

Eventyret

Start

„Der var engang en by ved en å, og dertil kom en svinedreng og hans venner..“
Private eventyr + fælles eventyr + regler for eventyrkarakterer

Ind med firetoget

Beskidt svin --> åfolkets brønd
Magisk stok --> Dragen
Dragens bug --> Dværgkongens sværd
Sværdet i klippen --> Troldkvindens hjerte

„Der var engang en by ved en å, og dertil kom en svinedreng og hans venner..“

Eventyret

Eventyr slut
Svin æder alle
Forfra igen...

Troldkvindens hjerte - troldens hjerte
Dragens blod - prinsessens redning
Sværdet - narrens troldknude
Stokken - tudsens stok
Svinet solgt - svinedrengen fri

Karaktererne bryder én af eventyrreglerne

++ Karaktererne tilbage i eventyrformer og går i stykker:
Glasprinsessen: flækker og revner
Trolden: horn falder af
Svinedrengen: Hasselkæp smuldrer/lungesot
Tudsen: øjne revner
Narren: mister farver

++ Byen Ved Åen forvandles til Arestad

Tilbage med Firetoget til
Primen?

- Eventyret starter forfra

„Så må I finde jer en ny historie!“ (f.eks. Svinet)

Jagten På den Gode Historie

(fortsættes på næste side....)

Forlade byen?

- Nej. Arestad er stedet de har brug for

Skilles? Opløsning!

Jagten på en ny historie

Arestads fortællere:

- bipersoner „metasnakker“
- byen elsker „fagsnak“
- alle bipersoner kan reflektere over deres position som historiefortællere
- alle bipersoner kan gå „off-game“ i deres historier
- byen afskyer historieløse forekomster
- byen er vant til „newbies“
- Hvordan fortæller man en historie? man starter ved begyndelsen.....
- Man skal kende historien. Ellers kan den jo ikke fortælles...

Store nøgler:

Trolden/Amalie - Tudsén/Irene (33)
Tudsén/Irene - Glasprinsessen/Inger-Lise (33)
Glasprinsessen/Inger-Lise - Narren/Benjamin
Narren/Benjamin - Svinedrengen/Kaspar (34)
Svinedrengen/Kaspar - Trolden/Amalie (34)

Inspiration til små nøgler:

Navn, barndom, sociale liv, arbejdsplads, hemmeligheder, drømme, fjender, elsker overalt, skrækkelige oplevelser, den bedste dag, det værste nogensinde, autoritetsfigurer, rejser, familie, bånd, mareridt, tør ikke, tror på, sikker viden, en dag der blev glemt, det tænkte jeg nok, det fedeste trip, sagen der ikke ville stoppe, et projekt, endnu en dag, hvad med de ord, cafeen, turen endte godt, et billede, det første dyr, sex, høst, det glemmer vi bare, pengene.

Genfortælling

Forandringskraft

Forløsnings:

Svinedrengen/Kasper: Gøre sig fri for sin undertrykkende kone. Give sine evner frit løb.

Narren/Benjamin: Holde op med at forstille sig. Bringe sin egentlige drøm til fuldbyrdelse.

Trolden/Amalie: Turde stå ved sig selv som andet end en karriere. Dele sit liv med andre.

Glasprinsessen/Inger-Lise: Stoppe sin vampyragtige afhængighed af andre. Acceptere sin egen alderdom og derved lære at klare sig med ærlige midler.

Tudsén/Irene: Tage kontrollen over sit eget liv ved at turde tage beslutningerne selv. At leve i nuet og ikke fremad eller bagud.

Hvor finder de en historie?

- bytte/købe/handle/stjæle/lokke/tigge/få/true/røve/narre historier
- alle i Arestad kan fortælle historier
- du kan nøjes med én historie med mange tråde, eller bruge mange lokale
- historier kan være konkrete genstande, f.eks. tøj, nips, objekter
- holder ikke, falder fra hinanden
- Hvorfor? Det er ikke deres historie

Reparere kroppe?

- via andres historier
- virker ikke. De bliver ved med at falde fra hinanden

Nøgler flettes ind i Arestads historier

- nøgler går ikke i stykker
- skriv evt. lapper til puslespil
- karakterer føler en forbindelse med nøgler
- nøgler kan optræde hvor som helst
- ~~genstand~~, situation, person, følelser

Nøgler nok til at danne billede
(fortsættes næste side)

De gamle historier rækker ud...

*Nøgler nok til at
danne billede
(fortsættes næste side)*



*Hver karakter fortæller egen historie
for de andre karakterer = oprindelig
historie*

Arestad

Grænsen krydses mellem de to „verdener“

Mundus Gravis

*Du fortæller hvert karakters Brud =
historiens knæk*

Oplagte afslutninger:

Karaktererne fortæller deres historie om og fortsætter deres liv i Århus
Karaktererne ændrer intet og fortsætter deres liv i Århus. Bruddet sker igen.
Karaktererne afslutter historien og vender tilbage til Arestad
Karaktererne afslutter historien, falder i Primen, og starter en ny historie

Karakterer er arketyriske

Eventyret

Eventyrets regler brydes

Byen Ved Åen

Arestad

Jagten på en ny historie

*Karakterer er „blandingsprodukt“
af eventyr og modernitet*

*Små nøgler
Store nøgler*

Nøgler er særlige - men hvorfor?

*Nøgler er vores gamle historier - og de lader os ikke i fred
før vi fortæller historien til ende*

Arestad

Puslespillet lægges

Mundus Gravis

*Grænsen overskrides
Bruddet genopleves
Historierne genfortlækkes*

*De gamle historier rækker
ud...*

Karakterer er realistiske

Aktører & Steder

Den Hjerteløse Trold eller Amalie

Forlagsredaktør og hennafurie. Den Hjerteløse Trold blev franarret sit hjerte og forvandlet til en trold. Hun er vandret ud i verden for at få sit hjerte igen, så hun kan holde op med at æde folk. Amalie er professionel, frygtet og hård som flint. Hun er også aldrende og ensom, og forstår ikke hvor alle blev af.

Modstander, være forbandet, æde prinsessen og true uskylden, rædselsvækkende, grim, grotesk. Kontrol og dominans, svigt, kamp og krig, kulde, ensomhed, stor styrke, tykt panser, styrkens ligegyldighed overfor svaghed, ufølsomhed, lavet af sten, skræmmer verden væk, ødelæggelse, magt, knuse mure, kaste kampesten mod glashuse, skønheden og udyret

Tudsen eller Irene

Førtidspensionist og behandlingsvillig. En smuk prinsesse blev til en tudse, da hun fik franarret sin magiske stok, og nu søger hun stokken og en løsning på forbandelsen. Irene voksede op som klassens grimme tudse og opgav tidligt kontrollen med sit liv i andres villige hænder. Hun blev sat af livet og tjener tålmodigt som karklud.

Grim, fortryllet, ulækker, ussel, lavere kaste, smukke øjne. Klamre sig til redningsflåder, tigge, slaveri og underkastelse, tryghedsnarkomani, rædslen for det ukendte, hjemmets fire vægge, fritagelse fra ansvar, bukke under, offerlam, sydebuk, nedgøre sig selv, klassens tykke pige, ensomhed, nødråb, flugt, tavse drømme, martyr, mildhed, det stille vand, dagdrømme, flyde med strømmen, udnyttelse, usikkerhed, det lille håb, fængslets tålmodighed.

Narren eller Benjamin

Kaospilot og professionel forblænder. Narren fik et klart syn i dåbsgave, men brød overmodigt gavens betingelser. Han blev nar i stedet for kongens rådgiver, og en vadsæk med troldknude i bytte for sit syn, og er draget ud i verden for at få løst sagen op. Benjamin er efterspurgt og berømmet for sit talent og gejst som projektmager. Men rigtige projekter - dem han drømmer om - bliver det ikke til. Benjamin underholder, og forandrer intet.

Gøgl og tant, drive gæk, de forbudte ord, løse op, se klart, snedig visdom. Lånte fjer, klogskab, et skarpt øje, list, varm luft, bedrag og blændværk, gæld, visioner, drive, forandring, omstyrte tårne, talerør, magtens akilleshæl, inspiration, til grin, underholdning, tandløs joke, hån, begejstring, løbe over ende, nye døre, blindgyder.

Svinedrengen eller Kaspar

Tømrer og ulykkeligt gift. Svinedrengen byttede sine tolv smågrise for et mægtigt svin med gloende øjne, men det viste sig at være en dårlig handel. Nu er han draget til markeds for at sælge svinet dyrere end han købte det, inden at bæstet æder det ganske land. Kaspar er et stille væsen med underfundige historier gemt i en skuffe. Han er gift med en kone, der gladelig ligger ham ihjel, og snitter flaskeskibe i kælderens for at overleve.

Handlingens mand, befrier, redningsmand, onskabens modstander, kraften til forandring. Indestængte drømme, rejser, hængedynd, underkastelse og slaveri, godt håndværk, at ofre noget af kærlighed, dovenskab, laden stå til, et godt hjerte, tålmodighed, impotens, generthed, optimisme, tvang, det stille liv, troen på noget bedre, nøjsomhed, ikke at stå ved sig selv, den modvillige helt.

Glasprinsessen eller Inger-Lise

Elsket foredragsholder og falmende prinsesse. Glasprinsessen fik sin vilje og sin tro barnepige slået ihjel, og blev som alle andre ulydige prinsesser forbandet. Hun må vandre som en glasdukke med frygtelige kanter indtil en drage villigt lader sit blod til et bad. Inger-Lise, elsket prinsesse fra det bedre borgerskab, smuk og frygtelig og uden nåde, blev til Inger-Lise, falmende prinsesse og forladt af sin prins. Enten forbliver hun ensom på tronen, eller holder op med at rive folk itu.

Heltens mål, kongens kæreste eje, skønhed, ynde, jomfru. Æstetik, det smukke, ødelæggelse, splid, intriger, holde hof, angsten for forfaldet, facade, kulde, afstand, renhed, perfektion, kontrol, vampyrisme, Isdronningen, dræbe sin mage, elegance, forfinethed, forstillelse, raffinement.