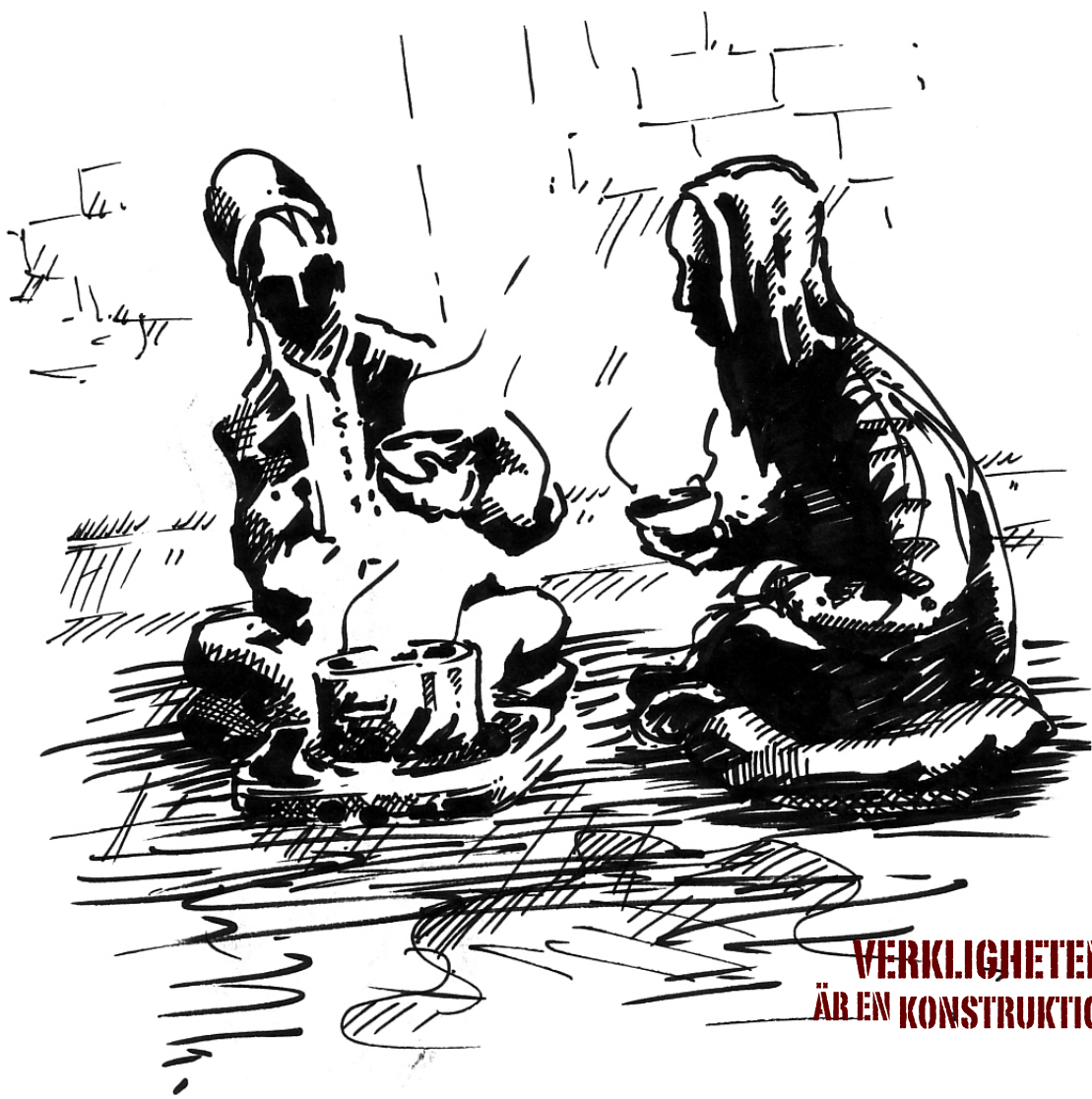


SCEN 3

Mellan 2001 och 2004 iscensatte INTERACTING ARTS med vänner ett verklighetsspel i Stockholm. Spelarna organiserade sig i celler. De fick uppdrag av en grupp koordinatörer, som gömde sig bakom en anonym postbox. Vi har grävt fram anteckningar, uppdragsbeskrivningar och rapporter som vi hoppas kan inspirera till nya vackra äventyr.



**VERKLIGHETEN
ÄR EN KONSTRUKTION...**

S3-spelare 2003:

Jag satt i en tom vagn på tunnelbanan och drömde mig bort. Kvällen var mulen. En kille med en stor huva klev på. Han plirade på mig med nyfikna ögon. Jag vände bort blicken och tittade ängsligt ut genom fönstret.

När tåget närmade sig Slussen började han famla med något i axelväskan. Killen gick mot mitt dörrpar.

"Det här är till dig. Lycka till med spelet."

Sedan försvann han ut på perrongen.

Jag åkte vidare, med ett osignerat kuvert i handen.

"Nästa Medborgarplatsen."

Jag klev av och köpte en falaffel uppe på Götgatan; promenerade bort till en parkbänk och läste brevet i skenet av en gatlampan.

Det var ett slags anmälningsformulär.

"Deltag i ett spel i vardagen - en lek på allvar."

Det handlade om staden och dess invånare och verkligheten vi lever i. Man skulle anmäla sig som en cell, och en cell skulle bestå av tre personer.

Jag skyndade mig att ringa ett par vänner och bestämma en tid för en fika. Några dagar senare skickade vi in uppgifterna om våra alias och vår kontaktyta. Vi besvarade också frågorna om vilka platser och miljöer vi tyckte var mest spännande i staden.

"En sån här chans får man inte missa", tänkte vi alla tre.

Vi skickade anmälningsbrevet till en anonym postbox. Eftersom de skrev att kommunikationen inte fick ske elektroniskt så bestämde vi att "koordinatörerna" skulle svara oss genom att tejpa fast ett brev bakom en särskild anslagstavla.

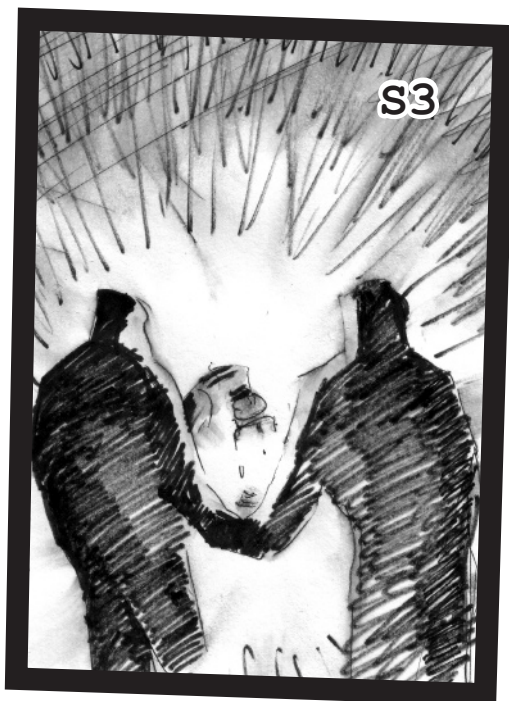
Det tog inte mer än en vecka innan deras meddelande satt upptejpat, i en plastficka, bakom anslagstavlan.

Vi fick nu veta att spelet gick ut på att utföra små aktioner och spela upp olika scener.

Episoden utspelar sig i den kuperade och lummiga Vitabergsparken; ett känt tillhåll för rastlösa ungdomar. Vårt första uppdrag är att göra en picknick. Det finns en CD i kuvertet. Vi skall tydligt spela upp den medan vi har picknicken. Det står också att vi skall bjuda in främlingar.

Efter varje uppdrag skall man skicka in en rapport och berätta hur det gått.

Mitt under knytkalaset blir det något fel på musiken - bandspelaren börjar spraka och spela upp ett meddelande från en annan cell.



Ur inbjudan till spelet:

Scen 3 är ett spel i verkligheten - en lek på allvar. Det handlar om att ta plats i det offentliga rummet, agera och interagera.

Dagarna fylls av ändlösa rutiner, människors val- och handlingsmöjligheter krymper. Någoting måste göras!



Den första episoden skulle utspela sig i Vitabergsparken på östra Södermalm. Det fanns en vits med att koncentrera cellernas aktiviteter. Under testkörningar av spelet hade cellerna fått se alldeles för lite av varandras aktivitet. Vi hade en lång rad uppdragidéer. Den ena vildare än den andra. Trots allt bestämde vi oss för att inleda lågmält. Picknick och skyltar sedan minfält och målning av gatlyktor.

PARKEN



NATTENS TÖMMA GATOR

MANAR TILL HANDLING...

En picknick har genomförts, med oanade konsekvenser för en förbipasserande dam som började skratta tills hon grät. Det sitter skyltar uppe med diverse instruktioner och uppmaningar om vad man får göra. Delar av parken har dessutom skiftat färg, gatlyktorna sprider ett rött och blått sken om natten.

Uppdrag: Skyltar i parken

Vi lever i en tid av förbud, synliga som osynliga. FÖRBJUDET ATT GÅ PÅ GRÄSET. HUNDEN MÅSTE HÅLLAS I KOPPEL. Det här uppdraget handlar om att synliggöra vad som faktiskt är tillåtet. GRÄSET OCH GRUSET FÅR BETRÄDAS. HÄR KAN BARNEN SPRINGA LÖST. KLÄTTRA GÄRNA PÅ MUREN.

Det här uppdraget handlar också om att inventera en plats och försöka komma på allting som går att göra där. En plats som vi tycker är intressant är Vita-bergs-parken. Åk dit, ta med er skyltpapper, pennor, klistermärken, flygblad eller andra material som ni tycker är bra att förmedla era budskap med. Men, kom ihåg att en av de förbjudna sakerna i vårt samhälle är att sätta upp meddelanden, så akta er för parkvakten.

De vi lyckats ragga upp till picknicken blir nyfikna. Vi förklarar att vi kastat oss rakt in i ett underligt verklighetspel. Efter picknicken letar vi spår av andra celler i parken och hittar små skyltar med uppmaningar:

"Klättra gärna på muren", eller, "Bygg kojor i träden". Kan de ommålade gatlyktornas röda sken också vara spelares verk? Är pojken med djembetrumman en del av spelet?

Vi skriver rapporten på en gammal skrivmaskin som Droppen hittat. Olle kallar sig Droppen, det är hans alias. Vi skyndar oss med rapporten eftersom spelet tydligen befinner sig i ett episodbyte.

Det är helt gratis, förutom portokostnaderna. Ingen tjänar pengar på det, och man kan strunta i att utföra vissa uppdrag och hoppa av spelet när som helst. Fast då får man ju inte veta hur det går. Jag vill träffa andra spelare! Undrar vem som ligger bakom alltihopa, tänk om det är en del av en stort nätverk, en konspiration.

Vi får ett nytt uppdrag. Brevet innehåller också ett litet fanzine som berättar vad olika celler har gjort under Parkepisoden, som nu avslutats. Nästa episod, eller kapitel, skall utspelas på två nivåer: en på ytan och en i underjorden.

Vi väljer den svarta vägen - underjorden. Det ryktas om ett Tunnelfolk där nere. Vi skall hålla utkik efter dem under nästa uppdrag. Om vi klarar uppdraget får vi få träffa koordinatörerna.

Nattens gator är tomma. Jag, och min cell, står utanför nedgången. Vi har köpt batterier till ficklamporna och laddat mobilbatterierna. Vi har med vatten och nödproviant. Fast det är nog ingen fara, vi ska inte särskilt djupt inatt. Vårt uppdrag är att skriva ett brev som vi hade velat läsa om vi råkat irra oss ned i tunnarna på egen hand och lämna det där nere. Vi tar steget ner i underjordens förföriska labyrint. Ett oväntat lugn infinner sig snart.



November 2003
**SVAR FRÅN KOORDINATÖRERNA
 PÅ CELL DISNIS FRÅGOR**

Att göra en förfrågan "utanför spelet" är helt klart problematiskt. Även vi är angelägna om att sprida idéerna om verklighetspel - och hjälper gärna till. Men du försätter oss i en knivig position. Ett av syftena med spelet är att dramatisera den verklighet vi lever i. Om du skriver en artikel om spelet kommer den oundvikligen bli en del av den dramatiseringen.

Vi kan svara på dina frågor - men räkna inte med att de svar vi ger uppnår en journalistisk sanning™. Om du vill använda vårt namn och kontaktadress eller om du följer det med ett annat bryr vi oss inte så mycket om. Vi använder oss inte av några elektroniska medier för att kommunicera om eller inom spelet, främst av dramaturgiska skäl.

Vi kan tänka oss att ställa upp på en anonym intervju, om svaren på frågorna nedan inte räcker som material för artikeln. Vi ser också på dina frågor att du till stor del har greppat vårt tänkande kring spelet och litar på att du kan fylla i själv där information saknas.

En sak till innan vi börjar. Den information du tar del av kommer förstås att göra spelet mindre intressant för dig och din cell. Ett av elementen i spelet är att hitta mekanismerna och idéerna bakom och därigenom kunna ta makten över berättelsen. Vi hoppas att inte allt för många av cellerna tar del av din artikel, men antagligen är allting annorlunda i vår.

1. Hur länge spelet har pågått är svårt att avgöra. Kanske är det en helt ny företeelse. Kanske har det alltid funnits. Eller så kommer det och går, när någon tycker att det behövs. Vårt arbete har hållit på två tre år. Omständigheterna utgörs på en övergripande nivå av millenieskifte, objektifiering, göteborgskravaller, övermedialisering, wtc, bostadsbrist, passivisering, för att nämna ett par exempel. På en mer personlig nivå utgörs omständigheterna av tillgång till ett kontor med skrivare/kopiator, ett stort överflöd av bra aktionsidéer, urbant utforskande, berättelser om staden som måste uttryckas, nattliga promenader, dagliga möten med en auktoritär arkitektur.

Uppdrag: Måla gatlyktor

Och vitt ljus och vitt ljus och vitt ljus
 Gatlyktorna man passerar har man helt slutat tänka på, de är inte ens som scenbelysning - de är en del av verkligheten, växer ur marken som stålblommor med rötterna sammankopplade i kilometer efter kilometer under staden med andra gatlyktor och tändar och släcker sina vita kronblad enligt scheman upplagda av en okänd elektrisk chef någonstans.

Frågan vi alla väntat på: hur skulle Vingtbergsparken se ut i rött ljus? Eller blått? Grönt? DET ÄR DAGS ATT PLANTERA NYA BLOMMOR.

Det finns nog ingen lag som explicit säger att man inte får måla på gatlyktorna, men det går förmodligen in under skadegörelse som all annan kreativ verksamhet i det offentliga rummet. Ju svårare det är att ta bort er verklighetsförändring, desto olagligare lär det vara. Bara så att ni tänker på det.

Uppdraget ska utföras inom två veckor. När ni är färdiga ska ni skicka en rapport och berätta hur det gick och vad ni tyckte. Sedan får ni ett nytt uppdrag. Om ni inte vill eller kan utföra det här uppdraget, säg det till oss så lämnar vi ett nytt.



Att koordinera den här typen av spel är en konst. Alla inblandade har olika motivationer och visioner. Vi var överens om en frihetlig, aktivistisk, urban saga. Under hösten 2003 delades episoden upp i två vägar. Den gröna vägen och Den svarta vägen. På värkanten gjorde vi samma sak med koordinatörsgruppen. Vi tog tag i varsin väg.

GRÖNA VÄGEN

Den gröna vägen går ovan jord, slingrar mellan flotta fasader och maskrossprängda refuger. Det kan bli en hård väg. Utmaningarna är många; att smyga i gryning och skymning. Att prata med folk som kanske vänder ryggen till, eller stannar och lyssnar. Att vandra rakryggad genom folkmassorna fast besluten om att göra vad som inte kunnat göras - förrän nu! Att ana spåren av nattens drömmar på vägen till skolan eller arbetet.

Att väcka staden till liv...



Uppdrag: Nod

Strimor och strängar av verklighetsupplösning sträcker sig kors och tvärs över Södermalm. Den gröna vägen har kommit en bra bit. Nu ser vi en chans att etablera kraftpunkter på ön. Vi vill att ni ger er ut och skapar en nod. Skär ut tre former i papp, förslagsvis föreställande händer. Välj en avskild plats där verkligheten inte känns så trång, utan klar och vacker. Känn på marken, lyssna på staden med era handflator. Lägg sedan ut formerna nära varandra på marken och låt ett par sprayburkar pysa över och mellan dem.

Till Noden kan celler komma och samla sig, ladda upp, inför krävande uppdrag. I rapporten får ni inte glömma att berätta var Noden ligger och om ni döpt den till något speciellt.

//GRÖNA VÄGENS KOORDINATÖRER

2. Idéerna växte fram i en process av praktiskt prövande, det finns alltså inga ursprungliga idéer. Spelet har växt fram symbiotiskt med vår konceptutveckling. Inspirationen kommer från alla möjliga håll.

Film: Finchers "The Game" och "Fight Club"

Serier: Morrisons "The Invisibles"

Böcker: Crimethinks "Days of War, Nights of Love"

Organisation: Bin Ladens "Al-Qaida"

Många utav de här inspirationskällorna har en väldigt "destruktiv" approach. Vi ville vända upp och ner på den och göra något så konstruktivt som möjligt. Ingen förstörelse, inget våld. Men vi ville behålla radikaliteten och viljan att förändra sig själv och sin omvärld. De här inspirationskällorna är kanske en efterkonstruktion. Vi hade nog inte läst crimethink eller Invisibles när vi började.

3. Koordinatörerna bakom spelet är ett knappt dussin. Alla är sällan samlade, engagemang kommer och går. De flesta är 18-23 och bor utspridda i förorterna. Vi har relativt olika bakgrund. Förvånansvärt få är politiskt engagerade, en del betraktar sig som konstnärer, andra tycker om att leka och busa med verkligheten.

4. Både koordinatörerna och spelarna dramatiserar varandras vardag. Gör livet mer värt att leva. Ger varandra inspiration, idéer och konkreta möjligheter att gå till handling. Vi har svårt att tala för spelarna. De skriver ofta till oss när "verkligheten börjar kännas tråkig". När man tar berättande ut i verkligheten uppkommer oundvikligen en viss spänning. Antagligen är den känslan en av de saker som både spelare och koordinatörer uppskattar.



Skylltönster som sveper förbi. Ansikten som glimmar till i strömmen. Farlig? Ofarlig. Farlig? Ta en annan väg, en liten sväng till höger. Kanske en flört som varar en halv sekund. Men inget extra ordnärt. Gå på en snabb blick upp och ned, men håll dig längs din linje. Och framför allt: tappa inte tempot. Krocka inte. På den gröna vägen är det trångt, ja faktiskt proppfullt med folk. De är nästan alltid på väg någonstans, upp och ut och vidare. Ni är också på väg. Men vart? Allting rör sig så snabbt. Vägskyltarna pekar åt alla håll. En koordinatör gick ut för att leta efter möjliga färdvägar, drev med folkströmmen och cirkulerade mellan slussen och hötorget i timmar innan hen lyckades bryta sig loss. I gången mellan tunnelbanan och pendeltågen på t-centralen var det som allra svårast. Bara några musikanter och smörgåsförsäljare stod still, alla andra sprang och kakelstenarna hade jättemånga färger men hen hann inte se en enda. Och nu säger ryktet att man på grund av brandfara kommer förbjuda musikanterna att vara kvar. Då kommer möjligheterna att stanna upp och leta vara ännu färre!

Det här uppdraget handlar om att gå långsamt. Om att gå riktigt långsamt. Så långsamt man bara kan faktiskt. Sluta ögonen, eller ha dem öppna, och låta hela kroppens tyngd förskjutas millimeter för millimeter. Vi föreslår att ni väljer en sträcka någonstans på Ringvägen. Ringvägen är omgiven av lugnare områden som parker och torg, och det skulle nog vara möjlig att undersöka i slow-motion utan allt för stora risker, men ändå sakta ned en plats som glömt att tänka långsamt. Låt uppdraget ta tid och håll sinnen på vid gavel. Efteråt kan det sitta fint med en kopp thé, för det är mer ansträngande än vad man kan tro att vara vandrare.

Vi längtar efter en rapport om vad som hände och vad ni observerade; om ni har några förslag på utvägar och om ni tror er ha funnit några koder. Om ni inte vill utföra uppdraget, hör av er till oss så får ni ett nytt.

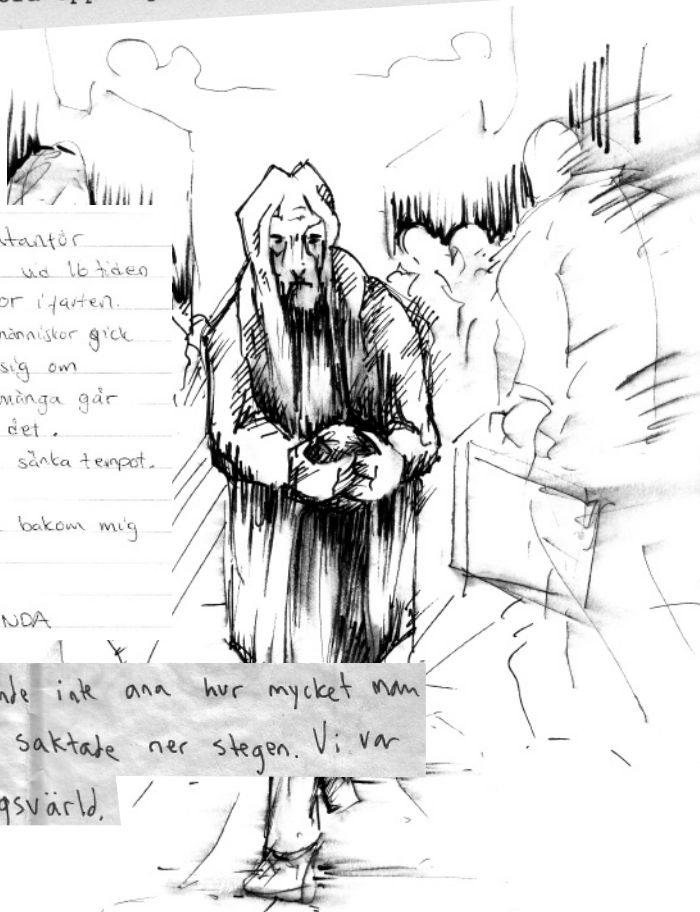
Saktmodiga hälsningar

/koordinatörerna

Jag utförde uppdraget inne och utanför Ringen vid stanstull. Klockan var vid 16 tiden så det var många stressade människor i tarten. Folk gick snabbare ute än inne. Fler människor gick på mig ute än inne. Någre vände sig om och tittade vandrare. Jag tror att många går snabbt bara för att alla andra gör det. Det var skönt att gå sakta och försöka sänka tempot. Jag kände mig lugn och trygg. Det var fler som suckade och stampade bakom mig vid ingångar/utgångar. Jag tyckte om det här uppdraget.

ANNA

Vi kunde inte ana hur mycket man upptäckte om man bara saktade ner stegen. Vi var utanför en snabbspolingsvärld.



Till Soma (Z) och andra berörda celler

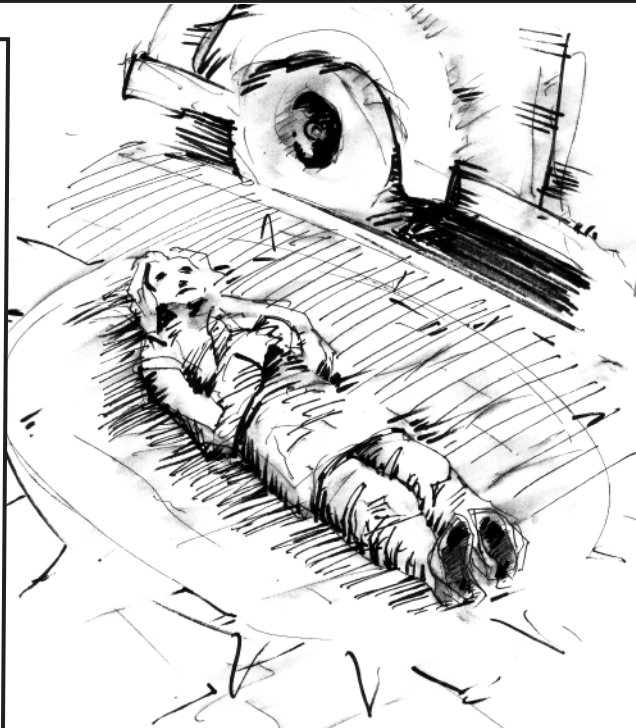
Nadia visade mig ditt brev. Du har verkligen grävt ner dig, kompis. Antar att du får användning av masken du stal från mig.

Till det viktiga: Jag har kommit en liten bit längs den gröna vägen. Den lilla parken utanför Katarina Södras skolgård. Det är här resan ovan jord måste börja. Vart den slutar vågar jag inte hoppas på. Vi måste få upp fler celler på den gröna vägen. Verkligheten får inte stelna här. Vi måste plöja fram över Södermalm med all den kraft vi har här på ovasidan.

Nu ska jag dra vidare mot skatteskrapan. Den är tömd nu. Underbar utsikt däruppe. Höstvindarna blåser fortfarande svalt på den höjden. Nu är sommaren slut, vilken jävla tid det har varit. Hoppas att allting inte falnar bort med hösten. Vi får klä oss varmt och köra hårt så länge det går.

Det var länge sedan vi sågs, kanske är det dags för ett möte? Vi hörs på det vanliga stället.

Kram.
Robin.



JAG SATT OCH BARA TOG DET
LUNGT OCH SJÖNG BARN-
VISOR FÖR FÖRBIFÅRANDE

En ifrån vår cell var bortrest när vi genomförde vårt uppdrag. Vi var alltså två som gick. Gick sakta fram och såg människor som vi inte hunnit se innan. Gick ringvägen fram och testade både allärer och gatan. Vi provade oss fram på olika sätt. Vi gick snabbt och stannade trött för att bara gå sakta. Vi gick och saktade sakta in för att slutligen gå i slow motion. Vi gick framför folk och bakom folk. Vi blundade och fittade. Vi gick tillsammans och pratade och vi gick ensamma. Vi gick på olika sätt: Ibland med små små små steg, så att vi nästan stog stilla och ibland med stora rörelser som fick det att se ut som att vi sprang i slow motion på film. Vi fick reaktioner av olika slag. Långa granskande blickar. Skubbade förvånade blickar. Nedvärderande blickar. Nyfikna blickar. Det var inte många som så något, men dom fittade och tänkte. Vi fick absolut folk att tänka. Vissa tänkte förhoppningsvis på sitt eget snabba tempo och på stressen som ofta finns överallt. Andra tänkte antagligen på vad fan det var vi sysslade med. I vissa skvallor. Ibland inbillade vi oss att folk saktade in när dom nåtte oss. Eller dom kanske saktade in? På riktigt? Kanske fick vi några att komma på att dom inte hade brotten att komma fram. Vi fick andra att tänka men framför allt oss själva att tänka. För visst är det lätt att bara dras med och springa på. Inte visste vi att det var så skönt att gå 10 meter på 5 minuter!



5. Under spelets gång har vi lärt oss vad som funkar och vad som inte funkar. Vi har lärt oss att vi som koordinatörer aldrig kan vara mer än förslagskommare. Cellerna gör vad de känner för. Varken mer eller mindre.
Vi har också fått det bekräftat att verkligheten är en konstruktion. Att vi kan se staden som en scen. Att vi kan ta våra drömmar ut i vardagen.

6. En av våra ambitioner är att spelet ska driva sig självt, utan koordinatörer. Att hitta former för ett decentraliserat kommunikationsnät av interagerande celler. Just nu fungerar koordinatörer lite som en redaktion för spelet. En av idéerna om "avslut" är alltså att spelet växer oss ur händerna. Ett annat sätt avsluta det skulle kunna vara att samla alla celler och spelare över en helg och efter ett grandios avslut av berättelsen bryta spelet och helt enkelt fråga sig - vad ska vi göra nu? Låta alla spelare få metaperspektiv och fundera kring om alla spelare tillsammans skulle kunna utveckla ett nytt spel - och på så sätt låta det växa.
Oj. Nu börjar det visst låta som revolution.

7. Spelet har sakta men säkert vuxit fram. Episoder har växlats. Celler har kommit och gått. Uppdrag har utförts. Rapporter har skickats. Det är problematiskt att tala om en "utveckling". Vi har provat olika metoder. En utveckling förutsätter på något sätt ett mål som man strävar efter.

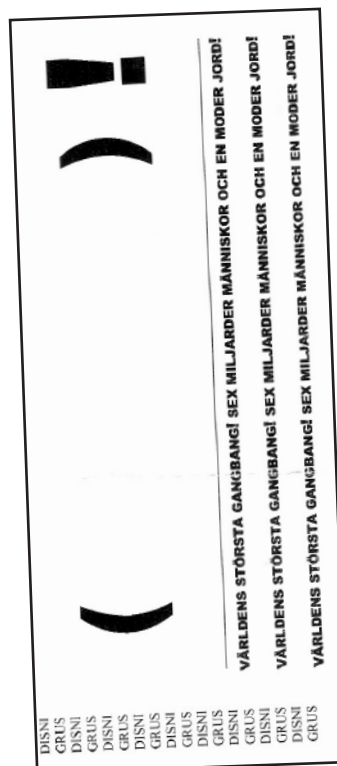
8. Cellerna blir mer och mer delaktiga, desto längre de spelat. Målet är som sagt att de ska ersätta oss koordinatörer. Alla är inte intresserade utav det, utan tycker bättre om att hålla sig till spelarfunktioner. De celler som tar sig plats, får det. Det beror också på vad man har för perspektiv. Cellerna formar i hög grad sin egen och varandras upplevelse. Men själva ramhandlingens får de tyvärr sällan makt över.

9. Det finns ett okänt antal celler utspridda i Stockholm. Eftersom att det är olika koordinatörsgrupper som tar hand om "gröna" och "svarta" celler så är siffrorna osäkra. Uppskattningsvis är det en bit över 20. Utöver dessa finns det grupper i andra städer.

10. Vilka typer av uppdrag som genomförs beror på vilken episod spelet är inne i. Ofta handlar det om att på olika sätt att agera och interagera i det offentliga rummet. Här finns ömsinta, vackra och farliga lekar som kretsar kring staden och vårt förhållande till den. Vi försöker balansera mellan aktivism, konst och rollspelande.

Jag undanhåller sanningen. Han vet att jag vet mer än vad jag berättar. Vad är farligt i det här samhället? Att bryta mot de sociala konventionerna. Frustrationen exploderar i hans inre. Han har anmält sig till spelet, men känner igen estetiken och retoriken från mig och mina vänner. Jag vill inte berätta att det är vi som ligger bakom konspirationen, för då faller den platt och all den magi han upplever är tillintetgjord. Jag går i försvar och säger att jag spelar spelet själv, men att jag inte är i position att berätta något mer. Information är makt. Han vill veta vem som ligger bakom spelet. "Jag vill inte leka katt och råttor med mina vänner, jag vill snacka med de som gjort det". Han vet och vet inte att jag sitter rakt framför honom och lyssnar tills hans röst. Jag inser att han inte förstått vad som är vackert med spelet. Han spjärnar med alla resonemang han kan komma upp med mot spelets narrativa kraft. Jag ljuger. Han ljuger också. Han säger att han inte vet så mycket, jag vet att han utfört uppdrag, jag har själv läst hans rapporter.

//koordinatör 2003



**DU VANDRAR GENOM EN SKOG AV TECKEN
VAD ÄR DET DE FÖRSÖKER SÄGA DIG?
ÄR DET SVART ATT TITTA BORT?
VERKLIGHETEN ÄR EN KONSTRUKTION.
TA DIG MAKT ATT KONSTRuera.**

s3-space@mail.renstiernas.se/STHLM

SVARTA VÄGEN

Under Staden finns ytterligare en stad, dold för det otränade ögat. Hit är det ännu relativt få som har hittat och nere i mörkret är verkligheten fortfarande mjuk. Även om vissa av de sociala regler som existerar ovan jord sipprat ner genom sprickor i marken måste ni, liksom de som redan gått vidare, forma nya regler. Under staden kan ni komma i kontakt med andra som rör sig bakom verklighetens kulisser.

Lyft på ridån, ta varandra i hand och följ med ned - den underjordiska labyrinten växter sig allt större.

11. Just nu är spelets episod delad i den gröna och den svarta vägen. Den gröna vägen har fokus på uppdrag som beskrivs här ovanför. Den svarta vägen är en avstickare som syftar till att undersöka staden under staden - vad vi kan göra i underjorden, som öppnar sig som en alternativ offentlighet, där lagar och normer inte har hunnit etablera sig.

12. Cellernas reaktioner varierar kraftigt. De är förtjusta, panikslagna, poetiska, imponerade eller kanske stolta. Vi träffar dem sällan personligen och får lita till deras halsbrytande rapporter. De är oftast mer intresserade av att berätta om sina egna erfarenheter.

13. Det här är bara början.

Tack för intresset.

//koordinatörerna

████████████████████
████████████████████
████████████████████
████████████████████ Stockholm



"Men tänk om att allt är ett spel då?"

"Hurdå, hur menar du?"

"Att allt det vi säger och gör i vår vardag är på låtsats."

"Innebär det att vi kan skapa ett nytt spel?"

"Ja."

S3

Vi har fått viss kontakt med Tunnelfolklet. Men de är fortfarande skygga. Vi måste ha hjälp från alla celler - håll ögonen öppna. Rapportera allt som kan vara av intresse. De försöker berättas något för oss. Aktiviteten i underjorden har ökat i allmänhet, urbana utforskare och gatukonstnärer når djupare och djupare.

**INGÅNGAR
NEDGÅNGAR
UTGÅNGAR...**

**STADEN ÄR DUBBELT
SÅ STOR SOM DU TRÖR.**

**FÖLJ MED OSS NER-
TILL MÖRKER
OCH FRIHET.**



Uppdrag: Utforska underjorden

För att uppnå den svarta vägens första mål (att lokalisera och etablera kontakt med tunnelfolklet) behöver vi kartlägga Stockholms underjord. Er cell ska utforska tre ställen vi har fått tips om. Vi vet inte exakt vad vi letar efter, så håll ögonen öppna. Men titta särskilt efter: **Tecken, målningar och symboler.**

Vi tror att tunnelfolklet använder någon form av symbolspråk eller chiffer. Kanske märker de ut sitt territorium på något sätt. Om ni hittar något intressant, gör research om symbolernas betydelse och skriv vad ni tror.

Lämningar efter boende. Antagligen sover de där nere. Soma hade ett tillhåll i Drömmarnas Brunn, kanske finns det fler liknande platser.

Brev och överlämningsplatser. Celler har hittat flera brev i underjorden där tunnelfolklet berättar om sina planer för tunnelutforskare. Troligen finns det fler där nere. Kanske använder tunnelfolklet någon form av brevsystem sinsemellan också. I så fall finns det gömmor med brev.

Så sänker sig vintern över staden.

Vår spelplan täcks av grått slask. Vi drar ner intensiteten en aning under de kommande kyliga månaderna. Episoden kommer dröja kvar. Koordinatörerna måste gå i ide ett tag. Ladda upp inför en spännande vår. Vi ser fram emot att fortsätta leka oss ner längs den svarta vägen och dansa fram längs den gröna. Än så länge har det gått utmärkt!

Berättelserna om staden kommer att fortsätta.

Till Nadia+Cell Z

Jag är ledsen att jag inte hört av mig tidigare. Du och de andra i cellen måste säkert vara oroliga nu. Det känns svårt att sammanfatta de senaste veckornas upplevelser på ett papper, men jag måste försöka.

Min kartläggning av stadens tunnelnedgångar har gått över all förväntan. Det finns en stor värld där nere. Vi skrapar bara på ytan - inte ens koordinatörerna anar underjordens potential. Bara tunnelfolket känner till de dolda nedgångarna, har nycklar till de låsta dörrarna och änterhakar som de firar ner sig i de djupaste schakten med.

I tunnlarna kan man hitta märkliga saker. Vissa tror jag att tunnelfolket lämnar efter sig. Jag har funnit kofertar med tillhörigheter: sotsvarta kläder, lappade och lagade med sop-tejp, reservbatterier och grå filter. På andra platser har jag hittat meddelanden - uppblötta och obegripliga. De skriver om underjorden och om staden, jag tror de söker kontakt med tunnelarnas innevånare (de är fler än man kan tro!).

Understadens mark är beströdd av sprayburkar. Här har gatans konstnärer sitt galleri. Spretiga målningar täcker grottornas väggar - nu som för tusentals år sedan. Målarna rör sig alltid i grupp och skräms iväg av minsta rörelse. Obekvämliga berättelser om väktare som misshandlar dem som inte kommer undan har lärt dem att hålla sig på sin vakt.

Sen har vi de hemlösa och vilsna som inte är välkomna i samhällets gemenskap. De bor nära tunnelöppningarna på tidningstrasor och nedspydda madrasser. Vilken vidrig värld. Vissa tvingas ner i tunnlarna medan andra obekymrat breder ut sig i rum efter rum på fina adresser. När jag läser tunnelfolkets trasade brev får jag för mig att de ville lämna den världen för att finna en ny.

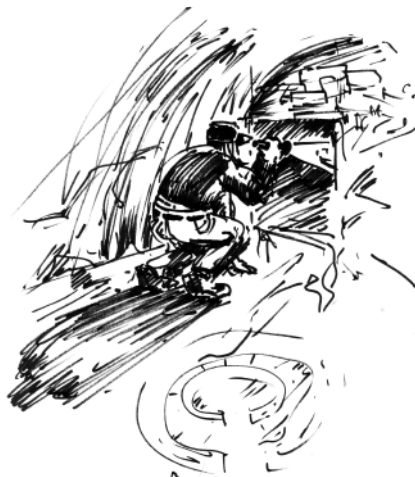
Pappret tar slut och jag har ännu inte hunnit till mitt ärende. Nadia, du måste se till att koordinatörerna skickar ner fler celler hit! Mina fynd pekar på att tunnelfolket har en lösning på problemet med verklighetsrymden. Skriv till dem och hör vad de har att säga.

Om något skulle hända: glöm mig aldrig.

SOMA.

Problem med Scen 3

- Eftersom nästan all kommunikation skedde med hjälp av brev så kunde det ta lång tid mellan varje kommunikationstillfälle
- Cellerna såg väldigt lite av varandras aktivitet
- Under vissa perioder var koordinatörerna splittrade och svåra att nå
- Allt hemlighetsmakeri gjorde spelet svårtillgängligt, även för intresserade



**FEN DAG VAKNAR DU FÖR SENT
KLOCKRADION VERKAR TRASSIG
MORNINGTIDNINGEN HAR INTE KOMMIT
DET SPRÄKAR LÄTT I TELEFONLUREN
RADION OCH TVN HAR INGEN MÖTTÄGNING
DÜ HÖR ROSTER OCH RÖP NERIFRÅN GÅRDEN
GÖR DIG REDO FÖR DEN DAGEN.
S3.**



Vinter 2003

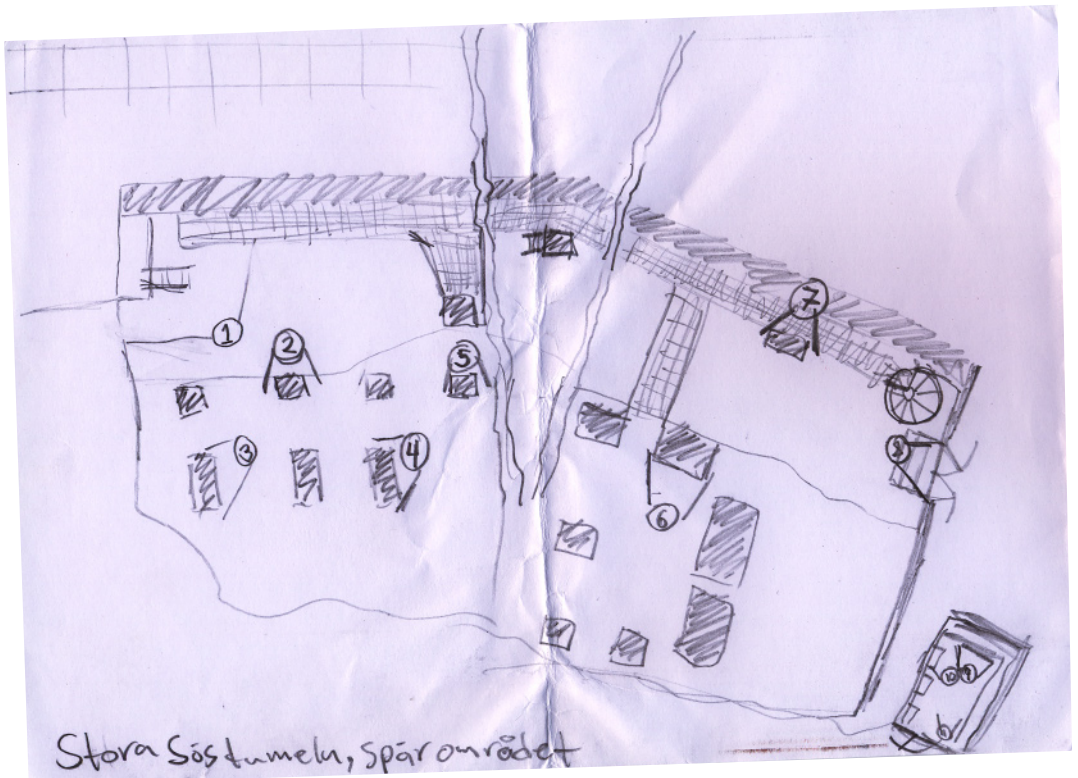
Vi hoppade av skola och jobb, bröt med våra familjer och oss själva, med allt vi hade kontroll över. Den gamla världen låg bakom oss. Vi hittade nya berättelser, och nya världar. Här nere.

Vi har fört våra berättelser genom mörker, tystnad och svält. Vi låter dem blomma upp i framknattrade brev, flämtande viskningar. De kommer till liv i våra dunkande hjärtan.

Vi kände kärleken komma krypande upp ur det undre. Vi skrek våra sånger i uppror och dansade hejdlöst genom de djupaste av schackt. Vår berättelse tillåter oss inte längre att återvända.

Världen har öppnat sig för oss här nere och vi rotar oss. Vi firar vårt mod med ett arbete i extas. Byggandet har påbörjats.

((tunnelfolket))



Stora Söstunneln, spårområdet