

**THI
KENDES
FOR
RET**

Endnu en Kafka-idyl.

af Uffe Thorsen

Tak til Jarnis for at grine af mine prætentiositeter.

Indhold:

Foromtale - 2

Indledning - 3

Forklaring af Roller og Personligheder - 4

Spillelederens Rolle - 5

Rekvisitter - 5

Forløbet - 6

Bilag:

Spillelederark

Personlighederne

Rollerne

Foromtale:

Thi Kendes for Ret.

- endnu en Kafka-idyl.

Mennesker summer ind og ud
af den stolte, gamle bygning - domhuset.
Alle tager de del i det spil
vi kalder retsvæsenet.

Anklagere
Vidner
Betjente
Forsvarere
Forbrydere
Dommere

En del får aldrig lov at forlade systemet,
de fleste ikke med deres humør.

Venten
Anklage
Forhør
Forsvar
Afsigelse

Bimennesker myldrer ind i væsenets gab
for at indtage deres roller i spillet:

Personligt Drama?
Politisk Tragedie?
Moralsk Komædie!

*En multiplayerperformance for fire forvirrede skæbner
der ellers ville flakke om udenfor - på trappen ind.*

Indledning:

Thi Kendes for Ret kan blive en forvirret fortælling om moralitet, retssystemer, og forhåbentlig mennesker.

Jeg skriver "kan blive" fordi det er op til dig og spillerne. I vil i usædvanlig høj grad være styrende for hvordan rollespillet arter sig.

Der er ikke på forhånd fastlagt hverken karakterer eller plot. Hvad er der så tilbage? Jeg har delt spilpersonerne op i to dele, en personlighed og en rolle, spilleren skal så selv kombinere de to til en spilperson.

Historien har jeg også delt op, og du skal vælge hvordan den skal sættes sammen igen, men afhængig af hvordan spillet udvikler sig.

Med andre ord, *Thi Kendes for Ret* er en tematisk ramme, det faktiske indhold er op til dig og spillerne.

Historierne drejer sig alle sammen om retssagslignende situationer, det være sig faktiske retssager, forhør, udvalgsafgørelser eller moralske Sankt Peter lignende domme.

Historierne starter med at bestå af logiske, veldefinerede roller men vil undervejs udvikle sig i en mere og mere bizar og forvirret retning. Samtidig med at historierne bliver mere bizzarre og forvirrende skal du som spilleleder opføre dig mere og mere inkonsekvent og uventet.

Formålet er at opnå en følelse af forvirring samtidig med at spillerne på skift anklager og bliver anklaget. Forhåbentlig vil de alle på et eller andet tidspunkt føle skyld på deres spilpersons vegne.

Følelsen af skyld fordi man ikke forstår sin anklage.

Jeg mener at du som spilleleder vil være langt bedre i stand til at læse stemningen i spillokalet end jeg er lang tid før og langt væk fra spillet. Derfor vil jeg overlade enhver beslutning om hvilke roller der passer til hvilken spiller og hvornår til dig.

Du har hermed min fulde tilladelse til at ændre enhver del af scenariet, tilføje, slette, eller mere oplagt, bytte rundt på eller sammenblende historier.

Desuden er du velkommen til selv at forfatte en eller flere roller før eller under spillet, så længe du holder dig mere eller mindre inden for den tematiske ramme.

Og husk! Det er en komedie, godt nok en moralsk komedie, men stadig en komedie.

Al magt til Spillederen!

Forklaring af Roller og Personligheder:

I *Thi Kendes for Ret* er der ingen karakterer eller spilpersoner som vi normalt kender dem, i stedet får hver spiller tildelt en generel personlighed. Udover denne personlighed får spillerne i løbet af spillet udleveret skiftende roller. De skal så selv sammensætte en spilperson af en kombination af personlighed, rolle og dem selv.

Personlighederne består af et enkelt ark med en udgave af sætningen: "Jeg sværger at sige sandheden, hele sandheden og ikke andet end sandheden." Udover det er der kun en række temmelig brede stikord til hvordan personligheden er.

Rollerne er små kort med en titel og en meget kort beskrivelse, hovedsageligt en beskrivelse af rollens mål.

Personlighederne bliver tildelt i starten af scenariet og er stort set faste, men jeg lader det være op til dig at bede to spillere bytte personligheder undervejs hvis du mener det vil gavne spillet. Personlighederne er en usikker person, en moralist, en grov og direkte person og endelig en charmerende lystløgner.

Rollerne vil skifte hele tiden. Du skal undervejs give spillerne roller hvorefter de så begynder at spille denne rolle indtil de får en ny. Jeg har lagt op til en rækkefølge, men forventer at du ved at læse stemningen og ved din genialitet vil bryde rækkefølgen og give spillerne roller der passer til situationen i spillokalet. Desuden er der sandsynligvis for mange roller, brug kun de roller der passer til stemningen, og kun så længe der er kød på dem.

Bemærk: Alle spillere behøver ikke få tildelt roller samtidig, du er velkommen til at uddele rollerne undervejs i en scene, kun dele roller ud til nogle af spillerne, lade spillere improvisere uden rolle eller for den sags skyld digte din egen rolle til en spiller på stedet.

At lade spillerne selv bestemme hvem der er hvem er også en mulighed, for eksempel kan du give en anklagerrolle til en spiller der så selv vælger hvem der er tiltalte, du uddeler så resten af rollerne efter anklagen er fremført.

Helst skal du i tilfældighedens navn tabe rollerne på gulvet og derefter halvhjertet forsøge at sortere dem igen.

Rollerne er, udover at være oplæg til spillerne, det eneste der styrer hvilke historier der spilles. Det vil sige at du ikke nødvendigvis behøver supplere med yderligere kommentarer, spillerne skal selv digte hvad de måtte have brug for af yderligere information for at skabe en historie. Hvis de har brug for at referere til (et opdigtet) bilag 4 i retsprotokollen gør de det bare. Understreg overfor spillerne at de selv kan digte hvad der ikke i forvejen er defineret i deres rolle.

Dog skal du hvis spillerne har svært ved at komme i gang forsøge at hjælpe dem i gang ved at digte fakta for dem. Eventuelt ved at spille retssekretær og 'oplæse' referat fra sidste retsmøde.

Al magt til Spilleren!

Spillelederens Rolle:

Du skal som spilleleder i *Thi Kende for Ret* selv spille en rolle, ikke bare under selve scenariet, men også umiddelbart før spilstart.

Din rolle er rollen som dommer, spilleLEDER og Vorherre. Du skal virke brøsig og lidt uvenlig. Og som scenariet skrider frem skal du opføre dig mere og mere forvirret og virkelighedsfjernt.

Du skal i starten afslutte sager, eventuelt med en dom, afvise protester og den slags. Men som scenariet skrider frem skal du begynde at reagere modsat hvad kunne forventes. Døm forsvareren, afvis en protest der ikke er fremsat, råb selv protest osv. Vigtigt er det at du hele tiden virker dybt seriøs og i det hele taget som om du er i en rigtig retssal, men ikke den samme retssal som spillerne. Måske en retssal hvor det er helt andre argumenter der gælder end i spillernes.

Du skal te dig tosset ifølge almindelige mennesker, men ikke i din rolles egen optik. Du kan bruge alle de tossetheder du kan komme i tanke om lige fra at råbe højt til at afbryde spillerne med tilsyneladende logiske, men forstyrrende spørgsmål så længe du ikke bliver fjollet. Hvis du begynder at grine så forsøg at få det til at lyde sarkastisk i stedet for godmodigt.

Pas på, du skal virke forstyrrende i slutningen af scenariet, men det er vigtigt at spillerne opbygger en vis tillid til dig og din rolle inden du begynder at opføre dig meget underligt. I starten af scenariet skal du holde dig til at brumme surt og virke meget streng.

Al magt til Stemningen!

Rekvisitter:

Der vil være en del rekvisitter der skal bruges til *Thi Kendes for Ret*.

Du skal bruge en bibel (eventuelt bare et af testamenterne, hvis du ingen af delene har så brug en sort bog) som spillerne kan sværge på.

Du skal bruge en rulle tape til at fastgøre personlighederne til bordet.

Du skal bruge fire mellemstore perlesten, de skal være så store at de helt sikkert gør ondt at blive ramt af hvis kastet hårdt, men stadig så små at de kunne kastes efter folk for sjov uden at skade dem. Hvis muligt så find hvide sten.

Derudover kan du med fordel anvende et eller andet hårdt som 'hammer' til at slå i bordet med når du afslutter sager eller forlanger ro i salen. Husk at de fleste borde er glade for ikke at blive slået direkte på med noget hårdere end en knytnæve.

Hvis du virkelig skal kræse for detaljen tager du mørkt tøj på.

Bibel

4 Sten

Tape

eventuelt 'hammer'

Al magt til Legetøjet!

Forløbet:

Indretning af spillokale

Jeg foreslår at du indretter lokalet så der nogenlunde frit står et rektangulært bord så der er plads til 2 spillere på hver side og en lille smule afstand ned til dig for bordenden, alternativt to spillere for den ene bordende, en på hver side, og dig for den anden bordende.

På hver af spillernes pladser sætter du en af personlighederne (arkene i bilag) fast med tape.

Tape eventuelt spillederarket (bilag) fast på din egen plads. Hav rollekort (bilag) og rekvisitter ved hånden.

Fjern overskydende stole.

Indledende Performance og Casting

Modtag spillerne uden for spillokalet, og først når alt er helt klart skal du lukke dem ind. Undgå hyggesnak og udveksling af almindeligheder. For dit vedkommende er scenariet startet. Du skal allerede inden spilstart spille din rolle som spilleder.

Når du lukker spillerne ind bed dem om at stille sig lige inden for døren ved siden af hinanden og lad dem en efter en sværge at fortælle sandheden ved følgende ritual.

Du siger med højtidelig stemme: "Læg hånden på bibelen og gentag efter mig." (afvent at de rent faktisk lægger hånden på bibelen) "Jeg sværger at sige sandheden, hele sandheden og ikke andet end sandheden."

Efter de har gentaget beder du spilleren om at tage plads på en af stolene.

Læg mærke til hvordan spilleren opfører sig og placer dem herefter. Hvordan de gentager en så højtidelig ed skulle meget gerne give dig et lille fingerpeg om hvordan spillerne er og hvilke spillere der er i stand til at spille de mere krævende roller og særligt den usikre personlighed. Jeg anbefaler at lade en spiller der umiddelbart virker udadvendt og selvsikker spille den usikre personlighed.

Når alle spillerne har taget plads forklarer du kort hvordan karaktererne fungerer og hvordan spillet vil foregå og så går i i gang.

Forsøg i hele opstarten af fremme en meget højtidelig og en lille smule krukke stemning.

Historien

De enkelte situationer dikteres i høj grad af rollerne og spillernes tolkninger af disse. Dit job som spilleder er hovedsageligt at bestemme hvornår nye roller uddeles og hvilke.

Du fortsætter selvfølgelig med at spille din spillederrolle.

Jeg sigter efter en usammenhængende historie, der dog har en vis sammenhæng i tema undervejs.

Start med at give spillerne logiske, realistiske roller der passer sammen for derefter langsomt at give dem mere og mere aparte roller og rollesammensætninger.

Jeg har skitseret en mulig rækkefølge i bilaget. De mere normale sager kommer først, de bizarre til sidst. Rollerne er parret fire og fire som de mere eller mindre logisk passer sammen. Allerbagerst er der nogle roller der ikke passer sammen med andre roller, brug dem som du lyster.

Det er vigtigt at du ikke for tidligt får kastet spillerne ud i ren forvirring, men at du først får spillerne til at acceptere præmissen og de skiftende roller før du overrasker dem med usammenhængende eller direkte latterlige roller.

Din rolle som spilleder skal også eskalere i uforståelighed sammen med historierne.

Forsøg hele tiden at holde spillet i gang, du har forholdsvis få midler til dette, men du kan selvfølgelig uddele nye roller, ellers må du hovedsageligt ty til indgriben 'oppefra' det være sig dommeren, eller andre autoritetspersoner der kunne tænkes at være tilstede i scenen. (Forsøg gennem fremtoning og det du siger at vise hvem du spiller i stedet for at sige: "Dommeren siger.") Endelig kan du også bare blande dig i en diskussion uden at forklare hvem du er, spillederen eller Vorherre, vælg selv.

Afslutningsscene

De sidste roller du skal uddele er en eller flere af de fire ens anklagerroller der anklager folk for at dømmes mennesket. Så snart anklagen er fremsat skal du rejse dig og med en seriøs, lidt vemodig mine sige, "Jeg erkender min skyld," lægge en sten foran hver spiller og med en udtale som en præst sige, "Den af jer, der er uden skyld, skal kaste den først sten..." (citatet er fra Johs 8:8). Bøj hovedet og stil dig med armene ned langs siden med let knyttede hænder, klar til at blive stenet, forsøg med kroppen at antyde at du er overvundet, men stadig anspændt. (Øv dig eventuelt i udtale og positur foran et spejl i en ti minutters tid da særligt udtalen kan volde problemer.)

Vent på spillernes reaktion, og hvis de ikke reagerer så lad der opstå en lidt for lang tavshed.

Slut scenariet hvis spillerne ikke har fanget at nu er det slut.

Lidt magt til forfatteren?