Vejen til Queenstown

En ny stilhed sænker sig omkring bordet. I føler jer ikke længere som fremmede. I ved lige så meget om hinanden, som I ved om jer selv. Hvor I kommer fra, og hvor I er netop nu. Alt andet er ligegyldigt. Selvfedme og overtro. At være rejsende er at forholde sig til tingene, som de er.

Queenstown er et hul. Huset er en rønne. Udlejeren er en taber på randen af selverkendelse. Gary Burns. Du vidste det allerede, inden du ringede. Hans eget opslag afslørede ham. Ikke bare stavefejlene og de klodsede bogstaver, men selve stregen. Ujævnhederne var så små, at de kun kunne skyldes, at han havde skrevet bogstaverne meget langsomt. Omhyggelighed uden resultat. Alligevel ringede du. Et helt hus for det halve af, hvad det koster at bo på vandrehjem! Men du var ikke den eneste, der lod dig lokke. Nu har I hvert jeres hjørne i et forvokset skur uden andre møbler end et bord og fem stole. Og I betaler allesammen fuld pris.

Her i byen er det taberne, der vinder. Og sådan har det altid været.

Queenstown ligger på Tasmanien, en australsk ø et par hundrede kilometer syd for Melbourne. Selv om øen udgør en af landets otte delstater, har den altid stået i skyggen af kontinentet. Lige fra briterne tog den i besiddelse som fangekoloni i 1803, til man glemte at trykke den med på OL-mønterne i 2000, da Australien var værtsland.

Øen, der er halvanden gang så stor som Danmark og har en befolkning på en halv million, er omgærdet af rygter og fordomme. Det hedder sig, at øboerne er så indavlede, at de allesammen har to hoveder. Og at de ikke foretager sig andet end at fiske, drikke og hore. Bortset fra om vinteren, hvor de ikke fisker. Virkeligheden er naturligvis en anden. Grunden til, at de ikke fisker, er, at der ikke er noget arbejde at få. Et paradis for bistandsklienter. De strømmer til øen fra hele Australien, opretter 70'er-kollektiver og kommer deres visionsløshed - og til tider også dem selv - til livs på de lokale valmuemarker. Hvis man da skal tro de kontinentale patrioter.

Tasmanien er en bedrageriets ø. End ikke naturen er til at stole på. Set fra de blidt asfalterede veje, turistkortene anbefaler, er den frodig og idyllisk. Men et enkelt eventyr ned ad en sidevej fortæller en anden historie. Bagsiden af de skovklædte bakkeskråninger er golde og sortsvedne. Hér har tømmerfirmaerne været. Hér har de arbejdet i ro og mag, mens børnefamilierne, fulde af lovord og guldalderromantik, kørte forbi på den anden side af kulissen.

Queenstown blev også opført som en kulisse. Men med omvendt fortegn. Den skulle skærme for naturen og nære illusionen om menneskets overlegenhed.

Det hele begyndte i 1881, højt oppe i bjergene mod vest. En nybygger med det skæbnetunge navn Gould var draget ud over kortets kant, ind i et landskab af urskov og nøgne klipper. I en flod i et tilgroet bjergpas fandt han en flig af det ædleste af alle ædle metaller. Jungletrommerne gik, og guldfeberen rasede. På få år blev en ufremkommelig bjergegn forvandlet til en driftig mineby. Hotellerne formerede sig ned langs hovedgaden. Barerne flød over med sprut, kvinder og rygter om guld. Lykkejægerens tre største fristelser. Men også svindlerens og røverens. Alle kom de ad pionérvejen fra lavlandet i øst til højdedragene i vest.

Gould selv fandt aldrig siden guld. Forbitret over sin onde skæbne, eller måske i et anfald af fortrydelse over voldtægten af Guds natur, opkaldte han de højeste af de omkringliggende bjergtoppe efter Darwins modstandere og de mindste efter hans tilhængere. Men han kunne ikke stoppe udviklingen. Som så mange andre endte han med at måtte bøje sig i støvet for Robert Sticht, den store mand fra Amerika.

Sticht var metallurgist og forretningsmand. Da han kom til Queenstown i slutningen af 1880'erne, indså han straks, at det ikke var guld, men kobber, bjergegnen var rig på. Han stiftede *The Mount Lyell Railroad and Mining Company* og påbegyndte en kynisk og kortsigtet rovdrift. Kernen i hans succes var en smeltedigel, han havde opfundet med det særlige formål at vriste kobberet ud af Mount Lyells klør. Men klippen var genstridig. For at trænge ind til kobberet blev han nødt til at rydde det meste af dalen for træer. De skulle bruges til at understøtte minegangene og fyre op under digelen. Erosionen og de giftiggule

svovldunste fra udvindingen var katastrofale. Sticht efterlod sig ikke den naturskønne dal, han i sin tid var ankommet til, men et udhungret krater fyldt med små usunde plantevækster.

Siden den sidste kobbermine lukkede ned i 1969, har naturen genvundet nogle af sine tabte kræfter. Mount Lyells golde monolit, misfarvet og misdannet, knejser dog stadig over byen. Et monument over fortidens forbrydelser. Et varsel om den forbandelse, naturen synes at have kastet over Queenstown, over spøgelsesbyens sidste indbyggere. Med minerne forsvandt også arbejderne. Hoteller og huse stod tomme tilbage og gik langsomt i forfald. Jernbanen groede til og rustede ned i jorden. Menneskene sygnede hen, isolerede sig fra omverdenen. Chancen for at forlade dalen var forpasset. Noget større end dem selv havde bundet deres skæbne til stedet.

En let gysen går gennem jer. Nattekulden er begyndt at krybe ind gennem sprækkerne i væggene. I kommer alle fra lavlandets højsommer. Men det er ikke kun det.

Selvfølgelig ved I alt for lidt om Queenstown til at kunne rekonstruere hele dens historie. I er jo lige kommet. Men det er netop dét. At I uafhængigt af hinanden kan få så ensartede indtryk af byen. Som om hver en detalje pegede i én og samme retning. Mod en særlig stemning, en følelse, en fornemmelse, en ...

Men samtidig kan I også blive enige om, at den by, I alle er ankommet til idag, er en by, der prøver at orientere sig udad. Et lokalt turistkontor arrangerer dræsineture ned i en af de gamle miner. En skinnende ny souvenirbutik sælger små skulpturer i Mount Lyell-klippe. Og så er det tasmanske turistbureau igang med at bekoste en restaurering af den gamle jernbane. Den nymalede markise stråler som morgensolen over havet af rustrødt bølgeblik og bilvrag. Skinnerne blinker i lyset, og to gange om dagen kører damplokomotivet de fem genåbnede kilometer. Men turistbureauet mangler endnu at lægge 35 kilometer spor gennem tæt regnskov, før de når helt frem til den gamle destination: havnebyen Strahan, hvor det udvundne kobber i sin tid blev lastet og sejlet bort. Men mon de fuldender projektet, når der en dag som idag, midt i højsæsonen, kun sidder én eneste passager i de to rekonstruerede vogne? En slidt gammel mand med et nostalgisk blik.

Måske en gammel minearbejder.

Den eneste vej over bjergene fra øst til vest går gennem Queenstown. Men busserne kører ikke helt herop. Og fremmede stopper ikke. Ikke engang for at spise frokost. De sætter farten op og styrer mod de mere idylliske småbyer på vestkysten. Selv er I alle kommet hertil på tommelfingeren. Og I har hver jeres utrolige historie om, hvordan de, der samlede jer op, så ud i hovedet, da I sagde, at I ville af hér. Nogle troede, at I lavede sjov. Én blev decideret bange. Om det var for dig eller for dit helbred, fandt du aldrig ud af. I hvert fald glemte han at give dig det visitkort, han havde lovet dig.

Men måske ved turistbureauet noget, *I* ikke ved. Måske er der virkelig en opblomstring på vej til Queenstown. Hvorfor skulle et selskab udefra ellers have investeret i nogle af de gamle mineområder? Selv om de sikkert har fået dem noget nær gratis, ville det vel ikke give mening, hvis bjergene virkelig er udtømte? Medmindre deres dagsorden selvfølgelig er en helt anden ...

I beslutter jer for at stoppe tankerækken ved håbet om opblomstring. Liggeunderlagene kalder fra et snusket gulvtæppe, der stinker af kattepis og mareridt.

* * *

Drømmetid. Luk øjnene et lille minuts tid, og lad dagens indtryk sætte sig.

* * *

Næste morgen.

Ud i den lille have. Solskin. Morgendis. Og frem for alt frisk luft. Som at komme ud fra en flagermusehule og fylde lungerne. Dalen er dyb og stærk. Bløde bakkedrag og stejle klipper. Floden flyder stille forbi klyngerne af døde huse. Hullede mure og knuste ruder. Pludselig går en dør op på skæve hængsler. Tre hvinende unger foran en træt mor. Vådt hår og falmede farver. Lyserød, turkisgrøn, bleggul. Indkøbsnettet slæber mod jorden.

Nede i hovedgaden stimler de lokale sammen i små klynger. Snakken går. Det er

ikke til at blive betjent hos købmanden. Selv i supermarkedet går det langsomt. Ved kassen får I den korte version og et skulende blik. En ung kvinde blev fundet død her til morgen. Det eneste, man ved om hende, er, at hun ikke var hér fra egnen. Hendes lig blev fisket op af Queen River. Lige dér, hvor den krydser under jernbanen, halvvejs mellem hovedgaden og jeres hus. Byens læge har vurderet, at liget har befundet sig i floden i vel over et døgn. Den har sit udspring et sted oppe i bjergene, i nærheden af de gamle miner. Resten er løse rygter.

I spiser morgenmad på en bænk ude foran supermarkedet. I tænker allesammen, at det kunne have været en af jer. Men I siger ikke noget. Bagefter går I ud for at kigge jer omkring. Alene og hver for sig.

Nyheden forfølger dig dagen igennem. De lokale holder øje med din mindste bevægelse. Ingen samtale kommer uden om emnet. Alle har en mening om det, og alle er ivrige for at komme med netop deres udlægning af sagen. De mest ængstelige taler om en ulykke. Måske fulgte staklen de små bjergstier mod byen. Måske nåede mørket frem før hende. Måske farede hun vild og styrtede i floden. Men de fleste tunger taler om mindre tilfældige og langt mere dramatiske begivenheder. Nogle for at lufte deres ego. Andre for at se, hvordan du reagerer.

Der er fem fremmede i byen. Og du er én af dem. Og du er en anden. Og du er en tredje. Og jeg er en fjerde. Og den femte er død.

* * *

Kuverten med titlen "Indtryk" indeholder 20 små sedler. Hver seddel beskriver noget, som én af jer bider mærke i under dagens udforskning af byen. Åbn kuverten, og træk fem sedler hver. Læs dem grundigt uden at vise dem til hinanden. Kun *du* ved, hvad du har set og hørt.

* * *

Samme aften på gulvet foran kakkelovnen. En varm dunst af smeltet plastik. Flammernes kamp mod regnvandet, der løber ned gennem skorstensrøret. Syden, sprutten og en gryde, der aldrig kommer i kog.

Døren går op. Den sidste af jer kommer hjem, gennemblødt, med fire liter papvin under armen. I tapper jer hver en rejsekop. Og hører den seneste nyhed nede fra *Bottle Shop*'en. Den lokale betjent har udlovet en dusør på $2000 for oplysninger, der kan føre til opklaringen af det mystiske dødsfald. Ifølge den fordrukne mand bag disken er det største mysterie dog ikke længere dødsfaldet. Snarere hvem, der er villig - og i stand - til at punge ud for at redde byens renommé. Eller få afsluttet sagen, inden politiets rejsehold kommer og graver i den.

Scenen er sat. Tabuet er hævet. Den unge kvindes utidige død er ikke længere et udelukkende makabert samtaleemne. Dusøren har gjort det stuerent. Selv på jeres møgbeskidte gulvtæppe.

I skåler fortællingen igang. En forsøgt rekonstruktion af de tragiske begivenheder ud fra jeres sparsomme indtryk af Queenstown, dens historie og dens indbyggere.

* * *

I skal nu sammen fortælle historien om kvindens sidste timer. De begynder for to aftener siden, dagen før jeres egen ankomst. Hun er på vandring mod Queenstown. I finder hende på en bjergvej højt over byen. Dér begynder fortællingen. Og den slutter ikke, før hun er død i natten. Ikke før hun er nået helt ned i dalen, ned på bunden af Queen River, hvorfra hendes lig bliver fisket op over et døgn senere.

Rekonstruktionen foregår rent praktisk ved, at I skiftes til at fortælle videre på den samme historie. Men ikke i nogen fast rækkefølge. Inspirationen bestemmer hvem, der har ordet. Brug det klogt. Sørg for at åbne frem for at lukke fortællingen. Og respektér hinanden. Stjæl ikke ordet - overtag det. Vogt ikke over ordet - giv det videre. Det drejer sig i bund og

grund om at have føling med fortællingen. Har I dét, er det eneste, I behøver respektere som lov, begyndelsen, afslutningen og dét, der allerede *er* blevet fortalt, dét, der bygges videre på. Bemærk dog to ting:

1. Som alvidende fortællere må I gerne lave afstikkere fra den fortløbende historie om den unge kvindes færd gennem natten. I må spinde parallelhandlinger og indskyde scener, der foregår andetsteds. I må endda skildre begivenheder, der går forud for kvindens ankomst til Queenstown. Eneste krav er, at rekonstruktionen før eller siden vender tilbage til sit egentlige formål: at redegøre for de præcise omstændigheder ved kvindens død.

2. Jeres sedler med indtryk fra Queenstown har flere funktioner. Først og fremmest er de med til at slå stemningen an og inspirere jeres fortælling. Men derudover kan I også helt konkret bruge dem til at påvirke fortællingen. En fortæller, der ønsker at gøre dette, læser den valgte indtryksseddel op for de andre og gør ét af følgende (hver seddel kan bruges til dette formål én gang i løbet af fortællingen):

> *A.* Fortæller en person, et sted eller en ting fra sedlen ind i rekonstruktionen. Elementer, der introduceres på denne måde, tæller som kendsgerninger og kan ikke drages i tvivl senere i rekonstruktionen (se punkt *C*).
>
> *B.* Bruger en oplysning fra sedlen - *eller en konklusion draget på baggrund af en oplysning fra sedlen* - til at understøtte et udsagn med. Et således understøttet udsagn tæller som en kendsgerning og kan ikke drages i tvivl senere i rekonstruktionen (se punkt *C*).
>
> *C.* Bruger en kendsgerning udledt af en seddel (som i *A* eller *B*) til at ændre noget, en anden fortæller har sagt. Dette er den eneste måde, noget allerede sagt kan gøres usagt på. Udsagn, der i forvejen er lagt ned som kendsgerninger, kan dog ikke ændres. *Eks.: En fortæller beskriver, hvordan kvinden går gennem et skovområde og kommer uskadt ud på den anden side. En anden fortæller læser*

nu en indtryksseddel op. Sedlen beskriver et misdannet træ, og fortælleren konkluderer, at der er skudhuller i det. Ud fra dette fortæller han en skydegal farmer ind fra højre. Kvindens rolige spadseretur gennem skoven bliver pludselig til en vild flugt. (NB: Hvis fortælleren først var kommet på idéen med skudhullet senere, ville flugtscenen blot blive fortalt som et flashback. På den måde kunne fortælleren fx bruge den til at forklare en vred farmers uventede entré på en bar nede i byen.)

Rekonstruktionen kan begynde. Er I i tvivl om noget, så husk, at det altid er *historien*, og aldrig *jer*, der har ret. I skaber den, men I tjener den også. Forsøg ikke at tæmme den. Giv den lov til at vokse sig lige nøjagtig derhen, hvor den vil.

Når I har fortalt jer frem til den unge kvindes endeligt og fået placeret hendes lig i Queen River, åbner I kuverten "In vino veritas".