

Forspil

En kvinde er død. Hendes jordiske rester hviler på stenalteret i kapellet. Dette er vågenatten. En tid til at mindes fortiden og reflektere over fremtiden. Imorgen sænkes hun i jorden, og da vil det være for sent at angre. Men *er* der overhovedet noget at angre?

Fire mørke skikkelser har trodset aftenregnen og vandrer nu den tunge vej gennem kirkegården. Kappellets portal lukker i bag dem. Ved hvert deres hjørne af dødslejet knæler de. Sammen men alene. I mørket får deres tanker og visioner liv.

Lad os alle bede ...

Velkomst

Velkommen til *Vågenat*!

Du holder i dine hænder et kinesisk fil-/kuvertscenarie for fire personer. Scenariet spilles uden spilleder og med et minimum af regler. De få regler der trods alt er gennemgås i næste sides afsnit "Om at spille *Vågenat*". Har du ikke gjort det endnu, bør du læse det ovenstående "Forspil" højt for de tre øvrige deltagere inden du fortsætter med at læse resten af disse papirer for dem. Vent med at åbne flere filer/kuverter til I er helt på det rene med instruktionerne. Skulle der være tvivl om nogen af retningslinierne for *Vågenat*, sørg da for at I er enige om hvordan I tolker dem inden I begynder på selve scenariet. I er naturligvis også mere end velkomne til at opsøge mig her på connen (kig efter en virkelighedsfjern fyr med langt leverpostejfarvet hår, skipperskæg og militærstøvler¹).

Rigtig god fornøjelse!

- Jacob Schmidt-Madsen, 5/12-97

Tak til: Min afdøde oldemoster Jonnas rejseskrivemaskine (og hendes ånd som den er besat af) for at gøre *Vågenat* til endnu mere end den naturskønne virkelighed jeg forfattede det i på de Ydre Hebrider sep./okt. '97. Desuden tak til den selverklærede profet Thomas, "Bornholmer-Frederik" og én af hans "mærkelige venner"² samt den gamle kending fætter Sune.

¹ Jacob anno 1997. Han nåede aldrig frem til Fastaval '98. Undskyld hvis I søgte forgæves.

² Denne "mærkelige ven" skulle sidenhen vise sig at være Lars Vilhelmsen der i dag er fortællescenariets måske varmeste fortæller og selv forfatter til to af slagsen: "Om en Krig" (2000) og "Om et Mord" (2001).

Oversigt over *Vågenat*³

Personark:

(2. fil/kuvert)

Indeholder de fire personark som skal uddeles inden 3. fil/kuvert åbnes. I skal hver tage ét personark og sætte jer grundigt ind i det før I går videre med scenariet.

Eventyret åbnes:

(3. fil/kuvert)

Indeholder begyndelsen af den historie som I skal fortælle videre på. Vent med at åbne denne fil/kuvert til I er helt fortrolige med jeres personark og med hvordan scenariet spilles/fortælles.

Debriefing:

(4. fil/kuvert)

Indeholder mine afsluttende kommentarer til scenariet. **NB! Denne fil/kuvert må ikke åbnes, før scenariet er HELT færdigt!**

Om at spille *Vågenat*

Uddel personark, læs "Eventyret åbnes" højt, og sluk *alt* lys i rummet.

I er historiefortællere og skal til at øve jeres kundskaber i beretningen om en forunderlig kvindes liv. Inden historien begynder, skal I hver især tilrane jer ét af de fire papirer fra filen/kuverten "Personark". Ud fra de følgende retningslinier og jeres individuelle personark, er det jeres opgave at holde fortællingen i live og udvikling fra start til slut. Fortællingen begynder når I har sat jer ind i hvert jeres personark, læst indholdet af filen/kuverten "Eventyret åbnes" højt og slukket *alt* lys i rummet (selvom kropssprog kan synes vigtigt, må I prøve at få det til at leve i - og transcendere - mørket).

I er sammen om at fortælle én fælles historie. Der er ingen fast fortæller-rækkefølge.

I er da i kapellets mørke. Mindet begynder. Fortællingen er fortløbende og opstår ved at I skiftes til at tage ordet og bygge videre på hvad der allerede *er* blevet fortalt. På den måde bliver I sammen om at fortælle én lang historie. Der er ingen fast turnus for hvem der fortæller hvornår eller hvor længe - det er op til inspirationen og jeres fornemmelse for historien. Når én er færdig, tager den næste som føler sig inspireret over. Denne proces kræver en del respekt, lytteevne og selvdisciplin men virker fint i praksis. Sørg for at lade hinanden tale ud, men vær åbne for at lade en anden ivrig fortæller tage over hvis I har talt længe eller er ved at løbe tør for inspiration. I bør også undgå at en enkelt stemme eller to bliver for dominerende - alle skal have lov til at fortælle, og ingen indslag er for uvæsentlige til at være med. Erfaring har vist at det virker bedst at stoppe sin

³ Bemærk at denne oversigt er tilpasset kuvertbrugere. Af praktiske årsager lå alle de tre nævnte kuverter oprindeligt inde i den første kuvert. De følgende kuverter lå i "Eventyret åbnes". Filbrugere bør derfor ikke undre sig over "Debriefing"-kuvertens ulogiske placering.

talestrøm på dramatiske højdepunkter og i åbne situationer der gør det lettere for de andre fortællere at fortsætte historien. Hvorvidt I ønsker at beskrive stemning, action, følelser, tankespind, eller hvad véd jeg, er det vigtigste at slippe fantasien løs, skabe billeder for det indre øje og føle fortælleglæden.

Historien har ingen grænser.

Ud over at kvinden hvis livshistorie I skal fortælle er et menneske, er det kun jeres fantasi der sætter grænser for historiens udvikling. Skift i tid, sted, miljø osv. styrer I helt selv. Fortællingens univers er uendeligt, og alt kan ske. Men undgå for fortællingens skyld platte overdrivelser, det decideret latterlige og især en for hastig og drastisk udvikling - tiden er på jeres side.

De rent tekniske grænser - de få ubestridelige regler - kommer hér:

De fortælle-tekniske regler.

- I skal forblive tro mod retningslinierne i jeres personark.
- I må ikke modsige det der allerede *er* blevet fortalt. Det sagte er sandt og kan ikke gøres usagt.
- I skal fortælle i 3. person indtil I har introduceret jer selv i historien (se næste afsnit) hvorefter I fortsætter i 1. person.
- Når I bruger en "speciel evne" (se personarkene), skal I bekendtgøre det for ikke at skabe misforståelser. De "specielle evner" overtrumfer alle andre regler.
- Kvinden som jeres fortælling handler om må ikke dø før I alle er introducerede i historien (se næste afsnit).
- Når kvinden dør (det præcise tidspunkt afhænger af jer og jeres fortælling), stopper historien, et enkelt stearinlys tændes, og I åbner den næste fil/kuvert "Eventyret lukkes".

Introduktion af jer selv i historien. Enkelte individuelle krav - ellers fri.

I løbet af historien skal I hver især introducere jer selv. I kan opfinde lige så mange mystiske eksistenser som I vil, men på et tidspunkt skal I fortælle jer selv ind i historien som én af dem. Når I har introduceret jer, er I bundet til at være den eksistens resten af historien. Personarkene indeholder visse individuelle krav som skal være opfyldt før den pågældende fortæller kan introducere sig. Ellers er det eksakte tidspunkt for jeres entré op til jer selv. Hvem eller hvad I beslutter jeg for at være er også fuldstændig op til jer selv, men jeres personark indeholder nogle typiske forslag hvis I skulle være i vildrede.

Introducerede fortællere beretter videre i jég-form gennem deres manifestering. De kan ikke styre kvinden men rollespille diskussioner og beskrive hvad de sanser.

Når en fortæller introducerer sig selv, skifter hans eller hendes fortælleform fra 3. person (han, hun, den, det) til 1. person (jég-form). En introduceret fortæller kan ikke længere tale for kvinden, beskrive hendes handlinger eller dvæle ved hendes tanker. Han/hun kan kun tale for sig selv og beskrive ud fra egne sanser (dette inkluderer passiv observation af alskens mystiske ting og sager så længe det ikke har med kvindens *egne* handlingsvalg at gøre). Således bliver den eneste mulighed for at flytte rundt på hende at bruge ydre, sansede impulser som fx at *skubbe* til hende eller *se* et par forbiflyvende rumvæsener bortføre hende. Groft sagt skifter en introduceret fortæller karakter fra alvidende historiefortæller til uafhængig rollespiller med fri indflydelse på historien. Dette betyder at efterhånden som I én efter én kommer med i historien får færre af jer mulighed for at styre kvinden direkte, mens flere af jer får mulighed for at rollespille diskussioner og foretage personlige handlinger som de

Når alle er
introducerede,
kan kvinden dø.
Et stearinlys
tændes, og
næste kuvert
åbnes.

andre ikke har indflydelse på.

På et tidspunkt vil I alle være introducerede i historien (dvs. med som individer af en eller anden slags). Når dette sker, har I frie tunger til at finde ud af hvornår og hvordan kvinden skal dø (morbide spillere skal ikke føle sig begrænsede af at afdøde ligger i kapellet - måske er det kun en urne eller en symbolsk kiste som står på stenalteret). Når kvinden til sidst er død, tænder I et stearinlys i kapellet og åbner filen/kuverten "Eventyret lukkes". Indholdet skulle give sig selv, men forbered jer på at scenariet ikke er helt slut endnu ...

Lad os vække Ordets muser til live og føje endnu et blad til fortællingens uskrevne bog!