkter hvor din krop er totalt umuligt at holde styr på; så gør et par af dine implantater til fokus for scenen. Og det er ok lige at bede om en tænkepause når du skal sætte en gadescene.

Lokation	Bipersoner	Uretfærdighed
Kontoret på en solskinsdag	Ham der går til "rollespil"?	Den her nar er faktisk en ansat
Inde hos chefen	Chefen, og en mystisk fremmed	Chefen ved ikke hvem du er
Kaffe-maskine-konvention	Ingen du kender	Du ved ikke hvorfor du er her

Scenariets struktur

Bemærk: Scenerne i fed udgør en "cyklus", som gentager sig

<u>Hvad sker der?</u>	<u>Hvad skal du?</u>	<u>Hvad skal spillerne?</u>
Introduktion	Introducer scenariets koncept; Del karakterer ud	Have hver sin introduktions-monolog
Bar-Scene	Sæt scenen, peg på an spiller hvis det tager for lang tid	Snakke in-character (med solbriller!), altid afbryde, altid være selvcentreret
Klinik-scene	Tag tid (2 min), tape Dr. Guls post-its fast	En er patient og skal bare tage imod, de andre er kirurger der opererer (med post-its)
Gade-Scene	Klippe når scenen har spillet sig ud, evt. indsæt et Stort Spørgsmål	Den nyligt operede har sin monolog, hvor de andre træder til som bipersoner
Apokalypsen! (ca. 10 minutter før aftensmad, eller tidligere hvis folk er ved at køre død, eller en karakter er blevet uspillelig)	Finde på en dommedagsbegivenhed der starter den store sammensmeltning, forklare scenens mekanik, og sætte tid	Samle de implantater de skal have resten af deres liv
Sidste bar-scene	Forklare at man nu godt må tale ud, ikke behøver at have solbriller på, og at alting ikke behøver handle om dem selv længere - klip scenen og afslut scenariet	Snakke om hvilket menneske de er nu, og hvordan deres liv er efter apokalypsen

Bilag 1: de tre kirurger – hver har en speciel evne, man griber blot post-it blokken med den tilsvarende farve; man behøver ikke være samme kirurg hver gang.

<p>Dr. Gul <i>Har en assistent der sikrer implantater med tape</i></p>	<p>Dr. Grøn <i>Inkompetent amatør, men får altid lov til at lave et sidste implantat når tiden er gået</i></p>	<p>Dr. Rød <i>Specialist i at forbedre andres mesterværker; Kan forandre andres implantater med sine post-its</i></p>
--	--	---

Bilag 2: De Store Spørgsmål der skal klippes ud, og du kan give til en spiller under en scene

Hvad er det egentligt der er galt med verden?	Hvem kan redde Danmark?	Er danskerne virkelig verdens mest lykkelige folk?
Hvis ikke det står på facebook, er det så officielt?	Hvorfor er alle læger blevet magtsyge og arbitrere?	Hvis man får transplanteret en arm, er det så onani?
Hvorfor ER snegle?	Er det ironisk at investere penge i antikapitalisme ?	Hvordan har krigen mod humor indflydelse på global politik?