

Udsigten til Guldborg Sund



Af Thais Laursen Munk

oprindeligt skrevet til CONtrafaktisk 2014

Obligatoriske 90'er citater

- *Joe: Now, this being the nineties, you just can't walk up to a guy and smack him in the face. You've got to say someting cool first, you know what I mean?*

Jimmy: Yeah, like "I'll be back"?

Joe: Yeah, only better than that. Like, if you hit him with a surfboard, you'd say...

Jimmy: Surf's up pal!

Joe: Yeah, somtehing like that.

-The Last Boy Scout

- *"I **don't** have low self-estim...I have low esteem for everyone else."*

-Daria

- *"De siger jeg er håbløs, de siger jeg spilder min tid*

De siger at det er for dumt jeg ikke styrer en skid

Jeg ku' nok hustle mig til noget mere måske

Men jeg har hvad jeg vil ha' så hvorfor sku' jeg dog det?

Jeg har ikke jokket på nogen for at stå hvor jeg står

Jeg har ikke fedtet for nogen for at få hvad jeg får

Jeg er ikke særlig interesseret i, at andre misunder mig

Jeg misunder ingen der har andre folk under sig

Hvis nogen de kan li' det, så lad dem komme til

Så lad dem albue alt muligt alt hvad de vil

Og lad dem kalde mig håbløs - hvis det' det ord de vil bruge

Så længe jeg er håbløs, så er der håb endnu "

Håbløs, Østkyst Hustlers

Inspiration: Fucking Åmål, The Last Boy Scout, **Daria**, X-Files, Østkyst Hustlers, Tori Amos, Jazzmatazz, Megadeth, Cardigans, Massive Attack, Forrest Gump, Dizzy Mizz Lizzy, The Offspring, Smashing Pumpkins & Alice in Chains.

Derudover skal P7 Mixs 90'er playlist¹ og Jan Gintsergs afsnit om Nysted om "Gintberg på Kanten" også nævnes som både god underholdning og inspiration til henholdsvis perioden og Lolland-Falster.

¹ Kan downloades på: http://podcast.dr.dk/P7M/maraton/2013/maraton_1308251003.mp3

Indholdsfortegnelse

Velkommen til.....	4
Tak til.....	5
Aldersgrænse?.....	6
Hvorfor 90'erne?.....	6
Struktur.....	6
At køre "Udsigten til Guldborg Sund".....	8
Forskellige typer scener og teknikker.....	8
Soloscener.....	9
Andetsstedsscener.....	9
Monolog.....	9
Musikken.....	9
Liste.....	10
Spilpersonerne.....	10
Begyndelsen på scenariet.....	11
Opvarmning.....	11
Scene 1: Fest.....	12
Scene 2: Soloscene.....	12
Scene 3: Forældremøde.....	12
Epilog.....	12
Lokationer.....	12
Liste over lokationer.....	12

Velkommen til

Velkommen til. "Udsigten til Guldborg Sund" er et projekt med nogle år på bagen. Scenariet kommer af to udkast til scenarier, det ene af mig selv og det andet af Uffe V. Jensen. Jeg forsøgte i 2003 at deltage i Viking Cons aktivitet "123 scenarier" (arrangeret af Bjarne Sinkjær), hvor at man har 123 minutter til at skrive et scenarie på. Det lykkedes mig ikke, men jeg hyggede mig voldsomt og fik lavet nogle halvfærdige karakterer, som senere har tjent som en inspiration til det her scenarie.

På TRoA-con 2006 havde jeg fornøjelsen af at spille "Woodsby" af Uffe V. Jensen, der heller ikke var helt færdig, men som til gengæld havde en fed spilgruppe af karakterer. Vi ignorerede vist til gengæld i ret høj grad plottet (undskyld Uffe!) og gik amok som teenagere. Uffe har været så flink og rar og give mig lov til at stjæle med arme og ben fra hans scenarie. Tusind tak for det, for ellers havde jeg ikke haft et scenarie. Så ja.....scenariet har kun lidt over 10 år på bagen, omend at jeg "kun" har decideret arbejdet på scenariet on-off i to år.

"Udsigten til Guldborg Sund" foregår på Lolland-Falster i 90'erne. Der er 5 karakterer, som går i samme klasse på Nykøbing Falster Realskole i Nykøbing Falster i skoleåret 1996/1997. Det er et drama, med mulighed for en lykkelig slutning. Scenariet handler om 5 mennesker, deres forhold til hinanden, omverdenen og deres eget selvhad. Det er en historie med den banale og vigtige pointe at livet er smukt, at livet *er* værd at leve, selv i den danske provins i 90'erne.

Jeg skal ikke lægge skjul på at "Udsigten til Guldborg Sund" er skrevet ud fra en teupartisk vinkel. Jeg gik i gang med ideen fordi at jeg havde et behov for at tale med min indre teenager, tale med mit gamle "jeg" og få pillet op i nogle gamle sår så de kunne hele. Jeg skriver dette for at stå ved grunden til at skrive det som jeg skriver og ikke mindst fordi at det lykkedes over alt forventning.

Tak til

Uden de følgende mennesker havde dette scenarie ikke været muligt:

- Uffe V. Jensen, sej og hardcore aalborgenser (eller slet og ret aalborgenser) for den oprindelige ide og at give mig lov til at bruge den til noget helt andet end det han oprindeligt havde skabt
- Bjarne Sinkjær for i tidernes morgen at afholde ”123 scenarier” på Viking Con 2003, hvor at dele af scenariet (bl.a. dets placering i Stormstrøm Amt og teenagere som hoved- og spilpersoner) oprindeligt opstod.
- Anne Vinkel, en af jordens rareste mennesker, for støtte og feedback

Derudover en stor tak til:

- Troels Ken Pedersen, et andet rart menneske, for støtte og ideer
- Oliver Nøglebæk, en af de bedste mennesker i verden at få feedback af, for fed feedback og masser af hipster-jokes.
- Louise Floor Frellsen for at vise hvordan ”Udsigten til Guldburg Sund” skulle spilles og generelt være kickass-teenager i det seje scenarie Ellekvinden af Terese Nielsen
- Søren Werge for mastering og opbakning
- Kasper Nørholm for kærlig kritik af både scenariet og min ydmyghed overfor værket
- Derudover skal der også lyde en stor tak til alle mine fantastiske spillere på CONtrafaktisk 2 i Hillerød, januar 2014,. De greb scenariet, gjorde det til deres eget og overgik alle mine forventninger.

Aldersgrænse?

Det kan virke sært at proppe en aldersgrænse/en anbefalet alder på et scenarie som "Udsigten til Guldborg Sund", men meget af oplevelsen består i at man selv har tilknyttet følelser til perioden og kan huske musikken som er tilknyttet scenariet. Derfor er der foreslået en aldersgrænse for scenariet når det er sat op på en con, selvom det sagtens ville kunne køres for et andet publikum. Tanken er også at man ved at være i slutningen af tyverne kan forholde sig til det at være teenager uden at benytte sig af humor som forsvarsmekanisme for at distancere sig fra at man selv har været på en lignende måde. Det har sidenhen vist sig at det kan folk på 23 også (tak til Beatrix for det!) i skarp modsætning til mine forventninger. Det ville jeg ikke have kunnet, da jeg var 23.

Derudover tror jeg at man skal have levet i 90'erne for at kunne sætte pris på hvor kikset og fed en periode det var på nogle områder. Især fordi at det i 90'erne rent faktisk var sejt at være outsider og ikke passe ind².

Hvorfor 90'erne?

Scenariet foregår i 90'erne af flere grunde. Til dels fordi at mange af mine inspirationskilder (f.eks. Daria) er fra 90'erne. Derudover har jeg som tidligere nævnt taget udgangspunkt i mine egen minder som inspiration som livet som teenager i en træls by omgivet af trælse mennesker i 90'erne.

Struktur

"Udsigten til Guldborg Sund" er et forholdsvis løst scenarie, hvor spillerne og du bidrager med det meste af handlingen. Det vigtigste i scenariet er karaktererne og scenariet skal køres ud fra en vinkel om at man konsekvent har karaktererne og deres relation i centrum. Spilpersonerne fylder mere end scenariet, for der er ikke voldsomt meget scenarie som sådan.

Rammerne i scenariet består af følgende:

- ◆ Skoleåret 1996/1997 fungerer som tidsperioden for scenariet, altså scenariets "nu". Der er også muligheder for flash-backs med karaktererne fortid.

² Har jeg vist læst et eller andet sted. Uanset hvad er det tilfældet i dette scenarie.

- ◆ Scenariet foregår generelt i Nykøbing Falster og omegn. Der er mulighed for at gruppen tager på skolerejse en gang³, men Nykøbing Falster er omdrejningspunkt for scenariet.
- ◆ Spillerne har kan altid foreslå scener. Det er dit ansvar som spilleleder at instruere og styre scenariet i den rigtige retning. Som udgangspunkt skal du endelig "sige ja" til spillernes forslag, men tag byg på endelige mere på og skub det i den rigtige retning. Sørg derudover for at der ikke kommer til at gå for lang tid med at diskuterer kommende scener. Man kan hvis det bliver nødvendigt tage udgangspunkt i skoleåret og hvad der sker der (efterårsferie, juleferie, årsprøver, etc).
- ◆ Spillerne har hver deres faste spilperson. Der er derudover en gruppe NPC'er, som er korte karakterer på bagsiden af karton med en titel foran. Man skal som udgangspunkt spille samme biperson hele vejen igennem scenariet hvis det lader sig gøre. Det er ikke meningen at man kommer igennem alle bipersonerne. Der er mange af dem og mange af dem har muligheden for at åbne op for flere problemstillinger og nye elementer som kan indgå i scenariets historien. Altså er spillerne nødt til at prioritere hvad de vil udforske.

Jeg har som udgangspunkt skrevet de første scener der introducerer karaktererne og settingen. Scenariet slutter efter at man på den ene eller anden måde har udspillet spilpersonernes konflikter (f.eks. Klemens og hans fortid i Aalborg, Kathrines vrede, etc). Det betyder ikke at det er endt godt, bare at det er sluttet på den ene eller anden måde. At karaktererne har fået forholdt sig til det.

Det behøver ikke at være en god måde de gør det på eller at det slutter godt. Det handler om at de har taget et markant skridt på vejen væk fra at være børn og til at blive voksne. I den forbindelse er det vigtigt at det er 10 klasse, for det er hver at karaktererne skal træffe valg om hvad de vil gå i gang med bagefter skolen. Der er ikke mulighed for efterskole her, så de er nødt til at gå i en eller anden reel retning med deres liv. Det valg er vigtigt og et omdrejningspunkt for scenariet.

3 Det skal i denne forbindelse lige nævnes at der går tog fra København til Berlin med stop i Nykøbing Falster mens scenariet foregår.

At køre "Udsigten til Guldborg Sund"

Som udgangspunkt er dette et sværere scenarie at spille end at køre. Som spilleleder skal du have sat dig ind i spilpersonerne, bipersonerne, lokationer og forberedt dig ift musikken og perioden generelt. Derudover er der oversigter over hvad spillerne skal have at vide ("Briefing af spillerne") og oversigterne over bipersoner.

Til Con2 havde jeg taget bipersonerne, klippet dem ud og limet dem på karton. Derfor er der en ekstra fil med bipersoners navne som jeg derefter sætte op. Pointen i dette er at skabe et usikkerhedsmoment for spillerne, da man først læser dem når de rent faktisk skal spilles. Min tanke er at det vil give bedre muligheder end hvis spillederen skal spille alle bipersoner, især med scener hvor at der er flere bipersoner med (f.eks. forældre).

De fleste af bipersonerne inkluderer derudover også spørgsmål, f.eks. "Hvordan fik Julie Klemens tvangsfjernet?" Det er centralt, for f.eks. ved de andre spillere ikke at Klemens' plejeforældre er et lesbisk par. De ved bare at han bor hos hans faster. Jeg har ikke beskrevet de her teenageres udseende nærmere. Det er bevidst, da jeg gerne vil lade folk beskrive dem. Især ift Klemens, da hans stil ikke er udvalgt fra min side på grund af hans baggrund som social svigtet.

Udfaldet af hver scene afgøres igennem spillet, men man bør informere spillerne om at feel-good følelsen kun kommer hvis spilpersonerne har haft det skidt. Feel-good i rollespil og de fleste andre medier kræver at karaktererne er gået en masse lort igennem, som de kan forholde sig til. Så hvis karaktererne ikke får knust nogle af deres drømme, såret deres venner, ødelagt deres dates, etc. så oplever de ikke lettelsen og glæden ved at løse deres problemer og forholde sig til hvem de er ved at blive til som voksne. Derfor har jeg også lagt det op til spillerne at de kan være ubehagelige overfor hinandens karakterer ved hjælp af bipersonerne. Derudover skal du som spilleleder være parat til at være ubehagelig overfor karaktererne, så deres problemer føles reelle og ikke bare som teenageagtigt trivialiteter.

Forskellige typer scener og teknikker

De fleste scener i scenariet er typisk rollespil, hvor at det er tydeligt hvad der er på spil i scenen

mellem karaktererne i scenen, uanset om det er en nutid scene eller et flash-back. Jeg vil derudover lægge op til to andre typer scener, som er beskrevet nedenfor. Scenariet begynder med en scene af hver type for at gøre det tydeligt hvad hver type handler om.

Soloscener

Soloscener er ofte grænseoverskridende, da det i bund og grund er teater, men man kan bruge dem til at komme ind under huden på en af karakter. Her er tanken dog at man kan interagere med den karakterer, der er i centrum. Det kunne f.eks. være Camilla, der render rundt alene hjemme og hører "I just wanna be with you" med E-Type og udstiller hvordan at hun vitterligt er forelsket som man er det når man er 16.

Derefter kan man som tilskuer kan stille spørgsmål til personen om vedkommendes indre tanker og lignende. Soloscenerne spilles ud med den kombination af liveelementer og beskrivelser som spilleren i centrum er tryk ved.

Andetsstedsscener

Disse scener foregår som sådan set "andetsted", men foregår uden de faste spilpersonerne. Tanken er at man dermed kan spille forældremøder, flash-backs, etc. Der er altså tale om alle scener hvor spilpersonerne ikke er med, men hvor at det er interessant at se resultatet udspillet.

Monolog

En anden vigtig teknik i scenariet er at spillerne har mulighed for at lave monologer og belyse hvad der foregår inde i hovedet på deres karakterer. Det er især vigtigt da nogle af karakterne ikke altid siger hvad de mener og fordi at forvirring om hvad folk i virkeligheden føler og mener er en del af det at være teenager. Dette værktøj er vigtigt, da karakterne har elementer af at være tavser og/eller konfliktsky, hvilket ellers er blasfemisk i rollespil.

Musikken

Da jeg satte scenariet op på Con2 havde jeg anskaffet mig en tåbeligt stor mængde 90'er musik til brug i scenariet. Det var nemt med en bærbar og en ekstern harddisk. Som udgangspunkt skal man have fat i plader af de forskellige bands so karaktererne hører, men jeg kan kun opfordrer til at man tager udgangspunkt i hvad man selv kan huske fra perioden.

Liste

Michael	Lukas	Kathrine	Camilla	Klemens
KLF	Depeche Mode	Megadeth	No Doubt	Dizzy Mizz Lizzy
Delirium	Jean-Michael Jarre	Faith no More	Save Ferris	Green Day
Massive Attack	Tori Amos	Alice in Chains	Hedningarna	Johnny Cash
U2	KLF	Smashing Pumpkins	E-Type	The Offspring

Spilpersonerne

Spilpersonerne er allesammen elever i den samme 10. klasse på Nykøbing Falster Realskole. Klemens er ny, Kathrine og Camilla har gået der et par år (og har kendt hinanden i 15 år) og Michael og Lukas har kendt hinanden siden 2 klasse. Alle karaktererne er teenagere med problemer der er lige større end hvad der er normalt. De har allesammen på forskellige måder oplevet svigt og er allesammen på forskellige måder mennesker, der mangler at forstå nogle fundamentale problemstillinger i livet. Det er gjort ud fra en tanke om at man først få feel-good effekten ved at karaktererne lærer at stå ved dem selv, acceptere hvem de er, hvem de vil være og deres liv i det hele taget. De *er* dårlige mennesker og de behandler ikke altid deres omgivelser rimeligt. Det er en der gode grunde til. De er teenagere og tilmed er de ikke blevet behandlet ordenligt af deres omgivelser. Og ja, dermed afspejler de sikkert også en del rollespillere.....

■ *Camilla Knudsen*

Kathrines søster. Flipperagtig type, som ikke ikke kan finde ud af elske sig selv. Camilla er så sød at hun glemmer at være så sød ved sig selv. Er faldet pladask for Klemens, muligvis på grund af at han udstråler et behov for at blive frelst.

■ *Kathrine Knudsen*

Camillas søster. Vred og sortklædt, som ikke gider ikke passe ind bare for at passe ind. Hun kan ikke finde ud af vreden og hendes behov for opmærksomhed. Er spydig, selvironisk og egocentrisk uden at være klar over det.

■ *Lukas Isholdt Westerberg*

Musiker, spiller klaver og keyboard. Han gider ikke ting der ikke udfordrer ham, hvilket får ham til at virke arrogant. Han er ambitiøs og ville egentlig gerne være social, men han har svært ved at finde motivationen når der nu ikke er en udfordring. Han er på vej til at blive en bitter kværlant, som er dække for at han ikke er sikker på om hvor langt hans evner rækker (både ift musikken og generelt) og hvad han vil med det.

■ *Michael Dahl Carstensen*

Michael er nørden i gruppen, der primært beskæftiger sig med at lave elektronik. Han er voldsomt dygtig til det og en stor matematisk begavelse, men han gider ikke ligegyldige sociale sammenhænge. Det gør at han ikke gider de fleste sociale ting, men han er faktisk den mindst usikre af karaktererne. Han har nogle problemer med at han stammer og hans mor døde for 3 år siden, men Michael er på mange punkter den mest ligevægtige af karaktererne. Han har bare ikke brug for at sige noget med mindre det er vigtigt.

■ *Klemens Søndergaard*

Klemens er aalborgenser og er blevet tvangsfjernet fra hans forældre i sommeren '96. Han gider ikke. Han har kraftig social paranoia på grund af mange svigt og kan ikke ikke finde ud af at stå ved ham selv. Han er en karismatisk ballademager med svingende livsmod, der oftest laver ballade for at få opmærksomheden han savner. Om ikke andet har han i hvert fald en cool attitude, hvilket har reddet ham en del gange selvom alt i hans liv var noget lort.

Begyndelsen på scenariet

Opvarmning

Opvarmning består af 2 dele.

I den første del laver du og spillerne brainstorm om 90'erne. Hvad husker man af musik, film, tv, computerspil, etc? Hvad har man af minder? Lav det på tavlen, så det er overskueligt og folk kan lade sig inspirere af det undervejs i spil. Efter det diskutter du rollerne med spillerne og fordeler dem (det er her oplagt at inkludere spillernes musiksmag i overvejelser om casting).

Efter at spillerne har læst deres roller igennem og besvaret spørgsmål, kører du den anden del af opvarmningen, som består af spillerne der forbereder sig til en fest. Man skiftes til at stå med front mod de andre spillere og gøre sig klar foran "spejlet". Der er lagt 5 numre specifikt ind med

angivelse af navne for hver spilperson, som kører i baggrunden samtidig med det. [rettes]

Scene 1: Fest

Spilpersonerne er trukket lidt udenfor til en fest, som ingen af dem er vildt oppe at køre over. Klokkeren er lidt over 20 og det er sensommer. Hvad skal der ske?

Scene 2: Soloscene

Det kan varieres hvem der skal køre soloscenen her alt efter hvordan første scene gik. Jeg vil foreslå Klemens, der er i gang med at forholde sig til sit nye liv og hans værelse som flash-back, hvor han lige er ankommet.

Scene 3: Forældremøde

2 af forældrene mødes ude på gangen til forældremøde og falder i snak. Igen afhænger det af hvem af dem der har været i spil, men hvis der ikke er andre så tag Michaels far og Camillas og Kathrines mor. Det vigtigste er dog at det sagtens kan vente med afsløringen af hvem Klemens bor hos.

Epilog

"Udsigten til Guldborg Sund" har ikke nogen klar epilog ala "Hvad sker der med din karakterer bagefter?". Det interessante i scenariet har udspillet sig der, så derfor spørger man blot spillerne om hvad deres forskellige spilpersoner går i gang med efter 10 klasse og ikke hvordan det går dem.

Lokationer

De forskellige lokationer er tænkt som inspiration til baggrunde for de forskellige scener og er derfor ikke med som mere end billeder til illustration og inspiration. Jeg har "lånt" forskellige billeder fra huse der er til salg i Nykøbing Falster. Der er en kortnøgle inkluderet blandt billederne. Derudover er lokationerne følgende og kan passende gennemgås ved at vise spillerne de udprintede billeder. Der er dog ikke billeder for CD foretningen eller Systofte Cross Club, men der regner med at folk sagtens kan forestille sig begge lokationer.

Liste over lokationer

- Nyvej 2, 4800 Nykøbing F (Camillas og Kathrines hjem)
- Skovvej 1, 4873 Væggerløse (hvor Klemens bor)
- Lukas' hjem, Pandebjergvej 25, 4800 Nykøbing F
- Michaels hjem, Islandsvej 16, 4800 Nykøbing F
- Codans plads. Største torv i Nykøbing Falster.
- Nykøbing Falster Realskole. Selvejende privatskole med et godt ry.
- Nykøbing Klosterkirke.
- Havnen. Forskellige steder med frisk luft, ro fra andre og udsigten til Guldborg Sund.
- CD foretningen
- Banegården
- Biblioteket
- Systofte Cross Club, 3 km fra Nykøbing Falster, hvor at Kathrine og Camilla kører motorcross.
- Middelaldercentret
- Guldborg Sund Zoo & Botanisk have
- Vandtårnet. Tidligere vandtårn, men er nu blevet udsigtspunkt med udstilling af kunst.
- Torvet i Nykøbing Falster, inklusiv et springvand med en bjørn.