



Sisyfos

# Foromtale

---

*af Mads Egedal Kirchhoff*

Anders er helt normal. Han har et godt job, en sød kæreste, penge nok både til det nødvendige og det sjove. Så hvorfor denne tomhed? Han træder ud over molen, mærker vandet trænge ind i lungerne, dødens komme.

Dagen efter ligger han i sengen og mærker dynens varme, kærestens hud. Det er nok. Det er alt hvad han har brug for. Ikke?

Sisyfos er et scenarie om den evige jagt på meningen med livet. Spillerne spiller fire aspekter af Anders' holdninger og følelser, Absurditet, Hedonisme, Destruktion og Kreation. De skændes stædigt om hvad Anders skal gøre og tænke. Dels i underlige drømmescener på tværs af tid og rum. Dels i hverdagsscener om jobbet, børn og Netflix, hvor aspekterne taler gennem Anders' egen mund eller folk omkring ham. Gradvist falder Anders' allerede skrøbelige virkelighed fra hinanden og noget, eller nogen, må forandre sig, hvis han skal blive hel igen.

Scenariet indeholder aspekter af både semi-live, bord- og fortællerrollespil. Det er krydret med diverse små-mekanikker, heriblandt muligheden for at bytte rolle i løbet af en scene.

**Stikord:** Mening, surrealisme, drama, karakter-bytning

**Forventet spilletid:** 3 timer

**Antal spillere:** 4 spillere og 1 spilleleder

**Spillertyper:** Du må gerne kunne lide at spille og skændes ophedet med de andre spilpersoner. Og både være stædig, spille på nuancer og karakterudvikling. Et uopklaret forhold til meningen med det hele er også et plus.

**Spilledertyper:** Du kommer også til at spille et aspekt, Tomhed, som trods at være en biperson, er særdeles sjov og tragisk at spille. Derudover skal du formidle, sætte scener og klippe dem hårdt og skarpt.

**Om forfatteren:** Mads kan ikke dy sig fra at putte faux-intellektuelle Camus referencer i sit scenarie, men lover at videre kendskab til denne ikke er påkrævet. Han påstår hans navn ikke er Anders.

<b>Foromtale</b>	<b>2</b>
<b>Tak til</b>	<b>4</b>
<b>Introduktion</b>	<b>5</b>
<b>Hovedpersonen</b>	<b>6</b>
<b>Tema &amp; Intention</b>	<b>7</b>
<b>Stemning</b>	<b>9</b>
<b>Roller</b>	<b>10</b>
Casting	12
<b>Scenetyper &amp; Mekanik</b>	<b>13</b>
Drømmescener	13
Fysiske scener	13
Byttemekanikken	13
<b>Spillederens Karakter</b>	<b>15</b>
<b>Pacing &amp; Klipping</b>	<b>16</b>
<b>Prolog &amp; Opvarmning</b>	<b>18</b>
Anders	18
Hverdag	18
Surrealisme	19
<b>Scener</b>	<b>20</b>
Akt 1 - Aspekterne	20
Akt 2 - Konflikt	24
Akt 3 - Forening?	28
<b>Oversigt</b>	<b>32</b>
<b>Absurditet</b>	<b>38</b>
<b>Hedonisme</b>	<b>40</b>
<b>Destruktion</b>	<b>42</b>
<b>Kreation</b>	<b>44</b>

# Tak til

---

Tak til Forfatterkollektivet Arbejdstitel for vanvittigt meget konceptudvikling og scenariesnak. Og tak til Lærke især for initiativ, hus og mad.

Tak til forfatterweekenden staben for god feedback og hygge. Især tak til Klaus Meier Olsen for “make us care”. Ingen tak eller lykønskninger til Kristo for at vinde quizen igen, den tølper.

Tak til mine spiltестere, Rune Semey, Marie Skouenborg, Tina Heebøll Arbjørn, Rasmus Sang Park Petersen, Christoffer Hoeck, Anders Würtz, Morten Havmøller Laursen og Martin Dencker Raffnsøe for alle sammen at spille på hver jeres måde og jeres feedback.

Tak til Asbjørn Olsen for som sædvanlig at levere scenarier, jeg kan stjæle ideer fra, selv hvis de ikke er skrevet endnu.

Tak til Lena Kikko Henriksen for ikke at skrive scenariet om den kriseramte, indespærrede nørd, så jeg blev nødt til at gøre det.

Tak til Ann Kristine Eriksen for “I Don’t Like Mondays” som leverede det første startskud til dette scenarie.

Tak til Terese Nielsen for, efter kun et par øl, ved flere lejligheder at snakke fuldstændigt som et stædigt, filosofisk aspekt. Og for at finde de fortabte nutids-r’er.

Tak til Morten Jaeger for feedback og gode kommentarer til det skrevne.

Og tak til Marie Skouenborg for meget gin og scenariesnak og at falde ned i hullet sammen.

# Inspiration

---

Scenarier: Depereo, I Don't Like Mondays, Alien Mind, Søn af Landet, Forrykt, Lad verden brænde.

Musik: Eluvium, især False Readings On og dets cover, Kellermensch, Blueneck, Mogwai, God is an Astronaut, Hammock, Stumbleine og Owsey.

“Litteratur”: Blandet godt fra Camus, Sartre og Kirkegaard, Fight Club, The Weight of Things af Jean Kazez, Steen og Stoffer, Watchmen, Neon Genesis Evangelion og The Sandman.

# Introduktion

---

“Sisyfos” er et surrealistisk og socialrealistisk scenarie om meningen med livet, om den evige jagt på et svar, der måske, måske ikke, eksisterer. Anders er vores hovedperson, et menneske på bagenden af sin ungdom, som har et på overfladen fint og velfungerende liv, men som har svært ved at finde mening og retning i tilværelsen. Hans indre konflikt bliver konkret som han splittes i forskellige aspekter, hvert repræsenterende dele af hans tanker, værdier og følelser: Hedonisme, Kreation, Destruktion og Absurditet, vores fire spilpersoner. Et femte, mere tilbagetrukket, aspekt spilles af dig som spilleleder: Tomhed.

Aspekterne begår en kamp på ord og ideologi meget af spillet igennem, men også med mulighed for forsoning og kompromis. Det foregår dels i semi-live scener i Anders’ næsten almindelige hverdag, hvor aspekterne styrer ham og menneskene omkring ham og bytter krop i flæng. Dels bordrollespil i drømmescener uden for virkeligheden, hvor aspekterne kan interagere direkte og fortælle om surrealistiske verdener.

Scenariet består af en kort prolog, tre akter og en enkelt epilogs scene. Hver akt består af en række bestemte scener, og scenariet er generelt ret lineært, omend scenerne ikke hænger kronologisk eller logisk sammen. Udfaldet i én (f.eks. at Anders dør), påvirker ikke nødvendigvis de andre.

I Prologen introduceres Anders, hans status quo og i bygger lidt videre på den.

Akt 1 introducerer hver af aspekterne, deres forskelligheder og spillets surrealistiske tone.

Akt 2 akt handler om spilpersonernes ideologier, konflikter og skænderier. I løbet af akten eskalerer graden af underlighed, drømmene invaderer hverdagen og aspekterne bytter spillere.

Akt 3 handler om Anders’ eskalerende krise, forværret af aspekternes uenighed. Der bliver givet mulighed for, at rollerne kan udvikle sig, indgå kompromisser og lægge planer for Anders’ virkelige fremtiden. Eller lade være.

Scenariet slutter ved at vi vender tilbage til virkeligheden, og aspekterne bliver til én person igen. Livet fortsætter, men måske forandret i det små.

Du har som spilleleder primært tre opgaver: At formidle scenariets form og indhold, inklusiv sætning af de fleste scener, klippe scener hårdt og skarpt og spille stakkels Tomhed.

*Hvad hvis der ikke er noget som helst, der betyder noget? Eller hvad hvis alt betyder noget? Hvad er værst? - Steen og Stoffer*

# Hovedpersonen

---

Scenariet omhandler én central person, Anders. Han er et almindeligt eksempel på et menneske i den øvre middelklasse i Danmark:

Han er på vej ud af sin ungdom, en cirka 25-35 år, har færdiggjort studiet og fået et rigtigt voksenjob. Han har et sted at bo og sikkert også et banklån, en fagforening og pensionsopsparing. Der er styr på hans liv. Han er i et længerevarende, velfungerende forhold med sin kæreste Katja. De har ingen børn, men om de skal have nogen er et spørgsmål, der ligger og lurker under overfladen.

De mere specifikke og unikke detaljer af Anders' liv er noget, I som gruppe finder på. En væsentlig pointe er, at Anders ikke har nogen åbenlyst alvorlige problemer med ydre årsag. Det der plager ham er internt og mere fundamentalt. Scenariets handler groft sagt om at finde ud af hvad det er og hvordan det kan løses.

*"The price of getting what you want, is getting what you once wanted." - The Sandman*

# Tema & Intention

---

Sisyfos er et scenarie om meningen med livet. Både på et abstrakt plan, om der er en mening i det hele taget, og i givet fald om meningen er subjektivt eller objektivt. Og konkret og anvendt i hverdagen, om man bør dedikere sig til nydelse, arbejdet eller familien, f.eks.. Det er ikke på forhånd givet hvad svaret på disse spørgsmål er, hvis nogen. Det er spilgruppens opgave at arbejde jer frem mod et svar på Anders' vegne. Eller bare en tilgang til, hvordan han overhovedet stiller og løser de spørgsmål.

Mere overordnet er der dog indbygget i scenariet en vis pointe om fleksibilitet og ydmyghed i jagten efter meningen. At man ikke bør låse sig fast på ét svar, men løbende igennem livet revurdere og lytte til de indre stemmer, når der er noget galt. Konkret udformer det sig i. at hver spilperson repræsenterer ét perspektiv på hvad meningen kunne være, og hver især hovmodigt insisterer på, at kun de har ret. I løbet af scenariet vil det blive klart, at den tilgang ikke hjælper på Anders' situation. Der skal indgås en form for kompromis, gennemgås en eller anden form for udvikling eller forandring, hvis hans situation skal ændre sig. Spilpersonerne har dog stadig mulighed for at nægte og forblive stædige og uenige. De har også ret til at fortolke det som en lykkelig eller ulykkelig slutning. Så mere fast ligger den pointe heller ikke. I sidste ende er scenariets vigtigste opgave, udover en god spilloplevelse, at få jer til at tale og tænke over emnet. Det er helt fint hvis I derudover er rygende med Anders' eller scenariets tilgang til livet.

Scenariets titel, "Sisyfos", er navnet på hovedpersonen i en græsk myte. Han prøver og fejler i at indespærre døden og dermed befri menneskeheden fra den. Som straf for dette, bliver han dømt til evigt at rulle en sten op af et bjerg hver dag, som hver eneste aften ruller ned igen. Et i forvejen meningsløst slid, som tilmed bliver nulstillet konstant.

Scenariets titel er dog ikke så meget en reference til denne myte som filosofen Albert Camus' fortolkning af denne. I et essay fra 1942 sammenligner Camus Sisyfos' situation med den grundlæggende absurditet i den menneskelige eksistens. Ligesom at rulle en sten op af en bjerg, har vores egne liv og handlinger ikke nogen iboende mening. Og ligesom stenen, der ruller ned igen, vil frugten af vores arbejde og liv før eller senere blive glemt eller ødelagt. Men Camus er generelt optimistisk anlagt og mener, at Sisyfos ved en accept af det absurde i sin situation og nyde kampen med stenen i sig selv, kan formå at være tilfreds med sin tilværelse.

Igen: Scenariet handler ikke specifikt om, at Camus har ret og at få spillerne til at indse det. Tværtimod kommer spillerne til selv at lave deres egne fortolkninger af Sisyfosmyten i en af scenariets sidste scener. Titlen er mest ment som kraftfuld metafor (Anders er også en form for Sisyfos) og en sjov reference for dem, der fanger den.

Mens scenariet trækker klar inspiration fra filosofi, så er det i praksis noget mere nede på jorden. Det er ikke nødvendigt for dig eller spillerne at være filosofi-belæste. Scenariet handler mere specifikt om, hvordan det er at være menneske i den moderne verden. I vesten. Et sted i den øvre middelklasse. Om de problemer man står tilbage med, når man er privilegeret nok til at have både penge, underholdning og kærlighed. Og hvordan de påvirkes af teknologi, familie- og arbejdskultur. Anders er tænkt til at være en relaterbar person, omend måske ikke sympatisk for alle. Det er grundlæggende et meget first-world-problem, at være ulykkelig, selv om alle ens fysiske behov er opfyldt.

*Man må regne Sisyfos for en lykkelig mand - Albert Camus*



# Stemning

---

Grundtonen i scenariet er seriøs og til tider dystert. Der er tilbagevendende stemning af livsvemod og håbløshed. Selvmord indgår som oplæg eller konklusion i flere scener, omend disse foregår i den surreelle verden og noget distanceret. Der er mulighed for håb og en lykkelig slutning, men det er op til spillerne at gå efter det. Intet i scenariet er ment distanceret, ironisk eller som parodi.

Det sagt, så kan de surrealistiske elementer i scenariet godt blive komiske i deres absurditet. Grænsen mellem "mærkeligt" og "fjøllet" er hårfin. Videre, kan folk komme til at grine som forsvarsmekanisme, så hårde emner ikke kommer for langt under huden. Spillet går ikke i stykker af, at I griner og har det sjovt, så længe det underliggende emne stadig i en eller anden grad bliver taget seriøst. Det er heller ikke nødvendigt at spille scenariet som en tour-de-force af følelser og immersion, hvis det ikke er det, der passer til gruppen. Min erfaring er umiddelbart, at den første halvdel af scenariet ofte er ret sjov, mens alvoren siver naturligt ind derefter, i akt 3 specifikt. Humoren kan også være med til ikke at gøre emnet og stemningen for konstant tung og gøre det mere tilgængeligt.

Som spilleleder håber jeg, at du vil gå til scenariet med en vis grad af alvor og gå efter at spille på nuancerne i scenerne. Derudover er det meget op til gruppen hvordan stemningen lige bliver. Det er i sidste ende også en smagssag, hvordan man kan lide sit rollespil. På Fastaval vil jeg inddele holdene på en akse efter, om folk foretrækker at hygge sig og have det sjovt eller fuld seriøsitet og indlevelse.

*Hvis vi ikke kunne grine ad det meningsløse her i tilværelsen ville der ikke være ret meget at grine af - Steen og Stoffer*

# Roller

---

Rollernes forskelligheder og konflikter er den centrale drivkraft i scenariet. Hver rolle er et aspekt af Anders. De repræsenterer hver en livsfilosofi, en holdning til meningen med tilværelsen, og hvordan man skal leve sit liv efter den. Stemmer for og imod i hans hoved som har fået deres eget liv. De er også forskellige dele af hans personlighed, adfærdsmønstre og følelser. De påvirker også andre end Anders og kan tolkes som større ur-kræfter der findes i alle mennesker. Men de er stadig primært en del af Anders. Derudover har hvert aspekt indbygget svagheder og tvivl i sig. Trods deres natur er de ikke komplet ensidige og har mulighed for at ændre sig i løbet af scenariet.

Her et kort overblik over rollerne:

## **Absurditet**

Stikord: Meningsløshed - Sandhed - Arrogance - Fortvivelse

Absurditet kigger koldt og kynisk på verden. Baseret på videnskab og objektivitet konkluderer den hurtigt, at intet har mening, og folks søgen efter den er absurd. Absurditet har derfor ingen gode svar til, hvad man så skal bruge sit liv på, når man alligevel har det og er mestendels en arrogant nej-hat. Den kan måske lære i løbet af scenariet at objektive svar på subjektive spørgsmål ikke hjælper og lukke op for sin undertrykte fortvivelse.

## **Hedonisme**

Stikord: Nydelse - Selvisk - Kæk - Selvhad

Hedonisme er hvad jeg vil påstå mennesker agere ud fra det meste af tiden. Undgå smerte, maksimere nydelse. Den søger nydelse i alle former og er på overfladen fint tilfreds med det. Den er bevist ufilosofisk, undgår eftertænksomhed. Dens underliggende problem er at dens mangel på ambition og selviskhed leder til selvhad.

## **Destruktion**

Stikord: Forgængelighed - Frihed - Vrede - Frygt

Destruktion er fokuseret på det faktum at alting foregår og hvordan det gør det svært at nyde ting i nuet. På lang sigt, dør vi alle og alt vi har gjort er lige meget. På kort sigt, keder vi os og bliver hurtigt trætte af de ting vi nyder. Destruktion er fuld af vrede, destruktiv og selvudslettende fordi den grundlæggende netop frygter at miste, at kede sig og dø.

## **Kreation**

Stikord: Permanens - Uselvisk - Kærlig - Indbildsk

Kreation er en kombination af velgørenhedsarbejderen og kunsteren. Den er nok den mest optimistiske og idealistiske af rollerne. Motivationen for kreation er den kreative impuls, følelsen af at have gjort nok godt eller udtrykket sig selv. Den tror på meningsfuldhed, omend den i virkeligheden er drevet af følelser. Dens største svaghed er nok muligheden for at blive påvirket af de andre rollers kynisme.

Aspekterne er specifikt delt efter at være forskellige indbyrdes modstridende standpunkter; de dele af Anders' tanker, der ikke kan forenes. Man kan dele dem op i optimisterne, der mener, der er vigtige ting at leve for, Kreation og Hedonisme. Og nihilisterne, som grundlæggende ikke tror på, at der kan være en mening eller værdi. Mere subtilt er de delt over om de bekymrer sig mest om nuet, Hedonisme og Absurditet, eller fremtiden, Kreation og Destruktion. Kort sagt, er der ingen af dem, der vil have let ved at enes, muligvis med undtagelse af Destruktion og Absurditet, der mest er uenige om teknikaliteter.

Opsummeret:

Absurditet tror på meningsløshed, nutid.

Destruktion tror på meningsløshed, fremtid.

Kreation tror på meningsfuldhed, fremtid.

Hedonisme tror på meningsfuldhed, nutid.

Hvis nogen skulle spørge, er rollerne kønsløse; De har ret beset ingen fysisk krop, ingen kromosomer. I tredje-person plejer jeg at referere til et aspekt som "den". De kan dog også godt tolkes hankøn, da de udspringer af sådan et.

## Casting

Jeg foreslår at du caster rollerne, men også spørger spillerne om de er tilfredse med de roller du giver dem, giver mulighed for at få en anden. Grundlæggende skal spillerne have en rolle de kan identificere sig med og er komfortabel med at argumentere ud fra i flere timer. I sidste ende vil spillerne også skulle grave i sig selv for at finde nok argumenter frem. Hvis man ikke grundlæggende ikke forstår, eller kan lide, en rolles standpunkt kan det blive svært.

**Destruktion** er både den mest eksplosive og sårbare rolle. Den er optimal til følelses spilleren, der kan ramme begge ender af den dynamik. Eller, til den stille introverte spiller, som så for en mulighed for at spille. Eller, den spiller du vil nyde at se råbe, men som har mådehold nok til at give de andre spillere plads. **Absurditet** skal ikke gives til en for optimistisk spiller. Vælg gerne den med mest sortsyn. Gå også gerne efter at give videnskabsnørden, den der kan identificere sig med dens objektive synspunkt.

**Kreation** kan fejltolkes som en dørmåtte. Giv den IKKE til en svag spiller. Den har generelt hårde kår, da den essentielt er den eneste der tror på Meningen med stort M. Så giv den til en ekstrovert spiller, der ikke er bange for at tage konflikter og tale sin sag. Rollens relativt mildere personlighed afrunder også godt en ellers lidt for højtråbende spiller.

**Hedonisme** er heller ikke specielt egnet til en svag spiller. Den kan blive stille eller plat i den forkerte spillers hænder. Den egner sig dog stadig bedst til en spiller der er naturligt er kæk og flottenheimer, så længe de også har mådehold og en vis modenhed.

Vurder lidt på dine medspillere, hvad de er for typer under opvarmningen. Har du stadig anelse derefter, så introducer rollerne, vis dem stikordene og lad dem vælge selv.

*Do You Realize - we're floating in space -  
Do You Realize - that happiness makes you cry  
Do You Realize - that everyone you know someday will die  
- Flaming Lips*

# Scenetyper & Mekanik

---

Der er to scenetyper i Sisyfos:

## Drømmescener

Disse er klassiske bordrollespilsscener, hvor I sidder ned og spillerne snakker. Nogle af dem vil også inkludere monologer, eller have fortællelementer hvor en spiller f.eks. skal beskrive et syret drømmelandskab, der repræsenterer hvad rollen tænker på. I drømmescener spiller aspekterne udelukkende sig selv og får mulighed for at snakke direkte til hinanden. Den virkelige, fysiske Anders eller andre bipersoner er ikke med i disse scener. Oftest er disse noget der foregår i, ja, drømme, eller på anden foregår i Anders' hoved. Det er op til fortolkning. Aspekterne har fuld kontrol over den verden, scenen foregår i, og hvis de har lyst, kan spillerne løbende tilføje beskrivelser af smeltende ure og den slags. Det må de strengt taget også godt i den anden type scene, men der vil det nok være mindre relevant.

## Fysiske scener

Disse er synonyme med semi-live, hvor spillerne skal stå op, ud på gulvet og spille med hele kroppen. Oftest foregår scenen i noget, der minder om den virkelige verden og følger Anders' hverdag. Han indgår selv, fysisk, i disse scener, samt bipersoner, som kæresten Katja, chefen eller venner. Alle disse spilles dog igennem aspekterne, aspekterne overtager kroppene på disse mennesker til en vis grad. Personerne i scenen spilles som tilnærmelsesvist virkelige mennesker, men med aspektets agenda og hang til ekstremer. Navnet på denne person vil være en kombination af aspektet og det virkelige menneskes navn. F.eks. vil Kreative-Anders på arbejdet nok være flittig og positivt stemt, mens Destruktions Anders vil dovne den og tage tidligt hjem. Eller pisse på chefens bord eller brænde kontoret ned. Det er stadig op til fortolkning, hvor meget af disse scener foregår i den egentlige, virkelige verden. Det er tilladt at smide syrede elementer og ekstreme handlinger ind i disse scener.

## Byttemekanikken

I fysiske scener kan spillerne derudover bruge en bestemt mekanik: De kan bytte om på, hvem der deltager i scenen, og hvem der spiller hvilke personer. Som oftest vil der kun være to eller tre spilpersoner i en scene ad gangen, men dem, der ikke er med i scenen, kan hive en spiller ud af scenen og sætte sig selv ind i stedet. Spillede denne person en biperson eller Anders selv, spiller den

indtrængende spiller nu den person, fortolket gennem deres eget aspekt. F.eks. kan Absurditets spiller kan hive Hedonisme Katja ud af scenen, for derefter selv at spille Absurditets-Katja. Det bliver gjort rent praktisk ved, at man giver et let klap eller hiv i skulderen på den spiller, man vil erstatte og så stiller sig der, hvor de rent fysisk stod i lokalet. Man kan også bytte med en rolle der allerede er i scenen. Der er ikke et stort ritual omkring det og udbytningen må gerne gå rimeligt hurtigt, så den ikke tager for meget af scenens energi. Hver fysisk scene bør i gennemsnit klippes efter en 1-2 udbytninger, men det kan også give mening, at der er ingen eller op til en 6 stykker, hvis scenen skal være særligt kaotisk.

Spillere, der ikke er med i scenen, kan med fordel stå eller sidde i nærheden af spillerne i scenen, så de hurtig kan tagge sig ind. Har du tid før spilstart, vil det også være en god ide at arrangere spillokalet, så det er nemt at komme frem og tilbage mellem det bord, I spiller ved, og et dedikeret semi-live område.

Spillere kan også selv vælge at bytte sig ud af en scene og hive en anden ind i stedet, men det vil være sjældent det gøres. Det primære formål med denne mekanik er at give spillerne mulighed for at volde sig ind i andres scener og udtrykke deres egen mening, når de er for trætte af at høre på de andre. Der må gerne være en smule irritation over det, en fornemmelse af at aspekterne prøver at lukke munden på hinanden. Mekanikken skal ikke bruges for ofte, men der må gerne gå lidt kaos i den; Hvis man blev byttet ud mens man var i gang med at fortælle en vigtig pointe, må man gerne ti sekunder senere bytte sig ind i scenen igen. I kontrast er drømmescenerne et helle, hvor man får lov til at tale færdig og trække vejret.

Det skal understreges at den afgørende forskel mellem drømmescener og fysiske scener er, om udskiftningsmekanikken må bruges, og om de spilles semi-live eller ved bordet. Hver af scenetyperne foregår i starten i hver deres parallelle verden, drømme og "virkelighed", men undervejs bliver de to også blandet sammen. Forholdet mellem scenetype og setting er mere kompliceret end det.

*Existence is random. Has no pattern save what we imagine after staring at it for too long. No meaning save what we choose to impose. - Rorschach*

# Spillelederens Karakter

---

Du har en fast rolle du spiller igennem hele scenariet: Tomhed. Den er et aspekt af Anders ligesom de andre spilpersoner. Den repræsenterer det ureflekterede menneske, der bare følger med strømmen. Og den utilpashed og tomme fornemmelse man kan få af at gøre det. Tænk p-zombie eller spidsborger, hvis det siger dig noget. Tomhed er tilbagetrukket og apatisk. I Anders' krop følger den samfundets normer: Tager på arbejde, stryger skjorten og gør ellers alt, hvad der bliver sagt eller foreslået den. På egen hånd gør den intet, sidder derhjemme og kigger ind i væggen. Den er sørgelig og noget af en medløber. Da den ikke har nogen stærke holdninger selv, bliver Tomhed nemt påvirket af de andre aspekter og vil nogle gange spørge dem til råds. Den kan godt finde på at pointere, når de andre aspekter modsiger hinanden eller sig selv, men kun fordi den bliver forvirret og vil have svar. Den vil ellers undgå konfrontationer og give hvem den end snakker med ret. Prøv at spille Tomhed, så den vækker en blanding af medlidenhed og nedladende ynke i de andre spillere. I semi-live scenerne, tænk slunkne skuldre, næsten-hviskende dirrende stemme og meget kiggen ned i gulvet.

Overordnet er Tomhed at regne for en biperson. Den er med i mange start-og plot-vigtige scener, men overordnet bør det være det aspekt, der er med i færrest scener og fylder mindst. Den kan godt komme til at virke lidt som orkanens øje, en rolle der ikke gør meget, men som de andre kredser omkring.

Som de andre aspekter kan du bytte dig ind i scener, men du bør ikke gøre det ofte. Tomhed er primært et værktøj, du kan bruge som spilleleder til at dirigere eller korrigere i spillet. Hvis en scene bliver for fjollet eller kører helt ud af en tangent, kan du indsætte den i scenen for at minde spillerne om det oprindelige emne. Videre kan du give opbakning til en spiller, der bliver kørt for meget over ("Men kreation sagde..."), eller prøve at frembringe nuancer og tvivl i stædige spilpersoner ved at stille borende spørgsmål. Især Absurditets sorg og Hedonismes tomhed har den en del til fælles med, som du kan udnytte. Og hvad du ellers føler behov for som spilleleder i situationen. Det er okay, at du bøjer karakteriseringen af Tomhed ovenfor for spillets bedste.

Det sagt, så er Tomhed også at regne som en legitim spilperson og en, jeg håber du vil nyde at spille. Spil den med maven, og som du har lyst.

*Mennesket er dømt til at være frit. Dømt, fordi han ikke har skabt sig selv. Og alligevel frit, fordi når det én gang er kastet ind i verden er ansvarlig for alt, hvad det gør.*

*- Jean-Paul Sartre*

# Pacing & Klipping

---

Scenariet er sat til at tage cirka 3 timer. Det er inklusive spillerfordeling, løs snak, briefing og det hele. Med andre ord er det ikke tænkt som et specielt langt scenarie. Grunden er, at spillet i høj grad afhænger af spillernes interaktioner og rollernes grundlæggende natur. Omend sceneoplæggene og skiftene mellem akter gerne skulle levere ny inspiration undervejs, skal scenariet paces rimeligt stramt for at spillerne ikke mister energien undervejs. Hvis du dog skulle få en gruppe, der kan skændes i timevis uden at gentage sig selv, er der ikke noget i vejen for, at I spiller længere end de tre timer. Bare vær opmærksom på, at I ikke brænder alt krudtet af i første halvdel af spillet. Scenariet tager heller ikke skade af et par dvælende, rolige øjeblikke, hvor der ikke bliver sagt så meget. Det er ikke fordi I har besluttet travlt, spillet skal bare ikke varer længere end, at I løber tør for noget at snakke om.

Din vigtigste opgave som spilleleder, næsteften at formidle scenariet på en overskuelig og klar måde, er at klippe scenerne skarpt, hårdt og tilfredsstillende. I de fleste scener vil aspekterne diskutere et eller andet emne, men sandsynligvis ikke nå til enighed eller en konklusion. Du skal derfor ikke vente på, at der kommer en naturlig afrunding på scenen. Lad i stedet alle rollerne i scenen præsentere deres synspunkt med et par argumenter, lad dem måske eskalere en smule, og klip så scenen. Igen, scenen behøver ikke at nå en central pointe; men alle spillere i scenen skal lige have mulighed for at give deres input. Hvis du er i tvivl, så er det som regel bedre at klippe for tidligt end for sent. Hellere 2 minutter end 8. Spillerne skal nok få chance til at udtrykke sig senere.

En anden måde at klippe på er at kigge på spændingskurven i scenen. Hold øje med intensiteten, konfliktens eskalering eller bare lydniveau i scenen. Det er næsten altid bedst at klippe, når det lige er på toppen eller lidt før. Folk skal ikke nå at forløse eller nedtrappe en konflikt eller diskussion. Det giver en god, høj energi, som man bærer videre til næste scene.

Sidst er min egen favorit teknik at klippe efter gode replikker. Når en spiller siger noget kategorisk og ekstremt, noget der indkapsler temaet i scenen, karakteren eller hele scenariet i en enkel sætning, er det ofte et godt sted at klippe. Lad ikke chancen passere forbi når du hører det perfekte citat!

Fysiske scener og drømmescener er en smule forskellige med hensyn til deres behov til pacing. Førstnævnte kan ofte holdes kørende et stykke længere, da det giver ny energi til scenen, når aspekterne bytter ud. Det er dog ikke noget du skal bero dig for meget på, og en scene kan sagtens klippes, uden mekanikken



har været brugt. I gennemsnit er det nok én eller to udbytninger per scene du skal sigte efter, men vent ikke på dem. Hvis en fysisk scene er ved at trække ud, kan du nødstillfælde afslutte den ved at bytte tomhed ind i den, sige noget fedt og så klippe.

Drømmescener har ikke udbytningerne, men må i nogle tilfælde også gerne spilles langsommere og mere dvælende. I gennemsnit vil de to scenetyper nok have samme længde, nemlig et par minutter. I monologer bør du altid give spillerne al den tid, de behøver, og lade dem selv indikere hvornår de er færdige.

Rent fysisk plejer jeg at klippe ved at halv-råbe "cut" og lave en markant, skærende armbevægelse. Hårdt og skarpt. I mere stille scener kan et hviskende "tak" også gøre det.

*We're chained to the world  
And we all gotta pull  
I said we're all going to be just dirt in the ground - Tom Waits*

# Prolog & Opvarmning

---

Der er tre opvarmningsøvelser/workshops før i går i gang med selve spillet og scenerne. De foregår dog i fiktionen og omhandler Anders, som han er før aspekterne overtager. De udgør derfor også en slags prolog.

## Anders

Først skal spillerne lære lidt om, hvem Anders er og selv digte videre på ham. Først fortæller du, hvad der er fast defineret om ham:

Han bor i Danmark, er voksen og cirka ung (25-35 år). Han har en længere uddannelse og et kontorjob. Han har en kæreste der hedder Katja og de har et rimeligt velfungerende parforhold. De har ingen børn.

Herefter går i to gange med uret rundt om bordet og stiller hver spiller et spørgsmål om Anders som de skal finde på et svar til:

Hvordan ser han ud?

Hvor arbejder han?

Hvad er hans forhold til sit arbejde?

Hvad har han af familie og hvordan er de?

Hvordan har han mødt Katja?

Hvor og hvordan bor de?

Har han nogen kæledyr eller fritidsinteresser?

Har han nogen hemmeligheder eller drømme?

## Hverdag

En lille fortælle øvelse hvor I etablerer Anders' hverdag, den virkelige verden og ikke mindst hans mangel på mening.

Hver spiller fortæller et par sætninger, fragmenter fra en gængs hverdag i hans liv. Små detaljer som at stene i badet, vente på bussen, fokusere på arbejde, hygge med kæresten om aftenen, el.lign. Godt og skidt. Efter hver fortæller, siger de "hvad er meningen?", og resten gentager i kor. Gerne bestemt og halvråbende. Du starter med at fortælle f.eks. om lyden af vækkeuret og Ikører så ellers mod uret. Afslut, når I er nået to gange rundt om bordet. Prøv at nuancere beskrivelserne, så beskriv et dejligt og positivt øjeblik, hvis de andre spillere er meget negative og omvendt.

## Surrealisme

En fortælleøvelse for at øve at fortælle om surrealistiske detaljer og varsle, hvordan Anders' virkelighed bryder sammen.

Anders sidder i bilen eller bussen på vej hjem fra arbejde og kigger på verden uden for ruden som synes forkert på en eller anden måde. I skal beskrive hvordan diverse objekter, steder og mennesker er ved at falde ud af virkeligheden. Det kan være, de er fordrejede eller korrumperede, taget til en ekstrem, eller ude af deres kontekst. F.eks. en mand i jakkesæt uden ansigt, en McDonalds bygget af fedt og kød, eller et passagerfly der lander på rådhuspladsen uden besvær. Du starter runden med at bede spilleren til højre for dig nævne noget Anders ser, så beskriver du kort, hvordan det er underligt. Så finder du på noget den næste spiller skal gøre syret og så fremdeles. Kør en, højst to runder.

Efter disse øvelser fordeles der karakterer og du forklarer, at du spiller Tomhed.

*Every existing thing is born without reason, prolongs itself out of weakness, and dies by chance.*  
- Jean-Paul Sartre

# Scener

---

Herefter følger alle scenariets scener og instrukser til disse. Sceneoplægget, det der skal kommunikerer til spillerne, står i *kursiv*. Det er skrevet, så det kan læses op, og det kan du med fordel gøre. Men du er også velkommen til at fortolke og forklare med egne ord. Det kan også være nødvendigt med små-justeringer alt efter hvad I etablerer om Anders i opvarmningen og undervejs.

Efter sceneoplægget følger, med normal skrifttype, instrukser direkte til dig om, hvordan du skal køre scenen, hvordan du skal spille Tomhed, plottwists e.lign.. I nogle scener har spillerne også specifikke instrukser, givet sammen med deres rolle. De er også inkluderet i denne scenetekst for kontekstens skyld. Nogle scener er uden ekstra instrukser, da du ikke skal gøre meget mere end at sætte scenen, klippe og smide Tomhed ind i scenen, hvis du føler for det.

Generelt, fordi der ikke er noget sammenhængende plot, er der kun få scener hvor der skal være et meget bestemt udfald. Du er også velkommen til at klippe scener ud, hvis det passer til scenariets pacing, eller sætte dine egne.

## Akt 1 - Aspekterne

Akt 1 er primært en introduktion til rollerne og scenariets stemning, ikke mindst hvordan scener ikke nødvendigvis hænger logisk sammen. Dette akt er ret scriptet, i forhold til resten af scenariet. Alle scenerne i akt 1 foregår siddende, som bordrollespil, og er derfor teknisk set drømmescener, men denne distinktion er ikke værd at forklare spillerne endnu.

Du spiller Tomhed i alle scenerne, og Tomhed styrer Anders' krop. Også kendt som Tomme Anders. I tre ud af fire af scenen er der et ekstremt tvist, hvor Anders gør noget voldsomt og uigenkaldeligt. Som f.eks. at springe ud foran et tog. Dette har så ingen konsekvens for næste scenen, hvor er Anders er i live og tilbage til status quo. Dette er sandt for alle andre scener og en opfordring til at spillerne trykker den i bund. Vigtigst er dog at du giver spillerne rum og så meget tid, som de har lyst til at bruge, til at introducere deres roller.

Tomhed er en smule mere optimistisk og initiativrig i denne akt. Det er først som de andre aspekter deler sig fra den, at den for alvor bliver tom. Den er til gengæld om muligt endnu lettere øve indflydelse på og opfører sig som en ekstrem perversion af de aspekter, den interagerer med.

Spillerne har instrukser til disse scener, så husk at sige dens navn.

## **Absurditet**

*Tomme Anders står og venter på et tog, på vej til malekursus, på en solrig sommerdag. Det var noget Katja foreslog og derfor gjorde han det. Noget er galt, noget klør og kradser i Anders' hjerne. I sniglytter på Tomheds tanker...*

I talesprog, tal højt af Tomheds tanker. Den gør det mest fordi Katja sagde det, men spørgende, glæder den sig til at skulle lære noget nyt, håber det kan give den noget mening. Giv Absurditet brænde til at opponere. Snak ellers indtil den bryder ind.

Absurditet instruks: "Lyt lidt til Tomme Anders (spilleleder), lad ham sige et par sætninger, men heller ikke meget mere. Så, bryd ind, fortæl hvordan virkeligheden bliver mere grå, mere udvasket, idet Absurditet opstår ud af Anders. Belær ham om, hvor ligegyldigt det hele er, hvor åndssvagt hans maleprojekt er. Fortæl om dig selv, fremvis din ideologi."

Når den bryder ind i scenen, skal du mestendels klappe i. Og ellers give den ret, nikke, "ja, jo, det er også rigtigt". Du bevæger dig nu mod at spille på virkelige Tomhed. Og når spilleren har fået talt ud (eller begynder at køre i cirkler) og Tomme Anders er helt overbevist, tager du scenen tilbage igen. Du ytrer en replik i stil af "Ja, du har helt ret. Det hele kan også være lige meget. Min eksistens er ligegyldig." hvorefter du beskriver, hvordan Anders hopper ned på togskinnerne. Giv et par enkelte, brutale detaljer om, hvordan Anders dør. Knogler kvaser, blodstænk på perronen. Det skal være tydeligt, at det ikke lige er noget man kan gå væk.

Klip derefter hastigt til næste scene, prøv at bevare chokeffekten.

## **Hedonisme**

*Dagen efter, en lørdag. Tomme Anders vågner i sin seng med lysstråler på sit ansigt. Han har tømmermænd.*

Beklag dig en smule om smerten i Tomme Anders' hoved og dens nyfundne absurde forhold til livet, og lad derefter Hedonisme styre scenen.

Hedonismes instruktioner: "Lyt lidt til Tomme Anders (spilleleder), lad ham sige et par sætninger, men heller ikke meget mere. Så, bryd ind, fortæl om Katja der kommer ind med morgenmad. Katja er sød og omsorgsfuld, især fordi hun kan mærke Anders har haft en hård nat. Og fortæl, hvordan virkeligheden bliver mere lys, vejret bedre, farverne flottere, lugtene sødere, i det Hedonisme opstår. Tal både med Katjas ord og dine egne. Fortæl om dig selv, fremvis din ideologi. Og fortsæt så ellers med at gøre det til en god dag."

Klip scenen lidt sent, når Hedonisme både har haft mulighed for at snakke om sig selv og gjort det lidt hyggeligt

## **Destruktion**

*Næste uge. Tomme Anders er ved at give en præsentation på arbejdet. Slideshows, laserpointers og grafer over kundetilfredshed.*

Snak corporate og statistik, men også idealistisk. Snak om, at I er ved at bygge noget op, gøre en forskel, hjælpe mennesker. Du er tomhed, så du behøver dog ikke mene det. Derefter, har Destruktion sit rant:

Destruktions instruktioner: "Kog i vrede, mens Tomme Anders (spilleleder) snakker. Giv ham et par sætninger til at snakke bullshit om, hvor vigtigt jeres arbejde er, men heller ikke meget mere. Sæt et par ord på, hvordan verden pludselig virker mere forfalden og skrøbelig, som du opstår. Du eksploderer i en vred rant om ligestillingen i deres arbejde, at alt de prøver at opnå vil falde fra hinanden. Fortæl om dig selv, fremvis din ideologi."

Overbevis dig selv om at dit og dine kollegers arbejde er komplet ligestillet, som destruktion siger, og sæt ild i projektor lærred og gardiner. Giv et glimt af, hvordan de to aspekter, en i fysisk krop, står og ser på blandt tiltagende flammer, før du klipper.

## **Kreation**

*Samme aften. Tomme Anders sidder alene derhjemme. Lyset, computer, fjernsynet er alle slukket.*

Giv et par tanker fra en apatisk, sørgmodig Tomhed. Efter mødet med de andre aspekter kan den ikke se pointen i at gøre noget som helst. Vent som sædvanligt på at Kreation bryder ind.

Kreations instrukser; "Lyt lidt til Tomme Anders (spilleleder), lad ham sige et par sætninger, men heller ikke meget mere. Så, bryd ind, fortæl om hvordan verden bliver skarpere, klarere og alting ser ud til at vokse og ændre sig. Forklar, at hans kattepine skyldes, at han kun lever for sig selv. Han skal gøre noget for andre, hjælpe til hvor han kan. Fortæl om dig selv, fremvis din ideologi."

Derefter får du overtalt dig selv til at tage til at forlade jobbet, hjemmet og kæresten for at rejse til Afrika og redde liv. Afslut gerne med, at Anders forlader hjemmet og smider sine nøgler i skraldespanden.

I kan holde en pause her hvis nogen er toilet-trængende, men det er ikke strengt nødvendigt hvis i har skåret scenerne skarpt.

## Akt 2 - Konflikt

Denne akt handler primært om, at aspekterne iscenesætter sig selv og skændes med hinanden. Forklar forskellen mellem fysiske og drømmescener og bytte.mekanikken der hører til førstnævnte. Når du sætter en scene, så fortæl først scenens navn, type og hvem der er med, angivet i fed.

### **Fremtidsplaner - Fysisk Scene - Hedonisme, Kreation**

*En lidt uoplagt Hedonisme Anders sidder på studievejlederens kontor og snakker med Kreationens studievejleder. Om fremtiden, jobmuligheder, og hvordan det går med studiet. Inden scenen slutter, skal alle roller have været inde i scenen, og alle have byttet og været byttet ud.*

Essentielt en opvarmningsscene for at prøve mekanikken. Du som Tomhed skal også bytte dig ind i scenen, mindst en gang eller to. Du klipper scenen, når alle har fået prøvet mekanikken af. Det må gerne eskalere til kaos, men klip gerne før det går hen og bliver helt fjollet. Nævn efter scenen, at ikke alle fysiske scener behøver at bruge mekanikken så meget.

### **Den spirende verden - Drømmescene - Kreation, Absurditet**

*Kreation, du sætter denne scene.*

Oplæs titel, drøm og aspekter i scenen som sædvanlig. Det eneste andet du skal gøre, er at klippe scenen.

Kreationens instrukser: "Fortæl, at du og absurditet hænger i en hvid, blank verden. Et tomt kanvas. Beskriv, hvordan du begynder at male og forme en verden, fylder det med farver og mønstre, måske liv og lykke. Og glæden i processen. Spørg Absurditet, om den ikke kan se det smukke i det."

### **Kontrast - Drømmescene - Destruktion, Hedonisme**

*Destruktion, du sætter denne scene.*

Destruktions instrukser: "Beskriv, hvordan du har spærret Hedonisme inde. Beskriv et uvirkeligt, halv-metaforisk fængsel. Et sted af tortur, smerte og fangenskab. Og mulighed for frihed. Gør det underligt og forfærdeligt. Du har noget at belære Hedonisme om. Om glæde ikke kan eksistere uden smerte, at kun tab kan gøre vinding værdifuldt. Og at det ikke varer."



### **Netflix - Fysisk - Tomme Anders, Hedonisme, Absurditet**

*Tomme Anders er alene hjemme en weekend og bruger den på at se essentielt hele House of Cards. Han føler intet, tiden går bare. Er det tiden værd? Hedonisme og Absurditet ser med på skærmen og cirkler om Tomme Anders.*

Klassisk Tomhed. Lad dem snakke på dig, og stil et dirrende spørgsmål indimellem.

### **Forventningens Skuffelse - Fysisk - Kreation, Destruktion**

*Fortid. Dagen er kommet. Kreation Anders har bestået sin sidste eksamen og er færdig på studiet. Han er blevet fejret og sidder nu derhjemme... Skuffet? Var det ikke dette, der skulle ændre det hele? Der skulle fuldende ham, gøre ham lykkelig? Destruktions-Katja deler sine egne erfaringer med at komme videre i livet og følelsen af at opnå noget.*

### **Paradis for én - Drømmescene - Hedonisme, Kreation**

*Hedonisme, du sætter denne scene.*

Hedonismes instrukser: "Beskriv hvordan du og Kreation befinder jer i et omskifteligt paradis, efter din definition af paradis. Endeløse hvide strande, solskin, mad og vin. Eller en bar fuld af venner hvor man altid er tilpas beruset og der aldrig er sidste udskænkning. Eller en uendelig seng, fyldt af kroppe i alle de former man kan begære. Eller en verden hvor du kan flyve blandt stjerner, udforske og opleve alt, m.m.. Paradiset skifter konstant til det du lige har lyst til. Spørg så hvorfor Kreation ser så misfornøjet ud."

### **Uden tid - Drømmescene - Absurditet, Destruktion**

*Absurditet, du sætter denne scene.*

Absurditets instrukser: "Beskriv, hvordan du og Destruktion går igennem en verden, der måske ligner vores, men ingen bevægelse eller udvikling har. Folk står stille på gaden, eller midt i en handling de aldrig fuldfører. En verden uden forfald og evig lykke for dem, der er fastfrosset i det rette øjeblik. Og spørg så Destruktion om det er sådan en verden, den foretrækker. Om denne ikke er lige så absurd, selv uden død og forfald."

### **Kommunen - Fysisk Scene - Absurditet, Kreation**

*Kreation Anders er arbejdsløs og oppe på kommunen for at sikre sine dagpenge og søge jobs. Absurditets Kommunalarbejder er rask væk ved at give ham hundredevis af formularer at udfylde, forvirrende CV råd og inddrager enhver trevl af fritid og selvtillid.*

### **Kapitalisme - Fysisk scene - Hedonisme, Destruktion**

*Hedonisme Anders køber vildt ind på computeren, mens Destruktions Katja kigger bekymret på. Man bliver jo glad af at købe ting, ikke?*

### **Skift Gift - Fysisk Scene - Hedonisme, Absurditet**

*I denne scene bytter vi om på, hvem der spiller hvilket aspekt. Hedonisme spiller Absurditet, og omvendt. Misrepræsenter den anden rolle, eller, spil en oprigtig fortolkning af dem. Bytter man ind i scenen, overtager man både mennesket og aspektets rolle, spiller præcis den samme karakter, som de gjorde.*

*Absurditets Anders og Hedonisme Katja har været sammen en rum tid. De diskuterer, rimeligt fredeligt, om de snart burde gifte sig. Er det et meningsløst ritual? Er der nogen, der bliver nervøs ved tanken?*

Så, Hedonismes oprindelige spiller, spiller i denne scene Absurditets Katja, mens Absurditets spiller, spiller Hedonisme Anders. Hvis f.eks. Destruktion bytter med Absurditets Katja, kommer den også til at spille Absurditets Katja. Man må gerne parodiere den andens rolle. Eller det kan være de får en forståelse for den ved at snakke som den.

Spillerne skal ikke til at læse hinandens karakterark før scenens start, det er en del af pointen, at de har mindre information at spille den andens rolle ud fra.

### **Nye liv, samme skæbne - Drømmescene - Destruktion, Absurditet**

*Emnet om børn har været usagt mellem Anders og kæresten et stykke tid. Destruktion og Absurditet kigger igennem billedalbums fra fremtiden og fortæller om hvordan barnets liv vil falde ud.*

### **Igen, Kommunen - Drømmescene - Hedonisme, Destruktion**

*Hedonisme er arbejdsløs og er ude på havet for at sikre sine dagpenge. Destruktion er rask væk ved at give ham hundredevis af skriftruller at udfylde, forkerte etikette råd og inddrage enhver trevl af glæde og selvtillid.*

Læg mærke til, og understreg over for spillerne, at det er en drømmescene denne gang. Aspekterne spiller sig selv, omend de måske i situationen halvt har bildt sig selv ind at de er mennesker.

### **Stop - Drømmescene - Alle**

*Aspekterne sidder i deres virkelige hjem, indtaget af uvirkeligheden. Et hav deler gulvet, et par palmer gror i hjørnet og grå og smukke byer pulserer. Tomhed siger intet, som de andre, som de skændes.*

*I denne scene skal I konstant eskalere konflikten imellem jer. Tal hurtigere og højere, råb og afbryd, til intet kan forstås. Jeg klipper ikke scenen, før jeg er tilfreds.*

Erstat gerne beskrivelserne af hjemmet med ekkoer og gentagelser af hvad spillerne har beskrevet af syrede elementer i drømmescenerne og scenariet generelt.

Du lader spillerne eskalere scenen uden at sige noget, indtil de reelt alle råber i munden på hinanden. Så bryder du ind ved at råbe HØJT "STOOOOOP!". Mere fortvivlet og sårbart, end vredt. Et sjældent følelsesudbrud for Tomhed. Du siger et par sætninger om at det her ikke virker. Hvordan I kun er ved at gøre jeres alle (Anders') situation værre. Gerne næsten grådkvalt og rystet i din grundvold. Og klip så scenen, inden nogen svarer.

## Akt 3 - Forening?

Det er en god ide at holde en pause her, før starten på sidste akt.

I denne akt har rollerne mulighed for at vise deres svagheder, udvikle sig og gå på kompromis. Eller lade være. De vil i flere scener blive skubbet i retning af fælles forståelse og at gøre noget for det fælles bedste, for at få Anders på ret køl, men det er værd at understrege for spillerne, at det stadig er et valg, de selv må træffe. Det er også legitimt at spille denne akt lige så stædigt som akt 2.

### **Døden - Fysisk scene - Destruktion, Hedonisme**

*Destruktions Anders er på bar med en gammel ven, Hedonisme Henrik. Scenen starter ved at Hedonisme Henrik tøvende siger "Du, øhm, jeg har sgu fået konstateret kræft."*

### **Krise - Drømmescene - Alle**

*Vi skruer tiden tilbage. Aspekterne sidder i deres virkelige hjem, indtaget af uvirkeligheden. Et hav deler gulvet, et par palmer gror i hjørnet og grå og smukke byer pulserer. Tomhed har just fået jer til, i hvert fald for et øjeblik, at holde op med at skændes. Så hvad har I at sige?*

Direkte fortsættelse på "Stop" scenen. Sig cirka hvad du sagde, da du satte den. Du kan godt tage del i samtalen som Tomhed, måske nærmest konstruktivt, men giv mestendels scenen til spillerne. Hvis de begynder at skændes igen, så klip den hastigt, det er konklusion nok. Og klip den også gerne før de er begyndt at lægge for konkrete planer for Anders' liv; det er der en anden scene dedikeret til.

Det kan give mening at springe denne scene over, hvis aspekterne allerede er begyndt at blive enige om meget og lægge konstruktive planer for Anders.

### **To selvmord, to liv - Drømmescene - Alle, undtagen Tomhed**

*I denne scene skal I hver især retfærdiggøre livet og døden. Hedonisme og Kreation forklare hvorfor de, og Anders, vælger at tage livet af sig selv, og beskriver kort, hvordan de gør det. Destruktion og Absurditet skal forklare hvorfor de IKKE gør det, vælger livet på kanten af selvmord.*

Dette er monologer, så hver spiller skal på skift beskrive højt og fortælle deres forklaring til ende. Som udgangspunkt er du/Tomhed ikke i runden, men har du lyst, kan du også godt retfærdiggøre hvorfor den IKKE tager sit eget liv.

Giv spillerne et øjeblik til at tænke, før du beder én om at starte.

### **Prokreation - Fysisk scene - Kreation, Hedonisme**

*Kreations Anders og Hedonisme Katja ligger i sengen en aften og småsludrer.*

*Emnet børn kommer på tale.*

*Hvis I er okay med det, så hold i hånd hele scenen igennem.*

### **Igen, Døden - Fysisk scene - Absurditet, Kreation**

*Vi bytter aspekter igen og gentager samtidig en tidligere scene.*

*Hedonisme Anders, spillet af Absurditet, er på bar med en gammel ven, Destruktions Henrik, spillet af Kreation. Scenen starter ved at Hedonisme Henrik stolt annoncerer "Du, jeg har sgu fået kræft."*

Du kan vælge at gentage en anden fysisk scene end Døden at spille igen, hvis der er en, du føler var særligt stærk, eller kunne bruge et andet perspektiv.

### **Private tanker - Drømmescene - Alle**

*I har trukket jer tilbage til hver jeres domæne for en stund. Destruktion sidder i en gold verden, i blandt konstant faldende ruiner. Absurditet hænger i det tomme rum, blandt uendelige, kolde stjerner. Kreation, sidder snoede træer, evigt voksende mod himlen. Hedonisme, nedsunken i varmt og silkeblødt sand. Og Tomhed, sidder i en firkantet lejlighed, hvide vægge, ingen møbler, ingen andre.*

*I har et øjeblik til refleksion og eftertanke. Hvordan har i det? Hvad tænker i?*

Monolog scener, lad folk snakke, dvæle og væve. Spillerne må meget gerne tilføje lidt ekstra beskrivelser af deres verdener hvis de har lyst. Tomhed er nok som altid vægelsindet og uden ekstremer holdninger eller følelser. Men mærket efter tidligere scener og alle de andre aspekters diskussioner kan også have haft en påvirkning på den.

### **Aspekterne på loftet - Drømmescene - Kreation, Absurditet**

*Kreation og Absurditet roder rundt på loftet i Anders' hoved. I en kiste har de fundet dukker, miniature versioner af andre aspekter, ikke stærke nok til at kunne tage selvstændig form. De har fundet bl.a. "Indre Harmoni", "Nihilisme" og "Minimalisme". Find eventuelt selv på flere. De overvejer, hvad der skal gøres af dem, om der er noget sandhed i dem.*

De to næste scener kan springes over, hvis I allerede er nær en konklusion, eller hvis pacingen af scenariet kræver det.

### **Alle for en - Fysisk scene - (Du vælger)**

*I denne scene spiller vi alle aspektet X. X Katja, spillet af Y og X Anders, spillet af Z, diskuterer deres fremtidsplaner, om de skal rejse mere, få nogle flere hobbyer sammen, skifte job, flytte til Spanien, m.m.*

Tænk over om der en rolle, der ikke er kommet til sin ret, har tabt de fleste diskussioner. Vælg den til at være den, som alle spiller. Er du i tvivl, så vælg Kreation, da der er tendens få kan enes med den. Derudover, vælg de spillere til at spille scenen, der har snakket mindst, giv dem muligheden for at tale. Spil eventuelt selv Katja som en start og lad dem styre samtalen.

Denne scene har ikke dårligt af nogle flere byt end ellers, inklusiv dig selv, så alle kan nå at medgive deres enighed.

### **Fyring - Fysisk scene - Destruktion, Kreation**

*Destruktions Anders er blevet fyret. Kreationens Katja finder ham derhjemme, i gang med at slå huller i væggene med en forhammer, blod på hans hænder. Hvorfor skal ét tab lede til det næste?*

### **Sisyfos - Drømmescene - Alle**

*Kreationens Sisyfos er igang med at skubbe stenen op bjerget. Hedonisme Sisyfos nyder udsigten fra toppen af bjerget, mens den ruller ned igen. Destruktions Sisyfos ser opgivende på stenen som den ruller på plads ved bjergets fod. Absurditet ser på den ligge stille, skubber ikke. Er det værd at skubbe stenen?*

Denne scene har i teorien intet med Anders at gøre. De er Sisyfos' aspekter her. Det er dog kun fint, hvis resten af scenariet bløder ind i scenen og refererer til de andre virkeligheder.

### **Konklusion - Drømmescener - Alle**

*Anden sidste scene i scenariet. Aspekterne sidder i deres virkelige hjem, indtaget af svindende uvirkelighed. Solen er ved at stå op. Anders virkelige krop ligger i sengen og venter på aspekternes hjemkomst. I har ÉN sidste chance, for sammen at lægge en plan, lave stor eller lille ændring i jeres fælles liv. Eller I kan blive ved med at bekæmpe hinanden, kæmpe for det éne, rigtige svar.*

Du/Tomhed er med i scenen og diskussionen, men som altid, er det ikke dig der skal styre den.

## **Epilog**

Spil "Hverdag" scenen igen. Fortæl på skift om små brudstykker og øjeblikke i Anders' hverdag. Denne gang må folk selv bestemme, hvilken sætning de afslutter deres fortælling med. De andre gentager den som før. Giv spillerne et øjeblik til at tænke, før du sætter den første spiller til at fortælle. Kør kun én gang rundt, slut gerne med dig selv. Derefter, den et øjeblik stilhed og tak så for spil.

## **Efterspil**

Jeg foreslår i udfylder feedback sedler med det samme, i stilhed, for at fange spillernes umiddelbare indtryk. Derefter kan du lede en lille debrief, hvis du fornemmer der er stemning for det, d.v.s. spillet lader til at have gjort et eller andet indtryk på spillerne. Her kører i en runde rundt om bordet hvor hver spiller, hvis de har lyst, kan fortælle, om der var ting i spillet de kan genkende fra deres eget liv, om egne livskriser, holdninger til meningen o.lign.. Det skal udelukkende være frivilligt og ikke påtvunget. Denne snak kan også tages i baren.

Hvis spillerne ser utilfredse ud, kan destruktiv kritik af scenariet også give en form for katharsis.

*The cold, suffocating dark goes on forever and we are alone. Live our lives, lacking anything better to do. Devise reason later. There is nothing else. - Rorschach*

# Oversigt

---

Her følger en kortfattet opsummering af scenariet og hvad du skal sige hvornår, til brug som hurtigt overblik og reference undervejs i spillet.

**Før spil:** Gør semi-live plads, gør det let at skifte mellem bord og gulv.

**Sisyfos:** Fortæl kort Sisyfosmyten. Forklar ikke Camus referencen eller pointen.

Lad det være et mysterium, hvad det har med scenariet at gøre.

**Introduktion:** Læs foromtalen op og/eller fortæl cirka:

Tema: Jagten på meningen med livet og hvad man skal bruge det på.

Anders, tilsyneladende godt liv, men mangler retning og mening.

Bliver delt i fire positioner, perspektiver, filosofier, følelser.

Hverdag invaderes af surrealisme og underlighed.

Karaktererne oplever handlingen kronologisk, men ingen reel kronologi,

konsekvenser videreføres ikke fra en scene til den næste.

Semi-live, bord- og fortælleelementer. Meget diskussion og karakterinteraktion.

## Prolog / Opvarmning

### Anders

Fast defineret: Bor i Danmark, voksen og cirka ung, længere uddannelse, i arbejde, ingen børn (endnu?), sød kæreste der hedder Katja.

Spørg rundt om bordet: Hvordan ser han ud, hvor arbejder han, hvordan har han mødt Katja, hvordan er hun, hvor bor de, nogen kæledyr, fritidsinteresser, hemmelighed?

### Hverdag

To runder fortælle hverdagsøjeblikke, "Hvad er meningen!" i kor efter hver spiller.

### Surrealisme

En runde fortælle hvad Anders ser af fordrejede/kontekstløse steder uden for sit bilruden.

### Casting

**Destruktion** til dynamisk følelsspiller, eller introvert, eller mådeholden råber.

**Absurditet** til negativ eller videnskabelig objektiv spiller.

**Kreation** til stærk, spiller med selvtillid.

**Hedonisme** til spiller der kan spille den kækt, men med nuancer og modenhed.

Nævn at du spiller et aspekt, Tomhed



## **Akt 1 - Aspekterne**

Intro til surrealisme, mangel på konsekvenser, fyldt med overraskelser.  
Tomhed/Tomme Anders: Meget let påvirkelig og underdanig, blanding af sørgelig og ynkelig.

### **Absurditet**

*Tomme Anders står og venter på et tog, på vej til malekursus, på en solrig sommerdag. Det var noget Katja foreslog og derfor gjorde han det. Noget er galt, noget klør og kradser i Anders' hjerne. I sniglytter på Tomheds tanker...*

Indikerer medløberi, men også håb fra Tomhed. Hop ud foran toget, når Absurditet er færdig.

### **Hedonisme**

*Dagen efter, en lørdag. Tomme Anders vågner i sin seng med lysstråler på sit ansigt. Han har tømmermænd.*

Lidt brok. Gør det til en hyggelig dag, giv det andet aspekt ret i alt.

### **Destruktion**

*Næste uge. Tomme Anders er ved at give en præsentation på arbejdet. Slideshows, laserpointers og grafer over kundetilfredshed.*

Statistik, ideologi og optimisme. Brænd kontoret ned efter Destruktion.

### **Kreation**

*Samme aften. Tomme Anders sidder alene derhjemme. Lyset, computer, fjernsynet er alle slukket.*

Apatisk, sørgmodig Tomhed. Kyl nøgler ud og tag til Afrika efter Kreation.

Evt. pause.

## **Akt 2 - Konflikt**

Aspekterne iscenesætter sig selv og skændes. Forklar:

**Drømmescener:** Bordrollespil, spiller aspekter, surreelle, ingen virkelige mennesker (ish).

**Fysiske scener:** Semi-live. Spiller blanding af aspekt og mennesker. Kan bytte menneske og bytte sig ind i scener, ved klap på skulderen.

### **Fremtidsplaner - Fysisk Scene - Hedonisme, Kreation**

*En lidt uoplagt Hedonisme Anders sidder på studievejlederens kontor og snakker med Kreationens studievejleder. Om fremtiden, jobmuligheder, og hvordan det går med studiet. Inden scenen slutter, skal alle roller have været inde i scenen, og alle have byttet og været byttet ud.*

Tomhed skal også bytte ind.

### **Den spirende verden - Drømmescene - Kreation, Absurditet**

*Kreation, du sætter denne scene.*

### **Kontrast - Drømmescene - Destruktion, Hedonisme**

*Destruktion, du sætter denne scene.*

### **Netflix - Fysisk - Tomme Anders, Hedonisme, Absurditet**

*Tomme Anders er alene hjemme en weekend og bruger den på at se essentielt hele House of Cards. Han føler intet, tiden går bare. Er det tiden værd? Hedonisme og Absurditet ser med på skærmen og cirkler om Tomme Anders.*

### **Forventningens Skuffelse - Fysisk - Kreation, Destruktion**

*Fortid. Dagen er kommet. Kreationens Anders har bestået sin sidste eksamen og er færdig på studiet. Han er blevet fejret og sidder nu derhjemme... Skuffet? Var det ikke dette, der skulle ændre det hele? Der skulle fuldende ham, gøre ham lykkelig? Destruktionens Katja deler sine egne erfaringer med at komme videre i livet og følelsen af at opnå noget.*

### **Paradis for én - Drømmescene - Hedonisme, Kreation**

*Hedonisme, du sætter denne scene.*

### **Uden tid - Drømmescene - Absurditet, Destruktion**

*Absurditet, du sætter denne scene.*

### **Kommunen - Fysisk Scene - Absurditet, Kreation**

*Kreations Anders er arbejdsløs og oppe på kommunen for at sikre sine dagpenge og søge jobs. Absurditets Kommunalarbejder er rask væk ved at give ham hundredevis af formularer at udfylde, forvirrende CV råd og inddrager enhver trevl af fritid og selvtillid.*

### **Kapitalisme - Fysisk scene - Hedonisme, Destruktion**

*Hedonisme Anders køber vildt ind på computeren, mens Destruktions Katja kigger bekymret på. Man bliver jo glad af at købe ting, ikke?*

### **Skift Gift - Fysisk Scene - Hedonisme, Absurditet**

*I denne scene bytter vi om på, hvem der spiller hvilket aspekt. Hedonisme spiller Absurditet, og omvendt. Misrepræsenter den anden rolle, eller, spil en oprigtig fortolkning af dem. Bytter man ind i scenen, overtager man både mennesket og aspektets rolle, spiller præcis den samme karakter, som de gjorde.*

*Absurditets Anders og Hedonisme Katja har været sammen en rum tid. De diskuterer, rimeligt fredeligt, om de snart burde gifte sig. Er det et meningsløst ritual? Er der nogen, der bliver nervøs ved tanken?*

### **Nye liv, samme skæbne - Drømmescene - Destruktion, Absurditet**

*Emnet om børn har været usagt mellem Anders og kæresten et stykke tid. Destruktion og Absurditet kigger igennem billedalbums fra fremtiden og fortæller om hvordan barnets liv vil falde ud.*

### **Igen, Kommunen - Drømmescene - Hedonisme, Destruktion**

*Hedonisme er arbejdsløs og er ude på havet for at sikre sine dagpenge. Destruktion er rask væk ved at give ham hundredevis af skriftruller at udfylde, forkerte etikette råd og inddrage enhver trevl af glæde og selvtillid.*

### **Stop - Drømmescene - Alle**

*Aspekterne sidder i deres virkelige hjem, indtaget af uvirkeligheden. Et hav deler gulvet, et par palmer gror i hjørnet og grå og smukke byer pulserer. Tomhed siger intet, som de andre, som de skændes.*

*I denne scene skal I konstant eskalere konflikten imellem jer. Tal hurtigere og højere, råb og afbryd, til intet kan forstås. Jeg klipper ikke scenen, før jeg er tilfreds.*

*Råb "Stop" når alle spillere råber i munden på hinanden. Forklar at i kun er ved at gøre situationen værre. Sårbar og grådkvalt Tomhed.*

*Pause!*

### **Akt 3 - Forening?**

Mulighed for karakterudvikling, vise svaghed, og gå på kompromis. Ingen tvang.

#### **Døden - Fysisk scene - Destruktion, Hedonisme**

*Destruktions Anders er på bar med en gammel ven, Hedonisme Henrik. Scenen starter ved at Hedonisme Henrik tøvende siger "Du, øhm, jeg har sgu fået konstateret kræft."*

#### **Krise - Drømmescene - Alle**

*Vi skruer tiden tilbage. Aspekterne sidder i deres virkelige hjem, indtaget af uvirkeligheden. Et hav deler gulvet, et par palmer gror i hjørnet og grå og smukke byer pulserer. Tomhed har just fået jer til, i hvert fald for et øjeblik, at holde op med at skændes. Så hvad har I at sige?*

Deltag lidt som Tomhed. Klip før planer eller skænderi.

#### **To selvmord, to liv - Drømmescene - Alle, undtagen Tomhed**

*I denne scene skal I hver især retfærdiggøre livet og døden. Hedonisme og Kreation forklare hvorfor de, og Anders, vælger at tage livet af sig selv, og beskriver kort, hvordan de gør det. Destruktion og Absurditet skal forklare hvorfor de IKKE gør det, vælger livet på kanten af selvmord.*

#### **Prokreation - Fysisk scene - Kreation, Hedonisme**

*Kreations Anders og Hedonisme Katja ligger i sengen en aften og småsludrer. Emnet børn kommer på tale. Hvis I er okay med det, så hold i hånd hele scenen igennem.*

#### **Igen, Døden - Fysisk scene - Absurditet, Kreation**

*Vi bytter aspekter igen og gentager samtidig en tidligere scene.*

*Hedonisme Anders, spillet af Absurditet, er på bar med en gammel ven, Destruktions Henrik, spillet af Kreation. Scenen starter ved at Hedonisme Henrik stolt annoncerer "Du, jeg har sgu fået kræft."*

Vælg evt. anden scene at gentage.

#### **Private tanker - Drømmescene - Alle**

*I har trukket jer tilbage til hver jeres domæne for en stund. Destruktion sidder i en gold verden, i blandt konstant faldende ruiner. Absurditet hænger i det tomme rum, blandt uendelige, kolde stjerner. Kreation, sidder snoede træer, evigt voksende mod himlen. Hedonisme, nedsunken i varmt og silkeblødt sand. Og Tomhed, sidder i en firkantet lejlighed, hvide vægge, ingen møbler, ingen andre.*

I har et øjeblik til refleksion og eftertanke. Hvordan har i det? Hvad tænker i?

### **Aspekterne på loftet - Drømmescene - Kreation, Absurditet**

Kreation og Absurditet roder rundt på loftet i Anders' hoved. I en kiste har de fundet dukker, miniature versioner af andre aspekter, ikke stærke nok til at kunne tage selvstændig form. De har fundet bl.a. "Indre Harmoni", "Nihilisme" og "Minimalisme". Find eventuelt selv på flere. De overvejer, hvad der skal gøres af dem, om der er noget sandhed i dem.

### **Alle for en - Fysisk scene - (Du vælger)**

I denne scene spiller vi alle aspektet X. X Katja, spillet af Y og X Anders, spillet af Z, diskuterer deres fremtidsplaner, om de skal rejse mere, få nogle flere hobbyer sammen, skifte job, flytte til Spanien, m.m.

Vælg rolle og aspekt til scenen der har været mindst med i scenariet. Flere byt.

### **Fyring - Fysisk scene - Destruktion, Kreation**

Destruktions Anders er blevet fyret. Kreationens Katja finder ham derhjemme, i gang med at slå huller i væggene med en forhammer, blod på hans hænder. Hvorfor skal ét tab lede til det næste?

### **Sisyfos - Drømmescene - Alle**

Kreationens Sisyfos er igang med at skubbe stenen op bjerget. Hedonisme Sisyfos nyder udsigten fra toppen af bjerget, mens den ruller ned igen. Destruktionens Sisyfos ser opgivende på stenen som den ruller på plads ved bjergets fod. Absurditet ser på den ligge stille, skubber ikke. Er det værd at skubbe stenen?

### **Konklusion - Drømmescener - Alle**

Anden sidste scene i scenariet. Aspekterne sidder i deres virkelige hjem, indtaget af svindende uvirkelighed. Solen er ved at stå op. Anders virkelige krop ligger i sengen og venter på aspekternes hjemkomst. I har ÉN sidste chance, for sammen at lægge en plan, lave stor eller lille ændring i jeres fælles liv. Eller I kan blive ved med at bekæmpe hinanden, kæmpe for det éne, rigtige svar.

### **Epilog**

"Hverdag" igen: Én runde fortælle hverdagsøjeblikke. Hver spiller afslutter med deres egen sætning, som de andre gentager i kor.

### **Efterspil**

Feedback sedler. Debrief til dem der har lyst, runde hvor man fortæller om egne livskriser, holdninger eller genkendelige dele af scenariet.

*Live as if you were to die tomorrow. Learn as if you were to live forever - Mahatma Gandhi*

# Absurditet

---

## Meningsløshed - Sandhed - Arrogance - Fortvivlet

Mennesker søger mening i deres liv. En kontekst til eller betydning af deres handlinger. Et svar på, hvad der er det rigtige at gøre og hvad der er det forkerte. Men der er intet svar. Deres, din, eksistens er ikke et mere end et tilfælde. Et emergent fænomen i et koldt, ubesjælet univers af objektive fysiske love. En bunke atomer, der har en illusion om, at de betyder noget. Folk tillægger værdi til alt hvad de gør, til deres arbejde, deres børn, deres hobbyer. Men du ved, at når du stirrer længe nok, når man tænker over det rationelt, er der ikke noget af det, der har en fundamental betydning. For dig er hele verden grå og ligegyldig.

Du er Anders, et aspekt af hans tanker, liv, handlinger og følelser. Du er arrogant og følsom. Du er ærlig og fortæller hårde sandheder, som de er. Men grundlæggende er du også fortvivlet. Du er helt og aldeles sikker på, at din virkelighed er korrekt, at den er sandheden, og du vil kæmpe med næb og klør mod enhver der påstår andet. Men du ved også godt, at det er en forfærdelig sandhed. Du ville, et eller andet sted, ønske, du ikke havde ret. Magtesløsheden frustrerer, din manglende evne til at give retning til den hjerne du bor i. I sidste ende kan du ikke tilbyde andet end at skyde andres initiativer ned med bedrevenhed. Måske er det ikke vejen frem give objektive svar på subjektive spørgsmål.

Måske du kan ændre dig. Måske det er dig, der overtænker det hele. Måske bidrager du intet til Anders og bør forsvinde. Lyt også til de andre aspekter, og lad deres ord ændre dig. Hvis du kan ændre dig.

### **Tips til spil:**

- Du har til opgave at kæmpe for dit perspektiv, altid argumentere for at du har ret. Lad ikke de andre aspekter få et ben til jorden! I hvert fald til at starte med. Senere vil der også være mulighed for enighed og udvikling. Men det er helt dit valg, om det er noget du vil være med til.
- I nogle scener vil du spille aspektet og snakke direkte med de andre aspekter. I andre spiller du aspektet i kroppen på et menneske, f.eks. Absurditets Katja. Spil dem som et tilnærmelsesvist virkeligt menneske, men med aspektets agenda og hang til ekstremer.
- Gør det underligt! Hvis du ikke ved hvad du skal gøre i en scene, så smid syrede beskrivelser og surrealisme ind.
- Prøv at undgå at omtale Anders i tredje-person, "han" eller "Anders". Du og de andre roller ER ham. Omtal ham som "vi" eller "jeg".
- De følgende to scener har du en særlig rolle i. Der kommer mere kontekst til dem senere, men læs dem gerne nu.

### **Akt 1, scene 1: Absurditet**

*Tomme Anders står og venter på et tog, på vej til malekursus, på en solrig sommerdag. Det var noget Katja foreslog og derfor gjorde han det. Noget er galt, noget klør og kradser i Anders' hjerne. I sniglytter på Tomheds tanker...*

Lyt lidt til Tomme Anders (spilleleder), lad ham sige et par sætninger, men heller ikke meget mere. Så, bryd ind, fortæl hvordan virkeligheden bliver mere grå, mere udvasket, idet Absurditet opstår ud af Anders. Belær ham om, hvor ligegyldigt det hele er, hvor åndssvagt hans maleprojekt er. Fortæl om dig selv, fremvis din ideologi.

### **Akt 2: Uden tid - Drømmescene - Absurditet, Destruktion**

Du sætter denne scene.

Beskriv, hvordan du og Destruktion går igennem en verden, der måske ligner vores, men ingen bevægelse eller udvikling har. Folk står stille på gaden, eller midt i en handling de aldrig fuldfører. En verden uden forfald og evig lykke for dem, der er fastfrosset i det rette øjeblik. Og spørg så Destruktion om det er sådan en verden, den foretrækker. Om denne ikke er lige så absurd, selv uden død og forfald.

# Hedonisme

---

## Nydelse - Selvisk - Kæk - Selvhad

Mennesker er ikke så indviklede som de selv tror. Observerer man dem, er det let at se, hvad der er vigtigst i deres liv. Glæde. Nydelse. Sjov. Om det kommer i form af alkohol, kapitalisme, kunst, sport, underholdning, sex eller kærlighed. Eller bare fred og ro, en strand og et sind tømt for tanker. Og det er da værd at leve for! Alle handlinger, der ikke leder til nydelse i sig selv, har til formål at give mere nydelse, og mindre smerte, senere. Al snakken om at hjælpe andre, om at udtrykke sig selv, er bare langsommelige, fetichistiske måder at få sin udløsning på. Mennesker bør leve for sig selv, for nuet og alt andet er at spilde den tid, man har. Tvivl, depression og dvælen i tanker, der er ikke leder til tilfredsstillelse, er et forræderi mod selvet. Følg instinkterne, følg behovene.

Du er Anders, et aspekt af hans tanker, liv, handlinger og følelser. Du er kæk og humoristisk anlagt og tager få ting særligt seriøst. Du er helt sikker på, du har fat i den lange ende, for i sidste ende er det menneskets natur.

Men under under din facade gemmer du ligegyldighed og selvhad. En krybende fornemmelse som bliver stærkere, jo mere tid du spilder. Du prøver ikke at lægge mærke til, at for hver af livets dage der går, smager alting mindre sødt, føler du lidt mindre. Du ved det godt, men du prøver ikke at tænke over det. At de ting du nyder forsvinder, eller, din nydelse i sig selv forgår. Ødelagt af repetition og ensformighed. Og den irriterende følelse af, at der burde være mere. At der burde være en mening. Du tror ikke på meningsfuldhed, på at tilværelsen et større formål. Men manglen på samme føler du stadig.

Måske du burde ændre dig. Måske du skulle stoppe op engang i mellem, tænke dig om, mærke efter. Lyt også til de andre aspekter, og lad deres ord ændre dig. Hvis du kan ændre dig.



### **Tips til spil:**

- Du har til opgave at kæmpe for dit perspektiv, altid argumentere for at du har ret. Lad ikke de andre aspekter få et ben til jorden! I hvert fald til at starte med. Senere vil der også være mulighed for enighed og udvikling. Men det er helt dit valg, om det er noget du vil være med til.
- I nogle scener vil du spille aspektet og snakke direkte med de andre aspekter. I andre spiller du aspektet i kroppen på et menneske, f.eks. Absurditets Katja. Spil dem som et tilnærmelsesvist virkeligt menneske, men med aspektets agenda og hang til ekstremer.
- Gør det underligt! Hvis du ikke ved hvad du skal gøre i en scene, så smid syrede beskrivelser og surrealisme ind.
- Prøv at undgå at omtale Anders i tredje-person, "han" eller "Anders". Du og de andre roller ER ham. Omtal ham som "vi" eller "jeg".
- De følgende to scener har du en særlig rolle i. Der kommer mere kontekst til dem senere, men læs dem gerne nu.

### **Akt 1, scene 2: Hedonisme**

*Dagen efter, en lørdag. Tomme Anders vågner i sin seng med lysstråler på sit ansigt. Han har tømmermænd.*

Lyt lidt til Tomme Anders (spilleleder), lad ham sige et par sætninger, men heller ikke meget mere. Så, bryd ind, fortæl om Katja der kommer ind med morgenmad. Katja er sød og omsorgsfuld, især fordi hun kan mærke Anders har haft en hård nat. Og fortæl, hvordan virkeligheden bliver mere lys, vejret bedre, farverne flottere, lugtene sødere, i det Hedonisme opstår. Tal både med Katjas ord og dine egne. Fortæl om dig selv, fremvis din ideologi. Og fortsæt så ellers med at gøre det til en god dag.

### **Akt 2: Paradis for én - Drømmescene - Hedonisme, Kreation**

Du sætter denne scene.

Beskriv hvordan du og Kreation befinder jer i et omskifteligt paradys, efter din definition af paradys. Endeløse hvide strande, solskin, mad og vin. Eller en bar fuld af venner hvor man altid er tilpas beruset og der aldrig er sidste udskænkning. Eller en uendelig seng, fyldt af kroppe i alle de former man kan begære. Eller en verden hvor du kan flyve blandt stjerner, udforske og opleve alt, m.m.. Paradiset skifter konstant til det du lige har lyst til. Spørg så hvorfor Kreation ser så misfornøjet ud.

# Destruktion

---

## Forgængelighed - Frihed - Vrede - Frygt

Intet varer. Alle dør, alt forfalder. For hver bygning der bygges, rives en ned. Og en dag bliver der ikke bygget mere. Folk snakker om cyklusser, om livets cirkel, men de er blinde. Byer forsvinder, civilization forsvinder, menneskeheden forsvinder. En dag vil der ikke være så meget som et atom tilbage at gøre godt med. Folks drømme om at blive til noget, at skabe noget, at efterlade noget når de selv er væk, er falske. Også det bliver til støv. Så fuck det. Fuck at bygge noget. Riv det hele ned! Om det er før eller senere kan være det samme. Du er fri fra trældommen, du har intet behov for at være et "produktivt medlem af samfundet". Du er fri til at gøre præcis, hvad du vil, ved dig selv eller andre, for hvad betyder det i det lange løb?

Og ikke kun i det lange løb, ikke kun når det handler om store værker og ambitioner. De små glæder i livet er lige så flygtige, forsvinder så hurtigt, at det virker som de aldrig var der. Man elsker nogen, indtil man ikke gør, og sidder kun tilbage med fortrydelse og elsker lidt mindre næste gang. Man glæder sig over sit nye indkøb, indtil man har det i hånden, man glæder sig over sine bedrifter indtil de er opnået. Så hvorfor opnå noget?

Du er Anders, et aspekt af hans tanker, liv, handlinger og følelser. Du er vred og impulsiv. Du råber, smadre, sårer dem omkring dig. Fordi det kan være lige meget, ikke?

Eller fordi du er bange. Du har prøvet at miste for mange gange. Du er såret, klog af skade og bange for at tabe de ting, du holder af, så du smider dem væk med vilje. Eller du lader være med at investere i noget, undgår at holde af noget på forhånd. Du ønsker så inderligt på et fast holdepunkt, noget eller noget du ved ikke gå til grunde eller kede dig i længden. Men det kommer ikke til at ske. Du ved alting forfalder og at vi i sidste ende ikke kan håbe på at udrette noget permanent. At alle vores handlinger er meningsløse, uden varige konsekvenser, i det lange løb.

Måske du burde ændre dig. Måske du skulle nyde nuet, flygtigt som det er. Slukke for de forfærdelige tanker. Lyt også til de andre aspekter, og lad deres ord ændre dig. Hvis du kan ændre dig.

### **Tips til spil:**

- Du har til opgave at kæmpe for dit perspektiv, altid argumentere for at du har ret. Lad ikke de andre aspekter få et ben til jorden! I hvert fald til at starte med. Senere vil der også være mulighed for enighed og udvikling. Men det er helt dit valg, om det er noget du vil være med til.
- I nogle scener vil du spille aspektet og snakke direkte med de andre aspekter. I andre spiller du aspektet i kroppen på et menneske, f.eks. Absurditets Katja. Spil dem som et tilnærmelsesvist virkeligt menneske, men med aspektets agenda og hang til ekstremer.
- Gør det underligt! Hvis du ikke ved hvad du skal gøre i en scene, så smid syrede beskrivelser og surrealisme ind.
- Prøv at undgå at omtale Anders i tredje-person, "han" eller "Anders". Du og de andre roller ER ham. Omtal ham som "vi" eller "jeg".
- De følgende to scener har du en særlig rolle i. Der kommer mere kontekst til dem senere, men læs dem gerne nu.

### **Akt 1, Scene 3: Destruktion**

*Næste uge. Tomme Anders er ved at give en præsentation på arbejdet. Slideshows, laserpointers og grafer over kundetilfredshed.*

Kog i vrede, mens Tomme Anders (spilleleder) snakker. Giv ham et par sætninger til at snakke bullshit om, hvor vigtigt jeres arbejde er, men heller ikke meget mere. Sæt et par ord på, hvordan verden pludselig virker mere forfalden og skrøbelig, som du opstår. Du eksploderer i en vred rant om ligegyldigheden i deres arbejde, at alt de prøver at opnå vil falde fra hinanden. Fortæl om dig selv, fremvis din ideologi.

### **Akt 2: Kontrast - Drømmescene - Destruktion, Hedonisme**

Du sætter denne scene.

Beskriv hvordan du har spærret Hedonisme inde. Beskriv et uvirkeligt, halv-metaforisk fængsel. Et sted af tortur, smerte og fangenskab. Og mulighed for frihed. Gør det underligt og forfærdeligt. Du har noget at belære Hedonisme om. Om glæde ikke kan eksistere uden smerte, at kun tab kan gøre vinding værdifuldt. Og at det ikke varer

# Kreation

---

## Permanens - Uselvisk - Kærlig - Indbildsk

Det vigtigste i livet er, at man skaber noget. At man efterlader noget, gør verden bedre på en eller anden måde. Der er mange veje: Det kan være igennem arbejdet, kunst, velgørenhed, innovation, børn. Det vigtigste er bare, at du ikke lever kun for dig selv, men giver tilbage til verden. At du får udtrykt dig selv. Plantet et flag, der siger du var her. Et bevis på, du eksisterede selv efter du er væk. Du kan mærke det, instinktivt. Den gode gerning, den skabende gerning er sin egen belønning.

Du er Anders, et aspekt af hans tanker, liv, handlinger og følelser. Du er kreativ og kærlig, altid klar til at lytte til andres problemer. Du tror på mening, at dine handlinger har konsekvenser. At livet er en dyrebar gave, der ikke skal spildes. Og der er måder at spille det på, når der kun fokuseres på kortsigtet tilfredsstillelse.

Dit blik er altid rettet mod fremtiden, du lever aldrig i nuet. Bider ikke mærke i den smerte der ofte er undervejs når man skaber og hjælper. Du tænker kun på den kortvarige kilden i maven, du føler, når arbejdet er gjort. Den der søde selvtilfredshed. For hvor meget du end påstår, du hjælper andre af etiske grunde, hvor meget du end tror på at redde verden, så gør du det i sidste ende for den følelse. Du vil ikke indrømme det, men du er et dyr, et dyr der reagerer på stimuli og belønninger, ikke etik og filosofi. Også bliver det pludseligt svært at snakke om det fundamentalt meningsfulde i dit liv.

Måske du ikke er så usårlig som du tror. Måske meningsløsheden endda kan gribe dit hjerte. Lyt også til de andre aspekter, og lad deres ord ændre dig. Hvis du kan ændre dig.

### **Tips til spil:**

- Du har til opgave at kæmpe for dit perspektiv, altid argumentere for at du har ret. Lad ikke de andre aspekter få et ben til jorden! I hvert fald til at starte med. Senere vil der også være mulighed for enighed og udvikling. Men det er helt dit valg, om det er noget du vil være med til.
- I nogle scener vil du spille aspektet og snakke direkte med de andre aspekter. I andre spiller du aspektet i kroppen på et menneske, f.eks. Absurditets Katja. Spil dem som et tilnærmelsesvist virkeligt menneske, men med aspektets agenda og hang til ekstremer.
- Gør det underligt! Hvis du ikke ved hvad du skal gøre i en scene, så smid syrede beskrivelser og surrealisme ind.
- Prøv at undgå at omtale Anders i tredje-person, "han" eller "Anders". Du og de andre roller ER ham. Omtal ham som "vi" eller "jeg".
- De følgende to scener har du en særlig rolle i. Der kommer mere kontekst til dem senere, men læs dem gerne nu.

### **Akt 1, scene 4: Kreation**

*Samme aften som foregående scene. Tomme Anders sidder alene derhjemme. Lyset, computer, fjernsynet er alle slukket.*

Lyt lidt til Tomme Anders (spilleleder), lad ham sige et par sætninger, men heller ikke meget mere. Så, bryd ind, fortæl om hvordan verden bliver skarpere, klarere og alting ser ud til at vokse og ændre sig. Forklar, at hans kattepine skyldes, at han kun lever for sig selv. Han skal gøre noget for andre, hjælpe til hvor han kan. Fortæl om dig selv, fremvis din ideologi.

### **Akt 2: Den spirende verden - Drømmescene - Kreation, Absurditet**

Du sætter denne scene.

Fortæl, at du og absurditet hænger i en hvid, blank verden. Et tomt kanvas. Beskriv, hvordan du begynder at male og forme en verden, fylder det med farver og mønstre, måske liv og lykke. Og glæden i processen. Spørg Absurditet, om den ikke kan se det smukke i det.