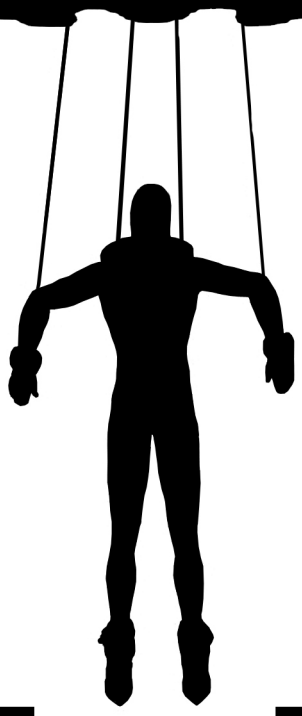

# HUL

ET SCENARIE AF

PETER FALLESEN

FASTAVAL 2010

Tekst og layout
Peter Fallesen

Gennemlæsning, ideer og kommentarer
Kristoffer Rudkjær
Frederik Berg Østergård
Morten Greis
Anne Vinkel
Thomas Mørch
Jonas Harild
Johannes Busted
Kasper Mosekjær
Morten Jaeger

Fuldstændig uvurderlig hjælp og tålmodighed
Troels Ken Pedersen

Dette scenarie har stjålet ideer og koncepter fra
Auto de fe
Kvinden, der var
Memoratoriet
Tortur
Kreativ Klasse
Mod Nulpunktet

cc BY NC SA

Do I contradict myself?
Very well then I contradict myself.
(I am large, I contain multitudes)
- Walt Whitman

”Jeg føler mig hul.”

Han bremser op. Bagdækket på mountainbiken skrider henover grusstien. ”Hvad siger du?”

Hun gentager. ”Jeg føler mig hul.”

Han ser på hende. Øjnene er knebet sammen i irritation. ”Hedder det ikke tom i stedet for hul?”

”Nej.” Solen glimter i hans cykelhjelm. ”Det hedder hul.”

Hun tager pistolen frem fra tasken. Skyder ham to gange i brystet.

”Hul.” gentager hun. Sætter sig op på cyklen. Kører videre.

---

Han så linket inde på KommunikationsForum.dk

*”Brug for en pause? En genopladning? Vi ved alle, hvor hårdt det kan være at holde styr på andres liv og meninger. Så tag lidt tid ud af kalenderen og genfind din indre vitalitet, styrke og gåpåmod. Oplev et af verdens vildeste og mest eksotiske steder. Lad os bekymre os om dig for en tid. Siden tidernes morgen har mennesker spurgt: 'Hvem vogter vogterne?' Og svaret er: Det gør vi!”*

*- Guardian Retreats*

Få minutter senere var opholdet booket.

---

De har det hele. Succes, penge, fede jobs, indflydelse. Fortæller andre hvad de skal tænke, mene og sige. De er det moderne livs guruer. Men det er ikke nok. Noget mangler inderst inde. Noget som ikke kan købes for penge, men som måske kan genfindes ved at søge ind i sig selv. Hvis det altså ikke er tabt for evigt. Lige meget hvad, så har de i hvert fald brug for hjælp.

# Indledning

Hul handler om lige præcis det. At føle sig hul. At leve et liv hvor der på overfladen er styr på alting, men så snart man dykker bare en smule ned, så er der intet. Ingen værdier, intet at tro på, intet at kæmpe for. Kun dyre lejligheder, fede titler, tv-tid og cafebesøg. Hul handler om det moderne livs konger og dronninger, og den pris de har betalt for at nå toppen. Men intet menneske kan leve lykkeligt uden noget at leve for, der er større end sig selv. Og dette har hovedpersonerne i Hul opdaget. Hjemsøgt af mareridt, meningsløshed og ubehagelige tanker har de søgt til det spirituelle, ved at opsøge en 'ægte' Guru i Nordsverige. En ægte Guru, som kan give dem retningslinjer, fortælle dem hvad de skal gøre, hvad der skal til, for at de kan blive lykkelige. Den tragiske sandhed er bare, at man ikke bliver lykkelig at at gøre, som andre siger. Man finder ikke mening derigennem. Det er ligeså tomt.

Samtidig er Hul ikke nødvendigvis en fuldstændig sammenhængende fortælling, og de personer der indgår i scenariet ikke logisk konsistente. Som Whitman-citatet siger, så rummer mennesker multituder af elementer, og derfor også selvmodsigelser en masse. Dette scenarier opstiller kun et skelet af et plot, hvorpå det er din rolle, som spilleder, sammen med spillerne, at opklæbe en række fede scener, som skaber billeder af en gruppe mennesker, der prøver at genfinde noget de har mistet – for blot at opdage, der ikke er noget tilbage at finde.

# Om fortællingen

Fortællingen i Hul forløber over en prolog, tre akter, og en epilog. I løbet af scenariet oplever karaktererne at ankomme til kurstedet Guardian Retreats højt mod nord, møde Guruens lærling Paulo, forsøge at opretholde en facade om at de bare trænger til en smule ferie, men intet alvorligt er galt, tabe den facade, finde et holdepunkt, for til sidst at opdage, at det ikke er noget holdepunkt. Guruens lærling har simpelthen taget røven på dem. En opdagelse med en ganske dødelig udgang.

For Paulo er ikke lærling for nogen Guru – den slags findes ikke, og slet ikke i Nordsverige. Paulo er noget ganske andet – han er en svindler, ligesom de fire andre karakter er inderst inde. Den eneste forskel er bare, at Paulo har erkendt det, valgt at svælge i det. Valgt at udnytte dem, der er ligesom ham, men bare ikke har fået øjnene op for det endnu. Og bevares, Paulo har læst lidt psykologi, lidt sociologi, og nok bøger om det spirituelle, til han kan lade som om, fordi han er en guds benådet con-man, med en fantastisk evne til at koldlæse folk. Og Paulo har fundet sig en sweet deal heroppe i Nordsverige. Det eneste det krævede var lidt rygter blandt den kulturelt- og kommunikationorienterede elite i København. Lidt rygter om en gammel kvindelige Guru, der for sit helbreds skyld var draget til Nordsverige, og nu levede for sig selv, men med en lærling tilknyttet, som gav folk ny energi. Gav dem vitaliteten tilbage. Et par fede kuverter i de rigtiges hænder, og så var omtalen på plads. Dernæst var det bare at vente på, at folk kom. For komme, det gjorde de. Reklamefolk, HR-managers, kommunikationskonsulenter, LEAN-konsulenter, Appreciative Inquiry-konsulenter, gud-ved-hvad-konsulenter. Alle sammen med fårede ansigtsudtryk og tykke tegnebøger. Så var det bare at lave de selv samme øvelser, som klienterne selv anvendte på fabriksansatte i Herning og kommunikationsafdelingen i Stevns kommune – bare med et lidt andet spin, et lidt fremmed navn, og

måske lidt chanting involveret. Og hvis de blev lidt mistænksomme, lod man bare som om Guruen hidkaldte en, og så var illusionen oppe at køre igen.

Paulos model er simpel. Først får han klienterne til at fremvise deres facade, således han kan finde hullerne i den. Derefter bryder han facaderne ned, indsætter sit eget vedensbillede i klienternes sind, og bygger dem op på baggrund af det. Men Paulo når aldrig til genopbygningsfasen i løbet af scenariet – noget går galt, og spilpersonerne opdager, at Paulo ikke har svaret på deres problemer, men bare udnytter deres tilstand. I deres skrøbelige mentale tilstand ender de derfor med at efterlade ham bagbundet i en snedækket svensk skov som straf.

Paulo er djævelen i scenariet, men han er med fra start, og han får aldrig lov til at holde den store skurketale. Og han ender med at tabe i ligeså høj grad som de andre spilpersoner, når han efterlades bagbundet. Men inden vi kommer så langt, skal vi måske tage et kig på rollerne.

# Rollerne

Der er fem spilpersoner i Hul. De fire gæster, der ankommer til Guardian Retreats, og Guruens lærling, som allerede er til stede. Lad os kaste et blik på dem, og hvem der bør spille dem.

## Paulo Jesper Michelsen – Guruens lærling

Der er ingen kvindelig Guru i huset i Nordsverige. Kvinden findes ikke. Paulo derimod, eller Jesper Michelsen, som han egentlig hedder, er derimod ganske virkelig. Og han et røvhul. Og fuldt bevidst om det. Han tjener sine penge på at svindle andre mennesker, som leder efter råd og vejledning. Paulo er scenariets djævel. Han skal fra starten trykke på de andre spilleres knapper, spille dem ud mod hinanden, og få dem til at bryde sammen. Paulos rolle skal gives til den spiller, som er mest villig og i stand til at agere ekstra spilleder. H/n skal være villig til at lægge mest vægt på fortællingen, og fuldt acceptere at dø til sidst. Paulo er uden tvivl den rolle, det er mest centralt at få castet korrekt.

## Carsten Smith-Hansen – Spindoktoren

Man kan argumentere for, at det ikke er kongen, som har den egentlige magt, men derimod manden, der stå lige bag ham, og hvisker ham i øret. Og det er her, man normalt finder Carsten. I magtens skygge. Trækkende i de tråde, der binder journalister, politikere og vælgere sammen. Men jobbet har gjort Carsten instrumentel. Han går til andre mennesker, som er de skakbrikker. Han er den store spiller. Men spillet er begyndt at spille ham. Han kan ikke længere holde hovedet koldt. Carstens rolle bør gives den spiller, som har mest fokus på indlevelse. Han er en udadvendt og meget direkte karakter, og en for ekstrovert spiller vil komme til at overspille ham.

## Johannes Anderson – Coachen

Der findes mennesker, hvis blotte tilstedeværelse kan give dårlig samvittighed. De er simpelthen for veltrænede, for energiske, for smilende. På overfladen er Johannes indbegrebet af et sådant menneske. Men bag overfladen lurer frustrationer. Johannes er på én gang alt for selvtilfreds og alt for usikker. Johannes kan gives til en spiller, som helst vil have en simpel karakter, men h/n skal helst kunne håndtere de seksuelle frustrationer, der ligger i rollen. Samtidig ligger der også nok hentydninger i Johannes' rolle til, at en dygtig spiller kan hente mange nuancer ud af ham.

## Anna Westergaard – Forfatterinden

Kender du hende, der altid får lidt for meget medietid, fordi hun ser godt ud og er i stand til at bruge ord med mere end tre stavelser. Hende, der kritiserer stort set alt for at være småborgerligt og provinsielt. Tit udtaler at København er ved at være for indspist. Har meninger om alting, men sjældent giver udtryk for sine egne holdninger. Taler dog stadig højt, længe og gerne om sig selv. I så fald kender du Anna. Anna er dog begyndt at blive splittet mellem sin offentlige persona, og en lyst til at have det, hendes forældre havde, da de var i hendes alder – et ægteskab og et liv i forstaden. Anna er splittet mellem hvad hendes intellekt fortæller hende, hun skal ønske, og det hun ønsker. Annas rolle skal gives til en spiller, der ikke er bange for at spille på konfrontationer, og som er i stand til at spille op til andre, uden at stjæle scenen fuldstændig.

## Lauritz Hemmingsen - Livstilseksperten

Du har set ham i fjernsynet. Enten ved en kongelig dåb eller i et program, hvor man skal gætte hvilken kendt persons hjem man er i i denne uge. I gang med at forklare hvorfor folk også nu vil døbe deres drengebørn Nikolaj, eller hvilken type person, der altid har to flasker champagne på køl og en påskelilje i fryseren. Men hele tiden sidder man med følelsen af, at der ikke rigtig er noget bag uniformen af moderigtigt tøj og smarte ord. Sådan har Lauritz det også selv. Han ser hele verden skarpt, kan passe dens indbyggere ind i små, analytiske kasser, man han flyder ud for sit eget blik. Han har mistet sit fundament, solgt ud, og kan ikke længere navigere i sit eget liv. Lauritz bør gives til den spiller, som gerne vil spille skuespil og være ekspressiv, da han ellers kan komme til at falde lidt i baggrunden. Han kan dog også gives til en svag spiller, som mest ønsker at freeride igennem scenariet.

# Aktstrukturen

Hul forløber over en prolog, tre akter, og en epilog, der spejler prologen. Hver akt har sit eget centrale tema, og en løs, men stadig scriptet slutning, som leder over i næste akt. Ideen er at lade hver afslutning på en akt være en fortætningspunkt eller flaksehals, som fortællingen skal igennem, men som den derudover kan slå sig frit imellem. For at du som spilleder ikke skal stå på hel bar bund, er der udarbejdet en liste med forslag til mulige scener i hver akt, samt en sceneoversigt, som sigter imod temaerne i den underliggende fortælling, og derfor ikke eksplicit definerer præcis hvad der skal ske i scenerne.

Temaerne er bagvedliggende rød tråd for spillerne ift. deres spilpersoners handlinger. De opstiller en række regler for adfærd, der gælder i hver akt. Det er vigtigt at spillerne  er bevidste om, hvad hver akts tema er, og hvad slutscenerne skal indeholde, og det er op til dig som spilleder at sikre, de ikke mister oversigten. Skriv evt. strukturen op på stikordsform på tavlen før spilstart. Bid mærke i at når der bruges betegnelserne *spillerne* og *spilpersonerne* i teksten menes der nogle gange alle fem, og andre gange alle på nær Paulo.

Sidst men ikke mindst, så bør ingen akter rumme mere end højest fire scener, og jeg vil anbefale at holde det til tre.

**Prologen:** skal fortælles af den spiller, der spiller Paulo. Prologen tager sin begyndelse, da bildørene tilhørende Paulos firhjulstrækker smækkes i af de andre spilpersoner, og Paulo ligger alene tilbage i sneen, bagbundet. Du skal som spilleder ikke gøre noget i denne scene, med mindre spilleren, der spiller Paulo, får brug for lidt hjælp. Der burde dog allerede være hjælp nok i hans karakterark.

Prologens funktion er at slå fast, hvor scenariet skal ende, og samtidig indsætte en krog i fortællingen, som der kan vendes tilbage til i epilogen.

**Første akt:** I denne akt, som den eneste, ligger startscenen forholdsvis fast. Første akt starter med karakterernes ankomst, og en lær-hinanden-at-kende-øvelse ledet af Paulo. Igennem hele første akt må ingen spillere lade facaden falde. Slutscenen skal nemlig indeholde mindst én karakter, hvis facade bryder sammen, og som erkender præcist hvor skidt, det i virkeligheden står til.
Tema: Hold facaden oppe
Slutscene: Facaden bryder sammen for mindst én spiller.

Første akts funktion er at give spillerne tid til at opbygge deres karakterers facader og skabe interne relationer på baggrund af dem, således det virke meningsgivende at rive facaderne fra hinanden i anden akt.

**Anden akt**: I denne akt skal facaderne bryde lidt sammen sammen, og spilpersonerne fortælle en smule om hvorfor de virkeligt er på opholdet. Der er ingen egentlige faste scener, men du og Paulos spiller kan læne jer op af forslagslisten. I slutscenen skal mindst én spiller åbenlyst erkende en mistanke til Paulo.
Tema: Der mangler noget i mit liv.
Slutscene: En af karaktererne udtaler en mistanke til Paulos råd og metoder

Anden akts funktion er at give spillerne en oplevelse af, at deres spilpersoner har åbnet sig en smule, og derved risikeret noget af sig selv. Der kommer forhåbentligt lidt tårer på bordet, således der er investeret nok af spilpersonernes følelser til, at det giver mening at give den fuld hammer i tredje akt. Spilpersonerne skal dog ikke nå helt frem til at erkende deres livs hulhed før i tredje akt.

**Tredje akt:** I denne akt skal tomheden ved spilpersonernes liv for alvor i spil. Spillerne ved allerede, hvor scenariet ender, og det er i denne akt de skal få manøvreret deres spilpersoner hen i en position, hvor de vil være villige til at efterlade Paulo bagbundet i sneen. I denne akt skal du som spilleder i højere grad tage kontrollen og sikre at de konflikter og intriger, der er opstået igennem scenariet, bliver afsluttet. Vær ikke bange for at sætte scenerne meget stramt og med lukkede slutninger. Overvej også at træde ind i en interviewerrolle i scenerne, således du kan spørge spilpersonerne direkte ud parallelt med Paulo. Gå hårdt til spilpersonerne, råb af dem, grib fat i dem, få dem til at erkende, at de er nogle fucking phonies. Vær den væmmelige, lille stemme, der har lydt i deres baghoved de sidste mange år, men som de ikke længere kan ignorere.

Sidste scene i denne akt ligger dog fast. Titlen på den er 'Hvad nu hvis det her, er alt der er?' Alle spilpersoner, på nær Paulo, skal være med i den. Rammen for scenen er, at spilpersonerne ikke har fundet nogle svar. Scenen slutter med, at de begiver sig ud for at finde Paulo, for at bede ham spørge Guruen om hjælp med at give deres liv mening.

Tema: *Jeg føler mig hul*
Slutscene: Hvad nu hvis det her, er alt der er?

Tredje akt skal fungere som en svælgen i den meningsløshed, der er spilpersonernes liv. Paulo forsøger (med hjælp fra spillederen) at nedbryde dem, således han kan indskrive et nyt verdensbillede i dem. Sørg for at holde tempoet og intensiteten oppe, og vær ikke bange for at nedbryde distancen mellem spillederens funktion og fiktionen fuldstændigt. Spilpersonernes frustrationer og frygt omkring deres livs meningsløshed er det centrale – ikke angrebet på Paulo.

**Epilog:** Forløber som prologen. Paulos spiller kan nu inddrage scenariets handling til at reflektere over sin situation imens vinterens isnende kulde langsomt luller ham ind i en altfortærende søvn.

# Spilmekanikken

Der er fire centrale spilmekaniske elementer i Hul. Det er hhv. opvarmningen; den måde hvorpå du, som spilleder, sætter scener; de mål, der skal 'nås' i de enkelte scener; og den særfunktion den spiller, der spiller Paulo, har.

## Regler for spillet

Disse regler er hovedsageligt henvendt til de fire spillere, som spiller Paulos klienter, da jeg forventer at Paulos spiller har rigeligt at lave.

### Søg konflikterne

Der er ikke noget forkromet plot til at skabe overraskelser i spillet. Det er i høj grad op til spillerne selv at få knald på scenariet. Det gør de kun ved selv at søge konflikterne igennem scenariet, for derved at udfordre de andre roller. En konflikt kan dog være mange ting. Den kan både være fjendtlig og venligsindet. Den kan handle om at vinde et spil backgammon eller om hvem, der kommer til at gøre sig bedst foran den smukke kvinde. Det vigtige er bare, at spillerne vælger at opsøge konflikterne i hver enkelt scene, og drive den så langt som den kan holde til.

### Spil ikke for at vinde

Det kan være mindst ligeså fedt at tabe en diskussion, som at vinde den. Gør spillerne beredt på, at det kan være til deres fordel at lade deres spilperson tabe en konflikt, og bruge den frustration til at udvikle på rollen og fortællingen. Alliancer og fjendskab er meget velkomment.

### Lad det gøre ondt

Fortællingen i Hul er i høj grad drevet af de grunde, som spilpersonerne har haft til at booke opholdet på Guardian Retreats. Og hvis de grunde ikke kommer ordentligt frem, så bliver fortællingen aldrig rigtig interessant. Derfor er det nødvendigt, at spillerne sørger for at dykke ned i spilpersonens smerte og sætte den i spil. De skal tage ting personligt, blive såret, og reagere på det – spille på deres frygt, mangler og indre uro. Rent spilteknisk handler det om 'finde angrebet' i andres udsagn

## Scenemål

*Life is what happens to you while you are busy making other plans.*

Du har som spilleder en række kort ved hånden, der alle har påskriften **Scenemål**. Formålet med disse kort er at lægge en 'mission' ind i hver scene, som en eller flere af spillerne kan forfølge. Disse mål er ting som 'en flirt', 'et skænderi', 'en pinlig sandhed'. Om du har lyst til at bruge disse i alle scener er op til dig som spilleder, men ideen med dem er at give spillerne nogle konkrete ting at bygge konflikter og spil op over. Hvis du sidder med en gruppe spillere, som ikke har problemer med at spille konflikter frem, så står det dig frit for at udelade kortene – de er kun ment som en hjælp. Brug dem i så fald i stedet som inspiration til din egen scenesætning.

## Opvarmning

Opvarmningen forløber i fire skridt. Først skal spillerne rystes sammen og i gang, og så begynder vi langsomt at udforske karakterer og spilmekanik. Inden du går i gang med selve opvarmningen, bør du nok tage en snak med spillerne, hvor du sætter dem ind i scenariets grundlæggende præmis, læser foromtalen op for dem (da de fleste nok har glemt den) og generelt forventningsafstemmer. Brug også denne snak til at komme ind på livet af spillerne, så du kan får nogle ideer om hvordan de skal castes. Når du synes I har fået snakket nok, er det tid til at komme ud på gulvet.

### Gang i kroppen

Stil dig med spillerne i en rundkreds, og begynd langsom at ryste lidt på skuldrene. Sæt langsomt mere og mere af kroppen i bevægelse, indtil det hele hopper og danser. Bliv ved så længe konditionen tillader det.

Herefter skal vi have mimikken med. Du begynder ved at 'skære et ansigt' og vender det mod spilleren ved siden afdig. Denne skal så kopiere ansigtet, og så langsomt vende sig mod den næste i cirklen, imens h/n ændrer sit ansigtsudtryk til et nyt. Lad øvelsen køre et par minutter.

Til sidst skal stemmebåndene og de små grå også opvarmes. Det gøres ved at lave en associationsleg med spillerne, hvor den første nævner et ord, og man så fortsætter ved at sige det første ord, der falder en ind. Indprent spillerne at det er meget vigtigt, at de ikke fortænker øvelsen – det skal sige det første, der falder dem ind, og ikke vente på ideen om en bedre idé. Og de skal tage denne 'regel' med sig over i scenariet – de bør altid tage udgangspunkt i deres første indskydelse. Sæt derefter legen i gang med at ord, der relaterer sig til scenariets tematik. Lad legen fortsætte indtil alle spillere kommer med et ord uden tænkepause.

**Ind i spillestilen**

Få spillerne tilbage til bordet. Sæt dem herefter ind i de tre regler for spillet (Søg konflikterne, Spil ikke for at vinde, Lad det gøre ondt) og i scenemålene. Forklar dem at en konflikt kan være mange ting, det kræver bare, at der er to mere eller mindre modsatrettede interesser på spil, og at spillerne investerer noget i dem. Herefter er det tid til en øvelse og lidt rollespil

Sæt følgende scene for spillerne: De skal sammen planlægge en fest, men ingen vil stå for oprydningen, og nu har de skændtes om det i et kvarter – scenen må ikke slutte før nogen accepterer at stå for den, presset af de andre. Samtidig giver du tre af spillerne et mål for scenen: hhv. 'En flirt', 'Et skænderi' og 'En upassende bemærkning'. Spillerne må frit definere ting i fiktionen (såsom 'Nu har jeg sørget for musik, men du har ikke noget ansvarsområde, så...'), men når først noget er slået fast, gælder det. Hjælp spillerne på vej, hvis de har lidt svært med at komme i gang. Hvis nogle spillere forfalder til passivt spil, altså bøjer af på konflikten eller prøver at opbløde situationen, skal du kalde dem på det, og kræve at de i stedet puster til ilden.

Hvis scenen ikke lykkes første gang, så stop den, tal med spillerne om hvad der ikke virker og hvorfor, og prøv så at spille den igen. Sæt evt. en fast scriptet slutning på scenen (spiller A ender med at tage tjansen) for at give et mere klart defineret mål at spille hen imod.

**På med rollen**

Nu er det blevet tid til at fordele rollerne. Giv spillerne tid til at læse dem igennem og stille eventuelle forståelsesspørgsmål, de måske har. Derefter er der tre små øvelser de skal igennem, for forhåbentligt at få rollen lidt mere ind under huden.

I den første øvelse skal spillerne på tur rejse sig op, stille sig ud i rummet med siden til de andre, og lade som om deres karakter står foran et spejl. De skal så bruge 30 sekunder foran spejlet med at opføre sig somd eres karakter ville, hvis h/n var alene foran et spejl. Efter de 30 sekunder er ovre, spørg så spillerne hvilken bevægelse, der kendetegner deres karakter. Bed dem om at huske på den bevægelse, og sørge for at integrere den ind i karakteren og ind i scenariet.

I den anden øvelse skal spillerne lade deres karakter efterlade en besked på en telefonsvarer. Spillerne skal lægge ud med at fortælle hvem telefonsvareren tilhører, og derefter efterlade beskeden. Bed spillerne overveje toneleje og sprogbrug inden de efterlader beskeden. Spørg bagefter ind til hvorfor de valgte den specifikke person, hvis svarer de efterlod beskeden på.

Den sidste øvelse før spilstart handler om karakterernes motivation. Bed spillerne tænke over den ikoniske situation, der gjorde deres spilperson til den, h/n er i dag. Og få dem så til at berette om situationen for de andre.

## Scenesætning

Fortællingen i Hul er meget løs, og præcis derfor bør de enkelte scener køres forholdsvist stramt, så scenariet ikke mister fokus. Det bliver i høj grad dit job som spilleder at sætte scenerne, så de passer ind i fortællingen, og fører den videre. Scenerne bør generelt sættes henover en aktivitet og en konflikt. Dvs. der *skal foregå noget i scenen*, og der skal *være noget på spil* for to eller flere af spilpersonerne. Husk på du også har Paulos spiller til at hjælpe dig med at føre fortællingen fremad og til at puste til konflikter.

Et eksempel på en scene, som ville være passende i første akt, kunne være følgende:

Paulo mener, at de andre karakterer er nødt til at overkomme de barrierer, som det moderne liv indsætter i kroppen. Derfor holdes der en session i Guardian Retreats' sauna, hvor klienterne skal fortælle om, hvad de selv føler, holder dem mest tilbage i deres nuværende liv. Samtidig forsøger Carsten og Johannes begge at flirte med Anna. Så scenens konflikt er hvorvidt det lykkedes Carsten eller Johannes at starte en flirt med Anna, samtidig med Paulo udspørger dem om deres liv.

Det overstående eksempel er forholdsvis løst, Lauritz karakter er ikke nævnt, og spillerne skal selv gribe boldene og forme en retning på scenen. Hvis spillerne ikke helt kan overskue så meget frirum, kan man sætte scenen skarpere over en mere konkret konflikt, fx starte scenen lige da Johannes er blevet cockblocked af Lauritz og Carsten, og Paulo er begyndt at flirte med Anna.

Der er vedlagt en inspirationsliste med mulige scener, som du kan bruge, hvis du løber tør for ideer.

## Paulos funktion

Den funktion, som Paulo udfylder i scenariet, kan bedst beskrives som lige dele spilperson, birolle og katalysator. Han har ligeså meget kød på sin rolle som de andre spilpersoner, men han rummer ikke nogen indre konflikt. Hans funktion er i stedet at presse og manipulere de andre karakterer, samtidig med han bevæger sig imod sin egen død.

Paulo er en spilperson i den forståelse, at han indtræder i fiktionen på lige fod med de andre spilpersoner, og ikke har nogen yderligere 'rettigheder' over fortællingen end de andre spilpersoner.

Paulo er en birolle i den forstand, at hans sigte mestendels er imod at føre fortællingen igennem de temaer og flaskehalse, der er indlagt i scenariet, samtidig med han skal sikre at de andre spilpersoner 'følger trop'.

Paulo er katalysator i det han kan hjælpe dig med at indføre og udforske specifikke konflikter og tematikker uden at du, som spilleder, er nødt til at gå ind og blande dig direkte i handlingen – i stedet kan du få Paulo til at gå dit ærinde.

Derudover Paulo også scenariets fortællestemme. Det er ham, der introducerer prologen, og det er også ham, der slutter scenariet af. Begge dele gøres ved at han reflektere over sin egen nært forestående død.

# Sådan kører du scenariet

*Et plot er blot et skelet, hvorpå man kan ophænge gode scener.*

Plottet er ikke det centrale i Hul – derimod er scenariet fokuseret omkring den enkelte scene. Det kan godt være at fortællingen ikke er helt sammenhængende når epilogen er udspillet, men hvis spillerne i løbet af scenariet har fået deres karakterer nogle interessante steder hen, er det ganske ligegyldigt. Den faste slutning og de flaskehalse, der er lagt ned i fiktionen, burde sørge for en hvis grad af sammenhæng, så lad være med at bekymre dig om at alting hænger fuldstændig sammen, og tag i stedet at udforske de konflikter, intriger og tematikker, der opstår i løbet af scenariet.

Som tidligere nævnt skal de enkelte scener i Hul køres forholdsvis stramt. Din rolle som spilleder bliver i høj grad som instruktør og tilrettelægger. Du skal identificere de konflikter og intriger, der opstår i starten af scenariet, og bruge de tråde til at forme scenerne – og derved fortællingen. Men samtidig skal du være åben for spillernes input og give dem nok handlefrihed over deres karakterer, til de føler de har indflydelse på fortællingen. Du skal ikke være bange for at tage metadiskussioner med spillerne mellem scenerne over, hvor scenariet skal bevæge sig hen. Da slutningen ligger fast, er der ingen grund til at have hemmeligheder for hinanden. Det vigtigste er I får skabt en fortælling med nogle fede scener og gode konflikter.

Da der ligger naturlige pauser i scenariet, når man går fra en akt til en anden, er det også et naturligt sted at gøre kortvarigt status over hvor I er i spillet, og hvor I gerne vil hen. Brug disse scener til at sikre at ingen spillere følger sig sat udenfor eller spillet op i et hjørne, de ikke helt ved hvordan de skal komme ud af. Sørg også for at bruge pauserne til at introducere temaet og slutscenen for den næste akt.

Spørg ind til karakterernes tanker. Identificer mulige konflikter mellem karakterer og pust til dem. Vær villig til at modtage input fra spillerne. Evaluer/diskuter evt. mellem hver akt.

All that exists is egotism.
Cold, intact, and radiant.
- Michel Houellebecq