

# TORTUR

Hæfte til spiller



# TORTUR

## Scenariet indeholder:

Et spillederhæfte  
 Spillerhæfter A-D  
 Colombia guide 2009  
 Scene/rolle/spiller-oversigt.  
 Billeder til opvarmningen  
 - forsiderne på spillerhæfterne

Hæft siderne i de enkelte hæfter sammen.

## Tak til:

Peter Fallesen for scene 4.2, Louise Natazja Poulsen for layout og spiltesterne Monica Traxl, Morten Greis Petersen, Anne Vinkel Hansen, Anders Brendstrup, Frederik J. Jensen, Julie Blegvad, Marie-Luise Lubich og Anders Larsen for uvurderlig feedback. Og til "John" fra Zimbabwe.

## Velkommen, kære spilleder

Scenariet udspringer af min frustration over fremstillinger af tortur i populærkulturen, som hjemses af naive, forsimplede og skrupforkerte forestillinger om hvordan tortur virker.

Min grundlæggende idé er at betragte problematikken primært gennem torturens konsekvenser, snarere end de grumme handlinger selv. Det er tiltænkt spillere, som både vil have en smuk og udfordrende rollespilsoplevelse, og blive lidt klogere på verden og sig selv. Der er således to mål med scenariet, et æstetisk og et pædagogisk, og de skulle gerne sameksistere fredeligt og understøtte hinanden, ikke gå i vejen for hinanden. Oplevelsen er tiltænkt nysgerrige, eventyrlystne rollespillere, ikke torturofre som søger lindring! Scenariet er bygget op omkring en række "sæt".

De består af tre scener hver:

En scene før torturen, som viser en eller anden meningsfuld og nogenlunde velfungerende menneskelig relation, så en scene om torturen, hvor vi får noget at vide om hvorledes en eller flere af personerne fra første scene er blevet mishandlet, og til slut en scene efter torturen, hvor en scene meget lig den første udspiller sig, men nu bliver relationen forstyrret af ofrenes traumer. Selve torturen foregår altid "off stage". Der er fire sæt, og til at starte med nogle opvarmnings-øvelser. Der bør slutes af med en debriefing. Det hele bør tage højst tre en halv til fire timer.

Alle sættene omhandler tortur i Colombia inden for det sidste årti, og alle sættene er mere eller mindre overfladisk bundet sammen med de andre. Dette er for at binde scenariet sammen til en sammenhængende oplevelse, ikke for Colombias skyld som sådan. Formålet er at se på, hvad tortur gør ved ofre og bødler i bred almindelighed, ikke at dykke dybt ned i Colombias kultur og historie. Colombia har blot et bredt og aktuelt udvalg af overgreb at tage fat i, begået af et så bredt udvalg af aktører, at scenariet ikke fortaber sig i at tale dunder mod én organisation. Konkrete elementer i scenariet er også inspireret af begivenheder i blandt andet Irak og Zimbabwe.

Spillerne har ikke én rolle hele vejen igennem scenariet. I stedet har hver af de fire spillere et hæfte, som giver dem en rolle i enhver given scene. Alle hæfterne indeholder såvel offerroller som bøddelroller, relationsroller til ofre eller bødler, og synspunkts- og observatørroller. Det sidste er hvad spillerne tager sig til, når de ikke lige har egentlige karakterer i spil. Det vender vi tilbage til. Der meget få spillederpersoner, og hvad du, kære spilleder, skal tage dig til, er at organisere og sætte rammer, at holde overblik over sikkerhedsforanstaltningerne og ikke mindst starte og afrunde scenerne. Spilleder skal i dette scenarie mere være producer end almægtig instruktør, så at sige, fordi så meget af instruktionen ligger i spillerhæfterne.

Scenariet har ikke som sådan særlig meget system, men der er dels timing og ritual til at strukturere spillet, dels et system af sikkerhedsforanstaltninger. Det sidste er der mest for at spillerne skal kunne føle sig trygge nok ved situationen til at de kan lægge liv og lidenskab i at tale om nogle temmelig grufulde og grænseoverskridende ting. Det er i allerhøjeste grad min hensigt at spillerne skal ende med at sidde foruroligede og tankefulde tilbage, men ikke at de i nogen enkelt scene skal føle deres personlige grænser umiddelbart og voldsomt forulempede.

Først og fremmest skal alle deltagere være fyldt 18. Jovist, der findes modne, hårdføre femtenårige og skrøbelige, umodne trediveårige, men det er nu et udmærket udgangspunkt. Nær ydergrænsen af det tålelige har vi sikkerhedsforanstaltningerne. Ved "indergrænsen" har vi en vigtig spillederfunktion: At påpege og slå ned på "defensivt spil", hvor spillerne for deres personlige komforts skyld forhindrer spiloplevelsen i at nå det høje C.

De mest almindelige former for defensivt spil, jeg har kunnet identificere, er klinisk sprogbrug, overdrivelse eller humor, og ansvarsforflygtigelse. De to første er sproglige strategier til at skabe afstand mellem spillere og emne, og er sådan set nemme nok at håndtere, når man er opmærksom på dem. Tilstræbt objektiv konkrete beskrivelser er sådan set fine nok, men når der begynder at snige sig

lange fremmedord og meget kontrolleret stemmeføring ind i spillet, går det for vidt. Omvendt er sproglig blomster og metaforer i sig selv fine nok, men når det nærmer sig selvbevidst shownummer bliver det for meget, og skaber distance til det, der tales om.

I særdeleshed kan det lede til humor, som i dette scenarie kan have sin plads som afspænding i en pause, men som inde i selve spillet er en fjende af intensitet og indlevelse. Ansvarsforflygtigelse er, når en spiller prøver at løbe fra det at stå med en karakter, som er ansvarlig for grimme ting i spillet. At en karakter i spillet prøver på at håndtere skyld ved at fornægte og bortforklare, er ganske fint og relevant, men det er skidt når spilleren prøver at fremstille det sådan, at det i alt fald ikke er deres karakters skyld.

Et vigtigt element i spillet, og en af de måder hvorpå spillerne etablerer ejerskab over emnet, er gennem valg. I de første tre sæt fungerer det sådan, at i anden scene skal bøddelspillere ud fra fire muligheder, der angives i deres karakterhæfte, vælge to overgreb, bøddelen har begået mod ofret, og arbejde beretningen om dem ind i scenen, sådan at det bliver fortalt åbent og klart for alle, hvad ofrene er blevet udsat for.

I tredje scene i sættet skal ofrenes spillere så vælge én ud af to mulige, plausible psykologiske reaktioner på mishandlingen, og spille dem ud, så

alle kan se dem. Det er selvfølgelig ikke forbudt at spille ting lidt subtilt, men du skal som spilleder kunne opfatte, hvilken af de to muligheder, spilleren har valgt.

Der er for øvrigt et par eksplicitte sexscener i tredje sæt, og (verbale!) seksuelle elementer i opvarmningen. Formålet med dette er at nedbryde spillernes barrierer mod at sætte ord på ting, som pænhed forbyder at tale om, og derved komme tættere på at kunne brydes med scenariets emne. I fjerde sæt vendes rollerne på hovedet, så ofret strukturelt set er en bøddel, der vælger de overgreb, der plager bøddelens samvittighed. Bøddelen vælger så, som et offer, reaktionen på sin skyld.

### Spilleets regler:

Enhver scene har et givet tidsrum til at udspille sig, og det er spilleders ansvar at holde rede på det ved at fortælle spillerne hvor meget tid de har, hvornår der er to minutter tilbage, så de skal rykke til pointen, og hvornår de skal runde af. Der skal selvfølgelig ikke skæres skarpt, og spillerne kan også blive enige om at være færdige, det er OK. Finder I ud af at være fleksible, er det fint, men timing og flow er vigtige.

Spillerne skal være fysisk placeret således: På stole på åbent gulv, uden bord. På to stole ret tæt overfor hinanden sidder de to spillere, der i scenen skal spille karakterer. På den ene side af dem sidder

synspunkt og observatør ved siden af hinanden, lidt væk men tæt nok på, til at de vil kunne læne sig frem og række en finger ind mellem de to karakter-spillere. På den anden side af karakterspillerne sidder spilleder lidt væk på en stol. Alle kan have en stol til i nærheden til at lægge papirer fra på.

I alle scener har to af spillerne have karakterer at spille. De to sidste er henholdsvis "observatør" og "synspunkt". Observatøren leverer tilstræbt objektiv beskrivelse af scenen, og har forbud mod at bruge værdiladede tillægsord såsom grimt, smukt, ondt, godt, og så videre. Metaforer er også forbudte. Observatøren har ofte en mission i scenen, nogle konkrete elementer som skal placeres i scenen. Observatøren afstikker scenens grænse mod det kliniske, men forbuddet mod klinisk defensivt spil gælder stadig for observatøren. Synspunktet derimod er den spiller, som har ret og pligt til at forholde sig menneskeligt til både det gode og det slemme i scenen. Ethvert udsagn fra synspunktet skal indeholde et element af moralsk eller æstetisk dom, eller en metafor.

Synspunktet afstikker scenens grænse mod det poetiske og overdrevne, som dog stadig fuldt ud gælder for synspunktet. Både observatør og synspunkt har tilladelse til at digte med og tilføje detaljer. De skal dels give dybde og kulør, dels give vinkler og oplæg til de andre spillere. Det "sensuelle" fra foramtalen skal i høj grad komme fra disse to spillere.

I praksis foregår det således: Spilleder starter med at sætte scenen og giver så ordet til de to karakterspillere, og tæller tiden derfra. Karaktererne spilles op mod hinanden af spillerne, som skal holde hinanden i hånden, og når observatør eller synspunkt vil komme med et bidrag, skal de lægge en finger ind på de andres forbundne hænder (eller række en finger frem og op, hvis kontakten er brudt). Det er signal til, at karakterspillerne hurtigt skal spille sig frem til at lave et hul i deres udveksling, så observatør/synspunkt kan komme til orde, men ikke til at afbryde midt i en sætning. Kast som spilleder endelig sigende blikke til en observatør/synspunkt-spiller, som brænder inde med noget eller forholder sig for passivt. Alle skal sige noget mindst en gang pr. scene. Hvisk diskret halv tid, to minutter tilbage, og tid til at runde af, men lad bare tiden løbe en anelse, hvis der er gang i godt og intenst spil. Rund til slut scenen af med et lidt større perspektiv. I scenesætningen og afrundingen skal spilleder berøre forbindelserne sættene imellem, på en måde der falder ind i fortællingen.

Således taler to karakterer til hinanden: Når éns karakterer er i kontakt, skal man holde hinanden i hånden. Det kan gøre det sværere at gestikulere, men der er i orden: Sæt ord på i stedet. Scenariet handler i høj grad om at sætte ord på tingene. Stemmeføring og ansigtsudtryk er OK, men scenariet skal ikke semi-lives. Det ville også gøre sex-scenerne mere ukomfortable end nødvendigt(!)

Alt i alt er det allervigtigste for spillet, at der opbygges tillid mellem spillerne, og forhåbentlig bliver sikkerhedsforanstaltningernes vigtigste rolle at give spillerne den følelse af tryghed, de skal bruge for at kunne udvise tillid.

**Her** begynder de konkrete sikkerheds-foranstaltninger: Hvis en spiller føler sig gået for nær, kan han eller hun signalere det ved at bryde den fysiske kontakt. Det er signal til medspilleren om at skru lidt ned for intensiteten. Der kan følges op med at vise begge håndflader op for at forstærke signalet, "stop en halv!" Endelig kan en spiller sige "Cut!", hvilket afbryder scenen. Det er så op til spillederen at spørge ind og prøve på at redde hvad reddes kan, og afgøre om scenen kan genoptages efter en afklaring, eller om resten af scenen skal være "fade to black", eller om scenariet skal afbrydes helt. "Cut!" er scenariets ultimative nødbremse, og bør kun anvendes hvis det er strengt nødvendigt. Enhver kan bruge det, ikke kun spillere med karakterer i spil.

Spillederen kan "kalde defensivt spil", simpelthen ved at bryde ind og sige:

"Det der er defensivt spil. Prøv igen".

### Opvarmning:

Opvarmningen skal få spillerne forberedt på at sætte trykke rammer omkring det at overskride mentale barrierer mod at tale om grufulde eller stærkt personlige ting.

**1:** Sæt stolene op og sæt jer til rette. Spilleleder byder velkommen og introducerer konceptet. Spillerne introducerer sig selv og siger pænt goddag.

**2:** Bekræft at folk er fyldt 18 og er villige til at være med. Ellers er nu tidspunktet til at skaffe folk fra reservekøen.

**3:** Colombia associationsleg. Giv en kort introduktion til Colombia ud fra info-arket om Colombia. Læs evt. simpelthen arket op. Sig en ting, du associerer med Colombia, og lad spillerne gøre det samme efter tur. Lad den gå tre gange rundt.

**4:** Spilleleder introducerer reglerne for sikkerhed og defensivt spil.

**5:** Observatør/synspunkt. Del de fire spillerhæfter med billeder på forsiden rundt. Hver spiller skal komme med et observatør-udsagn om sit billede, en enkelt beskrivende sætning uden værdidomme eller metaforer [ikke en komplet beskrivelse]. Efter hver runde giver spillerne deres billede til spilleren til højre. Lad gå to gange rundt. Så skal folk efter tur komme med et synspunkt-udsagn, en enkelt sætning

som skal indeholde en metafor, eller en moralsk eller æstetisk dom i form af et ladet tillægsord. Kør igen to gange rundt. Når alle spillere således er kommet med ét udsagn om alle billeder, er I færdige med dette punkt.

**6:** Alle, spilleleder først, skal komme med et udsagn om deres eget køns kønsdele. Det kan være konstaterende eller poetisk, men må ikke kamme over i klinisk eller humoristisk. Dette er for at varme folk op til at sætte ord på ting, man har barrierer mod at sætte ord på. Det er eget køns dele for at undgå dels heterosexisme, dels den forkerte slags creepy vibrationer mellem spillerne (det er de rigtige, vi skal have). Lad den gå to gange rundt.

**7:** Fordel spillerhæfter, men man skal ikke læse frem, man læser bare til den scene, man er nået til. Bemærk at hæfte B og Cs spillere skal rollespille eksplicit sex med hinanden i 3. sæt, som hhv. kvinde og mand. Hvis du tror det vil blive et stort problem, kan du fordele hæfterne, men vil det bare være svært for spillerne, er det helt OK. Svært kan blive intenst.

**8:** Giv hinanden hånden i en kreds, og lov at være tilliden værdige, at passe godt på hinanden og ikke at være personligt grusomme. Gå i gang med første sæt!

### Første sæt: Far og søn

Første sæt introducerer sætstrukturen i praksis. Det handler om en enkemand og hans søn. Fadere er coca-bonde i en afsidesliggende landegn i det sydlige Colombia og har hjulpet nogle folk fra kommunist-guerillaen FARC, fordi han mener at regeringshærens afbrænding af hans coca-marker bidrog til hans kone Doritas død. Hun døde af blindtarmsbetændelse, fordi der ingen benzin var til at køre hende på klinikken, fordi der ingen penge var fra coca-høsten. Pablo bliver tilbageholdt i månedsvis og forhørt efter at være blevet "blødgjort". Han skal være stærk for sin søn, og det er sværere når man er blevet mishandlet.

### Personer og forbindelser:

- \* Pablo Carlos, cocabonde og torturoffer. Spiller A.
- \* Mateo Carlos, Pablos ca. ti-årige søn og relation. Spiller B.
- \* Federico Weiss, soldat i regeringshæren og bøddel. Spiller C.
- \* Malena Weiss, Federicos kone og relation. Spiller D.

Mateos tante Paca optræder i teksten, hun har passet ham mens Pablo var tilbageholdt. Naboen Arturo er far til et par af Mateos skolekammerater, og optræder som offer i fjerde sæt. Ingeniøren Emma Ladowicz (offeret i andet sæt) firma APEC optræder i baggrunden med et vejpro-

jekt, som soldaterne har skullet beskytte.

Lad folk læse deres oplysninger til scene ét, og sæt så i gang, ved at sætte scenen.

### Scene 1:

Seks minutter. Vi befinder os i Pablos noget ydmyge hus. Mateo kommer hjem fra skole efter at være blevet mobbet og søger trøst og støtte. Pablo er stærk og faderlig, og giver råd. Missioner: A (Pablo) skal være positivt faderlig. B (Mateo) skal kræve støtte og engagement af far. C (synspunkt) har frit spil. D (observatør) skal nævne radioen og Mateos mærkevare kondisko.

### Scene 2:

Otte minutter. Igen, spilleder sætter scenen, når folk har læst. Federico Weiss er hjemme i det nordlige Colombia på orlov (har været hjemme ca. to uger), og skal spise frokost med sin kone Malena en lørdag formiddag i deres lejlighed. Han har på foranledning af tekniske rådgivere fra USA "blødgjort" fanger til forhør, deriblandt Pablo. Federico har samvittighedskvaler og beder til Gud (han er protestant), og får derigennem fortalt om nogle af de grimme ting, der er blevet gjort mod Pablo. Det er også en vigtig pointe her, at bødlen ikke fremstår som et ansigtsløst monster. Først skal observatøren og synspunktet have et udsagn hver, så beder Federico i ca. fire minutter, og så kører resten af scenen "normalt". Spiller C og D skal ikke holde i hånd, før Malena kommer ind. Missioner:

A (Obs) skal nævne et stykke kristen kunst og et stykke ikke-religiøs kunst på væggen. B (Syn) har frit spil. C (Federico) skal vælge Pablos mishandling, og fortælle om den i bønne. D (Malena) skal være den kærlige og noget bekymrede kone, som repræsenterer det, Federico kæmper for at beskytte.

### Scene 3:

Seks minutter. Spilleder sætter atter scenen (herefter underforstås dette). Efter et par måneder i fangenskab er Pablo hjemme igen. Han har været hjemme i ca. to uger. Hans søn har haft det hårdt i mellemtiden og prøver på at få sin far til at hjælpe og trøste igen, men Pablo er ikke hvad han har været. Missioner: A (Carlos) skal vælge mellem depression, som får ham til at afvise at engagere sig, eller malplaceret aggression, som ender med at gå ud over Mateo i et raserianfald. Egentlig (og dette gælder også mange senere reaktioner) udelukker de to ting ikke helt hinanden, men det giver større skarphed i spillet at der vælges én klar reaktion til at være i forgrunden). B (Mateo) skal presse sin far til at reagere med enten afvisning eller raseri. C (obs) skal påpege Mateos sønderslidte sko. D (syn) har frit spil; der er jo nok at tage fat på nu.

Rund af med et par ord, som det nu falder dig for godt. Et vue af landsbyen i det smukke grønne, kun skæmmet af den nye vej gennem junglen et par

kilometer væk kunne være en idé, hvis ikke allerede vejen er blevet nævnt af en spiller.

### Mini-debriefing og pause:

Hvis der er spillere, der ikke virker som om de er helt med på idéen og rytmen, er nu tidspunktet til opklarende spørgsmål. Har nogen spillere behov for at kommentere første sæt, er nu tidspunktet. Prøv efter bedste evne at holde stemningen positiv. Desuden, hvis der skal ryges eller trædes af eller hentes forsyninger, er nu tidspunktet, da resten af scenariet bør tages i ét stræk, uden større pauser.



### Andet sæt: En ny dag truer

Andet sæt udvider torturbegrebet lidt, ved at handle om et offer, der ikke har lidt anden mishandling end indespærring og ondskabsfulde ord. Pointen: Psykisk tortur er også tortur! Bare fordi der ikke har været elektroder og tommeskruer i spil, kan der sagtens være tale om forkrøblende mishandling. Det handler om ingeniøren Emma Ladowicz (fra USA), som bliver kidnappet fra det vejprojekt hun arbejder på og holdt som gidsel for løsepenge af FARC. Hendes fangevogter, Luisa Vera, piner hende med sadistiske "mind games" der drejer sig om, at Emma ikke har nogen fremtid. Før torturen sender Emma sin datter af sted i skole, bagefter sender datteren Emma af sted til terapi.

### Personer:

- \* Emma Ladowicz, gidsel og torturoffer. Spiller D.
- \* Mary Ladowicz, datter af Emma og relation, først ti år, siden tretten. Spiller A.
- \* Luisa Vera, FARC-guerilla, fangevogter og bøddel. Spiller B.
- \* Pilar Rodriguez, FARC-rekrut og fangevogter-elev. Spiller C.

Emmas eks-mand Allan, hans nye kone Crystal (som han gifter sig med mellem scene 1 og 3) og Marys fire år yngre halvsøster Cathy optræder i baggrunden, ligesom Marys døde far John, der også var ingeniør.

Emma er ansat af ingeniørfirmaet APEC, som er hyret til at bygge en ny vej gennem det uvejsomme område. Denne vej blev nævnt i første sæt. Pilar optræder igen i fjerde sæt, som relation til en anden person.

### Scene 1:

Fire minutter. Hjemme i Chicago, i en nydelig forstad, er det en klar, forblæst efterårmorgen. I næste uge skal Emma af sted til Colombia, og Mary er lidt morsyg. Emma muntre hende op med sin ukuelige tro på fremtiden, og sender hende af sted til skole. Missioner: A (Mary) skal pjevse lidt og give mor mulighed for at fremstå opmuntrende og optimistisk. B (obs) skal nævne efterårsløvet farver. C (syn) har frit spil. D (Emma) skal være støttende og give udtryk for sin optimisme og tillid til, hvad livet bringer.

### Scene 2:

Ti minutter. Ved aftenstid, på en græsklædt bakkeskråning i en fjern, bjergrig egn af Colombia sidder den midaldrende Luisa og underviser den unge Pilar i kunsten at være fangevogter for gidsler. Luisa fortæller om farerne ved at komme til at nære sentimentale følelser for en fange, og om hvordan man kan holde distancen og bevare sindsroen ved systematisk at være grusom mod kapitalist-svinet. Luisa er lesbisk, men i skabet, og noget forelsket i Pilar, som intet opfatter. Dette må meget gerne forblive subtilt. Sæt scenen så det

er eksplicit, at de er i gang med en uformel undervisning. Missioner: A er synspunkt. B (Luisa) skal vælge Emmas psykiske tortur og fortælle Pilar om den, og forklare hvorfor dét er en god idé. C (Pilar) skal være opmærksom men noget naiv tilhører for Luisa. D (obs) hæfter et par ord på de skovklædte bakker omkring lejren.

### Scene 3:

Seks minutter. En regnfuld efterårs-eftermiddag hjemme i Chicago skal en tre år ældre Mary, som i de otte måneder siden Emma kom hjem har holdt sammen på familien, sende sin mor af sted til psykologsamtale, den sidste, forsikringen betaler. Missioner: A (Mary) skal være mor for sin mor, og give hende et kram. B er synspunkt. C (obs) skal først beskrive vejret, så de to personer ansigter. D (Emma) skal vælge mellem, og udspille, enten medicinmisbrug eller kynisk mistro til verden.

Rund af, som du finder det for godt.

### Tredje sæt: Forgiftet elskov

Tredje sæt er det "falske klimaks", hvor grundkonceptets pedal bliver presset helt i bund, før der vendes op og ned på tingene i sidste sæt. "Forgiftet elskov" handler om seksuel tortur, en af de mest udbredte teknikker: At nedbryde folk gennem seksuel ydmygelse og seksuelle overgreb. Det har måske allerede været på banen i de første sæt, men her ser vi på konsekvenserne, ikke blot for ofrenes relationer, men for deres seksualitet. Sættets hovedpersoner (for der er to ofre) er ægteparret Miguel Marquez og Maria Silva. De bliver bortført og mishandlet af en uheldig alliance af politifolk og paramilitære, som forsøger at knække dem gennem seksuel grusomhed. De overlever dog, og til slut prøver de indædt på at fortsætte deres samliv i eksil.

Det er værd at understrege over for spillerne, at seksuel ydmygelse og mishandling er meget udbredt og at det ikke blot har generelle stresskonsekvenser, men også mere specifikke personlige konsekvenser, som dette sæt vil se på uden filtre og forhæng. Det kan være grænseoverskridende at tale direkte om den slags, men der burde være en tillid omkring bordet som gør det til at bære.

#### Personer:

- \* José Pérez, patriot, politimand og bøddel. Spiller A.
- \* Maria Silva, socialist, skolelærer og torturoffer, gift med Miguel. Spiller B.
- \* Miguel Marquez, socialist, lokalpolitiker og torturoffer, gift med Maria. Spiller C.
- \* Vicente Gonzalez, vagtværnsmand, tidl. paramilitær og bøddel. Spiller D.

Hovedpersonen i sidste sæt, Oscar Silva, er Marias lillebror, som optræder i ægteparrets baggrundstekster. Miguel og Maria har ingen børn (men prøver). Derover optræder bødlernes familier i baggrunden: Gonzalez' onkel Luis (som har begået selvmord efter at have været FARC-gidsel) og lillesøster Inéz (som er blevet voldtaget af FARC-folk), og Pérez' kone Luisa og lille søn Alvaro.

#### Scene 1:

Fem minutter, men giv spillerne et øjeblik til at forberede sig, når du har introduceret. Vi befinder os i parrets hus et sted i det sydvestlige Colombia. Dette skal nemlig være en eksplicit sex-scene, hvor parrets seksuelle lykke ses i funktion. Det er muligt, at B eller C kyllinger ud over at holde i hånd til dette her. Det er OK hvis de bringer det op, men lad være med at opfordre, hverken til at holde hånd eller lade være.

Missioner: A [obs] må ikke antyde skjulte trusler uden for huset, som i foramtalen. B [Maria] og C

(Miguel) skal levere et saftigt samleje, startende med slutningen af forspillet og sluttende med at en eller begge kommer. Vær opmærksom på muligheden for at spille defensivt ved at kamme erotikken over i upersonlig pumpe-porno. D [syn] har frit slag.

#### Scene 2:

Ti minutter. Først skal spiller C vælge, om det var den unge, idealistiske politimand, eller den gamle, kyniske vagtværnsmand, der mishandlede Miguel. Maria er så blevet mishandlet af den anden.

Scenen selv: Vicente og José sidder sammen på en bænk udenfor en gammel kaffefabrik, hvor der er et hemmeligt detentionscenter i kælderen. De venter i det duftende tasmørke på bud med ordre fra politikaptajnen Manuel Verdi, der skal fortælle, hvad de skal stille op med deres to fanger, Silva og Marquez. De kan ikke udstå hinanden, men er nødt til at holde på høflige former, og de taler om, hvad de har gjort ved deres fanger, som de hver især har haft ansvar for at blødgøre en af. De har også begge en vis trang til at retfærdiggøre deres synspunkt.

Missioner: A (José) skal få fortalt Vicente om to ting, José har gjort ved sit offer (valgt ud fra fire mulige). B [obs] har frit spil. C [syn] har frit spil. D (Vicente) skal fortælle José om to ting, Vicente har gjort ved sit offer (valgt ud fra fire mulige). Til slut kommer sergent Roberto kørende i en ældre



Volvo og giver besked fra kaptajn Verdi om at de to skal køres nogle kilometer væk og slippes løs, og scenen slutter.

### Scene 3:

Seks minutter. Det foregår et sted i udlandet, hvor Miguel og Maria er flygtet hen. Deres soveværelse er lille og snusket, og udenfor er der en storby (hvilken er ligegyldigt). De to elsker, fordi sex er helt centralt for deres forestilling om deres forhold, og de frygter at deres forhold, det sidste værdifulde de har tilbage, vil gå til hvis ikke de dyrker sex. Her skulle det ikke være nødvendigt at holde strengt på strukturen fra scene 1. Missioner: A (syn) har frit spil. B (Maria) skal vælge, og udspille, en ud af to reaktioner: Lede eller genopførelse. C (Miguel) skal vælge, og udspille, en ud af to reaktioner: Dissociation eller aggression. C (obs) skal nævne, at der ligger både Viagra og glidecreme på natbordet (fordi det nu dårligt kan lade sig gøre uden tekniske hjælpemidler). Dette bør være et intenst brag af en scene.

### Fjerde sæt: Samvittighed

Første sæt rørte med Federico Weiss ved bødlerens anfægtelser. Dette tema udfoldes her fuldt ved at se på en bøddele som offer. Hans offer fortæller om den tortur, som bødlen tvang ham til at vælge, og til slut ser vi bødlen martret af sin egen samvittighed. Oscar Silva starter som en ung, ubekymret guerilla, som er udvalgt til træning i efterretningsenheden. Så hører vi om et offer for Oscars praktiske træning, som forsøger at overtale en embedsmand til, at han skal have asyl i et vestligt land. Til slut ser vi Oscar, som er flygtet til USA, hvor han forsøger at klare sig som illegal indvandrer, og hvor han konfronteres med sin samvittighed i form af en velmenende pige, som tror han er et offer. Hvilket han også er, på en lidt bagvendt måde.

### Personer:

- \* Oscar Silva, FARC-rekrut, torturbøddele og strukturelt set offer. Spiller A.
- \* Martin Voller, asyl-embedsmand og strukturelt set relation. Spiller B.
- \* Nicole Winter, velmenende blomsterbarn og relation. Også spiller B.
- \* Pilar Rodriguez, FARC-rekrut, relation. Spiller C.
- \* Arturo Pardo, torturoffer og strukturelt set bøddele. Spiller D.

Arturo Pardo er nabo til familien Carlos fra første sæt, og det kunne meget vel være Pablo Carlos, der har angivet ham til FARC (men det står åbent). Pilar Rodriguez går igen fra andet sæt, hvor hun optrådte som fangevogter-elev. Og så er Oscar Silva lillebror til Maria Silva, skolelæreren fra tredje sæt.

### Scene 1:

Seks minutter. Oscar og Pilar er begge FARC-rekrutter. De har flirtet lidt gennem noget tid, og nu har de listet sig lidt bort til en blomstrende bakkeside med en frokostkurv. De sidder og flirter lidt, og prøver at finde ud af, om de skal være forelskede eller ej. Er det ikke kommet ret klart frem, at Oscar er Marias lillebror, så flet det ind i scenens afslutning.

Missioner: A (Oscar) skal nævne, at han er blevet udvalgt til træning i efterretningsenheden, og at hans storesøster hedder Maria. B (obs) skal hen mod slutningen nævne at de to har rifler med. C (Pilar) skal flirte, men lade være med at springe på ham. D (syn) har frit spil.

### Scene 2:

Tolv minutter. På et kontor, et sted i et eller andet vestligt land, sidder asylansøgeren Arturo Pardo og skal overbevise embedsmanden Martin Voller om at give ham asyl. Først troede FARC, at Pardo var stikker for politiet, og så troede politiet, at

Pardo havde været FARC-agent, så han flygtede. Dog ikke før han var blevet fanget og forhørt af FARC, og brugt som trænings-objekt af et hold elever, deriblandt Oscar. Pardos historie er noget usammenhængende (på grund af traumatisk stress reaktion), og det slår Voller naturligvis ned på... Scenen starter midt i samtalen, de har lige diskuteret politiet og skal nu diskutere FARC. Pardo var nabo til Pablo og Mateo, og far til Mateos plageånd. Flet det ind i afslutningen, hvis ikke det er kommet klart frem i scenen. Missioner: A (obs) skal nævne en stor kalender på kontorets væg med et billede af en solnedgang over bjergtinder. B (Voller) skal først udfordre Pardo til at fortælle om overgreb, og derefter få ham til at rode i, om det var politiet eller FARC, der skulle have gjort det. C (syn) har frit spil. D (Pardo) skal vælge, og fortælle om, to overgreb ud af fire, og derefter rode i tid og sted. Vigtigt er, at Oscar tvang Pardo til at vælge. NB! Dette er den eneste scene i hele scenariet, hvor der rent faktisk er et direkte møde mellem et offer og en plageånd af en slags.

### Scene 3:

Ti minutter (eller så meget, de skal bruge, hvis de er godt i gang). Oscar er startet på en frisk. Han er kommet til Californien, USA, og har fået arbejde i et hotelkøkken. Nu er han imidlertid løbet ind i den ret søde pige Nicole, som er vildt fascineret af ham, og som fornemmer at han flygter fra en mørk skygge i sin fortid. De er på en strand-café sammen.

Hun flirter løs med ham, men er også fascineret, måske forelsket, og har lyst til at pleje og beskytte denne stakkels unge mand, som er gået så grueligt meget ondt igennem. Han på sin side prøver også på at flirte, for hun er jo sød, men det går ikke så godt for Oscar.

Missioner: A (Oscar) skal vælge imellem, og udspille, én ud af to reaktioner. Enten straffer hans krop hans forbrydelse med nervøse trækninger, eller også har han slået sig på flasken, og malker Nicole for drinks. Spilleren har en hel del indflydelse på slutningens stemning, både mht. valg af reaktion, og hvor vidt Oscar bekender sig til Nicole. B (syn) har frit slag. C (Nicole) skal forsøge at være godt selskab og lokke antydninger om hans fortid ud af ham. D (obs) har frit slag.

### Debriefing

Til slut, en debriefing ved bordet. Oven på denne omgang har spillerne nok brug for et øjeblik til at falde ned, specielt hvis slutningen har været meget dystert. Du behøver ikke som udgangspunkt bede dem om at give scenariet karakter, men kan måske snarere spørge dem, hvordan de har det, hvad de tænker nu. Sæt dem i gang med at tale med hinanden. Ros dem, hvis der er noget at rose. Ret evt. et spørgsmål til en spiller, hvis nogen er helt tavse. Prøv at sørge for, at de forlader lokalet mere tankefulde end chokerede.

**Videre læsning:** Center for Rehabilitering af Torturofre, især deres feltmanual, Amnesty Internationals årsrapporter, og hvis dine nerver er stærke: <http://news.bbc.co.uk/2/hi/africa/6275152.stm>