

Shil fra Verden

Af Asbjørn Olsen

Redigeret af Lars Andresen
Skrevet til Forum 2012





INDLEDNING

Kære spilformidler

Tak fordi, du vil spille mit scenarie og endnu mere tak, fordi du vil læse det. Først og fremmest skal det siges, at du ikke er en spilleder i helt traditionel forstand, men at du i løbet af scenariet spiller en rolle, som de andre spillere. Det at være spilformidler betyder blot, at det er dig, der har læst dette oplæg, og det er dig, som har det overordnede ansvar for at starte scenariet, facilitere opvarmningen og sørge for, at det kører videre.

Du kommer til at spille rollen A, som på mange måder er fortællings hovedperson. Det er i hvert fald sådan, at jeg som scenarieforfatteren ser ham eller hende. A har som udgangspunkt ikke noget defineret køn, men det er jeres spil, og hvis I har brug for at lave A til en ham eller en hende, så gør I bare det.

‘Eksil fra verden’ er en fortælling om ensomhed. Destruktiv ensomhed. Ikke den ensomhed, man selv søger, når man skal slappe af eller skrive en bog. Den ensomhed, der føles som om at livet er en fest, og du ikke er inviteret. Som om du står på den ene side af en rude og banker og skriger, og dem på den anden side af ruden står med ryggen til, og de kan ikke høre dig. Eller vil ikke høre dig. Som er du total isoleret i mørke, og selv om du kan høre stemmer omkring dig, er der ingen der svarer på dine råb.

‘Eksil fra verden’ er delt op i to dele, som I kommer til at skifte imellem. Den ene del er en fortælling, hvor I alle bidrager med en lille bid til historien om A, som sidder helt alene i sin lejlighed i storbyen. Den anden del er historien om A, Den hvide kat, Ensomheden selv og Skygge, som sidder alene tilbage i storbyen, efter solen er gået ned for sidste gang, og verden er gået i stykker. Denne del udspiller sig gennem karakterspil. De to dele forgår altså på to forskellige tidspunkter/dimensioner, men hænger sammen igennem rollen A, tematik og lokation. De to dele bliver også udspillet på forskellige måder.

Scenariet handler ikke om konflikter, og karaktererne har ikke nogen bestemte mål, så bare spil og nyd stemningen og tonen. Husk at fortælle dette til de andre spillere, så de ikke går i panik, efter de har læst deres karakterark.

Spilstart og Opvarmning

Du starter spillet med at fortælle, hvad I skal spille. Du fortæller måske at 'Eksil fra verden' handler om destruktiv ensomhed, at det bryder med klassiske konventioner om opbygning af et scenarie, og at det tager omkring et par timer at spille. Og så sætter du Anthony & the Johnsons med Hope There's Someone på, for at sætte stemningen. (Mp3-filer bliver sendt ud via mail.)

Efter musikken er der opvarmning. I starter med en klipnings-opvarmningsleg. Legen går ud på, at to af spillerne indgår i en scene, imens de to andre har mulighed for at klippe scenen. Scenen udspiller sig imellem en døende patient og rollen A, som er pårørende (I bestemmer selv detaljer), og som skal sige farvel. En af dem, eller begge, har noget vigtigt at sige inden patienten dør. De to uden for scenen kan klippe, når de har lyst, dog med det mål at afslutte scenen på et spændende sted. Spil scenen relativt hurtigt, og tag et par runder, hvor I skifter roller, så alle får muligheden for at klippe. Det er ikke nødvendigvis dig, der skal være A i alle disse scener.

Efter et par runder på hospitalet, sætter I nu en scene, hvor alle deltager. En familiemiddag i enten A's familie eller svigerfamilie, hvor kun I fire er dukket op. Der er konflikter i luften, smid nogle idéer på bordet, inden I går i gang. F.eks. kan det være A's mor ikke synes, at A's kæreste er god nok. Spil gerne på klichéer, det skal nemt at gå til. Scenen slut-

ter, når alle på nær én person har forladt middagsbordet. Kør eventuelt en ekstra scene. Disse scener kan godt trække lidt ud, men I skal ikke være bange for stilheden, det er en del af scenariet tone. Opvarmningslegene hænger sammen med resten af fortællingen. Brug dem til at få opbygget historien om A.

Og endelige kan I komme videre til at læse karakterarkene. Jeg har nogle tanker om, hvilke karakterer der passer bedst til hvilken type spillere. Det er ikke sikkert det passer, men det kan da være det hjælper med at vælge. Så fortæl de andre at;

- **Den hvide kat** passer bedst til den spiller, der er mest tilbagelænet, den spiller der taler mindst, den spiller, der er her for hyggens skyld, den spiller der er mest social, og muligvis den spiller der bedst kan lide at være spillede.
- **Ensomheden** selv er til den spiller, der bruger det meste af spillet på at tænke over sin egen karakter, den spiller der kan lide at indleve, den spiller der godt kan lide at holde monologer, den spiller der gerne vil se sin karakter gå i forfald.
- **Skygge** passer godt sammen med den spiller der bedst kan lide intriger, den spiller der spiller for at vinde, den yngste spiller, den spiller der ikke har noget imod at stjæle scenelyset.

Dine spillere nupper en karakter hver, og du har dit karakterark, og så sætter du Sóley på, med The Sun is Going Down part II.



Del I: Fortællespil

Strukturen i selve spillet er, at I skiftes imellem del I og del II løbende igennem spillet. Du kan se en detaljeret oversigt over scenariet i bilaget Strukturen.

Denne del af scenariet går ganske simpelt ud på at fortælle om A, og dennes ensomme liv i storbyen. I skiftes til hver at fortælle lidt om A, hvor fokus er på destruktiv ensomhed. Du starter del I, og senere kommer de andre til at fortælle. Der er én fortælledele til hver spiller. Fortællingen er rimelig fri, så længe i holder jer til udgangspunktet, og disse to regler;

- A må ikke have positiv interaktion med andre mennesker.
- A må ikke være ude af sin lejlighed imens solen er oppe.
- De to overstående regler må brydes i sidste fortællesekvens. Fortæl dine medspillere dette med det samme.

Efter den sidste spiller har afsluttet jeres fortælling om A, sætter du Woodkid med Wasteland på, og så slutter scenariet.

(Og i øvrigt er jeg sikker på I godt kan finde ud af at fortælle en historie.)

Del II: Karakterspil

Del II forgår igennem 3 scener. I spiller karakterspil ud fra oplæget, dog har I hver især nogle rettigheder som går ud over bare at spille sin rolle.

- A har sit lys, som du kan tænde for at vende tonen til at være positiv og håbefuld i tre minutter.
- Den Hvide Kat kan introducere nye ting i fiktionen, da den faktisk kan se i mørket. Den kan dog ikke introducere karakterer, såsom mennesker eller talende vinflakser.
- Ensomheden Selv kan selv bestemme hvordan den ret fysisk forankres i en bestemt scene. Dette kan ændre sig løbende imellem scenerne.
- Skygge kan på et tidspunkt definere en hemmelighed om A, som alle nu kender.

I del II er solen gået ned, for aldrig at stå op igen. Verden er gået i stykker, og folk er forsvundet. Eller der er nok andre, men det er vist meget lang tid siden I har set nogen. Og så er der jo mørkt. Altså, man kan godt se silhouter og navigere lidt rundt, men man kan ikke se farver, detaljer eller ansigtsudtryk. Og så kan man ikke se skygger eller Skygge.

Del II handler ikke decideret om konflikter, men om frustrationer. Det handler om tone og stemning. Hver endelig ikke bange for stilheden, eller for "ikke at have noget at spille på". Husk at fortæl det til de andre også. Nyd stemningen frem for at gå i panik over stilheden.

DE 3 SCENER

Scene 1: Hjemme

I sidder i A's lejlighed i storbyen. I har lige tømt den sidste dåse tun. Udenfor er der mørkt, farligt og koldt. Herinde er der bare ensomt. A's lejlighed er en lille etværelses med en rodet stue, et tomt køkken og nogle ubehagelige stole.

I løbet af scenen skal hver af følgende punkter ud i spil. Kryds dem af som de kommer frem. I må ikke forlade scenen før jeres mål er opnået.

- A skal fortælle om et minde fra bedre tider.
- Den hvide kat skal fortælle om sit sidste møde med andre mennesker, altså ud over A. Det var ikke en positiv oplevelse.
- Ensomheden selv skal skifte mening om noget.
- Skygge skal fortælle om Solen.

Nå alle fire ting er spillet ud, så kan hvem som helst klippe scenen.

Scene 2: Ude

I står udenfor et supermarked. Der kommer små lysglimt fra det gamle skilt over hovedindgangen. I har lige hørt en lyd inde fra supermarkedet, og er ret sikre på, at I lige så noget bevæge sig. Indenfor står den sidste dåse tun i verden.

Scenen slutter når alle på nær én karakter har forladt scenen. Skygge kan forlade scenen ved at vende ryggen til, eller blive i scenen ved at holde fast i noget. Eller måske endelig rive sig løs fra A? Det giver ikke mening, og det skal det heller ikke.

Den sidste spiller tilbage skal spille rollespil med sig selv i to minutter. I andre må ikke interagere med personen, kun tage tid, og signalere når tiden er gået.

Scene 3: Hjemme igen

I er tilbage i A's lejlighed. Med den sidste dåse tun i verden.

Scenen slutter når nogen vælger at klippe den.





Struktur

1. Præsentation og forventingsafstemning
2. Anthony & the Johnsons, Hope There's Someone
3. Specifik opvarmning I, A og patienten
4. Specifik opvarmning II, A og familiemiddagen
5. Præsentation af karaktererne, spillerne vælger selv
6. Imens spillerne læser, Sóley, The Sun is Going Down Part II
7. Del I, du fortæller om A
8. Del II, første scene, hjemme
9. Del I, en anden fortæller om A
10. Del II, anden scene, ude
11. Del I, en tredje fortæller om A
12. Del II, tredje scene, hjemme igen
13. Del I, sidste fortæller om A, reglerne må brydes
14. Woodkid, Wasteland

Tak til

Lars Andresen
Nille Magnusson
Thomas Mørch Pedersen
Jakob Zimmermann
Emilie Victoria Sonne Birket-Schmidt
Kasper Mosekjær
Kristoffer Rudkjær
Peter Fallesen
Jonas Ellemand
Troels Ken Pedersen
Anna Sigrid Pii Svane

Og alle mine playtesters;

Nis Haller Baggesen
Elias Helfer
Mads Egedal Kirchhoff
Troels Ken Pedersen
Lærke Hvid Pedersen
Ivan Kalatchev
Danny Meyer Wilson

Og inspirationen

Shane Ackers 9, Anthony & the Johnsons' musik, Peter Fallesens Lad Verden Brænde, Adam Elliots Mary and Max, Duncan Jones' Moon, Lars von Triers Nocturne, Ben Lehmans Polaris, John Hillcoats The Road, Sóleys musik, Woodkids musik.

Billederne er skamløst stjålet fra flere forskellige steder på internettet. Blandt andet fra MBHenriksen, Beyzayildirim77, meganbreukelman, Yozue fra DeviantArt.com.

A

Der er vist ikke meget grund til at leve længere. Men det var der heller ikke før.



Skygge, hun har altid været med mig. Jeg ved faktisk ikke præcist hvornår, jeg begyndte at snakke til hende. Men jeg huske tydeligt, da hun svarede tilbage første gang. Hun har altid været et godt modstykke til mig. Rebelsk og viljestærk. Jeg ved ikke hvordan jeg skulle være kommet videre uden hende.

Jeg samlede **Den hvide kat** op, kort tid efter Solen forsvandt. Jeg delte en dåse tun med ham. Han er rar at have med, nu når han kan se i mørket, men han er nu også meget rar at have

med fordi, han er godt selskab. Han holder ofte stemningen oppe og er altid klar med en frisk bemærkning.

Ensomheden selv begyndte pludseligt at snakke til mig. Altså, jeg tror, den har været der længe, og jeg syntes måske også, jeg har hørt den sige noget, men det er først for nyligt, den har været så meget til stede som nu. Jeg ved ikke hvorfor, den ikke er sammen med nogen andre end mig. Jeg har jo både Den hvide kat og Skygge sammen med mig.

Ensom

Kære spiller. A bærer rundt på et stearinlys. Du kan én gang i løbet af del II af scenariet vælge at tænde dette lys. Så længe lyset brænder, skal alle spillere skifte tonen hen imod noget positivt og håbefuldt. Lyset brænder i 3 minutter. Håber du får et fedt scenarie ud af det.

Masser af kærlighed,
Asbjørn

Den Hvide Kat

Jeg er helt min egen
Jeg spinder ikke mere



Nu er er kun A tilbage. A kan ikke redde mig. Og jeg kan ikke redde A. Vi kan bare være her. Sammen. Fordi det er nemmest. Jeg kan se i mørket. A kan åbne en dåse. Jeg har ikke brug for A. Jeg har aldrig haft brug for nogen. Men du skulle da være en idiot, hvis du bider i den hånd, der fodrer dig.

Men A var der, da ingen andre var der for mig. Det var A, der kælede med mig, da resten af verden ville spise mig. Det var A, der gav mig halvdelen af sin dåse tun. Det kan godt være, A er ved at give op nu. Der bliver ikke kælet med mig mere. Jeg skylder ikke noget. Men alligevel.

Ensomheden selv er vist blevet ensom. Den har rendt efter os i noget tid nu, jeg kan ikke helt huske hvornår den dukkede op. Den er lidt et fjols. Den har også brugt

alt for meget tid alene, og nu er det som om, det hele skal ud. Den vil vist gerne være venner. Jeg ved ikke, hvad den laver her. Det er ikke fordi, den har gjort noget godt for A.

Med A følger også **Skygge**. De hænger uløseligt sammen. Hun er meget følsom. Og hun er nærmest mere deprimeret end A. Men hun er god nok på bunden. Og hun plejer at blive glad - for et øjeblik - når jeg giver hende en sød kommentar. Jeg ved ikke, hvad der er galt med hende. Hun burde trives her i mørket.

De kan godt være ret så irriterende, men jeg tror ikke det ville være meget bedre, hvis jeg var alene. Jeg kan jo bare skride, hvis jeg ikke gider dem mere. Desuden er det rart at have nogen at snakke med, også selvom det efterhånden kun er mig, der holder stemningen oppe.

Egenrådig Flabet Skarp

Kære spiller. Den hvide kat er den eneste, der kan se klart i mørket. Det giver dig mulighed for at introducere nye elementer i scenerne. Du kan introducere noget, der ikke er en karakter - så ingen mennesker eller talende vinflasker. Du kan f.eks. introducere et billede af A's mor, en knust flask nogen skærer sig på eller en dåse bønner. Held og lykke med det, og jeg håber du får et fedt spil.

Masser af kærlighed,
Asbjørn

Ensomheden selv

Jeg er en beskytter
Det er deres egen skyld



Jeg har været her siden det første menneske kom til, og jeg vil være her, når det sidste mennesker går herfra. Jeg er her, fordi mennesker har brug for mig. Jeg er her, fordi de har brug for at være alene, fordi de har brug for sikkerhed. Hvis folk var søde ved hinanden, så var jeg her ikke. Jeg er den eneste sande beskytter i denne verden.

Måske er det nu, jeg forsvinder. Sammen med det sidste menneske i verden. Altså, jeg er ret sikker på der er flere. Men der er noget galt. Jeg har kun kunne finde A, der var den eneste ensomhed, jeg har kunne mærke, siden Solen forsvandt.

Folk er bange for mig. De forstår mig ikke, og de forstår ikke sig selv. Når jeg er der, når jeg snakker til dem, så er det noget, de selv har bedt om. Det er dem, der vælger at være ensomme, det er ikke mig der gør det. De kan jo bare gå ud og snakke med nogen.

A er ikke alene, men ensom. Og deprimeret. Jeg er sammen med A, fordi jeg gerne vil hjælpe. Der er ingen grund til at være deprimeret. I sidste ende har verden altid været et farligt og ubehageligt sted. Og A har været alene før. Det er faktisk meget lang tid siden, at A ikke var ensom. Men det behøver ikke være dårligt.

Den hvide kat er helt sikkert den, der er mest enig med mig. Han ved godt, jeg ikke er farlig. Han forstår det positive i at være ensom, friheden og trygheden i kun at være sig selv. Han er fin nok ham katten.

Skygge. Hun er noget for sig selv. Hun vil være fri. Hun har aldrig kendt til mig. Fanget sammen med en anden hele sit liv. Hun er viljestærk. Nok til at rive sig løs fra A, og få sin egne stemme og sin egen vilje. Det er der ikke nogen, der har gjort før. Jeg ved godt Skygge kan være lidt følsom, men hun er sød, og vi er alle sammen lidt kede af det for tiden.

Bange Beskyttende Løgner Tillidsfuld

Kære spiller, Ensomheden selv er ikke rigtig noget fysisk konkret, men den skal alligevel forankres fysisk i hver scene. Det er dig, der bestemmer hvordan Ensomheden selv manifesteres i scenerne, men den skal på en eller anden måde have en fysisk form. Det kan være, den er et garnnøgle, en ranglet mand eller en brændende cigaret. Når formene er valgt, så holder Ensomheden selv den form igennem scenen, men den kan godt være i ny form i næste scene. Jeg håber du får en fed fortælling.

Masser af kærlighed,
Asbjørn



Skygge

Når alt er mørkt,
kan ingen se mig

A og mig er ikke den samme person. Det har vi aldrig været. Bare fordi man hænger sammen, betyder det ikke, man er ens. Jeg har altid været et modstykke til A. Jeg har altid set tingene fra en anden vinkel. Jeg er ikke som de andre skygger.

Jeg ved alt om A. Jeg kender alle A's hemmeligheder. Jeg kender A bedre end nogen anden. Ja bedre end A selv. Jeg er en fast del af A. Uden mig er A ikke komplet. Også selvom det måske ikke er godt for os. Livet er en led kælling.

Jeg er A's slave. Jeg er med overalt. Jeg har ikke valgt det, men sådan er mit liv. Jeg er bundet på hænder og fødder. Så jeg hvisker, og jeg taler og ja nogen gange, så skrider jeg. Og jeg kender A, så når jeg taler, så snor A sig om min lillefinger. Det er det tætteste, jeg kommer på friheden.

Men A er ikke den samme mere. A har ændret sig, siden Solen gik ned. Alt har ændret sig. Det var Solen, der fik mig til at stå frem. Nu flyder jeg bare sammen med alt andet. A kan ikke se mig mere. Eller også kan A kun

se mig. Jeg er så fucking træt af, at alt er mørkt. Det er mig, der er mørk.

A samlede **Den hvide kat** op kort tid efter Solen forsvandt. A delte en dåse tun med ham. Jeg forstår det ikke helt, men han er da i grunden ret praktisk at have med, nu når han kan se i mørket og alt det der. Han kan godt være arrogant, og ret irriterende. Og han fylder ret meget. Men han kan også være sød. Han skal bare indse, han har brug for andre i stedet for at blive ved med at lyve for sig selv. Desuden er der jo en grund til, at han stadigvæk er her. Og det er ikke fordi, han får mad, det er fordi han har brug for selskab. Han ville blive skør af at være alene i mere end 20 minutter.

Ensomheden selv har været med os hele tiden, men den begyndte først at snakke, efter vi fandt katten. Den er flink nok, men den kan godt være lidt for overbeskyttende. Fylder lidt meget. Nogen gange har den bare en enormt dårlig situationsfornemmelse. Der er vel heller ikke så underligt, det er jo trods alt Ensomheden selv. Den er bange. Bange for at dø. Bange for, hvad der sker, hvis A er den sidste.

Empatisk Rebelsk Trist

Kære spiller. Skygge kender A's hemmeligheder bedre end A selv, og i løbet af scenariet kan du bringe en hemmelighed i spil. Det er dig, der bestemmer, hvad hemmeligheden er. Du må selv bestemme, hvordan du introducerer den, men hemmeligheden er et faktum, en sandhed som alle nu kender til, og der ikke kan sås tvivl om. Du må gøre det én gang i løbet af scenariet, og du bestemmer selv hvornår. Jeg håber du får et fedt scenarie.

Masser af kærlighed,
Asbjørn.