

# Empty Road – Synopsis

**Stikord** - Roadtrip, coming of age, ensomhed, Caminoen

## Beskrivelse

Hvem er man, når man er alene? Hvem er man, når ikke er på sit studie, sit arbejde eller med sin familie. Hvem er man, når de vante omgivelser og folk, der kender en, bliver skiftet ud med en uendelig vandresti. Hvilke drømme smuldrer med det støvede grus, og hvilke drømme virker pludselig meget mere mulige her under den åbne himmel.

Scenariet giver mulighed for at lege med storladent natur og fluffy symbolik. I en verden der ikke sætter spørgsmålstejn ved, hvordan der kan være spirende forårsblomster og ildrøde efterårsfarver inden for et par dage. Og i den urealistiske verden kan man alligevel genkende følelsen af at være ensom, selv om man ikke er alene, og at sidde alene med tanker og drømme, mens andre mennesker gør det samme, men alligevel ikke forstår en.

## Hvilken oplevelse kan spillerne forvente

Spillerne får en oplevelse af et meget roligt scenarie, en feel good historie om at være ensom. Scenariet giver ikke en tilfredsstillende afslutning eller svaret på karakterernes kvaler, men det skulle gerne vise sig at være okay. Måske bliver man bedre til at være alene, måske finder man ro i middelmådighed.

## Antal spillere

4 spillere, inkl. en spillende spilleder. Et relativt lavt spillerantal er valgt for at give plads til en langsom fortælling. Den spillende spilleder er valgt for at gøre det lige så rolig og fordybende at spillede, som det er at være spiller. Samt at gøre spillederrollen mere tilgængelig, for give flere nye mod på at afprøve den.

## Type af rollespil

Scenariet er en langsom introspektiv fortælling og målrettet spillere, som nyder maleriske beskrivelser, som drypper af symbolik, og som kan se værdien i ikke altid at have en tilfredsstillende slutning.

Scenariet tager ikke skade af, hvis det ender med at være kortere. Men det er skrevet til at gå langsomt og give plads til fordybelse og overflødige beskrivelser og kunstpauser.

## 1-2 sætnings pitch

En langsom fortælling om 4 fremmedes ensomme forsøg på at finde sig selv i det metaforfyldte spanske landskab.

### Tidsplan, max 6 timer

- 10min - Fordeling af grupper
- 10 min - Introduktion til scenariet
- 20 min - Workshop
- 20 min – Fordeling/læsning af roller
- 10 min - Pause
- 4 timer - Aktivt spil
- 50 min - Resten
  - Ekstra pause
  - Evaluering
  - Forsinkelser

## Uddybende gennemgang

Her vil jeg gennemgå de overordnede tanker om scenariet, beskrive den indledende workshop, skrive et eksempel på en karakter og komme med et eksempel på, hvordan en af Vandre-scenerne er struktureret.

### At skrive om Caminoen

Det er vigtigt at vide, at det ikke handler om den "virkelige" Camino; det handler ikke om en bestemt rute eller dage i en kalender. Det er "Ideen om Caminoen", det er den Camino, der findes i folks forestillinger og fordomme. Det er den udgave af Caminoen, hvor vejret spejler ens følelser.

### Gennemgang af plottet

På nogle måder er der ikke noget plot, eller der er ikke noget fælles episk plot. Men hver karakter gennemgår deres egen indre rejse. Måske indser de ting om sig selv, måske indser de ting om andre mennesker. Der er ingen af dem, der finder "SVARET" undervejs, men de kommer måske tættere på at finde det rigtige spørgsmål.

### Scenarie struktur

**Scenariet er bygget op omkring 3 hoved-akter og 2 mellem-scener.**

Hoved-akterne åbnes ved, at de fire mulige scener, bestående af små bunker af sammenklipset papir, lægges på bordet. Der er en vandre-scene med hver spiller. Man vælger en ad gangen, hiver papirerne fra hinanden og fordeler dem blandt spillerne. Man spiller scenen. Og går videre til den næste bunke. Når alle fire scener i hoved-akten er spillet, går man videre til mellem-scenen. Der er tænkt en time eller lidt mere til hver hoved-akt. Det er relativt lang tid, og det er okay at løbe tør for ord undervejs og holde kortere tænkepauser hvis der er brug for det. Selv om der er rækkefølge på strukturen i de enkelte vandre-scener, så er den vejledende, og det kan være givende at byde ind uden for rækkefølgen.

Mellemscenerne sættes ved, at hver spiller bidrager et par linjer til en beskrivelse af vejret uden for vandrehjemmet. Scenen forgår på vandrehjemmets fælleskøkken, hvor vandrehjemmet for et beskedent beløb stiller råvarer til rådighed til fælles madlavning. Her kan karaktererne tale sammen om, hvordan dagens rute har været. Deres oplevelse af ruten er nok meget forskellig, men det undrer vi os ikke over. Samtalen fokuserer på det gode, de lette ting, og det man glæder sig til derhjemme. I mellemrummene i samtalen, mens man arbejder, beskriver man, hvad man bidrager med til den fælles madlavning. Dette er køkkenets landskab, symbolske beskrivelser som at man fx:

*"skærer tomaterne med let hånd, øvet, men på et lidt for lille skærebredt. Jeg må kæmpe en forgæves kamp for ikke at saften løber ud over bordet og forsvinder. På samme måde som venskaber løber ud og forsvinder, når man forsøger at proppe en travl hverdag ned i en lidt for lille kalender."*

Der er regnet 20-25 minutter til hver af de to mellemscener.

**H1** – Scener alene på skift, de andre spillere er dem, som sætter scenen, bidrager med de fysiske og metaforiske omgivelser og giver modspil til den vandrendes tanker, drømme og refleksioner. H1 kommer for hver karakter til at kredse om et spørgsmål, en tvivl eller en drøm, de har med hjemmefra.

**M1** – Mødes på et vandrehjem, taler om, hvordan dagen er gået. Man har lyst til at dele sine inderste tanker med de andre, hver især er alene om sine følelser, selv om man er sammen med andre. Inden scenen tager hver spiller en Post-it fra tavlen, og lægger foran dem, med teksten udad. Dette er status på deres indre liv. Den sættes tilbage bagefter.

**H2** – Scener alene, evt med forbipasserende, mere konkrete tanker om hvem man er, hvad man vil med sit liv osv. Kommer for hver karakter til at kredse om en tvivl, en bristet drøm, en krise, noget der ikke blev eller skal opgives.

**M2** – Mødes med de andre igen på et vandrehjem. Genkendelsens glæde, overfladisk deling af tanker. Inden scenen tager hver spiller igen en Post-it fra tavlen, og lægger foran dem, med teksten udaf, og sætter den tilbage bagefter.

**H3** – Tilbage på stien alene, beslutninger om fremtiden, uvished om man kommer til at se de andre igen. Kommer for hver karakter til at kredse om en afklaring, ikke et svar eller åbenbaring, men at affinde sig med at tingene er, som de er, eller et valg om at gøre noget andet når man kommer hjem, men som ikke nødvendigvis bliver lettere, men bare mere rigtigt.

**Afslutning** – Som afslutning tager hver spiller et af de malerier, som hænger på tavlen. Og bagefter to Post-its (de behøver ikke at være Post-its som hænger sammen med det maleri, de vælger) fra tavlen. De tre ting tilsammen er sådan, deres karakter husker Caminoen. Man må meget gerne vise de andre, hvad man har valgt, men det skal ikke retfærdiggøres eller uddybes. (Man er meget velkommen til at tage billederne med sig, hvis man er én, der gemmer noter fra sine scenarier)

## Karakterer

På hver karakterark er der ud over beskrivelse af karakterens personlighed og baggrund også plads til at skrive karakterens navn og pronominer. Desuden plads til at skrive de andre karakterers navn og pronominer. Der er allerede stikord om de andre. Karakteren kender dem ikke, det er en hjælp til spillerne, særligt til Vandre-scenerne.

**J** (Hipster) – Tror selv de er lidt spirituel, har store forventninger om at finde en eller anden form for svar. Kommer fra et akademisk og velstillet hjem og er vellidt blandt sine jævnaldrende. Tror på at det hele nok skal flaske sig.

**K** (Den boglige) – Den direkte vej, i gang med uni, har læst op, gør meget for at leve op til forventninger, har en støttende familie, men har svært ved det sociale med sine jævnaldrende. Har en del tvivl om fremtiden.

**L** (Kaos barnet) – Skiftende brancher, upålidelig, kreativ, omsorgsfuld. Den yngste af flere søskende. Modvilligt vellidt. Elsket med trætte smil. Aner ikke hvor de vil hen, måden at finde ud af det er i løb, med lukkede øjne.

**M** (Outdoor) – Har gået langt før, har ikke store forventninger. Har hørt andre snakke om turen som en bucketlist-ting. Giver et lidt hårdt førstehåndsindtryk, svært at møde nye mennesker, arbejder på at bløde op.

# Navn

---

## Pronominer

---

K har altid klaret sig godt i skolen, det er faktisk det, de er god til. Måske er det det eneste, de er rigtig god til. Det med vennerne og forstå andre mennesker kan godt være rigtig svært, men det er okay, der er få gode venner, som lader til at forstå K nogenlunde derhjemme.

K er ikke helt sikker på, hvorfor de er taget af sted på Caminoen. Gjort sit hjemmearbejde, helt bestemt, der er rejsebøger og kort i tasken, selv om rutemarkørerne på vejen vist gør det lidt overflødig. Måske er det fordi K vist egentlig er bange for, hvad der kommer efter studiet, bacheloren er gennemført med gode (men ikke prangende) karakterer og på normeret tid. Og foran ligger kandidaten og specialet. De medstuderende er alle, ret bekymrede for specialet, men egentlig ikke K. De indrømmer det helst ikke, men de er egentlig meget mere bekymret for tiden bagefter. Kan alt den viden bruges til noget ude i virkeligheden?

Derhjemme har K en støttende familie, ikke af akademikere, men de støtter valget af en lang uddannelse, og er stolte af det hårde arbejde, K lægger for dagen. Forstår det ikke helt, men de er stolte og glade for at K gør noget, de kan lide.

**Drømme:** Ukendt, det er nok problemet. Måske forskning? Eller er det den drøm, andre har for mig?

**Frygt:** At verden efter studiet er så fundamentalt anderledes, at det hele falder på gulvet.

Det er op til dig, hvad K hedder, deres køn, hvilket studie de læser på og andre detaljer om deres liv. Ingen af delene er essentielle for historien, og der kommer ingen overraskelser. Vælg noget som er nemt for dig at spille, men ikke noget som ER dig.



Navn	(J)	(L)	(M)
Pronominer			
Stikord	Tror selv de er lidt spirituel, har store forventninger om at finde en eller anden form for svar.  Kommer fra et akademisk og velstillet hjem og er vellidt blandt sine jævnaldrende.  Tror på at det hele nok skal flaske sig.	Skiftende brancher, upålidelig, kreativ, omsorgsfuld.  Den yngste af flere søskende. Modvilligt vellidt. Elsket med trætte smil.  Aner ikke hvor de vil hen, måden at finde ud af det er i løb, med lukkede øjne.	Har gået langt før, har ikke store forventninger.  Har hørt andre snakke om turen som en bucketlist-ting.  Giver et lidt hårdt førstehåndsindtryk, svært at møde nye mennesker, arbejder på at bløde op.

## Workshop

Lære at lægge en masse symbolik i landskaber og omgivelser. Sætte nogle ord på, hvad der er af mulige fortolkninger, og på den måde skabe et kartotek af ideer, udtryk, formuleringer osv, som kan bruges senere i scenariet.

Der hænger 10 malerier af landskaber på tavlen, helst tæt på bordet, og hvor folk har siden til tavlen, så ingen har ryggen til tavlen.

*"Gennem scenariet kommer landskaberne til at være mere metaforer end sten og træ. og for at øve os i at se metaforer og symboler i landskaberne, laver vi en lille øvelse. Vi ruller hver især med en terning, og det maleri, man slår, skriver man en Post-it om. Det skal være så stort, at man kan se det derfra, hvor I sidder, fx "Bølgende skyer af ubekymret lykke", eller "Barndommens ruiner står som bastioner mod skovens varme favn". Vi sætter vores Post-it op ved siden af maleriet."* (Man SKAL ikke bruge den formulering, den er bare et forslag <3 denne runde kan laves to gange, hvis spillerne ikke føles sikre i det)

Anden runde, alle ruller to terninger. Den ene afgør maleriet, og den anden afgør tonen i fortolkningen. Tonen skrives på ens Post-it, og igen skriver hver spiller deres mini-analyse/-symbolik af landskabet på en Post-it, fortæller, hvad de har skrevet, og hænger den op til hver maleri.

Man bliver ved, indtil hver maleri har mindst 4 forskellige analyser i mindst 3 forskellige toner.

Hvis der er malerier eller toner, som slet ikke er repræsenteret i slutningen, eller er underrepræsenteret, så er Spillelederen meget fri til fx at begrænse resten af workshoppen til dem, som mangler.

Formålet er at få et bredt katalog af symboler og fluffy beskrivelser, som man kan bruge som værktøjer i resten af scenariet.

Workshoppen bør tage ca. 15-20 minutter.

### Forskellige toner

1. Opmuntrende
2. Sorgfuld
3. Modstand
4. Omsorgsfuld
5. Træt
6. Tilgivende
7. Aggressiv
8. Modig
9. Optimistisk
10. Sorgløs



Asher Brown Durand, 1845



Simon Denis, ca. 1786-1806



Vincent van Gogh, 1889



Camille Pissarro, 1867

Scenerne er forskellige lapper papir, som er klipset sammen. I starten af hver akt lægges de fire bundter på bordet med bagsiden op. Et af de fire bundter (en for hver karakter) vælges, lapperne hives fra hinanden og fordeles mellem spillerne. Scenen spilles, og man tager det næste bundt, indtil man har spillet en scene med hver.

## Vandre-scene eksempel

I dette eksempel er K alene på vejen. Scenen er tænkt til at tage max 15 minutter. Når de 5 sedler er gået igennem, er det fuldt tilladt at spille lidt videre ved at gentage elementer fra sedlerne, og det kan også have værdi at efterlade lidt tavshed, inden man går videre.

### 1. Introduktion

(spiller J)

Det er din opgave at åbne scenen og sætte de mere "objektive" rammer for scenen. Husk, du kan bruge malerierne som støtte til at beskrive landskabet. Prøv at holde dig til relativt objektive beskrivelser.

- Det er ved at være op af formiddagen.
- Vejen har været relativt let i dag.
- Det er stadig tidligt på ruten, K har kun været 3 dage undervejs.
- De er ved at finde en rytme og det rigtige tempo, og er forbi de første par små byer på ruten.

### 2. Ks tanker fra morgenstunden

(spiller K)

Fortæl hvilke tanker, K går med.

- Hvordan er det at være væk fra de faste rammer?
- Er der et succeskriterium for om turen "er lykkedes"?
- Gad vide, om man kan finde sin livsdrøm på en måneds ferie.
- Har K tjekket op på, om det overhoved er muligt at tage hjem før slutmålet?

### 3. Afspejling i landskabet

(spiller L)

Hvordan afspejles K's humør i landskabet.

Husk, du kan bruge jeres Post-its på tavlen til at støtte dig op ad.

- Er stien snoet, fordi K er usikker på, hvad der ligger foran?
- Står kornet næsten stille i den vindstille formiddagssol, som siderne i bogen, K har lagt fra sig for en stund.
- Begynder det at støvregne, som minder om for længst udtørrede tårer over en eksamen, der endte med at gå godt alligevel.

### 4. K refleksion over omgivelserne

(spiller K)

- Kan K genkende sig selv i landskabet?
- Ændrer det noget ved humøret, tankerne, minderne om de faste rammer?
- Ændrer det, hvordan de går, eller hvordan de tænker.

### 5. Respons fra omgivelserne

(spiller M)

Hvordan ændrer K's tanker landskabet?

Husk, du kan bruge jeres Post-its på tavlen til at støtte dig op ad.

- Klare det op, fordi K kan se, det er fjollet at græde over en eksamen? Eller bliver det til rigtig regn?
- Begynder det pludselig at gå ned ad bakke, fordi K føler sig velforberedt?
- Møder K noget landskab, kunst eller bygning, som de har læst om på forhånd? Og hjælper det i virkeligheden at være velforberedt?