

# Mellem Mennesker

Af Nina Runa Essendrop

*Et poetisk og sanseligt scenarie om menneskenes ensomhed og englenes længsel efter den uendelige  
skønhed, som er i hvert enkelt menneskes liv*

## Foromtale

*Mennesket er altid tæt på. Det ser verden i farver. Det føler og det tænker og det går på to ben. Mennesket rører ved vandet og føler overfladens blødhed og kulde. Det spejder mod horisonten og tænker dybe tanker om dets eksistens. Mennesket føler vinden mod ansigtet, det ler og det græder og det søger med bedende øjne en mening i verden omkring sig. Det trækker vejret for hurtigt og glemmer at mærke jorden under dets fødder eller den usynlige hånd på dets skulder, som blidt bringer mening og trøst.*

*Englene findes blandt menneskene. Usynlige og urørlige bevidner de blidt menneskenes færden. Deres uhørlige stemmer former forsigtigt menneskenes horisonter, fjernt og så ganske ganske nært, at det kun er børnene og drømmerne, som ser deres spor.*

”Mellem Mennesker” er en poetisk og sanselig fortælling om et ensomt menneske, om englen som vælger det dødelige nærvær og om englen som forbliver menneskenes usynlige trøst og støtte. Det er en langsom og filosofisk oplevelse af hvor smukt, svært og meningsfuldt, det er at være menneske.

Scenariet spilles semi-live og spillerne forberedes på spilstilen og virkemidlerne gennem en workshop.

Scenariet er baseret på Win Wenders film "Himlen over Berlin".

**Forventet spilletid:** 5 timer.

**Antal spillere:** 3 spillere og 1 spilleleder

**Stikord:** Poetisk, sanseligt, semi-live, indlevelse, engle, ensomhed og nærvær.

**Spillertyper:** Spillere der sætter pris på langsomme, indlevede oplevelser og sanseligt, fysisk spil. Spillet inkluderer berøring, indre monologer og plads til at opleve og udfolde rollerne gennem på forhånd fastlagte scener.

**Spilledertyper:** Scenariet er for spilleledere, som kan lide at indleve sig og blidt guide spillerne gennem oplevelsen. Spillelederen skal afvikle en workshop, skabe og spille en biperson og styre scenariet ved at læse scenebeskrivelser højt og styre lydsporet.

**Om forfatteren:** Nina har en forkærlighed for poetiske og sanselige oplevelser. Hun ser et poetisk potentiale i længsel, ensomhed og akavethed. Som barn havde hun en sten, som lod hende tale med engle (de svarede aldrig, men måske lyttede de).

### Tak til

Scenarieansvarlige Tina Heebøl Arbjørn og Anders Frost Bertelsen

Sparringspartnere Anders Troelsen og Ida Tjell

Spiltestere Alex Uth, Sanne Harder, Danny Meyer Wilson, Anna Mindegaard, Alexander Tindal Eklund,

Troels Ken Pedersen, Nilas Dumstrei, Jesper Heebøl Arbjørn, Maja Toft Løvbakke, Maria Bergmann

Hamming, Jeppe Bergmann Hamming og Nikolai Elmer Sheldon Jensen.

# Introduktion

## Kort intro til scenariet

"Mellem Mennesker" er et scenarie inspireret af Win Wenders film "Himlen Over Berlin". Det er inspireret af filmens handling, dens dvælende stemning og dens filosofiske tanker, der kommer til udtryk i små, sanselige øjeblikke.

Scenariet handler om nærvær og ensomhed. Det er en langsom og poetisk oplevelse af, hvor smukt, svært og meningsfuldt det er at være menneske.

Scenariet foregår i en storby, der til forveksling ligner én fra vores virkelighed, bortset fra at usynlige engle lever blandt menneskene og efter bedste evne prøver at hjælpe dem.

Scenariet bliver spillet semi-live.

## Rollerne

Scenariet har tre roller og en biperson.

**Mennesket** er et ensomt menneske. Rollen skabes i høj grad af spilleren i workshoppen op til scenariet.

**Armael** er englen, der betages af Mennesket og halvvejs gennem scenariet vælger at blive menneske.

**Curiel** er englen der bliver tilbage og hjælper Mennesket, Armael og Den Anden med at finde lykke.

**Den Anden** er en biperson, som du som spilleleder vil spille og som spejler mennesket i dets ensomhed.

## Scener og handling

Scenariets scener og handling er i høj grad bestemt på forhånd. Det vigtige for spillerne er at opleve situationerne og gøre dem levende og nærværende gennem deres roller.

Scenariet har fem akter. Hver akt foregår på ét sted og har en kort fortløbende handling.

**Første akt** foregår i **Menneskets hjem** og har fokus på menneskets ensomhed.

**Anden akt** foregår i **parken**, hvor mennesket møder et andet ensomt menneske, men ikke formår at tage kontakt.

**Tredje akt** foregår på **stranden** og handler om Armaels betagelse af mennesket, der fører til, at Armael selv bliver menneske.

**Fjerde akt** foregår i **parken** og handler om Armaels møde med Mennesket.

**Femte akt** foregår på **stranden** og handler om hvordan Curiel, der nu er den eneste engel i byen, hjælper de tre mennesker.

Hver akt introduceres gennem en kort tekst, der læses højt ved aktens start.

Som afslutning på scenariet er der en kort øvelse til at afrunde oplevelsen og få spillerne ud af fiktionen.

Hver akt består af 3 - 5 scener. Scenerne markerer et skift i fokus eller synsvinkel, men handlingen fortsætter (med en enkelt undtagelse) fortløbende indenfor scenerne i den enkelte akt.

Der er fire typer af scener:

**Menneskers oplevelse:** Hvor fokus er på menneskers oplevelser og handlinger.

**Menneskers tanker:** Hvor menneskene tænker højt ved hjælp af indre monologer (som kun englener hører).

**Englens tale:** Hvor englener kan tale sammen eller kan tale højt for sig selv.

**Engle i menneskers tanker:** Hvor en engel planter spørgsmål og trøst i et menneskes sind.

Hver scene indledes med en tekst, som du som spilleleder læser højt. Derefter skifter du musik og læser samme tekst højt igen. Så sætter spillerne scenen, ved at mennesket (eller menneskene) beskriver stedet og englen/englener laver baggrundshvisken. Hver scenetype har et særligt musikstykke eller lydspor tilknyttet.

## Virkemidler

Virkemidlernes primære funktion er at give fornemmelsen af nærhed (både omsorgen fra englens til menneskene og det sanselige nærvær ved at være menneske) og formidle stemningen og langsomheden fra filmen "Himlen over Berlin". Alle teknikkerne bliver workshoppet før spillet går i gang.

**Næsten-berøring** er englens fysiske nærhed til menneskene, som dog aldrig kan blive til rigtig berøring. Det foregår ved, at englens spillere positionerer sig nær menneskene, så de næsten rører ved dem.

**Stilhed ved nærvær** betyder, at hvis menneskene er opmærksomme, mærker de englens nærvær og deres tanker falder til ro, så de kan opleve og sanse.

**Sanseposer** er seks poser med et indhold, der enten i duft eller tekstur kan give menneskene en sanselig tilknytning til scenariets tre lokationer.

**Beskrivelser og Englehvisken** er en lille sekvens, der foregår lige før hver scene. Menneskene beskriver stedet set fra rollens synsvinkel og englens hvisper eller laver lyde og præger dermed scenens stemning.

**Tanker** er menneskenes tanker i form af indre monologer. Englens kan høre menneskenes tanker, men menneskene hører ikke hinanden.

**Engle i menneskers tanker** er englens, der stiller spørgsmål i menneskenes sind, som menneskene svarer på. Herefter omformer englens svarene til noget positivt, så menneskene får det bedre med sig selv.

**Øjenkontakt ved tale** er en regel, der træder i kraft i de scener, hvor menneskene kan tale sammen. Reglen er, at menneskene kun kan tale sammen, når de har øjenkontakt.

## Dine opgaver som spilleleder

Som spilleleder skal du afvikle workshoppen, som præsenterer spillerne for scenariet.

Du skal spille bipersonen "Den Anden".

Du skal stoppe hver enkelt scene, når scenen har gjort, hvad den skulle og indlede scenerne ved at læse scenebeskrivelsen højt, skifte musikken og læse scenebeskrivelsen højt igen.

Du skal derudover forberede rummet, før spillerne ankommer og sørge for at sætte den rette stemning ved at få spillerne til at føle sig trygge og gøre dem nærværende.

## Scenarieteksten

Efter introduktionsteksten (som du læser nu), er scenariet inddelt i tre dele.

Den første del er en gennemgang af scenariets fiktion, roller, virkemidler, handling, scener osv. Denne del burde du kunne nøjes med at læse en enkelt gang og derefter lægge væk. Den er vigtig i forhold til at forstå scenariets stemning, univers og opbygning, men alle de informationer, du skal bruge til at afvikle scenariet, vil blive gentaget senere.

Anden del er en grundig gennemgang af workshoppen. Du kan bruge denne under selve afviklingen, eller du kan læse den et par gange, så du forstår øvelserne og derefter bruge den kortere opsummering.

Tredje del er det materiale, du skal bruge til afviklingen. Det er en kort opsummering af workshoppen og derudover er det de scenebeskrivelser, som du skal læse højt, rollerne som spillerne skal have og et par tekststykker, som skal deles ud under workshoppen.

Som indledning til hver del er der en del af digtet "Song of Childhood" af Peter Handke. Digtet bliver brugt i Win Wenders "Himlen over Berlin" og har været så stor en inspiration til scenariet, at jeg ikke kunne lade være med at tage det med i teksten. Det er dog i højere grad blevet en poetisk baggrund end et praktisk virkemiddel.

## Del 1: Gennemgang af scenariet

*Dengang barnet var barn, gik det med hængende arme, ønskede at strømmen var en bæk, bækken en flod og at denne vandpyt var havet.*

*Dengang barnet var barn, vidste det ikke, at det var barn, alt var besjælet og alle sjæle var ét. Dengang barnet var barn, havde det ingen mening og ingen vaner, da sad det ofte i skrædderstilling, satte i løb, havde en hvirvel i håret og skar ikke ansigt, når det blev fotograferet.*

*Dengang barnet var barn, var der tid til de følgende spørgsmål: Hvorfor er jeg mig og hvorfor er jeg ikke dig? Hvorfor er jeg her og hvorfor ikke der? Hvornår begyndte tiden og hvor ender rummet? Er livet under solen ej blot en drøm? Er det jeg ser og hører og lugter ikke blot refleksioner af verden før verden? Findes der virkelig sådan en ting som ondskab og mennesker, som er onde? Hvordan kan det være, at det jeg, som er mig, ikke eksisterede før, jeg blev til og at der vil komme en dag, hvor det jeg, som nu er mig, ikke længere er den, jeg er.*



## Byen og englene

"Mellem Mennesker" foregår i en unavngiven storby, der ligger lige ud til en sandstrand og et uendeligt hav. Her lever menneskene deres liv. Tæt sammen i huse og på gader, men ofte afskåret fra hinandens tanker og liv. Og udover menneskene har byen to engle, der elsker og beskytter dens mange indbyggere.

Englene er ikke knyttet til nogen særlig Guddom. De har været i verden i evigheder og de kan læse menneskenes tanker. De er ikke væsner af kød og blod, de er usynlige, uhørlige og urørlige og selvom de kan se og høre verden, kan de ikke komme i berøring med den, fordi de ikke har kroppe.

Englene kender ikke til meningen med deres eksistens, men de elsker menneskene. De beskytter, hjælper og trøster menneskene, så godt de kan, men fordi de er usynlige for menneskene, kan de kun hjælpe dem ved diskret nærvær og umærkelige berøringer.

De forundres ustandseligt over menneskene og det piner dem, når de ikke er i stand til at hjælpe dem.

Englenes kærlighed til menneskene, deres nysgerrighed og længsel efter at komme tæt på de væsner, som de føler sig så forbundne til, får af og til en engel til at opgive sine vinger og blive dødelig, så de kommer tæt på verden, men bliver afskåret fra evigheden. Der kommer ikke nye engle til, så englene bliver færre og færre og det bliver sværere og sværere at hjælpe og trøste alle dem, der har brug for det. En engel, der vælger at blive menneske, er altid et tab for englene, der bliver tilbage. Det er tabet af en ven og følgesvend gennem evigheden.

Menneskene er altid tæt på. De kan kun se verden fra den synsvinkel, deres øjne og kroppe tillader og de kan ikke læse hinandens tanker. Deres verdener er mindre, men langt mere intense og de har sjældent plads til mere end deres egne liv. Det er hårdt at være menneske. Alene i sin egen krop og i sit eget liv, med kun ord til at dele sine tanker og kun sjældent roen og trygheden til at forbinde sig til hinandens verdener. Det er hårdt og intenst, men også uendeligt smukt og meningsfuldt. Der er alle de små ting, der kan komme så tæt på og betyde så meget, hvis de bliver opdaget og oplevet. Sol gennem blade, dråber på et vindue, en hånd der rører en anden hånd, et blik der ser ind i et andet blik. Et ord, et smil, glæden ved at løbe stærkt eller have græs under fødderne eller sand mellem fingrene. Musik og latter og en langsom, forsigtig tillid til verden eller til andre. Selv tårer og tyngden af at være ensom og føle sig uset og uvelkommen kan have en egen skønhed. Det ser englene. Men menneskene ser det sjældent. De er for tæt på. Altid tæt på. Det er dét, der gør deres verdener så smukke og svære.



## Rollerne

De to engle, der optræder i scenariet, er de sidste to engle, der er tilbage i den unavngivne storby. De har levet der i evigheder og selvom storbyen har millioner af skiftende mennesker, så kender de altid hver eneste én. Alle byens mennesker er særlige, alle er vigtige og alle er elskede af de to engle. Men selv engle, der kan rumme alle mennesker, høre deres tanker og føle deres glæder og sorger, kan ikke være alle steder på én gang. Mens ét menneske bliver hjulpet og trøstet, føler et andet sig forladt.

### Curiel

Englene har sorgen over ikke at kunne hjælpe alle mennesker på én gang, men også glæden over alle de små øjeblikke, hvor det lykkes at hjælpe og trøste og dette er særligt temaer for den ene engle rolle, Curiel. For Curiel er dette historien om at miste en ven og om at blive tilbage for at trøste og beskytte menneskene, som den elsker så højt. Curiel bliver den sidste engel i byen og den løfter fortsat sit ansvar.

### Armael

Englenes kærlighed til menneskene manifesterer sig også i en længsel efter at være som menneskene. Englene længes efter at opleve verden gennem levende kroppe, se og høre og røre ved verden og andre mennesker og at blive set og hørt og rørt. Denne længsel er særlig vigtig for den anden engle rolle, Armael. Armael har længe længdes efter at blive som menneskene og den har kastet sin kærlighed på et særligt menneske (scenariets tredje hovedperson, Mennesket). Det er ikke nødvendigvis romantisk kærlighed, men en dyb fascination af alt hvad dette menneske gør og er. For Armael er scenariet en historie om at længes mod noget og at ofre alt det kendte for at være tæt på objektet for sin længsel. Når Armael bliver menneske, vil det være dét menneske, som Mennesket har brug for. Hvis Mennesket er et barn, bliver englen måske en legekammerat eller plejeforælder og hvis Mennesket er en ensom ældre mand, bliver englen måske en tæt ven eller et livs romantiske kærlighed.

### Mennesket

Hvem Mennesket er, hvad det hedder, hvad det laver, dets drømme, køn og alder vil blive bestemt af Menneskets spiller og skabt under workshopen. Alt hvad vi ved er, at Mennesket er ensomt og ulykkeligt. Og at der er en engel, som elsker det så højt, at den vil miste sine vinger og blive menneske for at være sammen med Mennesket og give det det selskab, det savner.

For det Ensomme Menneske er scenariet en historie om at være ensom og selvkritisk og at finde ro og lykke ved at blive accepteret og elsket betingelsesløst af et andet menneske.

### Den Anden

Ud over hovedpersonerne har scenariet en biperson, Den Anden, som bliver spillet af dig som spilleleder. Den Anden er én, som Mennesket møder i parken og på stranden, men som Mennesket på grund af sin ensomhed ikke magter at tale med, ligesom Den Anden er for ensom og usikker til at tage kontakt med Mennesket, selvom den gerne ville.

Den Anden repræsenterer de mange mennesker i byen, der ligesom Mennesket er ensomme og ulykkelige og som særligt Curiel prøver på at hjælpe. Den Anden bliver langsomt mere og mere håbløs og mens Mennesket bliver opløftet af mødet med Armael, beslutter Den Anden at gøre en ende på sit liv nede ved strandbredden. Curiel når til Den Anden i tide, taler til Den Andens tanker og letter Den Andens sind. Og da Mennesket finder Den Anden ved strandbredden, starter de endeligt en samtale og det bringer Den Anden håb.



## Forløbet

Scenariet har fem akter.

Hver akt har en fortløbende handling og foregår på ét sted, men fokuset skifter for hver scene.

Hver gang en ny akt starter, læser du en beskrivelse af handlingen i denne akt op (du finder disse akt introer sammen med scenebeskrivelserne på side 32). Scenariet rummer ingen store overraskelser for spillerne og flowet i scenerne bliver bedre, hvis spillerne har en overordnet ide om, hvor den enkelte del er på vej hen.

Her er en hurtig opsummering af hver akt og scene, så du kan få et overblik:

**Første akt** foregår i mennesket hjem. Den har tre scener.

- 1) Mennesket oplever - Mennesket vågner og er ensomt.
- 2) Menneskets tanker - Englene lytter til menneskets tanker.
- 3) Englenes tale - Englene taler sammen om Mennesket.

**Anden akt** foregår i parken og har fire scener.

- 1) Menneskers tanker - Mennesket og den anden tænker højt, men tør ikke tale sammen.
- 2) Englenes tale - Englene taler om menneskene.
- 3) Menneskets tanker - Den Anden og Curiel går og Armael lytter til menneskets tanker (Mennesket fornemmer Armael).
- 4) Engel i Menneskets tanker - Armael stiller spørgsmål til Menneskets tanker og fortæller, hvorfor svaret gør Mennesket smukt og unikt.

**Tredje akt** foregår ved stranden og har fem scener.

- 1) Mennesket oplever - Mennesket er på stranden og glad efter at have følt Armaels nærvær.
- 2) Menneskers tanker - Den Anden kommer til stranden ulykkelig og uset af Mennesket. Begge tænker højt.
- 3) Englenes tale - Englene taler sammen om, at Armael ønsker at blive menneske og de tager afsked.
- 4) Mellemscene - Armael beslutter hvilket menneske, den vil blive (baseret på hvad Mennesket har brug for) og spilleren oplever strandens sanseposer.
- 5) Mennesker oplever - Armael vågner på stranden og sanser alt for første gang.

**Fjerde akt** foregår i parken og har fem scener.

- 1) Mennesker oplever - Armael og Mennesket mødes for første gang.
- 2) Menneskers tanker - Armael og Mennesket tænker højt og prøver uden held at tale sammen.
- 3) Mennesker oplever - Mennesket går og Armael oplever menneskelig usikkerhed.
- 4) Engel i menneskets tanker - Curiel stiller spørgsmål til Armaels tanker og giver svaret en smuk drejning.
- 5) Englenes tale - Curiel taler med sig selv om Armael og om de andre, som har brug for dens hjælp.

**Femte akt** foregår på stranden og har fem scener.

- 1) Menneskers tanker - Den Anden tænker højt om at gøre en ende på sit liv, men Curiel hjælper og trøster.
- 2) Mennesker oplever - Mennesket finder Den Anden på stranden og de taler sammen.
- 3) Englenes tale - Armael slutter sig til Mennesket og Den Anden. Curiel taler med sig selv og nyder menneskenes glæde.
- 4) Mennesker oplever - Den Anden går og Armael og Mennesket lærer hinanden at kende.
- 5) Slutscenen - Curiel får en smagsprøve på, hvordan mennesker sanser. Derefter skaber spillerne et sidste billede af deres roller i byen.

Herefter er der en kort outro, hvor spillerne blidt bliver taget ud af scenariets univers.





## Scenerne

### Scenebeskrivelserne

Der er en særlig rytme i, hvordan scenerne sættes. Dette er både for at gøre scenarieafviklingen lettere for dig som spilleleder og for at få spillerne ind i et langsomt, poetisk mindset. Optakten til hver scene foregår på følgende måde:

- 1) Du læser scenebeskrivelsen højt.
- 2) Du skifter lydsporet til det rigtige track.
- 3) Du læser scenebeskrivelsen højt igen.
- 4) Spillerne lukker øjnene.
- 5) Mennesket eller menneskene (hvis der er flere) beskriver stedet, hvor scenen foregår i sanselige detaljer og set fra deres rolles synsvinkel. Englen eller englenerne laver et lydspor til, som supplerer menneskets beskrivelse enten i form af lyde eller hviskende kommentarer.
- 6) Mennesket eller menneskene tager en dyb indånding (sammen), når de er færdige med at beskrive, som tegn på at scenen kan gå i gang.
- 7) Alle åbner øjnene og scenen starter.

Denne sekvens vil blive øvet under workshoppen. Det er vigtigt, at du holder dig til formen med at læse op, skifte musik og læse op igen, så spillerne får teksten to gange og har en chance for at huske, hvad de skal.

Der er to ”scener”, der falder udenfor denne rutine og det er ”Mellemscene – Armael bliver menneske” og ”Slutscenen – Curiels drøm”. Disse to skal ses mere som øvelser, du instruerer, end som scener der skal læses højt. De er lidt længere og mere komplekse end de øvrige scener.

Scenebeskrivelserne er beregnet til at klippe ud og sætte sammen i små hæfter. Det kan være rart som spilleleder at have scenebeskrivelserne på dig, så du ikke skal til at lede efter dem, når en ny scene skal til at starte (særligt i de scener hvor du selv spiller med)

### At afslutte scener

Scenerne behøver ikke at være særligt lange. Et sted mellem 3 og 10 minutter. Der skal være tid til, at spillerne føler sig ind på scenens handling og stemning, men en del af den proces sker, mens de får scenebeskrivelsen læst højt og beskriver stedet. Når der er sket, hvad der skal ske i en scene, kan du slutte scenen og straks gå videre til at læse introen til næste scene højt, skifte musik, læse højt igen osv. Nogle spillergrupper har brug for mere tid end andre, så følg dig frem. Det kan være en god ide at være lidt ekstra opmærksom i de scener, hvor du selv spiller med, da de kan være sværere at slutte.

Du kan afslutte en scene ved at sige ”tak, I må gerne lukke øjnene” eller ”vi slutter scenen her” eller hvad der ellers føles naturligt i situationen.



## Typer af scener

Der er fire typer af scener:

### Mennesker oplever

I denne scenetype er der fokus på menneskers oplevelser og handlinger, hvilket betyder, at menneskene ikke tænker højt og englene ikke taler sammen.

Nogle af disse scener foregår i stilhed og har fokus på sanser, oplevelser og små handlinger. Andre scener har fokus på menneskenes samtaler, som er forsigtige, vigtige og muligvis akavede.

Englene kan prøve at forstå eller påvirke menneskene gennem næsten-berøring og de kommunikerer med hinanden gennem blikke, bevægelser og berøring.

”Mennesker oplever” scenerne har et ur som baggrund i de scener, der foregår i Menneskets hjem, hav med måger som baggrund i scener ved stranden og fugle som baggrund i scener i parken.

### Menneskers tanker

Disse scener har fokus på menneskenes tanker. Det foregår ved, at menneske rollen/rollerne tænker højt som en slags indre monologer.

Menneskene kan ikke høre hinandens tanker, kun englene kan høre dem. Men selvom menneskerollerne ikke kan høre hinandens tanker, kan spillerne reagerer på de andres indre monologer og sørge for, at deres rolles egne tanker supplerer eller skaber en kontrast til disse.

Mens menneskene tænker højt, fortsætter englen/englene med at trøste eller hjælpe. De kan heller ikke tale sammen i disse scener, men kommunikerer gennem blikke, bevægelser eller berøring og de kan prøve at påvirke menneskene gennem næsten-berøring. Når englene er nær menneskene falder deres tanker til ro og spilleren kan tage en pause i den indre monolog. Bevæger menneskene sig hurtigt eller voldsomt, kan englene ikke komme tæt på, så menneskespillerne kan i nogen grad styre, om de vil trøstes eller fortsætte med at tænke højt.

”Menneskers tanker” scenerne har en diskret susen som baggrund.

### Englenes tale

Disse scener har fokus på englene. Det er de eneste scener, hvor englene kan tale sammen. Mens englene taler, fortsætter menneskene med at agere, men de hverken taler eller tænker højt i disse scener. Menneskene hører ikke englenes tale, men kan fortsat mærke englene, hvis de er tæt på. Efter at Armael er blevet menneske, er Curiel alene tilbage og taler højt med sig selv.

”Englenes tale” har musiknummeret ”Der Himmel Ueber Berlin” som baggrund.

### Engle i menneskers tanker

I disse scener planter englene tanker i menneskenes sind. Det foregår ved, at englen stiller mennesket et spørgsmål, som mennesket svarer på, hvorefter englen fortæller mennesket, hvordan menneskets svar viser, at mennesket er smukt og unikt.

Mennesket hører ikke direkte englens spørgsmål, men oplever det snarere som tanker, der uventet dukker op. Men selvom mennesket ikke direkte hører englens stemme, kan det alligevel fornemme, at et eller andet er nært og scenerne løfter hver gang humøret for det menneske, som en engel taler til.

Som baggrund for ”Engle i menneskers tanker” bruges musikstykket ”Die Kathedrale Der Buecher”.

Det vil fremgå af scenebeskrivelserne, hvad spillerne kan i hver scene, så de behøver ikke at kunne huske den enkelte scenetypes muligheder.

## Musik

Hver scenetype har sit eget musikstykke eller sit eget lydspor.

Undtagelsen fra denne regel er ”Mellemscenen – Armael bliver Menneske” i scenariets tredje del, som ikke har musik og ”Slutscenen – Curiels drøm”, hvor du bruger tre forskellige lydspor.

Når du afvikler scenariet, kan du sætte spotify eller din musikafspiller til at afspille hvert nummer på repeat. Hver gang du skifter scene (efter at du har læst scenebeskrivelsen første gang og før du læser den anden gang), skifter du så til næste nummer.

Du kan bruge spotify listen ”Mellem Mennesker” ([link](#)) eller selv finde følgende numre i denne dropbox folder ([link](#)) og sætte dem ind i en spilleliste i denne rækkefølge (bemærk at spotify numrene ikke altid hedder det samme som numrene fra dropbox):

### Musik under scenariet

	Navn på track i dropbox	(Navn på track i spotify)	Akt og scene
1	Clock Ticking	(Ticking Alarm Clock)	1, 1 – Mennesket oplever
2	Wind Blowing Through Tree	(Wind - Strong Wind..)	1, 2 – Menneskets tanker
3	Der Himmel Ueber Berlin	(Der Himmel Ueber Berlin)	1, 3 – Englenes tale
4	Wind Blowing Through Trees	(Wind - Strong Wind..)	2, 1 – Menneskers tanker
5	Der Himmel Ueber Berlin	(Der Himmel Ueber Berlin)	2, 2 – Englenes tale
6	Wind Blowing Through Trees	(Wind - Strong Wind..)	2, 3 – Menneskets tanker
7	Die Kathedrale Der Buecher	(Die Kathedrale der Bücher)	2, 4 – Engel i Menneskets tanker
8	Seagull Beach	(Seagull Call...)	3, 1 - Mennesket oplever
9	Wind Blowing Through Trees	(Wind - Strong Wind..)	3, 2 – Menneskers tanker
10	Der Himmel Ueber Berlin	(Der Himmel Ueber Berlin)	3, 3 – Englenes tale
11	Seagull Beach	(Seagull Call...)	3, 4 – Mennesker oplever
12	Background Country Summer	(Bird Realm)	4, 1 – Mennesker oplever
13	Wind Blowing Through Trees	(Wind - Strong Wind..)	4, 2 – Menneskers tanker
14	Background Country Summer	(Bird Realm)	4, 3 – Mennesker oplever
15	Die Kathedrale Der Buecher	(Die Kathedrale der Bücher)	4, 4 – Engel i menneskets tanker
16	Der Himmel Ueber Berlin	(Der Himmel Ueber Berlin)	4, 5 – Englenes tale
17	Wind Blowing Through Trees	(Wind - Strong Wind..)	5, 1 – Menneskers tanker
18	Seagull Beach	(Seagull Call...)	5, 2 – Mennesker oplever
19	Der Himmel Ueber Berlin	(Der Himmel Ueber Berlin)	5, 3 – Englenes tale
20	Seagull Beach	(Seagull Call...)	5, 4 – Mennesker oplever Slutscene
21	Background Country Summer	(Bird Realm)	Slutscene
22	Clock Ticking	(Ticking Alarm Clock)	Slutscene

Du skal også bruge musik til workshoppen. Her kan du bruge spotify listen Mellem Mennesker Workshop ([link](#)) eller sætte numrene fra dropbox folderen i følgende rækkefølge:

### Musik til workshoppen

	Navn på track		Øvelse i workshoppen
1	Die Kathedrale Der Buecher	(Die Kathedrale der Bücher)	Øvelse 1: Foromtale
2	Seagull Beach	(Seagull Call...)	Øvelse 10: Prøvescener
3	Der Himmel Ueber Berlin	(Der Himmel Ueber Berlin)	Øvelse 10: Prøvescener
4	Wind Blowing Through Trees	(Wind - Strong Wind..)	Øvelse 10: Prøvescener
5	Wind Blowing Through Trees	(Wind - Strong Wind..)	Øvelse 10: Prøvescener
6	Die Kathedrale Der Buecher	(Die Kathedrale der Bücher)	Øvelse 10: Prøvescener

## Virkemidler

Scenariet har otte primære virkemidler, som alle øves under workshoppen. De hænger sammen med, hvad henholdsvis engle og mennesker har mulighed for at gøre eller hvordan, de forskellige scenetyper spilles.

### Næsten-berøring

Næsten-berøring viser englernes ønske om at være tæt på menneskene, skønt deres mangel på fysiske kroppe gør dem ude af stand til at blive set, rørt eller hørt.

I praksis foregår næsten-berøring ved, at englene kommer helt tæt på menneskene og mimer en gestus eller berøring, men uden faktisk at skabe kontakt. Det kan ske i form af en hånd, der hviler lige over en skulder, en bevægelse som hvis englen aede menneskets kind et par centimeter væk fra huden eller en bevægelse som hvis englen blidt drejede menneskets hoved, men uden faktisk at skabe kontakt.

Hvis mennesket er opmærksomt, kan det fornemme englens gestus og ”føle” berøringen eller følge bevægelsen. Virkemidlet er ment til at være mere følt end forstået, så hvis spilleren fornemmer næsten-berøringen, gør rollen også.

### Stilhed ved Nærvær

Der er en ekstra regel knyttet til næsten-berøring og det er stilhed ved nærvær. Hvis menneskene er rolige nok til at mærke efter, kan de fornemme englernes tilstedevær, give slip på strømmen af tanker og et øjeblik finde ro og trøst. Denne regel bliver særligt tydelig i scener, hvor menneskene tænker højt. Når mennesket mærker englene tæt på, så falder det til ro og tankestrømmen letter, hvilket i praksis vil sige, at spilleren kan tage en pause fra sin indre monolog og i stedet fokuserer på at mærke den andens nærvær. Dette kan give menneskespilleren en tiltrængt pause fra sin talestrøm, men hvis spilleren (eller rollen) er midt i tanker, som ikke tåler afbrydelse, kan vedkommende bevæge sig hurtigt eller voldsomt, for så kan englene ikke følge med og mennesket kan ikke lade sig trøste. Af og til kan det være svært at lade sig trøste. Det er svært at være menneske...

### Beskrivelser

I scenariets univers er det menneskene, som har den fysiske og sanselige relation til virkeligheden. Dette kommer (blandt andet) til udtryk i scenariet ved, at Mennesket eller menneskene som indledning til hver scene beskriver stedet, hvor scenen forgår.

Hvis der er mere end ét menneske i scenen, beskriver de sammen (det gælder også for dig i de scener, hvor du spiller Den Anden). De/I kan lægge mærke til meget forskellige detaljer ved omgivelserne, men kan ikke direkte modsige hinandens beskrivelser. De/I lytter og giver plads til hinanden og skiftes til at beskrive, som det nu lige giver mening.

Når Mennesket eller menneskene er færdige med at beskrive et sted, tager den/de en dyb og tydelig indånding, som de andre følger og derefter kan alle åbne øjnene og scenen kan gå i gang.



## Englehvisken

Englene er afskåret fra menneskenes fysiske virkelighed, men de kan forsigtigt farve verden ved at sætte deres præg på mennesker eller stemninger. I scenariet sker det ved, at de som supplement til menneskenes beskrivelser ved scenernes indledning kan komme med en sagte hvisken, forsigtige lyde eller enkelte ord.

Englene kan eksperimentere med, hvordan de gerne vil bruge deres englehvisken og de behøver ikke at bruge den i alle sceneoptakter. Det er et redskab, som de kan bruge til, at præge scenens stemning og menneskenes beskrivelse.

## Sanseposer

Sanseposerne viser den fysiske, sanselige virkelighed, som menneskene lever i og som englene er afskåret fra.

Sanseposerne er seks små poser, to for hver af scenariets tre lokationer, der hver indeholder enten en duft eller en særlig form/tekstur knyttet til det sted, de repræsenterer.

Sanseposerne bruges under workshoppen, når mennesket skaber scenariets tre lokationer og de kan bruges undervejs i scenariet af mennesket (eller menneskene), når de beskriver steder som indledning til hver scene. Sanseposerne kommer også i brug, når Armael skifter fra engel til menneske og når Curiel til sidst i scenariet får lov til at få en lille smagsprøve på den fysiske virkelighed.

## Tanker

I scenariets univers kan englene læse menneskenes tanker. Det er blandt andet derfor, de kender menneskene så godt.

”Tanker” er menneskene, der tænker højt i form af indre monologer. Menneskene kan ikke høre hinandens tanker, men englene kan høre dem.

Menneskene tænker højt i den scenetype, der hedder ”Menneskets/menneskenes tanker”.

## Engle i menneskers tanker

Scenariets engle kan ikke kun høre, men også forsigtigt påvirke menneskers tanker ved diskret at stille spørgsmål og dreje svaret til noget positivt, der gør menneskene lette om hjertet.

”Engle i menneskers tanker” er knyttet til scenetypen af samme navn. Englene påvirker menneskenes tanker ved, at englen stiller mennesket et spørgsmål (defineret i scenebeskrivelsen), som mennesket svarer på. Englen vender derefter menneskets svar til noget positivt ved at beskrive, hvordan menneskets svar gør mennesket til noget smukt og unikt. Man kan se det som englen, der får mennesket til at se sine tanker eller meninger i et nyt lys og pludselig ser sig selv med nye øjne. Mennesket kan ikke som sådan høre englen, men kan måske alligevel få en fornemmelse af, at noget er nært.

## Øjenkontakt ved tale

”Mellem Mennesker” handler blandt andet om ensomhed og om, hvor svært det kan være at tage kontakt til andre. At snakke sammen er en stor ting for scenariets mennesker og kontakten og nærheden kan betyde langt mere end de talte ord. Det vises i scenariet ved, at menneskene kun kan tale sammen, når de har øjenkontakt.

Reglen kan være lidt svær at håndhæve, når der er mere en to mennesker i en scene, men så må spillerne føle sig lidt frem. De behøver ikke at have øjenkontakt konstant, men det er vigtigt, at de etablerer kontakt, før de begynder at tale og at de ser på de andres ansigter for at være en del af samtalen.

## Den Anden

Den Anden er én, som Mennesket af og til møder i parken eller på stranden. De har aldrig talt sammen. Den Anden spejler Mennesket og Menneskets ensomhed og repræsenterer alle byens andre mennesker, som de to engle prøver at passe på, men som særligt Armael glemmer i sin betagelse af Mennesket.

Som spilleder både skaber og spiller du Den Anden. Karakteren bliver skabt under workshoppen og du kan lade dig inspirere af, hvem Menneskerollen bliver og evt. kopiere nogle af de samme temaer og følelser, men i en anden type person. Derudover kan du sørge for at skabe en rolle, som du føler sig tryk ved at spille. Det vigtigste er, at Den Anden (ligesom Mennesket) er ensomt og at Den Anden er for usikker til at tage kontakt til Mennesket, selvom Den Anden gerne ville.

Den Anden kan være hvem som helst. Alt fra en rodløs arbejdsløs til en usikker forretningsmand, en ensom ældre eller et overset barn. Det er ikke tragiske eller dramatiske ting, der går Den Anden på, det er følelsen af at være ensom og ikke have betydning for nogen.

Den Anden vælger i scenariets sidste del at prøve at tage sit liv. Det er vigtigt i tråd med scenariets stemning, at valget om selvmord ikke er noget stort og dramatisk, men derimod en langsom og stille beslutning. Livet og ensomheden bliver gradvist for tungt for Den Anden og Den Anden føler ikke, at den gør en positiv forskel i verden. Det er ikke en enkelt tragisk hændelse eller en stor skyld, men snarere en masse små ting og en følelse af at være overset og uelsket. Alt dette kan du eventuelt langsomt lade komme til udtryk gennem Den Andens tanker. Curiel forhindrer Den Andens selvmord og Mennesket finder Den Anden ved vandkanten. Curiels nærvær og samtalen med Mennesket og dét for en gangs skyld at blive bemærket og have en at snakke med, hjælper Den Anden videre.



## Rekvisitter

Til afvikling af scenariet skal du bruge følgende:

- Sansesposer (Til Fastaval vil disse blive udleveret ved spilstart)
  - o To blå sansesposer til havet. Én med tang (eller noget andet der dufter af hav) og én med sand (eller noget andet der har en tekstur der henleder tankerne på en strand).
  - o To røde sansesposer til Menneskets hjem. Én med the (eller en anden hjemlig duft) og én med stof (eller en anden hjemlig tekstur).
  - o To grønne sansesposer til Parken. Én med blomsterblade (eller en anden park-agtig duft) og én med grene (eller en anden tekstur der kan findes i en park).
- En musikafspiller med adgang til spotify eller en spilleliste med scenariets lydspor (forberedt med numrene i den rigtige rækkefølge).
- Et print af rollerne og workshoppen
- Scene og akt beskrivelser printet, klippet ud og hæftet sammen, så hver akt har sit eget lille ”hæfte”.
- Tekststykker til brug under workshoppen printet og klippet ud.
- Evt. kan du bruge tæpper og tape til at markerer forskellige områder i lokalet.

## Forberedelse af lokale

I lokalet skal der være tre markerede områder, ét for hvert af scenariets tre lokationer. Områderne kan markeres med stole, borde, tæpper eller hvad der ellers er til rådighed.

- I Menneskets hjem skal der være markeret en seng (f.eks. et bord eller et tæppe)
- I Parken skal der være en bænk (f.eks. to stole)
- Og ved stranden skal det være markeret hvor vandkanten er (f.eks. med tape eller et tæppe).

Læg hver af sansesposerne ved den lokation de tilhører.

Derudover kan det være praktisk at have et sted, hvor spillerne (og du selv) kan sidde i de scener, hvor I ikke er med.



## At afvikle workshoppen

Workshoppen gennemgår alle virkemidler og forbereder derudover spillerne på scenariets stemning og tempo. Nedenfor er en beskrivelse af workshoppen med alle dens øvelser (i den rigtige rækkefølge) og hvilke informationer spillerne skal have undervejs.

Det er vigtigt som afvikler af workshoppen, at være opmærksom og få spillerne til at føle sig trygge.

Tempoet i workshoppen skal gerne være roligt, så den langsomme fornemmelse kommer ind på rygraden allerede fra starten, men hver enkelt øvelse behøver ikke at køre særligt længe.

Workshoppen har tre dele. Den første del er opvarmning, stemningssætning og første berøring med scenariets virkemidler (så som at være i berøring, lytte til hinanden og tænke højt).

Anden del handler om at skabe rollerne og lære dem bedte at kende.

Sidste del er nogle prøvescener, hvor spillerne lærer scenariets rytme at kende og afprøver de forskellige scenetyper. Derudover er der en hurtig opsummering og en sidste øvelse, der skal få spillerne ind i rollerne.

Størstedelen af workshoppen består af øvelser, som skal instrueres, men derudover er der også passager med information, der skal videregives verbalt.

Workshoppen tager 2-2,5 timer og er en del af den samlede oplevelse.

Bagerst i scenariet er der en kort gennemgang af alle øvelserne. Det virker godt at læse den lange workshopbeskrivelse igennem og evt. sige instruktionerne højt for dig selv, så du lærer dem at kende og derefter holde dig til den korte gennemgang under selve scenariet.

## At afvikle Scenariet

Afviklingen af selve scenariet er ret let tilgængelig, men kræver, at du er koncentreret og følger med i spillet, så du kan afslutte scenerne, når de har opfyldt det, der står i scenebeskrivelsen. Scenernes længde kan variere, men som udgangspunkt er de ikke lange. De 5 akter kan til sammen afvikles på 1,5 - 2,5 timer.

Det kan være en god ide, så vidt som muligt, at afvikle de 5 akter i ét stræk. Hvis spillerne har brug for en pause undervejs, kan du evt. instruere dem i at forblive stille og prøve på ikke at komme ud af scenariets stemning.

Lokationen skifter mellem hver akt, så når en akt er slut (og hvis spillerne ikke har brug for et kort ophold), kan I sammen gå hen til det sted i lokalet, hvor lokationen for næste akt er placeret. Der kan du bede spillerne om at lukke øjnene og så kan du læse aktbeskrivelsen højt. Når du har læst aktbeskrivelsen højt, kan du gå direkte videre til at læse beskrivelsen af første scene, skifte musik, læse scenebeskrivelse igen osv.

Scenerne i hver akt skal også gerne flyde uden pause imellem dem, så så snart du har afsluttet en scene, beder du spillerne om at lukke øjnene, læser scenebeskrivelsen for næste scene højt, skifter musik osv. Du skal ikke være bange for at lade spillerne stå med lukkede øjne, mens du skifter musik. Hold tempoet roligt og giv dig tid til at gå hen, skifte musikken og komme tilbage til spillerne, før du læser beskrivelsen anden gang.

Det kan være en stor hjælp at have akt og scenebeskrivelserne klippet ud og hæftet sammen til fem små hæfter (én for hver akt), som du kan have med dig under afviklingen af denne akt. Det kan gøre det lettere at lave flydende skift særligt i de scener, hvor du selv spiller med som Den Anden.

Når sluts scenen er forbi og alle tre roller har beskrevet hvordan de ender (menneskene sammen og Curiel alene), er der en sidste kort øvelse som du skal afvikle for spillerne. Øvelsen handler om, at få spillerne ud af rolle og den kan findes på side 38 efter scenebeskrivelserne.



## Del to: Gennemgang af workshoppen

*Dengang barnet var barn, væmmedes det ved spinaten, ærterne og den kogte kål, men spiser nu alt og ikke kun, fordi det skal.*

*Dengang barnet var barn, vågnede det én gang i en fremmed seng og nu sker det igen og igen.*

*Dengang barnet var barn, fandt det mange mennesker smukke og nu er det kun få heldige.*

*Det havde visualiseret et klart billede af paradys og kan nu kun gætte, kunne ikke begribe intetheden og skælver nu ved tanken.*

*Dengang barnet var barn, legede det med stor entusiasme og er i dag stadig så begejstret som dengang, men kun over dets arbejde.*



## Første del: opvarmning

### Øvelse 1: Foromtale

Formål: At sætte stemningen og give en første introduktion til scenariet.

Instruktioner:

Instruer spiller i at lukke øjnene og lytte.

Sæt musikstykker ”Die Kathedrale Der Buecher” til at spille og læs derefter følgende højt:

*”Mennesket er altid tæt på. Det ser verden i farver. Det føler og det tænker og det går på to ben. Mennesket røre ved vandet og føler overfladens blødhed og kulde. Det spejder mod horisonten og tænker dybe tanker om dets eksistens. Mennesket føler vinden mod ansigtet, det ler og det græder og det søger med bedende øjne en mening i verden omkring sig. Det trækker vejret for hurtigt og glemmer at mærke jorden under dets fødder eller den usynlige hånd på dets skulder, som blidt bringer mening og trøst.*

*Englene findes blandt menneskene. Usynlige og urørlige bevidner de blidt menneskenes færden. Deres uhørlige stemmer former forsigtigt menneskenes horisonter, fjernt og så ganske ganske nært, at det kun er børnene og drømmerne som ser deres spor.”*

### Kort intro til scenariet

Fortæl spillerne at:

- Scenariet er en poetisk og sanselig fortælling om et ensomt menneske, en engel, som vælger det dødelige nærvær og om englen, som forbliver menneskenes usynlige trøst og støtte.
- Det handler om, hvor smukt det er at være menneske og hvor svært det kan være at se, mens man er i det. Det handler om ensomhed og nærvær og om engle og mennesker.
- Det er inspireret af Himlen over Berlin.
- Englene i denne fiktion er usynlige, uhørlige og urørlige af mennesker, men de kan hjælpe og trøste menneskene ved deres nærvær, hvis menneskene formår at lytte.
- Scenariets handling ligger i store træk fast fra starten, så det handler for jer om at opleve og skabe fortællingens personer. Særligt Mennesket er frit til at skabe, hvem det er, selvom det ikke kan styre, hvad der sker.
- Spilstilen er langsom, lyttende og sensitiv.
- Scenariet spilles semi-live.
- Vi workshopper alt, før vi går i gang med spillet. I skal ikke være bange for at komme til at gøre noget forkert. I får præcise instruktioner og indenfor disse rammer er I frie til at udforske.



## Øvelse 2: Tæl til ti

Formål: At få spillerne til at lytte til hinanden.

### Instruktioner:

Bed spiller om at sidde i en cirkel og lukke øjnene.

Fortæl spillerne at I om et øjeblik vil tælle op fra et til ti sammen, at I hver kun kan sige ét tal ad gangen og at hvis to personer siger et tal på samme tid, så tager I en dyb indånding sammen og starter forfra.

Fortæl dem, at I starter med at tage en dyb indånding, før en af jer siger det første tal.

Og tag så en dyb indånding sammen.

Lad øvelsen køre indtil I når ti eller start forfra, hvis to personer siger et tal på samme tid (det er ikke vigtigt at det lykkes at nå til ti, det vigtige er at spillerne slapper af, tager det langsomt og lytter).

## Øvelse 3: Englehvisken

Formål: at få spillerne til at lytte til hinanden og øve englehvisken, som bruges sammen med menneskets beskrivelser som intro til hver scene.

### Instruktioner:

Bed spillerne om at beholde øjnene lukkede. Fortæl dem at I skal øve en teknik, som hedder ”englehvisken”.

Bed spillerne om at lave blide lyde (som et suk eller et gab). Bed dem om at eksperimentere med forskellige blide lyde og at lade sig inspirere af de lyde, som andre laver. Lad dem gøre dette lidt.

Bed dem så om at give lydene karakter af en hvisken, som for det meste er uforståelig, men af og til kan rumme et enkelt ord eller en sætning. Fortæl dem at de stadig kan lade sig inspirere af hinanden.

Bed spillerne om at lave en urolig hvisken. Bed dem derefter lave en fredfyldt hvisken, så en sørgmodig hvisken og en optimistisk hvisken.

Fortæl spillerne at du om lidt vil læse et tekststykke højt og mens du gør det, skal de prøve at påvirke stemningen i det, du læser, gennem deres hvisken. De kan f.eks. prøve at gentage enkelte ord eller lave lyde. Fortæl dem at de kan lege med det og finde ud af, hvordan de bedst kan bidrage og at det ikke er vigtigt, om de forstår hele den tekst, du læser højt.

Læs derefter følgende højt:

*”Mennesket er altid tæt på. Det ser verden i farver. Det føler og det tænker og det går på to ben.*

*Mennesket røre ved vandet og føler overfladens blødhed og kulde. Det spejder mod horisonten og tænker dybe tanker om dets eksistens.*

*Mennesket føler vinden mod ansigtet, det ler og det græder og det søger med bedende øjne en mening i verden omkring sig. Det trækker vejret for hurtigt og glemmer at mærke jorden under dets fødder eller den usynlige hånd på dets skulder, som blidt bringer mening og trøst.*

*Englene findes blandt menneskene. Usynlige og urørlige bevidner de blidt menneskenes færden. Deres uhørlige stemmer former forsigtigt menneskenes horisonter, fjernt og så ganske ganske nært, at det kun er børnene og drømmerne som ser deres spor.*

*Menneskene lever i byen. Tæt på hinandens kroppe og langt fra hinandens sind.*

*Byen lever og ånder. Den har veje og parker, huse og hjem. Den omslutter menneskenes liv og englernes færden uden at tage stilling, men ikke uden at have betydning. Den har senge til drømme, ruder til regnvejre og gader til gang. Dens fortov bliver varmt om sommeren og glat om vinteren. På dens tage og i dens træer sidder fugle, som synger morgenen ind og synger dagen til ro, når natten er på vej.*

*Tæt ved byen ligger stranden og havet. Byens huse er høje og spærrer for blikket, men havets bølger er uendelige og lader blikket rejse helt ud i horisonten.”*

## Øvelse 4: Berøring

Formål: At gøre spillerne trykke ved let berøring og at øve næsten-berøring.

### Instruktioner:

Du (spilleleder) deltager i denne øvelse på lige fod med spillerne, da du bliver en del af spillet, når du spiller Den Anden.

Bed spillerne om at beholde øjnene lukkede. Fortæl dem at I nu skal afprøve en let berøring.

Bed dem så om forsigtigt at strække hænderne frem og røre ved de andres hænder. Hvis de ikke bryder sig om berøringen, kan de trække hænderne til sig.

Bed dem lave berøringen langsom med fokus på nærhed og tryghed.

Bed dem så, efter et øjeblik udforskning, om at trække hænderne tilbage langsomt, mens de stadig prøver at forestille sig berøringen.

Bed spillerne om at åbne øjnene.

Fortæl dem at englenerne ikke kan røre ved menneskene, men at de kan være så tæt på, at det næsten føles, som om de kunne. I scenariet kaldes dette for ”næsten-berøring” og det skal I afprøve nu.

Bed dem om igen at tage hænderne ind i midten og efterligne berøringen I havde før, men denne gang uden faktisk at røre.

Bed dem lægge mærke til om de kan mærke de andres næsten-berøring (selvom der ikke er faktisk kontakt).

Bed dem prøve at lade berøringen påvirke dem.

Instruer spillerne i at I tager en runde, hvor I efter tur laver en trøstende næsten-berøring af personen til højre for jer. Det kan være et (næsten) stryg over en kind, en (næsten) berøring af en arm eller hvad I ellers kan finde på. Personen, der bliver næsten-rørt, tager fornemmelsen ind og lader sig påvirke af det.

Du kan evt. selv være den første, der forsigtigt næsten-berører personen til højre for dig.

Når I har været hele vejen rundt, bytter du plads med din sidemand (så alle prøver at sidde ved siden af hinanden).

Derefter instruerer du spillerne i, at I nu tager en ny runde med næsten-berøring, men at det denne gang ikke behøver at have en trøstende kvalitet (om end det stadig skal være positivt, såsom en begejstret næsten-berøring eller en blid henledning af sidemandens opmærksomhed på et eller andet). Bed dem om ikke at se hinanden i øjnene mens de næsten-berører.



## Øvelse 5: Tavshed ved nærvær

Formål: At øve næsten-berøring, at tænke højt og tavshed ved nærvær.

### Instruktioner:

Du (spilleleder) deltager i denne øvelse.

Bed spillerne om at rejse sig op.

Fortæl dem at hvis et menneske i scenariet fornemmer englens næsten-berøring, stilner dets tanker.

Instruerer dem i at I én efter én vil få et emne, som vedkommende vil tænke højt omkring.

De tre, som ikke tænker højt, er stille og prøver ved næsten-berøring at trøste eller opmuntre den, som taler.

Disse tre kan kun bevæge sig langsomt og forsigtigt.

Den, som tænker højt, prøver (samtidigt med at vedkommende taler) at føle efter, hvornår de andres næsten-berøring kan mærkes og lade det påvirke, så talestrømmen langsomt stilner af ved næsten-berøringen.

Den, der tænker højt, kan altid bevæge sig væk fra de andre og fortætte sin monolog, for de andre kan kun bevæge sig langsomt, så hvis tænkeren bevæger sig hurtigt, kan de ikke nå vedkommende.

Du kan evt. selv starte med at tænke højt omkring emnet **ensomhed**. Gør det så personligt som du har lyst til og prioriter gerne sanselige eller emotionelle beskrivelser frem for filosofiske overvejelser. (*For mig selv mærkes ensomhed tit som en tyngde i maven eller brystet og som en lammelse, der får det til at virke uoverskueligt at tale med andre*).

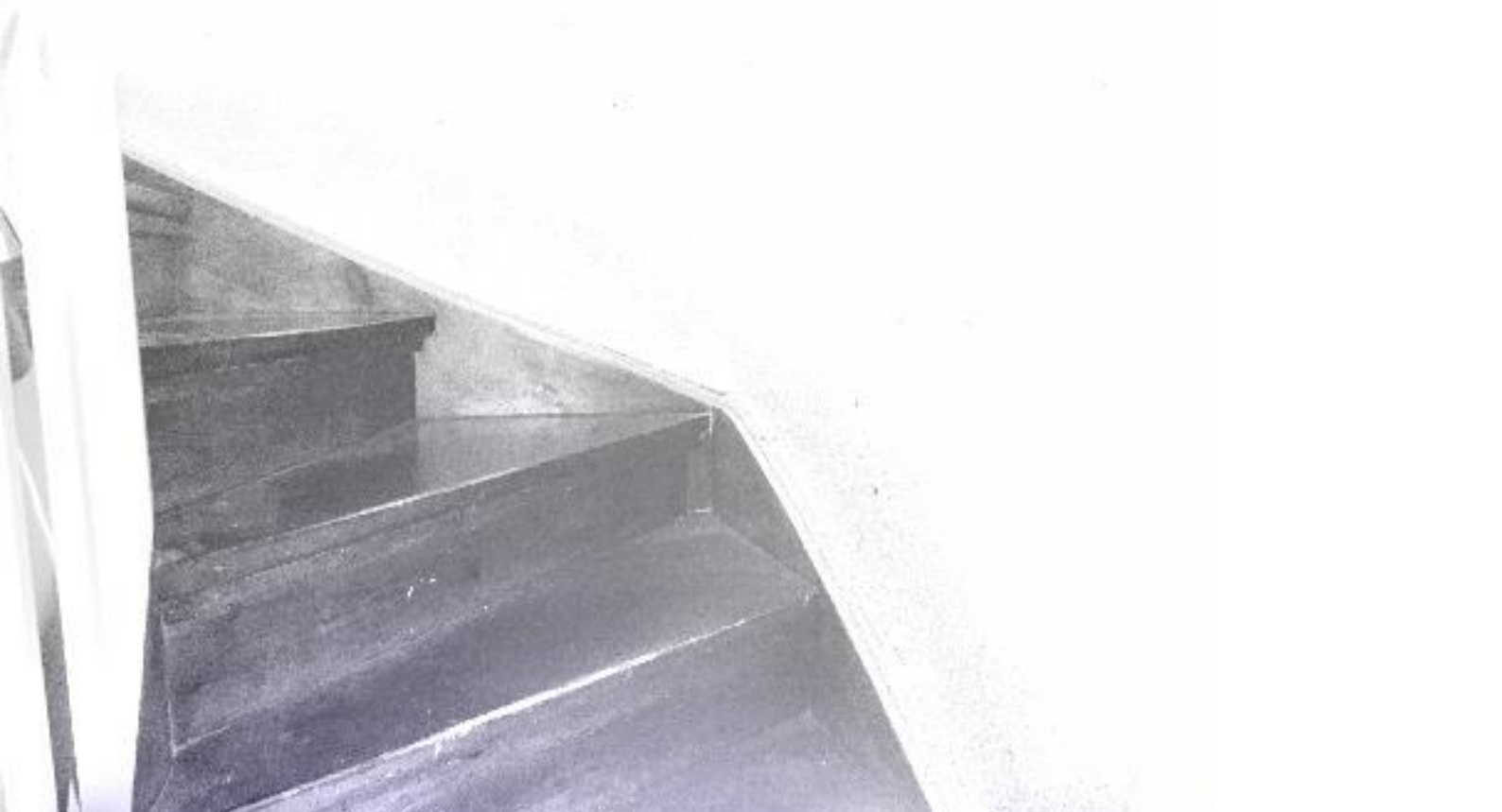
Når du har talt lidt og har en fornemmelse af, at de andre er ved at blive trykkes ved næsten-berøringen, kan du bede en ny spiller om at tænke højt ud fra emnet **Håbløshed**.

Den næste spiller der tænker højt får emnet **Håb**.

Den sidste får emnet **Længsel**.

Lad hver spiller tale indtil det føles, som om de har fået en fornemmelse for tavshed ved nærhed.

Nogle spillere er måske hurtigere til at komme i gang med at tale end andre. Giv dem tid og plads og hvis de slet ikke kan finde på noget at sige, kan du hjælpe dem med spørgsmål så som "hvordan føles det at længes (eller have håber eller være håbløs)?" eller "hvordan kan længsel/håb/håbløshed se ud?"



## Øvelse 6: Dialog og tanker

Formål: At øve at lytte til hinanden, tænke højt og have øjenkontakt ved tale.

### Instruktioner:

Bed spillerne om at sætte sig sammen med dig i en cirkel. Fordel de fire emner **ensomhed, håb, håbløshed og længsel** imellem jer på en måde så ingen får det samme emne, som de havde før.

Fortæl spillerne at der bliver scener i scenariet, hvor menneskene tænker højt og at selvom det i fiktionen kun er englens, der kan hører deres tanker, så kan menneskespillerne stadig reagere på hinandens ord.

Instruer spillerne i at I om lidt skal begynde at tænke højt omkring jeres emne. Fortæl dem at I hver siger et par sætninger ad gangen uden, at det er i en bestemt rækkefølge og uden at tale i munden på hinanden.

Fortæl dem at I skal prøve på, at lade jer inspirere af de andres tanker, men ikke svare direkte på dem og at I ikke må se hinanden i øjnene under øvelse.

Sæt så øvelsen i gang og fortsæt indtil alle har fået talt lidt.

Fortæl spillerne at i scenariet kan mennesker kun tale sammen, når de har øjenkontakt.

Bed spillerne om at forestille sig at I er familiemedlemmer, der mødes efter lang tid og at det er akavet.

Fortæl dem at I i denne øvelse kan tale til andre ved at se dem i øjnene og at I kan tænke højt, når I ikke ser på de andre. Rollerne kan ikke høre hinandens tanker, men spillerne kan reagere på dem. Fortæl dem at I ikke længere skal holde jer til emnerne ensomhed, håb, håbløshed og længsel. Bed dem om at prøve sig lidt frem i forhold til at skifte mellem tanker og direkte tal.

Sæt øvelsen i gang og fortsæt indtil alle har fået talt lidt og det virker som om, spillerne har vænnet sig til forskellen mellem tanker (uden øjenkontakt) og tale (med øjenkontakt).



## Anden del: Roller

### Rollerne fordeles

Fortæl spillerne lidt om rollerne:

- **Mennesket** er ensomt. Rollen bliver i høj grad skabt af spilleren. For mennesket handler scenariet om at gå fra være ensomt, til at finde fællesskab med andre mennesker. Menneskerollerne har en del beskriven, både i form af at tænke højt og i form af at beskrive steder som indledning til hver scene.
- **Armael** er englen, der bliver så betaget af Mennesket, at den selv bliver menneske. Armaels spiller kommer til at prøve at være både engel og menneske. For Armael handler historien om at længes, at tage springet og på egen krop opleve, hvor smukt og svært det er at være menneske.
- **Curiel** er englen, der bliver tilbage for at hjælpe menneskene. For Curiel handler scenariet om at miste en ven og at holde fast i sit vigtige hverv som menneskenes trøst og støtte.

Hvis spillerne har præferencer, kan du give dem de roller, de gerne vil have. Ellers kan du fordele rollerne ud fra, om nogen af spillerne var særligt glade for at bruge næsten-berøring eller at beskrive tanker. Eller du kan basere fordelingen på dit umiddelbare indtryk af spillerne og hvem, der ville spille godt sammen eller hvilke roller de ville passe godt til.

Fordel rollerne.

Bed spillerne om at læse deres roller og fortæl dem, at særligt Mennesket vil have stor frihed til at bestemme detaljer om sin rolle og at spilleren vil få hjælp til dette under workshoppen.

Fortæl spillerne at de ikke behøver at memorere rollernes detaljer, men kan fokusere på at få en overordnet fornemmelse af rollerne.

### Intro til Engle og Mennesker

Fortæl spillerne at:

- Englene prøver at hjælpe og trøste menneskene.
- Englene kan høre Menneskenes tanker (mennesker hører ikke hinandens tanker).
- Menneskene kan ikke se eller høre Englene, men nogle gange fornemme deres nærvær.
- Når Mennesker fornemmer at en engel er tæt på, bliver deres tanker stille og Mennesket husker at mærke og sanse.
- Engle bevæger sig langsomt og blidt.
- Når Mennesker bevæger sig hurtigt eller er for fangede af egne tanker, kan englene ikke nå dem.
- Der kommer en biperson, Den Anden, som bliver spillet af spilleleder og som er et andet ensomt menneske, der spejler Mennesket og repræsenterer byens andre mennesker.

## Øvelse 7: Mennesket

Formål: At uddybe rollen Mennesket, skabe rollen Den Anden og at øve hvordan englenerne taler i menneskenes tanker.

### Instruktioner:

Fortæl spillerne at I nu skal til at lære Menneskerollen bedre at kende. Og fortæl Menneskets spiller at denne er fri til at fortolke indenfor rammerne af rolleteksten. Det vigtigste er, at rollen er ensom. Bed Menneskets spiller om at sætte sig med lukkede øjne og finde ind i rollen og dens følelse af ensomhed.

Stil Mennesket følgende spørgsmål ét efter ét og lad spilleren svare i rolle.

- Har du altid boet i byen?
- Ser du dig selv som ung eller gammel og hvordan ser andre dig?
- Når nogen taler om dig, omtaler de dig så som han, hende eller noget helt tredje?
- Har du familie? Hvis du har, hvor er de så nu?
- Hvad lever du af?
- Hvad hedder du?

Bed Armaels spiller om at sætte sig foran Mennesket.

Instruer Armaels spiller i at stille Mennesket de spørgsmål, som Armael får udleveret (se nedenfor), lytte grundigt til svaret og derefter fortælle Mennesket hvorfor dette svar viser, hvor smukt og unikt Mennesket er. Giv Armaels spiller en seddel med følgende spørgsmål (spørgsmålene er på side 43 klar til udklip):

- Når du åbner dine øjne om morgenen, hvad er så det første, du ser?
- Når du går hvordan er så din gang? Let eller tung? Hurtig eller langsom?

Mens Mennesket svarer på Armaels spørgsmål, kan du begynde at forestille dig rollen Den Anden på en måde, der lader den spejle Mennesket og være en rolle, du har lyst til at spille. Ligesom med Mennesket er det vigtigste ved Den Anden, at rollen er ensom.

Sæt dig hen ved siden af Menneskets spiller og bed denne om at beholde øjnene lukkede.

Fortæl spillerne at I nu skal til at lære Den Anden at kende.

Instruer Curiels spiller i at stille dig (i rollen som Den Anden) de spørgsmål, den får udleveret. Giv Curiel en seddel med spørgsmål (udklip på side 43), luk øjnene og svar kort, når Curiel spørger dig om det følgende:

- Ser du dig selv som ung eller gammel og hvordan ser andre dig?
- Når nogen taler om dig, omtaler de dig så som han, hende eller noget helt tredje?
- Hvad hedder du?

Instruer Armael og Curiels spillere i at I tager en runde mere med spørgsmål, denne gang vil englenerne skiftes til at spørge hver deres menneske og når mennesket har svaret, vil de vende svaret til noget smukt.

Armael stiller Mennesket et spørgsmål, Mennesket svarer og Armael fortæller Mennesket, hvordan svaret gør Mennesket smukt og unikt. Derefter stiller Curiel det samme spørgsmål til Den Anden, du svarer som Den Anden og Curiel fortæller, hvorfor dette svar gør Den Anden til en smuk og unik person.

Giv Armael og Curiels spillere en seddel med følgende spørgsmål (kan findes på side 43):

- Hvordan er din hverdag?
- Hvordan er din berøring?
- Hvordan føles din ensomhed?



## Øvelse 8: Englene

Formål: At lade Curiel og Armaels spillere spille sig ind på hinanden.

### Instruktioner:

Bed Menneskets spiller om fortsat at sidde med lukkede øjne.

Bed Curiel og Armaels spillere om at finde deres roller og forsigtigt sætte sig ved siden af hinanden. Bed dem så om, uden at tale, at mærke efter hvordan de to engle, som har kendt hinanden altid, sidder sammen.

Bed dem om at bevæge sig rundt sammen og at kommunikerer med blikke, bevægelser og berøring. Bed dem om at se på Mennesket (som stadig holder øjnene lukkede) og kommunikerer med hinanden omkring Mennesket, stadig ved hjælp af blikke, bevægelser og berøring.

Bed dem om at begynde at bruge ”englehvisken” til at kommunikerer om mennesket.  
Bed dem om, langsomt, at begynde at bruge ord og tale med hinanden om Mennesket.

Bed dem derefter om at tale om hvert enkelt menneskes unikke skønhed, om længslen efter at blive som menneskene (sanser, blive set og være tæt på) og om ansvaret overfor byens mennesker.  
Bed dem til sidst om at gå tilbage til at bruge englehvisken i stedet for ord.

## Øvelse 9: Byen

Formål: At skabe de tre lokationer der er i spillet, at gøre dem personlige for Mennesket og at få Mennesket til at afprøve sanseposerne.

### Instruktioner:

Udvælg et sted i lokalet som er Menneskets hjem og marker eventuelt, hvor Menneskets seng er placeret.

Bed Menneskets spiller om at føle på og dufte til de to sanseposer, der repræsenterer Menneskets hjem (uden at engle spillerne ser posernes indhold). Fortæl spilleren at sanseposerne altid er til rådighed som inspiration.

Instruer Mennesket i at beskrive sit hjem, (inspireret af sanseposerne), mens spilleren går rundt i den udvalgte del af lokalet og viser, hvor de forskellige detaljer er.

Bed Curiel og Armael om at eksperimentere med, hvordan de kan bruge englehvisken til at farve eller supplere Menneskets beskrivelser. Og bed dem om at eksperimentere med, hvordan deres roller kan række ud og forestille sig fornemmelsen, smagen eller duften ved de ting, Mennesket beskriver.

Gentag samme sekvens (hvor et sted markeres i lokalet, Mennesket føler og dufter til de relevante sanseposer og derefter beskriver stedet, mens englene laver englehvisken og forestiller sig sanseindtryk) med henholdsvis Parken og Stranden.



## Tredje del: Scener

### Intro til sceneskift

Fortæl spillerne at:

- Handlingen i hver scene er fastlagt, så jeres opgave bliver at opleve scenerne og gøre dem levende og relevante for jeres roller.
- Scenariet har 5 akter. Hver akt har 3-5 scener, men foregår på samme lokation og har en fortløbende handling. Hver akt etableres med en intro.
- Hver scene starter med en scenebeskrivelse. I øjnene og føler ind i hvad der skal ske. Når musikken starter, får I scenebeskrivelsen læst højt igen og så beskriver Mennesket/menneskene stedet, hvor scenen foregår, mens Englen/englene laver englehvisken. Mennesket/menneskene markerer, at de er færdige med at beskrive, ved at tage et dybt og tydeligt åndedrag, hvilket betyder, at I alle kan åbne øjnene og starte scenen. Vi kommer til at øve denne sekvens.
- Fire typer scener:
  - **Menneskers oplevelse** – mennesket oplever uden at tænke højt.
  - **Menneskers tanker** – menneskene tænker højt.
  - **Engles tale** – englene kan tale sammen.
  - **Engle i menneskers tanker** – en engel stiller et spørgsmål, mennesket svarer og englen fortæller, hvorfor svaret gør mennesket smukt og unikt.
- Det vil fremgå af scenebeskrivelsen, hvad I kan og skal I hver scene, så I behøver ikke huske scenetyperne eller bekymre jer om det.
- De regler, som gælder gennem alle scenetyper, er:
  - Engle hjælper og trøster menneskene gennem næsten-berøring. Engle kan aldrig røre ved mennesker.
  - Menneskene kan ikke se eller høre englene, men måske fornemme dem, hvis det lykkes englene at komme tæt på.
  - Hvis et menneske mærker englene, bliver dets tanker langsomt stille og det finder ro.
  - Mennesker kan kun tale sammen, når de kigger hinanden i øjnene (nogle af de scener hvor menneskene mødes, er det dog en præmis, at de ikke formår at starte en samtale).
  - Menneskene kan ikke høre hinandens tanker (men englene hører dem).
  - Englene kan kommunikere med hinanden gennem blikke og berøring



## Øvelse 10: Prøvescener

**Formål:** At afprøve de forskellige scenetyper og blive bekendt med gangen i scenerne.

### Instruktioner:

Fortæl spillerne at I nu vil spille 5 prøvescener for at få en fornemmelse af de forskellige scenetyper og flowet i scenariet. Alt hvad der sker i scenerne er ting, rollerne potentielt kan tage med sig ind i scenariet.

Fortæl dem at alle scener starter med, at du læser scenebeskrivelserne højt to gange. Når du har læst scenebeskrivelsen anden gang, skal Mennesket beskrive stedet, hvor scenen foregår (som Mennesket ser det) og englene skal eksperimentere med, hvordan de kan supplere med englehvisken (påvirke med lyde eller supplere med enkelte ord). Når Mennesket er færdig med at beskrive, skal spilleren tage en tydelig indånding og så kan de alle åbne øjnene og scenen går i gang.

Hvis I er to eller flere mennesker i en scene, beskriver I stedet sammen.

Spil derefter de 5 prøvescener beskrevet herunder.

Hvis det er muligt, så prøv at spille prøvescenerne i ét stræk uden at holde pause imellem scenerne. Hold scenerne korte så du afslutter dem, når spillerne ser ud til at have fået en fornemmelse for scenetypen. Sørg for at spille scenerne på de rigtige lokationer (så I bruger de steder i rummet, der er markeret til hver lokation).

Når en scene er afsluttet, så bed spillerne om at lukke øjnene og gå i gang med næste scene med det samme (hvis næste scene er på samme lokation) eller flyt til den nye lokation og bed dem så om at lukke øjnene dér.

### Prøve-scene 1: På stranden – Mennesket oplever

Bed spillerne om at lukke øjnene. Fortæl dem at du vil læse scenebeskrivelsen højt to gange.

Læs derefter scenebeskrivelsen til prøve-scene 1, sæt lyd på ("Seagull Beach") og læs scenebeskrivelsen igen.

Mind evt. spillerne om at Mennesket skal beskrive stedet og englene lave englehvisken og at Mennesket tager en dyb indånding, når det er færdig med at beskrive som tegn til, at scenen kan gå i gang.

#### **Beskrivelse af prøvescene 1**

*Mennesket er på stranden. Det sanser stranden og føler ensomheden. Det taler ikke og tænker ikke højt. Englene bevæger sig langsomt og blidt. De efterligner Menneskets sansen og prøver at trøste det ved deres nærvær. De taler ikke sammen med ord, men med blikke, bevægelser og berøring.*

### Prøve-scene 2: På stranden – Englene taler

Bed spillerne om at lukke øjnene. Læs derefter scenebeskrivelsen til prøve scene 2, skift musik til "Der Himmel Ueber Berlin" og læs scenebeskrivelsen igen.

Hvis spillerne glemmer forløbet (Mennesket beskriver og englene laver lyde, Mennesket tager en dyb indånding og alle åbner øjnene og scenen begynder), kan du hjælpe og guide dem.

#### **Beskrivelse af prøvescene 2**

*Englene snakker sammen om, hvad de tror Mennesker oplever. Mennesket fortsætter i stilhed med at være ensom på stranden og sanse.*

**Prøve-scene 3: Hjemmet - Menneskets tanker**

Flyt til ”Menneskets hjem”. Bed spillerne om at lukke øjnene. Læs derefter scenebeskrivelsen til prøve scene 3, skift lyd til ”Wind Blowing Through Trees” og læs scenebeskrivelsen igen.

Hvis spillerne glemmer forløbet (Mennesket beskriver og englene laver lyde, Mennesket taget en dyb indånding og alle åbner øjnene og scenen begynder), kan du hjælpe og guide dem.

**Beskrivelse af prøvescene 3**

*Mennesket er i sit hjem og beskriver sine tanker om livet og ensomheden.  
Englene lytter og trøster. Når Mennesket mærker englens nærvær, bliver dets tanker stille.*

**Prøve-scene 4: Parken - Menneskers tanker**

Flyt til ”parken”. Bed spillerne om at lukke øjnene. Læs derefter scenebeskrivelsen til prøve scene 4, skift lyd til ”Wind Blowing Through Trees” (igen) og læs scenebeskrivelsen igen. Mind evt. om at du og Mennesket nu beskriver sammen.

Hvis spillerne glemmer forløbet (menneskene beskriver og englene laver lyde, menneskene taget en dyb indånding og alle åbner øjnene og scenen begynder), kan du hjælpe og guide dem.

**Beskrivelse af prøvescene 4**

*Mennesket og Den Anden er i parken. De taler ikke sammen, selvom de gerne ville. De tænker begge højt.  
Englene lytter til menneskenes tanker og prøver at hjælpe dem. De taler ikke med ord, men kommunikerer med hinanden gennem blikke og berøring.*

**Prøvescene-5: Parken – Engle i menneskenes tanker**

Bed spillerne om at lukke øjnene. Læs derefter scenebeskrivelsen til prøve scene 5, skift musik til ”Die Kathedrale Der Buecher” og læs scenebeskrivelsen igen.

Hvis spillerne glemmer forløbet (menneskene beskriver og englene laver lyde, menneskene taget en dyb indånding og alle åbner øjnene og scenen begynder), kan du hjælpe og guide dem.

**Beskrivelse af prøvescene 5**

*Armael og Curiel stiller efter tur et af de to mennesker spørgsmålet:*

- *Hvor finder du skønhed?*

*Det menneske, som blev spurgt, svarer og Englen, der stillede spørgsmålet, vender det til noget positivt.  
Derefter spørger den anden engel det andet menneske.*

## Kort pause

Her giver det mening at tage en kort pause, før I går videre til den sidste del af workshoppen, som fortsætter ind i selve scenariet.

## Opsummering af scenariet

Fortæl spillerne:

### Opbygning og scener:

- Scenariet har 5 dele med 3-5 scener i hver. Hver del foregår på ét sted med en fortløbende handling. Scenebeskrivelsen beskriver, hvad der sker i hver scene og hvad hvem kan gøre.
- Hver scene starter med en scenebeskrivelse (gentaget to gange). Derefter beskriver Mennesket stedet og englens laver englehvisken. Menneskets dybe indånding betyder, at scenen kan starte.
- Der er scener med fokus på det fysiske og som foregår uden ord. Der er scener, hvor mennesker tænker højt. Der er scener, hvor englens taler sammen. Og der er scener, hvor englens stiller menneskene spørgsmål og vender deres svar til noget positivt. I nogle scener kan menneskene tale sammen, men kun hvis de har øjenkontakt. Det fremgår af scenebeskrivelsen, hvad man kan.
- Menneskene fortsætter med at opleve og reagere i de scener, hvor de er til stede men er stille (hvis det f.eks. er englens der taler). Og det samme gælder engle, der er til stede i scener, hvor mennesker taler sammen, oplever eller tænker højt.
- Undervejs i scenariet vil englens Armael blive menneske og der kommer en kort drømmesekvens, hvor dette skift sker. Til sidst i scenariet vil der komme en ny drømmesekvens denne gang for Curiel, der vælger at forblive engel.

### Engle og mennesker:

- Englens kan ikke røre ved menneskene, men de kan være nær og være lige ved at røre. Hvis menneskene føler deres nærvær, bliver de stille og falder til ro.
- Englens bevæger sig langsomt og blidt. Hvis menneskene er hurtige eller for langt væk i deres egne tanker, kan englens ikke nå dem.
- Mennesker kan røre ved hinanden og engle kan røre ved hinanden. Mennesker kan kommunikere med mennesker gennem berøring og blikke og engle kan kommunikere med engle gennem berøring og blikke.
- Det er kun engle, der kan høre menneskers tanker, men selvom menneskerollerne ikke hører hinandens tanker, kan spillerne stadig lade sig inspirere af det, de andre siger, når de tænker højt.



## Spørgsmål

Spørg spillerne om de har nogle spørgsmål, før I går videre til den sidste øvelse.

### Øvelse 11: Ind i fiktionen

Bed spillerne om at lukke øjnene og at finde deres roller.

Bed dem om at mærke deres krop og hvordan den er placeret. Og bed dem så om at justere kropsholdningen, så den passer til rollen.

Bed dem om at lægge mærke til, hvad deres hænder rører ved og bed så Armael og Curiels spillere om at løfte hænderne ganske lidt og at forestille sig berøringen med en fornemmelse af længsel.

Fortæl spillerne at om lidt vil du bede dem om at åbne øjnene. Når de åbner øjnene, skal Menneskets spiller forestille sig at vedkommende er alene og Armael og Curiels spillere skal prøve at se på hinanden,

Mennesket og den fysiske verden omkring dem med nysgerrighed, længsel og omsorg.

Bed Mennesket gå ind i følelsen af ensomhed og forestille sig sin ensomme hverdag.

Bed englene om at gå ind i fornemmelsen af kærlighed til Mennesket og til mennesker generelt og i længslen efter at være dem nær, og at kunne røre, blive set og sanse og føle verden.



### Del 3: Til brug under afviklingen

*Dengang barnet var barn, havde det nok i at spise et æblebrød og sådan er det stadig.*

*Dengang barnet var barn, fyldte det hænderne med bær, som kun bær kan fylde hænder og stadig kan.*

*Friske valnødder gjorde dets tunge ru, som de stadig gør.*

*På hver bjergtop længdes det mod en højere bjergtop*

*Og i hver en by længdes det mod en større by*

*Og sådan er det stadig.*

*Det strakte sig efter kirsebærrene i træets øverste grene med en begejstring, det stadig har i dag.*

*Var genert overfor fremmede på en måde som det stadig er i dag.*

*Det ventede på den første sne og sådan venter det stadig.*

*Dengang barnet var barn, kastede det en pind som en lanse imod et træ og der dirrer det stadig den dag i dag.*



## **Scenebeskrivelser**

Klip akt introer og scenebeskrivelser ud og hæft dem sammen til 5 små hæfter (én for hver del), som du kan have på dig, når du afvikler den enkelte del.

### **Intro til første akt**

*Mennesket vågner i sit hjem. Det forlader langsomt sine drømme og sanser verden omkring sig.  
Så kommer ensomheden og de tunge tanker.  
Englene er umærkeligt Mennesket nær. De følger med langsom forundring dets opvågning, ser Menneskets bevægelser, da det kommer ud af drømme og lytter til Menneskets tanker, med kærlighed og ønsket om at hjælpe.*

### **Første akt, Scene 1 - Mennesket oplever**

Lyd: Clock Ticking

*Mennesket vågner. Det sanser verden omkring sig og så lader det sig overvælde af ensomheden. Uden ord og uden at tænke højt.  
De tavse engle følger mennesket med nysgerrighed og medfølelse. De prøver stille at trøste.*

### **Første akt, Scene 2 - Menneskets tanker**

Lyd: Wind Blowing Through Trees

*Mennesket tænker højt. Tunge tanker om livet og ensomheden. Det er fanget af tanker og mærker ikke englene, men hvis de kommer helt tæt på, stilner Menneskets tanker hen.  
Englene prøver sammen at hjælpe og trøste Mennesket. De taler ikke sammen, men forstår hinandens blikke og blide bevægelser.*

### **Første akt, Scene 3 - Englenes tale**

Lyd: Der Himmel Ueber Berlin

*Englene taler sammen om Mennesket, der er så fantastisk og har det så svært.  
Mennesket tænker ikke længere højt. Det mærker stille verden omkring sig eller forsvinder ind i ensomme drømme.*



## **Intro til anden akt**

*Mennesket og Den Anden er i Parken. De ville gerne tale sammen, men ingen af dem tør tage kontakt. Deres tunge tanker spejler hinanden.*

*Curiel er bekymret for Den Anden og følger Den Anden, da denne til sidst forlader Parken. Armael er alene med Mennesket og kommer forsigtigt så tæt på, at Mennesket mærker dens tilstedevær. Armael når ind i Menneskets tanker og viser Mennesket, hvor smukt det er set gennem engle-øjne.*

### **Anden akt, Scene 1 - Menneskers tanker**

Lyd: Wind Blowing Through Trees

*Mennesket og Den Anden tænker højt. De ville gerne i kontakt med hinanden, men ingen af dem tør. Deres tunge tanker spejler hinanden.*

*Englene lytter og trøster sammen. De taler ikke, men deler med bevægelser og blikke deres ønske om at hjælpe menneskene.*

### **Anden akt, Scene 2 - Englenes tale**

Lyd: Der Himmel Ueber Berlin

*Englene taler om menneskene, mens de fortsat prøver at hjælpe.*

*Mennesket og Den Anden tør stadig ikke tage kontakt. De tænker ikke længere højt, sidder bare stille og ensomme ved siden af hinanden.*

### **Anden akt, Scene 3 - Menneskets tanker**

Lyd: Wind Blowing Through Trees

*Den Anden går. Curiel følger den.*

*Mennesket tænker højt. Først er tankerne triste, men Armaels nærvær trænger langsomt ind og gør tankerne lettere. Mennesket fornemmer svagt Armaels tilstedevær som en blid og fremmed kraft og Armael kan lide at blive fornemmet.*

### **Anden akt, Scene 4 - Engel i Menneskets tanker**

Lyd: Die Kathedrale Der Buecher

*Armael stiller Mennesket følgende spørgsmål:*

- *Hvilke drømme havde du engang og er de der stadig?*

*Mennesket svarer i sine tanker. Armael fortæller til Menneskets tanker, hvordan dette svar gør Mennesket smukt og unikt.*

### **Intro til tredje akt**

*Mennesket er på stranden. Dets tanker er blevet lette efter mødet med Armael. Englene går med Mennesket og deler dets glæde.  
Den Anden kommer til stranden med tunge tanker og uset af Mennesket, der er optager af sin glæde. Curiel er bekymret for Den Anden.  
Armael længes efter at møde Mennesket og blive en del af dets verden. Den beslutter at ende sin engle eksistens og blive et dødeligt menneske af kød og blod.  
Armael tager afsked med Curiel, bliver til menneske og vågner på stranden, hvor den sanser verden for første gang. Den ser ikke længere Curiel.*

### **Tredje akt, Scene 1 - Mennesket oplever**

Lyd: Seagull Beach

*Mennesket sanser stranden med let nærvær og stille begejstring uden at tænke højt og uden at tale. Englene tager del i Menneskets glæde. De taler heller ikke, men prøver sammen at sanse som Mennesket gør og deler deres oplevelser med blikke eller ved at være hinanden nær.*

### **Tredje akt, Scene 2 - Menneskers tanker**

Lyd: Wind Blowing Through Trees

*Den Anden kommer til stranden, men Mennesket ser det ikke, for det er indhyllet i sin egen glæde. Mennesket og Den Anden tænker højt. Menneskets optimisme står i kontrast til Den Andens triste tanker. Englene lytter. Curiel prøver at trøste Den Anden, men Armael kan ikke slippe Mennesket og dets glæde.*

### **Tredje akt, Scene 3 - Englenes tale**

Lyd: Der Himmel Ueber Berlin

*Englene taler sammen om engle, om mennesker og om Armaels længsel. Armael tager beslutningen om at blive menneske og tager en evig afsked med sin evige ven.  
Mennesket nyder stadig stranden uden at bemærke Den Anden. Ingen af dem tænker længere højt.*

### **Tredje akt, Mellemscene - Armael bliver menneske**

*Mennesket beskriver det menneske, som det savner og som det kunne elske.  
Armael beskriver hvilket menneske, den bliver for at passe til det, Mennesket har brug for.  
Armael oplever strandens duft og tekstur fra sanseposerne. Armael beskriver sin oplevelse.*

### **Tredje akt, Scene 4 - Mennesker oplever**

Lyd: Seagull Beach

*Armael vågner på stranden og sanser verden for første gang. Uden at tale og uden at tænke højt. Curiel oplever denne første sansning gennem sin ven, men Armael ser ikke længere Curiel.  
Bortset fra Armael er stranden er øde. Mennesket og Den Anden er der ikke længere.*

## **Intro til Fjerde akt:**

*Mennesket og Armael mødes for første gang i den fysiske virkelighed. De mødes i parken. Først er mødet smukt og skrøbeligt, men Armael er ny som menneske og mennesker kan ikke høre hinandens tanker, så de to har svært ved at finde hinanden, selvom de begge gerne ville. Mennesket bliver overvældet af tvivl og går sin vej. Armael og Curiel er alene tilbage og midt i sin egen ensomhed, trøster Curiel sin ven med usynlig berøring og uhørlige ord.*

### **Fjerde akt, Scene 1 - Mennesker oplever**

Lyd: Background Country Summer

*Mennesket er i Parken. Armael kommer. De er begge stille og ingen af dem tænker højt, men de ser og mærker hinanden. Mødet er fint og forsigtigt. Curiel følger mødet i stilhed og mærker ensomheden. Den er nu byens sidste engel.*

### **Fjerde akt, Scene 2 - Menneskers tanker**

Lyd: Wind Blowing Through Trees

*Armael og Mennesket tænker højt. De prøver at tale sammen, når de har øjenkontakt, men det er svært at finde hinanden. De kan ikke høre hinandens tanker. Og Armael er ny som menneske. Curiel hører deres tanker og prøver at hjælpe dem, men de to mennesker mærker den ikke.*

### **Fjerde akt, Scene 3 - Mennesker oplever**

Lyd: Background Country Summer

*Mennesket og Armael tænker ikke længere højt. Mennesket går fra Parken. Det ville gerne blive, men det blev for svært. Armael oplever menneskelig frygt og sorg for første gang. Curiel prøver usynligt og uden ord at trøste Armael, som svagt mærker dens tilstedevær.*

### **Fjerde akt, Scene 4 - Engel i menneskets tanker**

Lyd: Die Kathedrale Der Buecher

*Curiel stiller Armael det følgende spørgsmål.*

- *Hvordan er din frygt?*

*Armael svarer i sine tanker. Curiel fortæller til Armaels tanker, hvordan dette svar gør Armael smuk og unik.*

### **Fjerde akt, Scene 5 - Engles tale**

Lyd: Der Himmel Ueber Berlin

*Curiel taler højt selvom ingen hører den. Den ønsker at være hos Armael, men andre har brug for dens hjælp. Armaels humør er blevet lettere. Den sanser verden i stille begejstring uden at tale og uden at tænke højt.*

## **Intro til femte akt**

*Den Anden er på stranden. Ensomheden er blevet for tung og Den Anden ønsker ikke leve mere.  
Curiel leder blidt Den Andes tanker væk fra selvmord og meningsløshed.  
Mennesket kommer til stranden. Det taler med Den Anden og det er stort og nyt for dem begge to.  
Armael kommer til stranden og Armael og Mennesket finder endelig hinanden.  
Curiel er alene, men som i en drøm får den lov at opleve et glimt af, hvordan mennesker sanser. Den vælger at forblive menneskenes evige, usynlige trøst.*

### **Femte akt, Scene 1 - Menneskers tanker**

Lyd: Wind Blowing Through Trees

*Den Anden er alene på stranden. Den vil ikke leve mere. Den beskriver sine tanker, mens den prøver at tage sit liv ved langsomt at gå ud i havet.  
Curiel kommer og er Den Anden nær. Den hvisker i Den Andens tanker, indtil selvmordstankerne forsvinder og Den Andens liv atter bliver til at bære.*

### **Femte akt, Scene 2 - Mennesker oplever**

Lyd: Seagull Beach

*Mennesket møder Den Anden. Ingen af dem tænker højt. De ser for første gang hinanden i øjnene og de taler sammen.  
Curiel lytter i stilhed. Så finder den Armael og leder blidt og usynligt denne hen til de to andre mennesker, som ser og velkommer Armael.*

### **Femte akt, Scene 3 - Englens tale**

Lyd: Der Himmel Ueber Berlin

*Curiel taler, selvom ingen hører det og den betragter de tre mennesker på stranden.  
De tre mennesker nyder hinandens selskab i stilhed og uden at tænke højt.  
Curiel nyder menneskenes glæde.*

### **Femte akt, Scene 4 - Mennesker oplever**

Lyd: Seagull Beach

*Den Anden går.  
Mennesket og Armael bliver tilbage. Uden at tænke højt, føler de sig lige så stille ind på hinanden. De ser hinanden i øjnene og de taler sammen. De mærker glæden ved at være tæt på en anden og stille opløses ensomheden.  
Curiel lytter med og er umærkeligt menneskene nær.*

**Slutscene - Curiels drøm**

Lyd: Seagull Beach (mens menneskene viser Curiel stranden),  
Background Country Summer (mens de viser Parken)  
Clock Ticking (mens de viser Menneskets hjem)  
og derefter ingen lyd

*Curiel lukker øjnene.*

*Mennesket og Armael finder strandens sanseposer og mens de beskriver stranden for Curie, lader de den dufte til og føle på sanseposernes indhold.*

*Så viser de Curiel Parkens sanseposer, mens de beskriver Parken.*

*Derefter viser de Curiel sanseposerne for Menneskets Hjem, mens de beskriver hjemmet (nu som et mindre ensomt sted).*

*Til sidst beskriver de hvordan det er at røre ved et andet menneske, mens de forsigtigt lader Curiel mærke deres berøring.*

*Curiel er stille, holder øjnene lukkede og tager sanseindtrykkene ind.*

*Mennesket og Armael lukker øjnene og beskriver sig selv sammen i byen.*

*Curiel beskriver byen fra sit perspektiv som byens sidste engel.*

**Som afslutning på scenariet:**

Bed spillerne om at lukke øjnene og tage afsked med deres roller.

Bed dem om at mærke deres kroppe og hvordan de er placeret.

Bed dem om at lægger mærke til lydene og duftene i rummet omkring dem.

Bed dem så om at åbne øjnene og se rummet og hinanden (nu som spillere frem for roller).

Bed dem om at se hinanden ind i øjnene og føle hvordan det er at se på andre og at blive set på.

Hvis de vil, kan de give hinanden et knus.

## Kort Workshop

### Del 1: Opvarmning

#### Øvelse 1: Foromtale

Spillerne lukker øjnene. Du afspiller ”Die Kathedrale Der Buecher” og læser foromtalen højt (udklip side 42)

#### Kort intro til scenariet.

Fortæl spiller:

- Fortællingen om et ensomt menneske, englen der bliver menneske og englen der bliver tilbage.
- Et scenarie om, at det er smukt og svært at være menneske. Om ensomhed og nærvær, engle og mennesker.
- Inspireret af Himlen over Berlin.
- Engle kan ikke ses/høres/røre, men kan trøste menneskene ved deres nærvær.
- Handlingen er fastlagt og scenariet har fokus på oplevelse og indlevelse.
- Spilstilen er langsom, lyttende og sensitiv.
- Scenariet spilles semi-live og vi workshopper alt
- Vær ikke bange for at gøre noget forkert. I er frie indenfor de opsatte rammer.

#### Øvelse 2: Tæl til ti

I sidder i en cirkel med lukkede øjne.

Tæl til ti sammen. Hvis to personer siger et tal samtidigt, tager I en dyb indånding og starter forfra.

#### Øvelse 3: Englehvisken

Stadig cirkel og lukkede øjne. Spillerne laver blide lyde og reagerer på hinandens lyde. De giver det karakter af en hvisken (uklart med enkelte ord). Dette kaldes ”englehvisken”.

De laver urolig, fredfyldt, sørgmodig og optimistisk hvisken.

De fortsætter med at hviske og prøver at farve beskrivelsen, mens du læser en tekst højt (side 42).

#### Øvelse 4: Berøring

Stadig med lukkede øjne prøver I forsigtigt at røre hinandens hænder.

I tager hænderne til jer og forestiller jer berøringen. Dette er ”næsten-berøring” englernes usynlige berøring.

I åbner øjnene og næsten-røre hinandens hænder. I lader jer påvirke af andres næsten-berøring.

I tager to runder, hvor alle efter tur næsten-rører personen til højre, som tager berøringen ind.

Første runde er trøstende berøring. Anden runde er alle former for venlig berøring og uden øjenkontakt.

#### Øvelse 5: Tavshed ved nærvær

I rejser jer og efter tur tænker I højt omkring følgende emner: **Ensomhed, håbløshed, håb og længsel.**

De, som ikke tænker højt, bruger næsten-berøring til trøst/opbugning og bevæger sig blidt og langsomt.

Den, der tænker højt, kan bevæge sig hurtigt, men bliver stille når næsten-berøringen mærkes.

Øvelsen viser engle, der bruger næsten-berøring til trøst og menneskers tanker, der stilner ved nærvær.

#### Øvelse 6: Dialog og tanker

Stå i en cirkel. Fordel emnerne **Ensomhed, håbløshed, håb og længsel.** Tænk højt om hver jeres emne, (uden at snakke samtidigt eller at se på hinanden), hold jer til egen tankebane, men inspireret af andre.

Forestil jer at være familiemedlemmer til et akavet møde. Eksperimenter med at tale til andre når I har øjenkontakt, og at tænke højt når I ikke har øjenkontakt (stadig uden at tale i munden på andre). I scenariet kan mennesker kun tale sammen, når de har øjenkontakt.

## **Del 2: Roller**

### **Rollerne fordeles**

Fortæl spillerne om rollerne. Lad dem vælge hvad de vil spille eller fordel rollerne baseret på indtryk fra workshoppen.

Fortæl spillerne at der ikke er noget i rollerne, de behøver at memorere. Det er stemningen og indtrykket af rollen, som er vigtigt. Lad spillerne læse rollerne.

### **Intro til Engle og Mennesker**

Fortæl spillerne

- Englene vil hjælpe menneskene. De hører deres tanker og de kan næsten-røre dem.
- Menneskene kan ikke se eller høre englene, men af og til fornemme dem og så bliver deres tanker stille.
- Engle bevæger sig langsomt og blidt og kan ikke nå mennesker, der bevæger sig hurtigt.
- Bipersonen, Den Anden er et andet ensomt menneske og bliver spillet af spilleleder.

### **Øvelse 7: Mennesket**

Mennesket lukker øjnene og finder sin rolle og følelsen af tyngde og ensomhed.

Du stiller mennesket 6 spørgsmål (side 43). Mennesket svarer.

Armael stiller spørgsmål (side 43), Mennesket svarer og Armael vender det til noget smukt og unikt.

Du lukker øjnene. Curiel stiller dig spørgsmål (side 43) og du svarer som Den Anden.

Armael og Curiel stiller Mennesket og Den Anden spørgsmål efter tur (side 43), I svarer og de gør det smukt.

### **Øvelse 8: Englene**

Englene sætter sig i stilhed sammen, som havde de kendt hinanden altid.

Englene bevæger sig rundt sammen i stilhed og kommunikerer med bevægelser, berøring og blikke.

Englene kommunikerer om Mennesket gennem ”englehvisken”.

Englene taler sammen (med ord) om Mennesket (der stadig har lukkede øjne).

Englene taler om menneskers skønhed, længsel efter nærhed og om ansvaret for byens mennesker.

Englene går tilbage til, at bruge ”englehvisken”.

### **Øvelse 9: Byen**

Mennesket dufter og føler på **hjemme** sanseposernes indhold (uden at lade englene se).

På stedet, der er markeret som Menneskets hjem, beskriver Mennesket hjemmet og viser tings placering.

Englene supplerer med englehvisken og prøver i rollen at forestille sig, hvordan hjemmet sanses.

Dette gentages med **Parken** og **stranden**.



## **Del 3: Scener**

### **Intro til scenskift**

- Handlingen ligger fast. Spillerne skal opleve og levendegøre den.
- Scenariet har 5 dele med 3-5 scener, én lokation og fortløbende handling, som præsenteres i delens intro.
- Scenerne indledes med lukkede øjne, 2 gange scenebeskrivelse, Mennesket der beskriver, mens englene englehvisker og Mennesket der tager en dyb indånding som tegn til, at scenen starter. Det bliver øvet!
- Fire typer scener: Mennesker oplever (uden at tænke højt), mennesker tænker højt, engle taler sammen og engle, der taler i menneskers tanker. Scenebeskrivelsen gør klart, hvad I kan.
- De regler, som gælder gennem alle scenetyper, er:
  - o Engle hjælper gennem næsten-berøring, men kan aldrig røre mennesker.
  - o Menneskene kan ikke se/høre englene, men måske fornemme dem (så falder tanker til ro).
  - o Mennesker kan kun tale sammen, når de kigger hinanden i øjnene.
  - o Kun engle kan høre menneskers tanker.
  - o Engle kan kommunikere med hinanden gennem blikke, bevægelser og berøring.

### **Øvelse 10: Prøvescener**

Spil de følgende 5 scener og øv optakten (med oplæsning, lydskift, oplæsning, sted-beskrivelse med englehvisken og dyb indånding (som signal til start) for hver scene. Spil så vidt muligt scenerne i ét stræk og spil på de rigtige lokationer. Find scenebeskrivelserne på side 44.

**Prøvescene 1: På stranden** - Handler om Mennesket, der oplever og spilles i stilhed.

**Prøvescene 2: På stranden** - Handler om englene, der taler sammen, mens Mennesket fortsat agerer.

**Prøvescene 3: Hjemmet** - Handler om Menneskets tanker.

**Prøvescene 4: Parken** - Handler om Menneskets og Den Andens tanker.

**Prøvescene 5: Parken** - Handler om engle i menneskenes tanker.

### **Hurtig opsummering af scenariet**

#### **Opbygning og scener**

- 5 dele, med 3-5 scener, én lokation og fortløbende handling, som præsenteres i delens intro.
- Scenerne indledes med lukkede øjne, 2 gange scenebeskrivelse, Mennesket, der beskriver, mens englene englehvisker og Mennesket, der tager en dyb indånding som tegn til, at scenen starter.
- Fire typer scener: Mennesker oplever (uden at tænke højt), Mennesker tænker højt, Engle taler sammen og Engle, der taler i menneskers tanker. Scenebeskrivelsen gør klart, hvad I kan.
- Alle til stede i scenen reagerer/agerer fortsat, selvom der er fokus på andres handlinger tale eller samtale.
- Der er drømmesekvenser, når **Armael** bliver menneske og når **Curiel** får et glimt af menneskelig sansen.

#### **Engle og Mennesker:**

- Engle kan trøste ved næsten-berøring og mærker mennesker dem, stilner deres tanker.
- Engle bevæger sig langsomt og blidt. Menneskene kan ikke se/høre englene.
- Engle kan kommunikere internt via berøring, bevægelser og blikke og det samme gælder mellem mennesker.
- Menneskene kan kun tale sammen ved øjenkontakt.
- Kun engle hører menneskers tanker (man spillere kan lade sig inspirer).

### **Tid til eventuelle spørgsmål**

### **Øvelse 11: Ind i fiktionen**

Spillerne lukker øjnene og finder rollerne.

De mærker krop og placering og tilpasser til rollen.

De mærker, hvad hænderne røre. Englene løfter hænderne, savner fornemmelsen.

Alle åbner øjnene, Mennesket er alene, føler ensomhed og forestiller sig hverdagen. Englene ser med nysgerrighed og omsorg og føler længsel efter at sanse, blive set og være nær.

## Tekster til brug under workshoppen

### **Tekst til øvelse 1: Foromtale:**

*Mennesket er altid tæt på. Det ser verden i farver. Det føler og det tænker og det går på to ben.*

*Mennesket røre ved vandet og føler overfladens blødhed og kulde. Det spejder mod horisonten og tænker dybe tanker om dets eksistens.*

*Mennesket føler vinden mod ansigtet, det ler og det græder og det søger med bedende øjne en mening i verden omkring sig. Det trækker vejret for hurtigt og glemmer at mærke jorden under dets fødder eller den usynlige hånd på dets skulder, som blidt bringer mening og trøst.*

*Englene findes blandt menneskene. Usynlige og urørlige bevidner de blidt menneskenes færden. Deres uhørlige stemmer former forsigtigt menneskenes horisonter, fjernt og så ganske ganske nært, at det kun er børnene og drømmerne, som ser deres spor.*

### **Tekst til øvelse 3: Englehvisken**

*Mennesket er altid tæt på. Det ser verden i farver. Det føler og det tænker og det går på to ben.*

*Mennesket røre ved vandet og føler overfladens blødhed og kulde. Det spejder mod horisonten og tænker dybe tanker om dets eksistens.*

*Mennesket føler vinden mod ansigtet, det ler og det græder og det søger med bedende øjne en mening i verden omkring sig. Det trækker vejret for hurtigt og glemmer at mærke jorden under dets fødder eller den usynlige hånd på dets skulder, som blidt bringer mening og trøst.*

*Englene findes blandt menneskene. Usynlige og urørlige bevidner de blidt menneskenes færden. Deres uhørlige stemmer former forsigtigt menneskenes horisonter, fjernt og så ganske ganske nært, at det kun er børnene og drømmerne, som ser deres spor.*

*Menneskene lever i byen. Tæt på hinandens kroppe og langt fra hinandens sind. Byen lever og ånder. Den har veje og parker, huse og hjem. Den omslutter menneskenes liv og englenes færden, uden at tage stilling, men ikke uden at have betydning. Den har senge til drømme, ruder til regnvejr og gader til gang. Dens fortov bliver varmt om sommeren og glat om vinteren. På dens tage og i dens træer sidder fugle, som synger morgenen ind og synger dagen til ro, når natten er på vej. Tæt ved byen ligger stranden og havet. Byens huse er høje og spærrer for blikket, men havets bølger er uendelige og lader blikket rejse helt ud i horisonten.*

## Tekst til Øvelse 7: Mennesket

### Til spilleder (første runde spørgsmål)

Spilleder stiller Mennesket følgende spørgsmål.

- Har du altid boet i byen?
- Ser du dig selv som ung eller gammel og hvordan ser andre dig?
- Når nogen taler om dig, omtaler de dig så som han, hende eller noget helt tredje?
- Har du familie? Hvis du har, hvor er de så nu?
- Hvad lever du af?
- Hvad hedder du?

### Til Armael (Anden runde spørgsmål)

Armaels stiller Mennesket følgende spørgsmål

- Når du åbner dine øjne om morgenen, hvad er så det første du ser?
- Når du går, hvordan er så din gang? Let eller tung? Hurtig eller langsom?

(for hvert svar fortæller Armael, hvordan svaret gør Mennesket smukt og unikt)

### Til Curiel (Tredje runde spørgsmål)

Curiel stiller Den Anden følgende spørgsmål

- Ser du dig selv som ung eller gammel og hvordan ser andre dig?
- Når nogen taler om dig, omtaler de dig så som han, hende eller noget helt tredje?
- Hvad hedder du?

### Til Armael (Fjerde runde spørgsmål)

Armael stiller Mennesket følgende spørgsmål, og så stiller Curiel samme spørgsmål til Den Anden

- Hvordan er din hverdag?
- Hvordan er din berøring?
- Hvordan føles din ensomhed?

(for hvert svar fortæller englen, hvordan svaret gør mennesket smukt og unikt)

### Til Curiel (Fjerde runde spørgsmål)

Armael stiller Mennesket følgende spørgsmål, og så stiller Curiel samme spørgsmål til Den Anden

- Hvordan er din hverdag?
- Hvordan er din berøring?
- Hvordan føles din ensomhed?

(for hvert svar fortæller englen, hvordan svaret gør mennesket smukt og unikt)

## Tekster til øvelse 10: Prøvescener

### **Prøvescener, Scene 1 - Mennesket oplever**

Lyd: Seagull Beach

*Mennesket er på stranden. Det sanser stranden og føler ensomheden. Det taler ikke og tænker ikke højt. Englene bevæger sig langsomt og blidt. De efterligner Menneskets sansen og prøver at trøste det ved deres nærvær. De taler ikke sammen med ord, men med blikke, bevægelser og berøring.*

### **Prøvescener, Scene 2 - Englenes tale**

Lyd: Der Himmel Ueber Berlin

*Englene snakker sammen om, hvad de tror, Mennesket oplever. Mennesket fortsætter i stilhed med at være ensom på stranden og sanser.*

### **Prøvescener, Scene 3 - Menneskets tanker**

Lyd: Wind Blowing Through Trees

*Mennesket er i sit hjem og beskriver sine tanker om livet og ensomheden. Englene lytter og trøster. Når Mennesket mærker englenes nærvær, bliver dets tanker stille.*

### **Prøvescener, Scene 4 - Menneskers tanker**

Lyd: Wind Blowing Through Trees

*Mennesket og Den Anden er i parken. De taler ikke sammen, selvom de gerne ville. De tænker begge højt. Englene lytter til menneskenes tanker og prøver at hjælpe dem. De taler ikke med ord, men kommunikerer med hinanden gennem blikke og berøring.*

### **Prøvescener, Scene 5 - Engle i menneskers tanker**

Lyd: Die Kathedrale Der Buecher

*Armael og Curiel stiller efter tur et af de to mennesker spørgsmålet:*

- *Hvor finder du skønhed?*

*Det menneske, som blev spurgt, svarer og Englen, der stillede spørgsmålet, vender det til noget positivt. Derefter spørger den anden engel det andet menneske.*

## Curiel Den Evige Engel

*Englene findes blandt menneskene. Usynlige og urørlige bevidner de blidt menneskenes færd. Deres uhørlige stemmer former forsigtigt menneskenes horisonter, fjernt og så ganske ganske nært, at det kun er børnene og drømmerne, som ser deres spor.*

Fra toppen af kirkespirret kan jeg se ud over hele byen. Når klokkerne ringer og jeg læner min usynlige krop imod dem, er det næsten, som om jeg kan mærke deres vibrationer.

Jeg kan hører menneskenes tanker. Jeg lader dem vaske ind over mig som et uendeligt hav. Når jeg vil, kan jeg skille dem fra hinanden, høre og kende hver enkelt stemme, men ofte lader jeg dem opfylde mig som en helhed og lader min uhørlige røst blande sig med dem, så det næsten føles, som om jeg er én af dem.

Jeg er en af de evige. Englene. Vi er overalt. Vi har været her altid. Over og under og ikke mindst mellem menneskene. Vi er mange, men engang var vi mange flere. Hver gang én af os opgiver sine vinger og forsvinder, er det et tab og verden bliver fattigere.

Vi er som skygger eller nærvær i verden. Vi har ikke kødelige kroppe og kan ikke røre eller blive set eller hørt. Vi observerer og bevidner. Vi husker og undres. Ustandseligt. Vi trøster og vi hjælper og vi elsker. Verden og menneskene. Grænseløst.

Et barn i en gård har fået en ny cykel. Det cykler så hurtigt, det kan. Jeg danser stille omkring det, puster vind i dets ører og latter i dets mave og rider på en bølge af barnets ubetingede glæde.

Jeg forelskes igen og igen i menneskene. Ikke to er ens. Men dog mere ens end de tror. Alle har de deres problemer, deres refleksioner og tanker og oplevelser. Når tankerne vejer for tungt, er jeg dem nær. Jeg lægger forsigtigt min usynlige hånd på deres skuldre eller hoveder og løfter det, der tynger. Hvis de lader mig gøre det. Hvis de er nærværende og modtagelige. Jeg fejler af og til. Af og til når jeg dem ikke. De falder i afmagt og jeg kan ikke nå dem. Det er altid frygteligt. Hver eneste gang det sker. Hvert eneste menneske er det vigtigste i verden. Og sådan har det altid været.

Verden er uendelig skønhed. Måske er menneskene for tæt på til at se det og de lever alt, alt for kort til at kunne forstå eller fornemme dybden af mening og skønhed i alt, der er. De er for dybt absorberede i livet. Menneskene ser aldrig mere end én vinkel ad gangen. Det er det menneskelige vilkår. Hvorfor det er sådan eller hvad der komme efter, er stadig et mysterie.

En gammel dame sidder ved vinduet. Hendes tanker kredser om magtesløshed og ubrugelighed. Hun forstår ikke, hvorfor hun stadig skal leve, når hun ikke har mere at leve for. Jeg har ingen svar til hende. Jeg holder hende umærkeligt i mine arme og nynner sagte. Hun hører det ikke, men lidt efter lidt ændres hendes tanker. Hun lægger mærke til mønsteret, som regnens dråber laver på vinduet. Hun kommer i tanke om et stykke chokolade, som stadig ligger i hendes taske og et øjeblik føles livet mindre tungt. Jeg prøver at sætte mig i hendes sted. Efterligner hændernes bevægelse, da hun åbner chokoladen og den lille udånding, hun laver, da smagen fylder hendes mund. Jeg kan se i hendes tanker, at det er pebermynte og at smagen er frisk. Jeg efterlader hende der i stolen foran vinduet, selvom jeg ved, at hendes mørke tanker snart vil vende tilbage. Før jeg går, kysser jeg blidt hendes kind og hvisker, at verden er fuld af kærlighed og at der er nok til alle. Jeg ved at hun ikke hører mig.

To dage senere er hun død. Det var, hvad hun ønskede og jeg er glad på hendes vegne, men jeg savner hendes snørklede tanker og klare minder om en solnedgang over havet. Og jeg ønsker, at jeg havde været hos hende, da hun gik bort. Så ville hun ikke være død alene og jeg kunne have set lidt mere af hendes underfulde liv.

Jo mere jeg ser, jo mere forundres jeg. Verden er aldrig selvfølgelig. Aldrig kedelig. Jeg ser ustandseligt nye detaljer og sammenhænge.

Jeg har levet i en evighed, har set og fornemmet, reflekteret, beundret og forundredes. Men der er stadig så uendelig meget, jeg ikke forstår. Den eneste fuldstændige sandhed i mit hjerte er, at vi er her for at hjælpe og trøste menneskene og forundres over verdens skønhed. Det er vores hverv, vores formål. Jeg føler det med hvert usynligt åndedræt af min eksistens.

Jeg har været her i evigheder. Jeg har aldrig set Gud. Jeg ved ikke, om der er en Gud. Eller Mange. Men jeg fornemmer det Guddommelige som en evig, nærværende, uendelig skønhed i det store og i det små. Hvad det er og hvor det kommer fra, er ikke vigtigt. Hvad der er vigtigt, er verden og livet og menneskene. Af og til hvisker vi til menneskene om det Guddommelige. Det hjælper dem. Det giver deres tilværelser mening og tryghed. Hvor troen ender, starter afgrunden af spørgsmål og tvivl. Og der bør intet menneske findes.

Byen er mit hjem. Jeg har været i byen så længe, den har eksisteret. Det er her, jeg hjælper og trøster. Jeg kender hver en sjæl. Og jeg elsker dem alle. Grænseløst. Byens mennesker med deres sorger og problemer, med deres tanker og følelser, håb og latter, deres usikkerhed, tvivl, fornemmelser og uendeligt smukke øjeblikke. De overrasker mig ustandseligt. Hver eneste én. De får mig til at le og græde og længes. Jeg deler deres glæder og deres smerte. Jeg prøver at løfte og lette. Og jeg er ikke alene. Englen Armael er med mig, deler latteren og gråden og de små øjeblikke. Byen er dens og min. Sådan har det været længe. Engang var der flere. Jeg mindes deres navne, deres nærvær, deres sjæle. Byens var deres og til sidst blev kærligheden og længslen for stor og de lod sig opsluge, tabte deres vinger og levede korte menneskelige liv. Jeg savner dem hvert eneste øjeblik. Jeg elsker dem og tilgav straks, at de forlod mig. Men det holder aldrig op med at gøre ondt. De så mig og lyttede til mig og uden deres øjne og nærvær, er jeg ikke for alvor hel.

## Armael

### Den Længselsfulde Engel

*Englene findes blandt menneskene. Usynlige og urørlige bevidner de blidt menneskenes færden. Deres uhørlige stemmer former forsigtigt menneskenes horisonter, fjernt og så ganske ganske nært, at det kun er børnene og drømmerne, som ser deres spor.*

Jeg glider ubesværet gennem de endeløse vidder af udstrakt grå himmel. Jeg har hørt, at menneskenes himmel er blå, men for os er den grå, for vi ser ingen farver, men uendelige skiftende grå nuancer. Verden er skønhed. Også uden farver og også uden krop.

Min krop er usynlig og urørlig. Jeg ser bølgerne og hører deres brusen. Jeg stryger hånden over vandoverfladen og ved, at det er vådt, fordi det ændrer teksturen på de badenes børns hår, men jeg føler ikke fugten.

Verden er lige så uendelig indadtil, som den er udadtil. Intet hører op, intet får en ende, men alt forandres hele tiden. Engang traf én af mine evige venner beslutningen om at lade sig blive dødelig og i de få drømmende øjeblikke mellem livet og evigheden, beskrev den for mig, hvordan mennesket oplever. At få en krop er at blive forankret i verden og få en plads, som er her og nu og ikke over alt og evig. At få en krop er at opleve farverne og teksturerne, kulden og varmen, alle bevægelserne og lydene som mærkes, som er de inde i én selv og omkring én, med både afstand og et alt opslugende nærvær. At få en krop er at blive en del af verden og at adskille sig fra verden. Det er at være her og ikke dér, at være mig og ikke dig. Det er at få en umiddelbar forståelse af det fysiske og det er en forankring i verden, som gør det større overblik umuligt. Men dybden af oplevelser er uendelig, selvom menneskelivet er kort.

Jeg går langs stranden og ser en mand på en bænk. Hans skæg er langt og furerne i hans ansigt maler et billede af venlighed og tålmod. Jeg stiller mig foran ham og skuer ind i hans øjne. De er rolige, med et strejf af evighed. Hans tanker går mod havet og en ungdoms drøm om at sejle til fjerne kyster. Han tænker, at så langt kom han aldrig, for der var altid noget der var vigtigere. Og så går hans tanker videre til hans kone, som han savner og til fornemmelsen af hendes hånd mod hans. Jeg lægger min hånd over hans hænder og nynner stille den melodi, de første gang dansede til. Han ser mig ikke, eller hører min stemme, eller mærker min berøring, men han fornemmer mig alligevel og hans humør løftes, da hans ben mindes dansen og hans hjerte mindes alle de gode tider.

Hvorfor fornemmer menneskene os? Hvordan mærker de vores tilstedevær?

Nogle gange tror jeg, at det er vores dybe kærlighed til menneskene, som de fornemmer. Hvert enkelt menneske er unikt. Hvert enkelt menneske er en ny form for skønhed, for mulighed og kærlighed.

Mennesker svigter ikke. De tumler gennem livet så godt de kan, sansende, følede og uvidende. Og nogle gange svigter verden dem. Nogle gange svigter vi. Er vi her for at passe på menneskene, for at trøste dem og gøre deres liv letter? Er det vores mening eller gør vi det ud af ren kærlighed og fordi det er det mest meningsfyldte, man kan bruge evigheden på?

Der findes engle, der elsker menneskene så meget, at de bliver mennesker selv og forsvinder i døden, når deres tid kommer.

Jeg ser på mennesket på bænken. Han tørrer en tåre bort med hånden og jeg efterligner hans bevægelse og forestiller mig, at min hånd også kunne mærke tårer. Jeg sætter mig ved siden af ham på bænken, stryger min hånd over træet og forestiller mig, at jeg kan mærke dets overflade. Og så lægger jeg hånden på mit hjerte og forestiller mig, at jeg kan mærke det slå.

Jeg længes mod menneskene. At blive dødelig er at dø og der er allerede for få af os tilbage. Men før eller senere vil jeg ikke længere kunne modstå dødeligheden og livet. Jeg kan ikke tilbringe en evighed i længslen mod det, der er lige foran mig.

Der er et menneske, et særligt menneske, som jeg har fulgt mere, end jeg nogensinde har fulgt nogen før. Dets bevægelser, dets følelser, dets tanker. Jeg har været hos dette menneske, prøvet at hjælpe og trøste, men mere end noget andet er jeg blevet draget ind af dette menneskets unikke skønhed. De små detaljer. De små særheder i tankemønstre og vaner. I blikket, i mimikken, i stemmen. Jeg vil så gerne møde dette menneske og lade det se mig. Jeg vil føle og røre og blive hørt. Jeg vil fortælle det, at det er ganske særligt, at alt er ganske særligt og at der er en skønhed, der gennemstråler alt i verden selv det, der på overfladen er gråt og trist.

Jeg har været i byen i evigheder. Engang var vi mange engle, men nu er vi kun to. Curiel er min evige ven. Vi deler oplevelsen af byen og af menneskene. Curiel er en uendelig del af min verden og min eksistens. Bliver jeg menneske, vil Curiel blive usynlig og urørlig for mig. Og alene. Den er stærkere end jeg og kan sikkert holde ud, selv hvis den er ene. Jeg vil altid elske den. Aldrig glemme. Men når jeg ser på Mennesket, mit særlige menneske, virker valget så let. Selvom det ikke har eksisteret længe (det gør mennesker aldrig), har det taget en så stor plads i min verden, at jeg ikke længere kan forestille mig at eksistere i byen uden det. Blev jeg menneske, ville vi have en hel livstid sammen. For engle er tiden evig, men for mennesker er en livstid uendelighed nok og verdens dybder kan nås i hvert eneste øjeblik.



## Mennesket

*Mennesket er altid tæt på. Det ser verden i farver. Det føler og det tænker og det går på to ben. Mennesket røre ved vandet og føler overfladens blødhed og kulde. Det spejder mod horisonten og tænker dybe tanker om dets eksistens. Mennesket føler vinden mod ansigtet, det ler og det græder og det søger med bedende øjne en mening i verden omkring sig. Det trækker vejret for hurtigt og glemmer at mærke jorden under dets fødder eller den usynlige hånd på dets skulder, som blidt bringer mening og trøst.*

Regnen har gennemblødt min jakke. Jeg ser op mod himlen. Regnen rammer mit ansigt, men jeg beholder øjnene åbne. Jeg standser op og en mand går ind i mig. Han siger noget uforskammet, men jeg ignorerer ham. Lader som om hans ord ikke rører mig. Jeg venter et par sekunder, så går jeg videre. Jeg har stadig lyst til at se op mod regnen, men jeg standser ikke igen.

Der er mange vrede mennesker i byen. Jeg ser dem sjældent i øjnene. Jeg kender ingen og ingen kender mig.

Jeg sidder på stranden. Havet er uendeligt og dets brusen fylder hele verden. Den drukner mine tanker og for et øjeblik finder jeg ro.

Jeg drømmer ofte om havet. Jeg fantaserer om at lade mig opsluge af bølgerne. Forsvinde. Ingen vil savne mig. Ikke for alvor. De er for langt væk og det er for længe siden, jeg har haft noget vigtigt at sige til dem. Det bliver højst til ligegyldigheder. Det er blevet for svært at række ud. Jeg kan ikke huske, hvornår jeg sidst har grinet i selskab med andre. Hvornår jeg sidst har været lykkelig. Det tætteste, jeg kommer på lykke nu, er de få stunder, hvor jeg kan finde ro for mine tanker. Jeg ønsker ofte, at jeg var død. Men jeg ønsker det ikke nok til at tage mit liv. Måske hvis jeg var mere modig. Eller mere ulykkelig. Men jeg føler mig mest af alt tom. Der er ikke noget, der er vigtigt længere. Jeg tror ikke længere på, at det vil ændre sig. At noget nogensinde vil ændre sig. Jeg må bare gå gennem livet og hade at være den, jeg er.

Jeg har aldrig oplevet noget tragisk. Ikke mere end alle andre. Nogle gange ville jeg ønske, at jeg havde, så jeg kunne give sorgen og tomheden et navn. Måske er det længsel og ensomhed. Måske er det selvhad. Hvorfor kan jeg ikke række ud? Hvorfor kan jeg ikke tro på, at nogen kan elske mig? Eller i det mindste sætte pris på mit selskab. Der er små øjeblikke, et smil eller et blik, men så snart jeg ser håb, kommer tvivlen lige efter. Og den vinder altid og jeg trækker mig væk. Ind i mig selv hvor der er mørkt og tomt. Men sjældent stille. Mine tanker finder aldrig ro. De går i ring. Af og til kan en duft eller et syn få mig til at glemme. Jeg længes mod at være en del af noget større, at forsvinde ind i alting. Eller bare at blive set. At turde dele mine tanker eller skabe noget nyt. Alle har nok i sig selv. Vi har ikke plads til hinanden. Jeg er ikke bedre end nogen andre. Jeg magter ikke at tage mig af dem eller lukke dem ind. Det er for stort og for voldsomt, så jeg giver op, før jeg har begyndt. Og forbliver alene.

Aftenlyset falder gennem grenene i parken. Sart og gyldent. Og i et kort øjeblik føler jeg mig ikke alene. Et kort øjeblik føles det, som om der er mening. At mit tilstedevær i verden betyder noget. At nogen ser mig og kan lide, hvad de ser. Jeg vender mig langsomt om, men ingen er dér.