

Lørdagsdæmonen

Tak!	1
Foromtalen	3
Historien	4
Musika & Stemning	5
Formen	6
Meditationer over scenariets forskellige personer	9
Første meditation (Jesus)	9
Anden meditation (Peter)	10
Tredje meditation (Jakob)	11
Fjerde meditation (Thomas)	11
Femte meditation (Simon)	12
Konflikterne	14
Andrea	14
Slagsmålet	14
Johanna	14
Omgivelserne	14
Pumaen	15
Varmen	16
Scenerne	16
Forspillet (opvågning)	17
Peters scene	18
Jakobs scene	19
Thomas' scene	19
Simons Scene	20
Efterspillet	20

Idé og tekst: Johannes Busted Larsen

Korrektur: Mads J. Krogh

Dialektisk modstand: Ask J. B. Møller

Læremester og sand ven af folket: Martin 'Basmand' Svendsen

Tak!

Først vil jeg lige sige, tak fordi du gider at spille dette scenarie. Dette scenarie er et vigtigt projekt for mig og er derfor jeg lykkelig over, at nogen gider at spille det. Jeg læser filosofi på universitetet med fokus på subjektfilosofi, hvilket vil sige at jeg arbejder med hvad det vil sige at være en person/menneske/aktør/iagttager (kært barn har mange navne). Dette passer ret godt sammen med min interesse i at skrive scenarier og derfor er der i dette scenarie en del teori, som jeg selv synes er ret langhåret. Det er ikke alt for vigtigt at du forstår den teori, jeg har proppet ind i scenarieteksten. Jeg tænker du kan bruge det af teorien der giver mening og glemme resten. Det skal siges at det er ret vigtigt, du forstår selve scenariet, altså hvad der skal ske hvornår og hvorfor det sker, og

Lørdagsdæmonen

spilpersonerne. Denne del er til gengæld forholdsvis enkel og jeg er sikker på mit hjertebarn er i gode hænder.

Scenariet er skrevet ud fra et princip om at det er bedre at beskrive en ting to gange end at glemme at beskriv noget væsentligt. Håber du kan bære over med gentagelserne og stadig har lyst til at spille det her lort.

Hvis du har problemer med at forstå noget jeg har skrevet eller andre spørgsmål/ kommentarer så kan jeg kontrakts på:

Tlf.: 22 57 30 44

E-mail: Johs_larsen@hotmail.com

Ellers kan du også bare fange mig på con'en, der er forhåbentlig nogen der ved hvem jeg er.

Foromtalen

Nogle gange er det rart at vågne, især når man har haft mareridt. Selv om lejligheden er smadret til ukendelighed, er det i forhold til drømmen et smukt syn. Vi er her alle fire: Peter, Simon, Thomas og store Jakob, plus vore individuelle tømmermænd fra gårsdagens dødsdruk. Langsomt forsvinder mareridtet som sandkorn for vinden, og afløses et kort øjeblik af tomhed inden vores sociale realitet sætter ind. Verden står helt stille for en enkelt gang rigtig at kunne fornemme sig selv. I det offbeat er der intet, der kan slå os ud. Lykkeligt tomme for første gang ser vi på hinanden og ind i os selv. Med et mekanisk drøn af fortrængte farver og pangfølelser genoptager verden sin rotation og vi bliver ramt af hele virkelighedens fulde tyngde. Tømmermændene har fundet deres hammer frem og banker monotont på hver eneste fiber i Peters hjerne. Gårdagens giftstoffer sender stød af ubarberet smerte gennem Simons torso. Musikken fra nabolejligheden rammer Thomas som slagserier i mellemgulvet. Den naturlige tørst brænder som napalm i store Jakobs hals. Alt imens en syndflod af kulsort samvittighed låser os fast.

Denne historie handler om fire venner, der er fanget i en lejlighed, uden mad eller smøger men med masser af fysiske og moralske tømmermænd. Fordøren er gået i baglås og fra bagtrappen lyder der en ondskabsfuld knurren. Der er kun en vej ud og den går igennem dem selv og hinanden.

Historien

Scenariet handler om fire unge i gymnasiealderen, de er venner og bor i en mindre by i provinsen – det kunne være en historie fra min ungdom, men er det nok ikke. Scenariets hemmelighed er, at der faktisk ikke er noget scenarie som sådan. Der er kun de fire spilpersoner og deres konflikter. Dramaet foregår i en lille meget smadret lejlighed, der er spilpersonerne Thomas' og Simons første bolig hjemmefra. Inde i lejligheden befinder de to sig sammen med deres venner Peter og Store Jakob under hele scenariet – når og hvis de forlader lejligheden slutter scenariet. De har alle fire været på dødsdruk aften før og har tømmermænd, både moralske og fysiske. I går har de alle fire fucket op i forhold til mindst en af de andre fra gruppen, hvilket nok gør at de helst bare vil ud af lejligheden. Væk fra deres dårlige samvittighed, ud i en verden hvor de kan konsumere deres dårlige samvittighed igennem et modne forbrugsritual af smøger, cola og burger. Der er blot et problem - de kan ikke og må ikke komme ud.

Grunden til at vores fire venner ikke kan komme ud er, at der på et andet metafysisk plan er indgået et væddemål mellem en dæmon og en engel, der i alt sin enkelhed går ud på hvor stor det modne menneskes kærlighed og evne til at tilgive i virkeligheden er, og det skal da afprøves på vores venner. Dæmonen har forhekset deres aften, så de alle har handlet umoralsk og forbrudt sig imod hinanden. Ydermere har englen og dæmonen fikset hoveddøren så den er gået i baglås og sat en puma på bagtrappen udenfor lejlighedens bagdør. Der er altså ingen vej ud af lejligheden. Ydermere er englen en slags engel for sandheden, så vores venner en efter en kommer til at fortælle de andre om deres forseelse. Når dette sker sætter dæmonen og englen sig tilbage med popcorn, cola og andet guf for at følge showet. Selv om både dæmoner og engle er evige, gider de ikke en helaftensforestilling, så de er blevet enige om en tidsramme for showet. For at gøre dette klart for deres forsøgsdyr (vores fire uheldige helte), er de blevet enige om, at lade temperaturen i lejligheden langsomt, men konstant stige og stige – helt indtil lejligheden går op i lys lue.

Alt dette ved hverken spillerne eller spilpersoner og de har faktisk ingen muligheder for at finde ud af det –det usete i dette scenarie. Det spillerne ved er, at de hver i sær har fucket op overfor hinanden (faktisk ved spilpersonen Peter ikke han har fucket op, men det finder han hurtigt ud af). Det næste de opdager er, at fordøren er gået i baglås, og at der lyder en onskabsfuld knurren fra

Lørdagsdæmonen

bagtrappen, der er ingen vej ud. Deres mobiltelefoner er enten blevet væk aften før, løbet tør for taletid eller også er de bare gået i stykker, så vores venner har ingen mulighed for hjælp udefra. Langsomt bliver der varmere og varmere inde i lejligheden og de får en unaturlig stræk trang til at fortælle om aften før. Efter de fire har fortalt deres individuelle historier om hvordan de har begået skændige handlinger imod hinanden og udspillet de umiddelbare reaktioner der følger, så kommer efterspillet på deres situation. Efterspillet er en åben fortælling, hvor spillerne lidt selv bestemmer hvad der sker. De kan i værste fald slå hinanden ihjel (ja, det kan spillere faktisk godt finde på, disse dage), de kan også i bedste fald give hinanden absolut tilgivelse, de kan også finde på noget der ligger et eller andet sted imellem de to ekstremer, f.eks. kan de blot blive enige om, at de aldrig vil snakke med hinanden igen. En afklaring kan tage mange forskellige former. Hvis og når de finder en eller anden form for afklaring i deres indbyrdes forhold, åbnes fordøren på mystisk vis med et stort klik. Hvis det værst tænkelig sker; at vores helte ikke kan finde en afklaring på deres konflikter, så blænder de op, som de ubeslutsomme sjæle de er (Så kan de lære det, kan de!).

Musika & Stemning

Hvis du skaffer noget der kan spille mp3 eller cd'er, så tager jeg musik med som du kan låne. Det jeg havde tænkt mig var 16 Horsepowers album Sackcloth 'n' Ashes, fordi jeg mener at det album fanger hele den forpinte stemning i scenariet. En anden kvalitet ved netop dette album, er at jeg endnu ikke har mødt en person der ikke har kunne lide det. Du er selvfølgelig fri til selv, at tage noget andet musik med for en sikkerhedsnåls skyld, men du får ikke lov til at afvise 16 Horsepower, uden først at havde hørt det.

Det 16 HP udtrykker så fint er en fornemmelse af mennesket som syndigt og slet. Der er dog en form for befrielse i musik, som giver sig til udtryk i næsten religiøs vækkelse i tekst og toner. Det er country jeg lover du aldrig har hørt før som bringer tankerne over på det mørke bibelbælte i midtvesten. Samtidig har 16 HP musiske citater til mange andre genrer, så selv en sekulariseret ærkeeuropæer kan forstå deres udtryk. Jeg håber lidt på, at denne musik kan give en stemning af religiøsitet og fortabelse, som dette har hårdt brug for, for rigtig at virke.

Lørdagsdæmonen

Lige gyldigt om du vælger at bruge 16 HP, synes jeg at du i mine beskrivelse skal prøve at ramme fortabelse og melankoli. Du kan ikke skabe spillerne håb om befrielse, det kan de kun i kraft af dem selv og deres spilpersoners haltende venskab. Dette er ikke et action- eller humorscenario og skal ikke som udgangspunkt køres som sådan. Selvfølgelig er du fri til, at omdefinere scenariet til hvad du vil, men jeg er bange for at det ikke kan holde til at man bryder stilen for meget. For at lave dine beskrivelser grimme og kristne, kan du bruge korset som grundlæggende metafor for dine beskrivelser af scenerne. Du kan f.eks. tag udgangspunkt i et lysindfald igennem et vindue, hvor vinduesrammen danner et skygge kors på gulvet omgivet af lys. I løbet af en dag kan sådan et kors flytte sig og blive skævvredet drejet til ukendelighed – for til slut at blive opløst i mørke, fordi dagen er gået på hæld. Det kunne være fedt hvis dine beskrivelser, blev kortere og kortere i løbet af scenariet, så du træder mere og mere i baggrunden. Noget andet du kunne gøre, er at få spillerne til at beskrive indgangen til scenerne mere og mere som scenariet udvikler sig. Hvis du f.eks. har valgt, at bruge skyggekorset som grundmetafor, kan du starte scene fire, med at spørge den spiller der spiller Thomas om hvordan korset nu ser ud – er det blevet større eller mindre? Du kan også spørge Peter om, hvad Simon ser, i starten af en scene, hvor du har besluttet dig for at Simon står og kigger ud af vinduet. Hvilket former antager skyerne og hvilken betydning kunne man tillægge de former de antager. Igennem spørgsmål kan du på den måde næsten spille dig selv ud af scenariet.

Formen

Din rolle i scenariet, lidt den samme som en instruktør. Du kommer ikke til at agere i selve dramaet, ved at spille bipersoner som sådan. Men til gengæld er det dit ansvar at beskrive det rum spilpersonerne er sat i, og at sætte spilpersonernes konflikter i spil. Man kan sige at du kaster spilpersonerne ud i nogle situationer, hvor de så derfra kan forme nye situationer. Denne bevægelse har noget, at gøre med overgivelse af magt. Magten til at definere spillet går fra dig til spillerne, både i de enkelte scener, men også i scenariet som helhed. Den bedste måde at forklare dette konkret er nok ved, at se på selve scenariets struktur. Scenariet består af seks scener. Først en introduktionsscene, hvor du sætter stemning og beskriver det rum hvor scenariet kommer til at udspille sig. Derefter følger fire scener – en til hver af spilpersonerne, forstået sådan at i hver af scenerne er en ny spilperson hovedperson. De fire scener indeholder hver et fortæller element fortalt af scenens hovedperson, men da fortællingen bliver fortalt af spilpersonen til de andre spilpersoner, så er det meningen at spillerne forbliver i deres karakter, selv når de fortæller deres historier. I

Lørdagsdæmonen

nogen scenarier der bruger fortællerelementer er det meningen, at spillerne skal gå ud af deres roller og fortælle som om de var en alt vidende forfatter, når man kommer til fortællerdelen af scenariet. Sådant er dette scenarie altså ikke, her skal spillerne blive ved med, at spille deres roller igennem hele scenariet. Til slut er der scenen, hvor spilpersonerne skal finde en måde at løse deres indbyrdes konflikter, denne scene er der hvor du som spilleleder skal holde dig mest i baggrunden. Grundet denne opbygning forestiller jeg mig, at scenariet bliver magtafgivelsesproces for dig som spilleleder. Din rolle vil blive mindre og mindre i løbet af spillet. Denne proces er ikke tilfældig, men skulle helst kunne ses som en analogi til den kliniske psykoanalyse, hvor terapien først slutter når analysanden¹ indser, at psykoanalytikerens² ikke har svarene på analysandens problemer. Hvis man virkelig skal intellektualisere på dette, kunne man sige at det overordnede projekt med scenariet er en at starte en frigørelsesproces for spillerne. Fortænkt? Ja, måske... men det er en god historie.

Inden I starter spillet kan det være en god ide, at høre spillerne om de er bekendte med fortællerscenarier. Selv om de er bekendte med formen, kan det være en fordel at snakke lidt med dem om hvad deres rolle er i fortællerscenerne. Hovedpersonen eller fortælleren skal fortælle en historie ud fra de retningslinier der står på hans/hendes rollebeskrivelse under overskriften 'historien'. Det kan være en god ide, at give spillerne lidt tid før I går i gang med scenariet, til at gennemtænke deres historier. Da spillerne ikke har fået en færdig historie, der blot skal læses op eller omformuleres, men mere et oplæg at lave historien ud fra. Historierne fortælleres jo af spilpersonerne og de ikke blot er røverhistorier, men har snarere form af bekendelser. Så det er ikke vigtigt at det bliver store episke monologer, men du skal foreslå spillerne, at de kan udspille dem som dialoger, hvis det falder dem mere naturligt. Det er dog vigtigt, at spillerne forstår at den der fortæller historien er i centrum og de skal give den person der er scenens hovedperson plads, også selv om det kan virke unaturligt. Det er f.eks. ulovligt at komme med replikker som: "Nej, ti hund, jeg tåler ikke at hører mere!", da det vil lukke for fortællingen. Omvendt er det helt lovligt og god stil, at spørge ind til detaljer i de andres historier og bede dem uddybe del af deres historier, især hvis man kan se, at en anden spiller er ved at gå i stå. Hvis spillerne glemmer dette, kan du hviske spørgsmål til de lyttende spiller, som deres spilpersoner så kan gentage. Pas dog på med at gøre dette for meget, for det er meningen at spillerne selv skal dominere disse scener og ikke dig. Derudover er det noget man generelt skal passe på med, hvis man, ligesom mig, har en tendens til at spytte når man snakker.

¹ Det er ham med problemerne, behandleren kaldes for psykoanalytikerens .

² Se fodnote 1

Lørdagsdæmonen

Rækkefølgen for hvornår de i løbet af scenariet, fortæller om deres synder er: Peter, Jakob, Thomas og Simon. Peters fortælling handler om hvordan han har tævet en der har været sammen med hans kæreste. Jakobs handler om hvordan han har kneppet Andrea, Peters kæreste. Thomas' handler om hvordan han har taget Johannas (der er Jakobs lillesøster) mødom. Simons fortælling er egentlig den samme som Jakobs, han gør den bare værre ved, at han faktisk også var med i Jakobs og Andreas samleje. Men det kan du læse mere om i rollebeskrivelserne og under afsnittet 'konflikterne', som er det næste punkt i scenarieteksten.

For at få spillerne varmet op til noget hardcore fortælleraction, kan det måske være en god ide, at lege lidt rundfortælling med dem. En rundfortælling er at man hver på skift siger en line hver og på den måde bygger en historie op. Der kan være en skriver til at skrive fortællingen ned og som så læser den op bagefter. Det er en hyggelig selskabsleg som du kan lade indgå i den normale opvarmning af spillerne. Så længe du bare hopper lidt rundt med spillerne bagefter, så de ikke kommer alt for stenede ind i scenariet.

Jeg forestiller mig at scenariet ikke kommer til at tage lang tid. Det er vigtigt at spillerne får tid til at fortælle deres historier, men deres umiddelbare reaktioner efter hver historie er der ingen grund til at dvæle ved. Når en historie er fortalt, giver det god mening blot at havde et kort efterspil på denne historie, måske bare lige et par kommentarer, for derefter at gå videre til næste historie/-scene. Den enlige afklaring og efterspil på historierne kommer i slut scenen, hvor spillerne skal havde tid til at spille det ud. Jeg forestiller mig at slut scenen på den måde næsten kommer til at tage lige så lang tid at spille som alle de foregående scener. Det kommer selvfølgelig an på hvor villige spillerne er efter at fortælle historier og hvor vilde de er med at spille deres konflikter ud. Hele scenariet forestiller jeg mig skulle tag to til tre timer, for at der skal også være tid til at nå i baren inden næste spilblok. Det betyder også at jeg har forestillet mig, at scenariet køres så intenst som muligt. Ingen eller meget få pauser er klart, at foretrække til et scenarie som dette.

Meditationer over scenariets forskellige personer

Inden du går om bord i meditationerne, er det en fordel at læse spilpersonbeskrivelserne igennem.

Første meditation (Jesus)

”Jeg er vejen, sandheden og livet”

Som før fortalt er der er fire hovedpersoner i denne fortælling, de hedder Peter, Store Jakob, Thomas og Simon. Deres navne og karakterprofiler er ikke tilfældige, men bygger på fire af Jesu disciple, nemlig: Peter den første pave og tidligere fisker – han er her lidt et symbol på den katolske kirkes voldelige sider, Jakob Zebedæus halshugget i det Hellige Land, fik tilnavnet ’Jakob den Store’ og var sammen med Peter en af Jesu første disciple, Simon Kananæeren aka. Zelotes som vi ikke ved så meget om, udover det menes at han tilhørte det yderliggående nationalistiske jødiske parti Zeloterne og Thomas som blev kendt som ’den tvivlende Thomas’, da han krævede fysiske beviser for Jesu opstandelse og som eftersigende skulle havde endt hans dage i Indien. Disse fire vigtige religiøse personer har været udgangspunkt for de fire spilperson. Grunden til jeg fortæller dig dette er, at du skal være fri til at lægge flere kristne referencer ind i scenariet og hvis du ved mere om de fire disciple så hold dig ikke tilbage fra at bruge det igennem scenariet.

”Hvem er Jesus i scenariet?” er et oplagt spørgsmål i denne forbindelse, her er svaret selvfølgelig at Jesus er deres venskab eller med andre ord: kærligheden. Jesus er på den måde et symbol på selve konflikten i scenariet. Det væsentlige i scenariet er at spilpersonerne er rigtig gode venner. Faktisk er de så gode venner, at de ikke tror noget kan rykke deres venskab i stykker, hvilket godt kan være tilfældet. Om venskaberne bliver rykket rundt (og taget ud) kommer an på hvordan spillerne vælger, at deres spilpersoner skal reagere på deres konflikter. Der er meget vigtigt for scenariet, at du gør spillerne opmærksom på, at deres spilpersoner er ’best buddies’ inden I starter med at spille. For mig er det meget givtigt, at tænke scenariet op imod den indbyggede tilgivelse i kristendommen. Med Jesus blev mennesket befriet fra arvesynden, hvilket er et tyveri af menneskets autonomi i et humanistisk perspektiv og uundgåeligt er det i et psykoanalytisk. Det der sker i løbet af scenariet er

Lørdagsdæmonen

at spillpersonerne er nødt til, at forholde sig til deres døende venskab. Herefter kan de så, såfremt de vælger det, få venskabet til at genopstå, ved at give hinanden tilgivelse. Men selv om de vælger tilgivelsen så vil deres venskab aldrig blive det samme, måske vil det blive stærkere, måske vil der altid være en falsk hul mislyd ved det – det er faktisk op til dig, som spiller.

Anden meditation (Peter)

” Det er ikke fordi jeg er overdreven voldelig, psyko eller noget,
jeg kan bare godt li’ at slås”

Først og fremmest adskiller Peter sig fra de andre spillpersoner ved faktisk ikke at vide, at han har fucket op forrige aften. Han har blot tævet en der har været sammen med hans kæreste Andrea. Her er virkeligheden netop en anden, for han har tæsket den eneste af de andre spillpersoner der faktisk ikke har været sammen med hans kæreste, nemlig Thomas. Derfor skal Peter også være den der starter ballet, ved at fortælle sin historie – han ser det nok ikke som et stort problem til at starte med, at han har tæsket nogen. Det kan være han vil lægge vægt på, at det var retfærdige tæv, hvilket faktisk blot gør det hele federe.

Ellers er Peter blot en knægtet person, han er i haveservice og han ved ikke helt om han elsker sin kæreste. Der står i hans rollebeskrivelse at han er ved at blive klar over at han elsker hende efter hun er sammen med en anden, men det kan blot være ejerfornemmelser der kommer frem. På samme måde som at legetøjet i børnehavnen var meget mere interessant, når der var et andet barn der begyndte at lege med det. Peter er derfor nok mest af alt bare en vred ung mand, et symbol på vrede og vold i scenariet. Dog holder han faktisk meget af to af de andre spillpersoner – Jakob og Simon. Det er selvfølgelig også dem der har kneppet hans kæreste. Hvordan Peter reagerer på dette er svært at sige, han kunne måske tæske dem, fordi det er sådan folk som Peter reagerer på sådanne begivenheder, men det er ikke sikkert, netop fordi han elsker Jakob og Simon. Peter er ikke nødvendigvis let at spille, fordi meget af hans personlighed og indre konflikter ikke giver sig selv – det er let komme uden om dem, ved f.eks. at beslutte sig for at Peter alligevel ikke elsker den luder eller noget i den stil – og derfor er det vigtigt at finde en spiller til Peter der faktisk godt kan lide at spille konflikter og måske også godt kan lide at overspille dem lidt. Peter må godt tæske de andre

Lørdagsdæmonen

spilpersoner i løbet af scenariet, men spørgsmålet om det giver nogen former for forløsning. Det fineste kunne være hvis Peter beslutter sig for at han elsker Andrea, men tilgiver Jakob og måske endda Simon og Andrea. Dette kunne være fint da han går fra at være et symbol på vrede til et symbol på tilgivelse.

Tredje meditation (Jakob)

”På en måde ville jeg ønske der var noget, der var værd at kæmpe for”

Roller Jakob er måske den mest tidstypiske rolle i dette scenarie. Faktisk er han en ganske normal gymnasieelev, der klare sig godt i skolen og går i byen i weekenden. Dog har Jakob to personlige kvindelige dæmoner: Andrea og Johanna. De er på sin vis to sider af samme mønt (der jo er vor tids sværd). Andrea er den kvinde han gerne vil have, men hans respekt for Peter står imellem ham og kærligheden. Johanna er den pige som hans ven Simon begærer, men Jakob kan ikke tillade, at Simon er sammen med hans lillesøster. Faktisk er Jakob den der burde forstå Simon bedst og måske er det derfor han ikke kan tillade deres kærlighed. I sit forhold til Peter, har Jakob enormt dårlig samvittighed ved spilstart og har derfor en noget afventende rolle. Jakob fortæller hans historie næsten lige efter Peters og lige før Thomas’.

Jakob er skrevet så han er åben for fortolkning, men jeg forestiller mig dog at han har et forholdsvist roligt gemyt og derfor giver det måske mening at give ham til en af de mindre stærke spillere. En sådan spillers tavshed kan måske tolkes som fordybelse og eftertanke med lidt god vilje. En sjov sideeffekt ved Jakob er at han er stor og stærk, så hvis Jakob begynder at slås med de andre spilpersoner, er han en farlig modstander. Dette kræver dog at Jakob bliver så afsindigt vred, at han dropper alle sine hæmninger, der ellers gør at han ikke slår folk i ansigtet eller altid slår igennem når han kommer op at slås.

Fjerde meditation (Thomas)

”Det er ikke hårdt, at indse at kærlighed blot elektroner i hjernen og at det at man elsker nogen blot er et udtryk for nødvendige sociale variabler.

Lørdagsdæmonen

Det er hårdt, at indse at en sådan indsigt heller ikke forklarer en skid – og at man står tilbage uden at havde forstået noget som helst.”

Det er vigtigt at den spiller, der skal spille Thomas, er rap i replikken, og ikke er bange for at tage ordet. Kynisme og en latent selvdestruktiv side er det skelet, jeg har prøvet at bygge Thomas' beskrivelse op over. Om spilleren vælger at spille op imod den destruktive side er ikke sikkert, men hvis en eller anden situation er ved at udvikle sig til at blive farlig for Simons helbred, må du godt komme med en kommentarer om; at utrygheden fylder Simon med varme eller noget i den stil. På mange måder er Thomas den mest mørke rolle i dette scenarie, et tidsbillede på senkapitalismens menneske. Et opgør med oplysningsfilosofien. Vi ved det vi gør er forkert, men gør det alligevel. Rollen Thomas egentlig romantiker, der ved at romantikken er død. Derfor er Thomas også den rolle, du som spilleleder skal give mest hjælp under spillet. Udover at appellere til den selvdestruktive side, må du også godt få Thomas' spiller til at sparke til bålet, hvis de andre spiller lidt for hurtigt bliver gode venner igen. Det kan gøres ved at hviske spilleren ind i øret eller kaste papirsedler efter ham/hende. Konflikten mellem Thomas og Peter er måske også den letteste for spillerne at løse og det gør faktisk ikke så meget. Til gengæld er den konflikt Thomas har skyld i, at han kneppede Johanna, nok en af de sværeste at komme ud af. Hvilket meget vel gør at Thomas ender som skurken i dette scenarie – hvor de andre kun har en person de har forbrudt sig imod, har Thomas to.

Det er derfor vigtigt at den spiller der kommer til at spille Thomas er stærk socialt, men skal ikke nødvendigvis være den mest erfarne spiller. Han/-hun skal kunne holde til at de andre spillere er efter ham. Samtidig er Thomas nok den der er lettest for dig som spilleleder, at instruere – hvis du ikke er bange for at viske ham/-hende i øret. Det er lettere at få en spiller til, at sige noget provokerede end at få ham til at spille den tavse type. Du må gerne give Thomas' spiller replikker, men husk at Thomas er spillerens rolle og ikke din. Det kunne være smukt, hvis rollen Thomas i løbet af scenariet blev ham der stod for håbet om et fællesskab efter de har overstået hele miseren. Hvordan man får ham til det, ved jeg ikke helt, men det kunne være smukt.

Femte meditation (Simon)

”Det handler vel bare om at vi opfører os ordentlig overfor hinanden

Lørdagsdæmonen

– og så at bombe bankerne”

Simons rollebeskrivelse er den der bygger mest på den socialitet han er i. Hårdt sagt er han kejseren i H.C. Andersens eventyr 'Kejserens nye klæder', han har ingen ting på. På den måde er Simon faktisk den mest ærlige rollebeskrivelse, da dette spils omdrejningspunkt er rollernes fællesskab. Simons spiller kommer faktisk selv til, at bestemme en masse om hvordan Simon er, derfor er det nok en god idé at give ham til den mest erfarne spiller. Dog er der nogen holdepunkter ved Simon, han er med i Rebel, socialt stærk og en blød ung mand – det kan man læse ud fra de citater hans rollebeskrivelse er bygget op af. Jeg har nok personligt tænkt ham som en typisk 90'er hippie. Simon er tænkt som en typisk venstrefordrejet ung sjæl, der nok ikke helt har kunne overkomme at gøre oprør imod sine hippieforælder. Selv om selve rollens tekst ikke siger så meget, så har jeg håbet at udtrykke hans personlighed igennem den tegneserie der findes i rollebeskrivelsen. Der er noget med hans forhold til moren, man kan spørge ind til, hvis du vælger at snakke med spillerne inden I går i gang. Selv om dette forhold ikke er temaet for scenariet, kan en meget fortolkende spiller sikkert få en masse ud af dette forhold. På samme måde er det faktisk ikke vigtigt for scenariet, at han er med i lige præcis Rebel, men det var en måde jeg kunne udtrykke at han var politisk og dermed også socialt engageret. Noget andet interessant ved Simon er, at det i fem ud af seks billeder er andre der definerer ham – hvilket skulle lægge op til at han ikke er den mest initiativrige person. Den udvikling spilpersonen Simon kommer til at gå igennem kommer meget an på hvordan hans spiller definerer ham. Dog kunne det være fint hvis han træder i karakter i slutningen af scenariet, hvilket han ikke ligefrem gør i sin rollebeskrivelse. Dette kun ske ved at han står op imod Peter eller ved at give Thomas en skideballe – igen ved jeg ikke helt hvordan du får ham til det, men det er nok noget med at prikke til spilleren på det rigtige tidspunkt. På den anden side, ville det være naturligt hvis Simon er den første der tilgiver en af de andre spilpersoner, og man kan så håbe at de andre derefter følger med. Det skulle være forholdsvis let, ved at lægge nogen vel placerede hvisk ind de rigtige steder i spillet.

Konflikterne

De fire venner har hver især forbudt sig imod hinanden. For at du som spilleleder kan overskue hvem der har gjort hvad, har jeg valgt at lave en lille oversigt over det neden for:

Andrea

Er egentlig Peters kæreste, men Peters bedste ven Jakob er helt klart tiltrukket af hende og hun er nok også tiltrukket af Jakob. Dette trekantsdrama ender med at Jakob er sammen med Andrea, Simon finder dem imens de har sex og vælger at deltage. Thomas ser at Andrea er sammen med to fyre, men genkender kun Andrea – det bliver starten på en af scenariets andre konflikter.

Slagsmålet

Thomas fortæller Peter, at hans kæreste er ham utro. Peter tror i sin fuldskab, at Thomas fortæller ham, at det er ham der har været sammen med hans kæreste. Peter giver Thomas en meget grov omgang bank. Peter husker kun at han har tævet en der har været sammen med hans kæreste, men ikke at det er Thomas. Thomas husker kun at han har fået bank, ikke hvorfor eller af hvem. Denne konflikt er den første der bliver afsløret i scenariet.

Johanna

Er Jakobs lillesøster, som han er meget overbeskyttende overfor. Simon er forelsket i Johanna og det er sådan en slags offentlig hemmelighed – alle i veneflokken ved det også Jakob. Men Thomas kommer i sin fuldskab til at være sammen med Johanna og tag hendes mødom. Ingen af de andre spillere ved dette ved scenariets start.

Omgivelserne

Som før omtalt foregår hele scenariet i en lejlighed på 6. sal i provinsen. Forhåbentlig kender du allerede den slags lejlighed som to unge mænd deler, med alt det rod, gammel opvask og anden

Lørdagsdæmonen

skidt der følger med. Thomas' og Simons lejlighed består af to værelser, en stue, et køkken der leder ud til bagtrappen hvor wc'et er. Der er bad i kælderen. Du kan få spillerne af Thomas og Simon til, at beskrive hver deres værelse, samtidig med at de beskriver deres rollers udseende.

Fra hoveddøren går man direkte ind i stuen, hvorfra man kan komme ind på de to værelser og køkkenet. Stuen er delt i to af nogen bogreoler, så der i den ene ende er et spisebord og stole og i den anden et tv med dertilhørende video og sofa. Der er masser af rod i stuen, herunder resterne af maden fra aften før. Køkkenet er ret lille, men der er det der skal være, herunder også to ugers opvask – dog er der ingen mad i køleskabet, kun et glas syltede chilier og de mugne rester af noget der måske engang var en gryderet. Spilpersonerne kan ikke komme ud på wc'et, da der står en puma på bagtrappen, så vil de noget i den stil må de være opfindsomme – der er f.eks. en håndvask i køkkenet.

Du kan med fordel tegne lejlighedens gulvplan på tavlen i spillokalet inden I starter med at spille eller afmærke de forskellige rum i selve spillokalet, hvis du er til en mere semilive og von Thierske kridtlege.

Pumaen

Den føromtalte puma står på bagtrappen. Pumaen er et sort kattedyr på størrelse med en stor hund. Samtidig er den her puma rigtig ond i sulet. Det kan synes noget mærkeligt, at der er en puma, men jeg har valgt denne løsning fordi det er sket før. Engang i 70'erne slap en puma løs fra Aalborg Zoo. Der gik flere dage inden en slagtermester fandt den ved et tilfælde, da han var på vej ud på sin bagtrappe for at gå på wc. I stedet for at kæmpe sig vej til toilettet, gik han tilbage til sin lejlighed og ringende til politiet, der kom og skød pumaen. I dag står bagtrappepumaen (udstoppet) i Aalborg Zoos udstillings lokaler, med et lille skilt hvor man kan læse historien.

Pumaen er med i scenariet for at spillerne ikke bare går ud af bagtrappen – hvilket ellers ville være oplagt, nu hvor fordøren er gået i baglås. Ydermere er den et dejligt surrealistisk element i historien. Det er vigtig at du gør spillerne klart, at de ikke bare kan eller skal nedkæmpe pumaen og at scenariet ikke blot er en urban safarijagt. På den anden side er det ikke meningen at pumaen skal

Lørdagsdæmonen

dræbe nogen af spillerne, men den kan bide og kradse lidt i dem, hvis de ikke tidligt indser at pumaer er farlig.

Spillerne kan finde på mange gode ideer, men selv om de finder på at rykke gulvbredere op eller binde lagner, så kan de ikke komme ud af lejligheden. Der er jo ikke mindre end to højere magter der modarbejder dem.

Varmen

Som før omtalt bliver lejligheden langsomt varmere og varmere i løbet af scenariet. Det er ikke noget du nødvendigvis behøver, at bruge forfærdeligt meget energi på i dine beskrivelser. Du kan blot i starten komme med henkastende bemærkninger om, at det er en varm dag og sådan. Senere i scenariet kan du så på forskellige tidspunkt gøre spillerne mere opmærksom på, at det gradvist bliver varmere og varmere, ved simpelthen at fortælle dem det. Denne effekt vil virke bedst, hvis du bruger den når spillet er ved, at gå i stå. Du kan jo forsat lade temperaturen stige indtil de går i aktion igen. Jeg forestiller mig, at det især er i efterspillet du kan bruge denne effekt, men det virker nok bedst hvis temperaturen stiger mere eller mindre løbende igennem de forgående scener. Det skal helst være sådan, at hvis spillerne forbliver ubeslutsomme, så går de ikke bare fra at havde det lunt til at brænde ihjel på få minutter – da det ret let kommer til at virke som en dårlig undskyldning for at standse scenariet, så man hurtigt kan nå i baren.

Scenerne

Der er tre forskellige slags scener i dette scenarie. En startscene som det er meningen at du skal spille som du normalt spillede scener. Fire fortællerscener, hvor din opgave kun er, at starte scenen med en beskrivelse og derefter sige til en af spillerne at han/hun skal fortælle sin spilpersons historie, der er beskrevet på deres rollebeskrivelse. Det er også din opgave, at afslutte fortællerscenerne. Du må godt give spillerne lidt tid til, at udspille de mest umiddelbare reaktioner på fortællingerne, men heller ikke mere – her må du godt brug en hård klippeteknik og f.eks. hoppe en time eller to frem i handlingen. Til slut er der efterspillet, her er det meningen, at du virkelig

Lørdagsdæmonen

giver spillerne rum til, at komme til en eller anden afklaring – kun afbrudt af dig, når du synes det skal blive varmere i lejligheden.

Forspillet (opvågning)

Spilpersonerne vågner og finder ud af de er fanget

Spilpersoner vågner hjemme i Thomas' og Simons lejlighed. De har alle tømmermænd og ellers fysisk ubehag. Du kan lade spilpersonerne vågne i omvendt rækkefølge af hvornår deres scene ligger i scenariet. Så det bliver Simon først, så Thomas, derefter Jakob og til slut Peter der vågner. Du kan vække dem langsomt og spille deres opvågning enkeltvis, så til at starte med de kan få lov til at definere deres roller op imod dig i stedet for de andre spiller. Derudover kunne det være fedt, hvis alle forbrydelserne bliver antydnet i denne scene.

Når Simon vågner ude i stuen, kan han have ondt i brystet, uden at vide hvorfor. Du kan beskrive hvordan han nok har det bedst med, blot at ligge helt stille. Her kan han så ligge og kigge over på Peter, der også ligger i stuen. Efterhånden går brystsmerten væk og kommer ikke tilbage i løbet af scenariet.

Thomas vågner i Simons seng og har ondt over hele kroppen. I denne scene er det nok bedst, at beskrive hans smerte i dens totalitet uden at komme alt for meget ind på, hvor på kroppen det er han er gået i stykker. Om han har knækket tænder eller har flænger i ansigtet kommer nemlig an på Peters beretning om slåskampen. Thomas ligger kun i underbukser og der er så blod på. Det er dog ikke hans eget, men Johannas (hun var jo jomfru). Den er nok fedest hvis det er en anden spilperson der opdager dette, altså senere i scenen – og helst ikke Jakob, da man godt kan få for mange vink med vognstænger. Udover sine smerter har Thomas også rigtig meget rygetrang.

Jakob vågner med dårlig samvittighed, der giver sig til udtryk ved at han har grædt i søvne og en meget onskabsfuld kvalme. Derfor vågner han med tåre på sin kind og er nok næsten på vej ud på bagtrappen før han helt kommer til sig selv. Lad ham dog opdage, at der er blod på det lagen han har sovet på. Det er selvfølgelig hans lillesøsters, men det behøver han ikke vide endnu. Alt efter

Lørdagsdæmonen

hvor vild du er efter, at sætte pumaen i spil, kan du enten lade ham kaste op i håndvasken eller lade ham nå ud på bagtrappen. Han kan endda kaste op på pumaen, hvilket den ikke bliver mere fredelig af.

Peter vågner til sidst og har ikke synderlige tømmermænd. Til gengæld er han stadig bagstiv og monster sulten. Peter er derfor nok den der først prøver fordøren og opdager at den er gået i baglås. Det giver god mening, at Peter har det nogenlunde, da det er ham der starter med at fortælle – og det helst ikke skulle blive alt for stenet.

Da der er ingen mad eller cigaretter i lejligheden og da mindst to af spillersonerne er rygere og en er sulten, går der nok ikke lang tid før de finder ud af de er låst inde. Lad dem bare trisse lidt rundt inde i lejligheden, så spillerne kommer ind i deres roller, men lad der heller ikke gå så lang tid, at de begynder at finde ud af alt for meget af det der er sket aften før. F.eks. er det vigtigt, at Peter og Thomas ikke kommer til at tale for meget sammen – det vil ødelægge den næste scene.

Peters scene

I denne scene praler Peter med hvordan han har fucket en eller anden fyr op, og finder ud af han har tævet Thomas og uden grund.

Når du synes spillerne er kommet ind i rollerne og så småt har kommet sig over, at de ikke kan komme ud, starter Peters scene.

Selve scenen starter du med, at lave en beskrivelse – så det kan blive kendetegnet for spillerne, at der er sket et scenskift. Derefter skal du kommunikere til Peter, at han skal fortælle sin historie. Det kan du gøre ved, at hviske det til ham, kaste papir efter ham eller simpelthen spørge ham om han ikke har en historie han gerne vil fortælle. Hvis Peter i sin fortælling kommer ind på hvor han slog sin modstander, kan du ind i mellem afbryde ham og fortælle Thomas at han har slået sig det samme sted. Det skal undervejs i Peters fortælling komme frem, at han er tæsket Thomas.

Lørdagsdæmonen

Her er det så meningen at der kommer en reaktion fra Thomas, hvis Thomas' spiller ikke selv lige er op til at spille sur, må du godt spørge ind til, hvordan han har det med at nok bare sådan er blevet tæsket. Hvis han ikke ønsker at reagere på situationen, så prøv at provokere ham til han gør. Du må godt sætte et eksempel her. Når han har spillet dette, er det tid til at klippe igen.

Jakobs scene

Jakob fortæller om hvordan han har været sammen med Peters kæreste, Andrea.

Her starter du igen med en beskrivelse, denne gang en lidt korter end før. Derefter er det Jakobs tur til at fortælle, hvilket du skal lade ham vide.

Prøv at kontrollere Peters vrede under fortællingen, det kan du gøre ved at hviske til ham, at han skal spørge ind til fortællingen i stedet for at lukke af for den. Du kan også bare åbent spørge Peter om han ikke har nogen spørgsmål til Jakobs historie, hvilket han forhåbentligt har.

Hvis Peter reagerer voldeligt, skal du klippe væk før Peter når at slå Jakob ihjel, men Peter må stadigvæk godt lige få lov til at spille noget af sin vrede ud. Hvis du klipper lige inden Peter skal til at slå Jakob kan du starte næste scene, med at beskrive hvordan Jakob har fået nogen tæsk. Hvis Peter ikke reagerer voldeligt, så bare klip efter Peter har fået et stykke tid til at spille sin retfærdige harme ud. Det er også her, ligesom i sidste scene, meningen at der skal komme en eller anden reaktion fra Peter på Jakobs fortælling. Men disse delefterspil skal ikke tage alt for lang tid, det er kun den umiddelbare reaktion der skal udspilles i disse.

Thomas' scene

Om hvordan Thomas har taget Johannas mødom.

En pige der er Jakobs lillesøster og Simons store kærlighed.

Lørdagsdæmonen

Lige gyldig hvilken beskrivelse du vælger til denne scene, er det måske på tide at få spiller til at deltage i beskrivelserne, som forklaret tidligere i scenarieteksten.

Ellers skal du være opmærksom på de samme ting i denne scene, som i den forrige. Blot med den forskel at det er Jakob, du skal være opmærksom på i denne scene. Du klipper også forholdsvist hurtigt efter Thomas er blevet færdig med hans fortælling. Husk varmen

Simons Scene

Simons bombe handler om at han også var med til at kneppe Andrea, noget der kommer ligeså meget bag på Jakob, som på Peter.

Først og fremmest så prøv primært at bruge spillerne til at beskrive denne scenes udgangspunkt. På dette tidspunkt skulle spillerne, nok have fanget strukturen i scenariet. Vi kan kun håbe på, at Simons bombe er interessant nok i sig selv. Der kommer nok mere forbløffelse, end vrede ud af denne scene. Til slut klippes der til efterspillet.

Efterspillet

Hvor spilpersonerne skal finde frem til en eller anden afklaring.

Jeg foreslår at du starter scenen med, at høre spillerne om hvor der spilpersoner befinder sig i lejligheden, prøv at se om du ikke kan få dem til, også at beskrive deres omgivelser og deres sindstilstand. Derefter skal du faktisk træde et skridt tilbage og forhåbentlig se spillet udfolde sig.

Der er dog en chance for at det ikke går så let. Hvis det ikke gør er der heldigvis nogen værktøjer, du kan bruge til at aktivere spillerne med. Det første er varmen, men det fortæller ikke spillerne direkte, at de skal finde en afklaring. Det er ikke altid små subtile tegn virker.

Et andet værktøj er at give spillerne ro. De må godt sidde og surmule i et stykke tid, på et eller andet tidspunkt er der nok en eller to spiller der ikke rigtig gider, kun at spille solo. Så sker der normalvis en af to ting, den ene er at de henvender sig til dig som spilleleder og vil have dig til at

Lørdagsdæmonen

gøre noget. I en sådan situation er der ikke andet, at sige at der faktisk ikke er så meget du kan gøre, men du kan foreslå spilleren, at kontakte en af de andre spilleres roller og prøve at finde en eller anden form for afklaring. Den anden ting der kan ske er, at den spiller der ikke gider at kede sig mere, netop prøver at spille op imod de andre roller og derved klare de det selv.

Du kan også snakke med spillerne om hvordan deres roller har det og hinte kraftigere og kraftigere til at deres rolle måske skulle snakke med de andre roller om situationen.

Det sidste værktøj jeg kan komme på er, at du går ind og instruere spillerne. Det er lidt at gøre vold imod, den psykoanalytiske tanke med scenariet, men at spillerne får en god oplevelse er vel altid det vigtigste i et scenarie.

Selv er jeg nervøs for, at køre denne scene. Som spilleleder er jeg normalt ikke glad for, at give magten fra mig, men hvis den virker – er jeg sikker på det kan blive en rigtig kraftfuld scene. Det er vigtigt at huske at der altid er en udvej. Man kan brænde spilpersoner i stykker, hvilket et eller andet sted faktisk giver mening. Du kan altid påstå, at de i virkeligheden var døde og kommet i helvede – hvorefter du som afslutning kan beskrive starten af første scenen igen.

Hvis spillerne rent faktisk spiller deres roller kan det ikke gå helt galt, det er vigtigt at huske, at selv om total tilgivelse er at foretrække, så må de også godt finde afklaring på anden måde – ved f.eks. at dræbe hinanden eller blot kaste rundt med møblerne (kun spillernes fantasi sætter grænsen). En afklaring behøver ikke være total, der må gerne være noget der stadig ikke er kommet helt på plads, som det f.eks. kan være efter man blot har tæsket en der faktisk har svigtet en. Det vigtige er at der har været reaktion og samspil mellem spilpersonerne i denne scene. Når de når en afklaring eller noget nærliggende, så går fordøren op med et magisk klik og spilpersonerne kan løbe væk fra hinanden eller gå sammen ned på Burger King – hvad de gør bestemmer spillerne.

Som epilog kan du prøve, at få spillerne til at forklare hvad der så sker. Hvis spillerne slutter som uvenner, hvad så med Thomas' og Simons lejlighed? Hvad sker der, hvis to af spilpersonerne møder hinanden en uge efter nede i byen? Hvad sker der hvis der er gået et år eller ti år? Her skal du nok huske på, at Simon, Jakob og Thomas går på gymnasium sammen – men hvad med årene efter?

Lørdagsdæmonen

Hvis de tilgiver hinanden, forsætter de så som før eller er noget forandret for evigt? Er deres venskab herefter blevet stærkere eller føles det hult herefter? Kunne man forestille sig, at denne begivenhed var det tidspunkt hvor disse fire venner gik fra at være store børn til unge voksende?

Hvis du ikke giver at høre på spillerne snakke mere, kan du også selv fortælle hvad der videre sker.