

TRUTH



ET SCENARIOE TIL VIKINGCON 2016

AF

MAJ KONDRUP

LASSE BLICHFELDT

Velkommen til TRUTH og tak for at du har valgt at køre scenariet!

TRUTH er et scenarie om hvordan et propagandainstitut manipulerer med sandheden, for at understøtte et autoritært regime. Spillerne spiller medarbejdere ved instituttet TRUTH og arbejder således med, at fabrikere en "sandhed".

Scenariet handler om de dilemmaer, de står overfor, for de ved, at de fabrikere historier og derved fører resten af befolkningen bag lyset, men samtidig er det dem, der forhindrer, at samfundet ender i opløsning og kaos. Hvordan reagerer de? Forbliver de loyale overfor partiet?

Ideen til scenariet kommer fra "1984" af George Orwell (Ministry of Truth, der er propagandaministeriet i bogen) og filmen "V for Vendetta", samt propaganda gennem historien, især i DDR.

Derudover er der nogle scenarier, der har givet inspiration til opbygning og virkemidler: "En dag på kontoret" af Piotr Duda-Dziewierz, "Eden i Haven" af Lasse Arnsdorf Pedersen og "Paninaro" af Oliver Nøglebæk og Kristian Bach Petersen.

Vi ønsker dig god fornøjelse med scenariet!

- Maj og Lasse

Indhold

Scenariets spilleunivers	3
Instituttet TRUTH.....	3
Karaktererne kort fortalt	3
Scenetyper	4
Virkemidler	4
Drejebog	5
Opvarmning	5
Briefing	5
Rollefordeling	6
Scener	7
1. Akt.....	7
Arbejde	7
Hjem	7
Monolog	8
2. Akt.....	8
Arbejde	8
Hjem	9
Monolog	9
3. Akt	10
Arbejde	10
Monolog	10

Scenariets spilleunivers

Scenariet foregår i dystopisk fremtid, hvor ét parti, i daglig tale kaldt "Partiet", sidder på al magten og slår hårdt ned på al modstand. Det er langt hen af vejen op til spillerne at beskrive verdenen, men for at have nogle holdepunkter kan du bede spillerne tænke på DDR, Sovjetunionen, George Orwells 1984 og filmen V for Vendetta. Nogle stikord der kan hjælpe dem i gang kunne være:

- Masser af kæmpe betonbygninger
- Et meget synligt autoritært styre
- Overvågning og tankekontrol
- Propaganda

Instituttet TRUTH

Netop propagandaen er det, som hovedpersonerne arbejder med ved instituttet TRUTH. Når der sker noget i verden, er TRUTH de første, der får det at vide, for det er dem, der skal afgøre, hvilken "sandhed" befolkningen får at vide. Det vil i praksis sige, at de prøver at vinkle hver enkelt historie til styrets fordel. De skal overveje, hvordan de kan få folk til at beundre styret, hade fjenderne og frygte oprør. De er kort sagt det fundament, som styret har bygget sin magt på.

Karaktererne kort fortalt

Nedenfor er en kort beskrivelse af karaktererne. Spillerne er dog i meget høj grad selv med til at forme karaktererne, idet at de til hver akt vælger én af tre muligheder til karakterens udvikling. TRUTH er en organisation, hvor hierarki hersker i mere eller mindre grad og karaktererne er derfor nævnt fra høj til lav i det følgende.

Elanor er teamlederen, den gamle erfarne, som dog oplever, at mange tænker, at hun burde gå på pension.

Adrian blev opdaget som ungdomstalent og har nu været i TRUTH i en del år. Fik en af de andre karakterer, Maggie, ind i TRUTH - de to har nu et hemmeligt forhold.

James var soldat indtil han blev lam fra hoften og ned. Har krigstraumer med i bagagen.

Maggie er meget ambitiøs. Blev hvervet til TRUTH af Adrian til et foredrag, hvor hun viste sig som en af de aktive tilhørere - de to har et forhold til hinanden.

Cathrine den nye, entusiastiske, unge medarbejder.

Scenetyper

I scenariet er der tre slags scener: arbejde, hjemme og monologer. Hver akt består af en arbejdsscene, en hjemmescene og en monolog – dog er hjemmescene og monolog slået sammen i tredje akt.

- **Arbejdsscenerne** foregår på TRUTH, hvor karaktererne udgør en arbejdsgruppe, der arbejder med udvikling af propaganda. I praksis får valget mellem nogle forskellige historier, som de kan køre noget spin på. De skal aftale hvordan historien skal vinkles, hvordan historien skal spredes. En arbejdsscene er sat til at vare ca. 20-25 minutter (forventet, men i sidste ende er det din vurdering som spilleleder), så antallet af historier kan variere, alt efter hvor lang tid de er om den enkelte historie.
- **Hjemmescenerne** ligger i forlængelse af arbejdsscenerne, således at en scene af hver slags er én dag. Hjemmescenerne handler om når karaktererne går hjem. Hver karakter vil få en hjemmescene (evt. kan to karakterer deles om en scene), hvor vi ser på, hvordan personens liv er udenfor TRUTH. Vi ser dem som almindelige mennesker, men samtidig er det i de her scener, de bliver konfronteret med virkeligheden - at der er nogle bitre realiteter bag den "sandhed" de laver. Hver hjemmescene varer ca. 5-10 minutter.
- Karaktererne udvikler sig over tid, også mentalt, hvilket kan være svært at favne i de ovennævnte scenetyper. Hvor vi med arbejds- og hjemme-scenerne spiller nogle dage i karakterernes liv, adskilt af nogle måneder, omfavner **monolog-scenerne**, det der ligger mellem. Hvad sker der i karakterens liv i tiden mellem de dage, der rent faktisk bliver spillet? Hvad tænker og føler karakteren (om bl.a. det arbejde de udfører ved TRUTH)? Scenen køres overordnet set som monolog og spilleren skal have frihed til at forme karakterens udvikling, men i det omfang du finder det hensigtsmæssigt, kan du stille opklarende spørgsmål og evt. hjælpe spilleren med at sætte monologen i gang. Monologscenerne køres skarpt, ca. 2 minutter per karakter.

Virkemidler

Som virkemidler, har vi valgt at benytte billeder i arbejdsscenerne, som spillerne skal opdigte historier, der støtter partiets styre. Vi har valgt billeder, da et billede giver en større mulighed for at lade fantasien digte historier op.

Der i hvert akt er tre valgmuligheder, som den enkelte spiller skal vælge mellem. Dette har vi gjort, for at sætte skred i karakterernes personlige udvikling både i forhold til arbejde og hjemme fronten. Ellers omhandler scenariet meget selve arbejdet på TRUTH.

Drejebog

I det følgende afsnit, er der en oversigt til dig som spilleleder over scenariets forløb med akterne og de enkelte scener. Alle akter består af en arbejdsscene, en hjemmescene og en monologscene - mellem akterne går der for karaktererne et par måneder. Vi følger således karaktererne i deres hverdagsliv på tre forskellige tidspunkter. I 1. akt er der mindst på spil, her skal vi lige i gang og lære karaktererne at kende. Herefter udfordres karaktererne mere i deres syn på TRUTH.

Opvarmning

Vi anbefaler følgende to opvarmninger til scenariet.

Opvarmningsøvelse 1: Nyhedsdigtning

Spillerne får udleveret nogle billeder - til dette kan du i bilaget "Opvarmning" finde et par forslag. Spillerne skal ud fra billedet finde på en historie til det, gerne hvor de drejer det til noget propaganda. Det vigtigste er dog, at de får brugt deres kreativitet til, at opdigte en historie til billedet.

Opvarmningsøvelse 2: Beskrivelse af TRUTH

For at få sat stemningen, skal spillerne sammen beskrive, hvordan TRUTH ser ud. Hvordan oplever de bygningen udefra, når de ankommer til arbejdet? Hvordan føles det, at gå ind af døren? Hvordan er kontoret indrettet? Og hvordan er stemningen derinde?

Denne øvelse virker som en flydende overgang til scenariet.

Briefing

Scenariet indebærer tre akt, som hver indeholder tre arenaer, hvor i spillerne agerer. Der er arbejdet på TRUTH, som også er omdrejningspunktet for scenariet og dermed også karakterernes hverdag. Denne del er den, der fylder mest i scenariet. TRUTH er kort sagt en propaganda avis, som skriver historier, så de på bedste vis støtter parties styre. Derefter kommer der hjemme scenerne, som kort omhandler, hvordan den enkelte eller måske flere af kollegerne på TRUTH går hjem hver for sig eller sammen. sidst og ikke mindst er der monolog-scenerne, hvor man som spiller i hvert akt skal træffe et valg mellem tre opstillet muligheder i forhold til deres personlige udvikling.

Rollefordeling

Scenariet har fem karakterer, hvoraf tre er skrevet som kvinder og to som mænd, men man kan sagtens spille en rolle af et andet køn end den man har i virkeligheden.

Rollerne fordeles i første omgang efter spillernes ønske og først-til-mølle princippet. Du starter med at introducere rollerne kort:

Elanor (81 år, den gamle erfarne medarbejder, gruppens leder), Adrian (35år, blev opdaget som ungdomstalent og har nu været i TRUTH i en del år, lige efter Elanor i hierarkiet), James (29 år, var soldat indtil han blev lam fra hoften og ned), Maggie (24 år, er meget ambitiøs, blev hvervet til TRUTH af Adrian), Cathrine (16 år, den nye, unge, entusiastiske medarbejder). Af disse skal man kun være opmærksom på at James har nogle ubehagelige ting med sig fra fortiden.

Hvis spillerne ikke selv byder ind på karaktererne, kan du fordele dem, som du synes.

Scener

1. Akt

Arbejde

Start scenen med at sige følgende:

Det er en ny dag på arbejdet,

- *Cathrine har sin første dag på TRUTH og er lige blevet vist rundt af Adrian*
- *Maggie har det skidt og har ikke nær så meget energi, som på en normal arbejdsdag*
- *James' øjne har markante sorte render efter endnu en dag uden søvn*
- *Elanor kommer for sent for første gang nogensinde*

Ved scenens start får spillerne præsenteret en historie om, at en kendt samfundskritiker er blevet arresteret for at udgive regeringskritiske artikler (se bilag).

Hjem

En arbejdsdag er nået til ende og hovedpersonerne bevæger sig ud i virkeligheden udenfor TRUTH. Hvordan er resten af deres dag? Spillerne er selv velkomne til at finde på scener, men her er en række forslag:

Adrian laver romantisk middag til Maggie:

Om aftenen er Maggie inviteret hjem til Adrian, der har tilberedt noget lækker fisk. Maggie er ikke helt frisk, og selvom hun plejer at være glad for fisk, forværrer den i dag hendes kvalme. Scenen slutter med, at Maggie bliver nødt til at gå.

Elanor på legepladsen

På vej hjem fra arbejde går Elanor forbi en legeplads, hvor hun ser nogle børn lege. En ældre herre sidder på en bænk kort væk derfra. Han smiler og introducerer sig som Thomas (spillet af en af de andre spillere) og fortæller, at det er hans børnebørn og prøver at komme i dialog med Elanor. Scenen slutter enten med at Elanor går eller at Thomas' kone (spillet af en af de andre spillere) kommer og siger, at det er på tide, at de går hjem.

Cathrine inviteres på bytur:

Cathrines bedste veninde, Sarah (spillet af en af de andre spillere), ringer for at spørge, om hun vil med i byen. Cathrine skal op og på arbejde tidligt den næste dag.

James falder:

James kører en aftentur for at tømme hovedet. Hans kørestol rammer et hul i vejen og han falder ud af den, ned på jorden og slår sig. Folk strømmer til for at hjælpe ham - hvordan har han det med det?

Monolog

Monologen er baseret på de tre valgmuligheder, som karaktererne hver især har skullet tage stilling til i akten. Selvom det først og fremmest skal fungere som en monolog, kan du hjælpe dem i gang med nogle spørgsmål:

- Elanors tre valg handler om, hvorfor hun er enke og hvordan hun har det med det
- Adrians tre valg handler om hans forhold til Maggie, om hvorfor de er sammen
- James' tre valg handler om, hvordan han har det med at gå fra at være i krig til at sidde på et kontor
- Maggies tre valg handler om hendes forhold til Adrian og hvad hun ønsker at opnå
- Cathrines tre valg handler om hvordan hun synes om at arbejde ved TRUTH

2. Akt

Arbejde

Start med at sige følgende:

Der er gået omkring 1 ½ måned siden sidst og en ny dag på arbejde tages hul på,

- *Elanor er endnu flov over, hun kom for sent på arbejde for første gang*
- *Adrian er i en stabil periode og arbejder konstruktivt som han plejer*
- *James knokler ekstra hårdt på i disse dage*
- *Maggie er ved at få energien noget tilbage og har en lidt anden glød end hun plejer*
- *Cathrine er så småt ved at falde til og er ved at have en vis rutine i arbejdsopgaverne*

Ved scenens start får spillerne præsenteret tre historier. Den ene er omkring et flystyrt grundet byggesjusk, den anden er at forsvarsministeren er flygtet ud af landet og den sidste er omkring læk af regeringens hemmeligheder. Spillerne arbejder med en eller flere af historierne (afhængige af, hvor hurtige de er) – uanset om der er nogle af historierne, der ikke bliver spillet, har karaktererne lavet en historie om dem efter scenens afslutning.

Hjem

En arbejdsdag er nået til ende og hovedpersonerne bevæger sig ud i virkeligheden udenfor TRUTH. Hvordan er resten af deres dag? Spillerne er selv velkomne til at finde på scener, men her er en række forslag:

Maggie fortæller Adrian, at hun er gravid:

Maggie har fundet ud af, at hun er gravid. Nu vil hun fortælle det til Adrian.

Politiovergreb:

En af karaktererne (gerne en af dem, der har sin tvivl om TRUTH og partiet) er vidne til en scene, hvor et par politimænd (to spillere) chikanerer en almindelig borger (en anden spiller).

De elendige:

En af karaktererne kommer ved en fejl til at gå igennem et af byens fattige kvarterer, hvor et udsultet tiggerbarn (en anden spiller) kommer hen og spørger efter mad.

Naboen er væk:

En karakter kommer hjem og ser, at døren ind til naboen er sparket ind. Den anden nabo (en anden spiller) fortæller, at personen er blevet anholdt af efterretningstjenesten for regeringsfjendtlig aktivitet.

Flystyrtet:

En af karaktererne får et opkald fra sin mor (en anden spiller) der fortæller, at et nært familiemedlem var på det styrtede fly.

Monolog

Monologen er baseret på de tre valgmuligheder, som karaktererne hver især har skullet tage stilling til i akten. Selvom det først og fremmest skal fungere som en monolog, kan du hjælpe dem i gang med nogle spørgsmål:

- Elanors tre valg handler om, hvordan hun ser hendes position i TRUTH og hvordan hun forholder sig til det
- Adrians tre valg omhandler, hvordan han ser sin fremtid i TRUTH
- James' tre valg er omkring, hvad han drømmer, når han sover
- Maggies tre valg er omkring hendes forhold til, hun er gravid
- Cathrines tre valg omhandler hendes sociale liv

3. Akt

Arbejde

Start scenen med at sige:

Der er gået omkring 2 måneder siden sidst og i dag er der generelt en dårlig stemning på arbejde,

- *Elanor er i syv sind*
- *Adrian tumler med arbejde-hjem konflikt over hans kendskab til at Maggie er gravid*
- *James arbejder mere målrettet end han plejer*
- *Maggie er ved sine fulde fem men en anelse presset*
- *Cathrine har en indre uro*

Ved scenens start får spillerne præsenteret to historier. Den første er om en by, som er gået i stå på grund af strejke og regeringen har sendt militæret ind for at ordne det. Den anden historie er at næstformanden i "Partiet" er fundet død under mystiske omstændigheder. Spillerne arbejder med en eller flere af historierne (afhængige af, hvor hurtige de er) – uanset om der er nogle af historierne, der ikke bliver spillet, har karaktererne lavet en historie om dem efter scenens afslutning.

Monolog

I denne akt er monologen og hjemmescenen slået sammen. Valget og monolog-scenen køres først og går derefter over i hjem-scenen, hvor den enkelte fortæller om hvordan deres liv kommer til at fortsætte.

Monologen er baseret på de tre valgmuligheder, som karaktererne hver især har skullet tage stilling til i akten. Selvom det først og fremmest skal fungere som en monolog, kan du hjælpe dem i gang med nogle spørgsmål:

- Elanors tre valg omhandler, hvordan hun ser sig selv i fremtiden
- Adrians tre valg omhandler hans kendskab til, han skal være fader og hvordan han forholder sig til det
- James' tre valg er omkring, hvordan hans fremtidsudsigter ser ud
- Maggies tre valg er omkring hvordan hun ser fremtidsudsigterne i TRUTH
- Cathrines tre valg handler om hvorvidt TRUTH er vejen frem