

# Bortom Barrikaderna

Av: Eva Wei och Rosalind Götherg

|                            |                    |
|----------------------------|--------------------|
| <u>Antal spelare:</u>      | 10                 |
| <u>Antalet spelledare:</u> | 2 + 2 funktionärer |
| <u>Längd:</u>              | 3 - 4 timmar       |

## Kapitel 1: Introduktion

### Översikt

Bortom Barrikaderna är en berättelse om tio vänner på en barrikad under junirevolutionens Paris år 1832. Berättelsen förtäljer hur idealism och en gemensam fiende för dem samman, hur tvivel och orättvisor tar på såväl deras vänskap som deras politiska ideal och hur de till syvende och sist tvingas utstå det svåra valet att välja mellan att dö för sin kamp eller svika den för att de själva eller någon de älskar ska överleva.

Vi vill porträttera hur en gemenskap av individer ur olika samhällsklasser, lönenivåer och utbildning kan sluta samman för ett enat mål men ändå se på problematiken ur olika perspektiv. Vi vill utforska hur motgångar påverkar individers kamp och slutligen hur gruppdynamik och gammal vänskap provas hårt när vissa har ett val att lämna den, medan andra inte har möjligheten.

### Spelstil

Bortom Barrikaderna är ett spel i tre akter med olika tematik som kombinerar det bästa från 360° och från blackboxvärlden. Spelet använder sig av viss rekvisita för att markera exempelvis barrikader, beväpning och för att understryka rollernas personligheter, men brukar även vissa metatekniker samt icke-diegetiska ljud- och ljuseffekter för att sätta stämning och bidra till känslan av gemenskap och kontakten till de fallna vännerna.

Bortom Barrikaderna är menat till att spelas filmiskt, flamboyant och med många vändningar. Reaktionerna ska vara stora och aktionerna därefter. Älska intensivt, hata avgrundsdykt, återförenas villkorslöst och förlåt generöst varandras handlingar.

### Spelldarstil

En spelledare till Bortom Barrikaderna åtar sig en aktiv följjarroll. När spelet väl startat kommer spelledaren inte att handgripligen påverka spelet, men följer deltagarnas dramaturgiska kurvor och hjälper dem att förstärka deras förehavanden utifrån akternas teman genom exempelvis ljud- och ljussättning samt coachning av funktionärer.

## Kapitel 2: Förberedelser innan spelstart (ca 20 min)

Innan spelarna kommer ska följande vara förberett:

### Fysiska förberedelser

Placera ut grunden till barrikaderna (2 bord + ett par stolar) samt "virke" till dessa på designerad plats i närheten av barrikaden. (Se principskiss)

Placera ut sceneriet bakom barrikaderna (2 bord, max 6 stolar) så att dessa inte förväxlas med barrikadbyggarmaterialet. (Se principskiss)

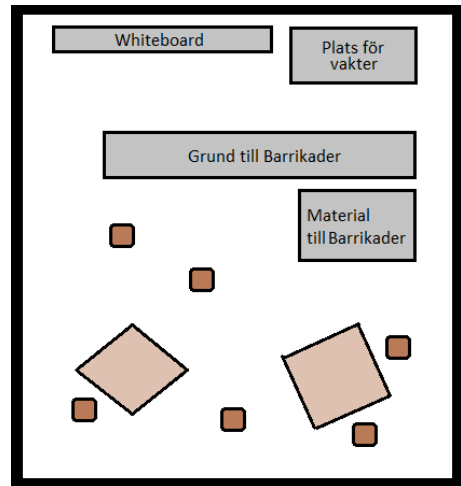
Sprid ut propagandamaterial, pistoler, boffervapen samt lite äpplen och bröd över området.

Rigga whiteboarden. Skriv upp akternas teman, rollernas arketyper samt ett ungefärligt schema på denna.

Lägg ut namnskyltar och rekvisita till rollerna på en rad på golvet.

Rigga ljus- och ljudsystemet. Rigga rökmaskinen.

- Testa ljus- och ljudsystemet.
- Testa rökmaskinen.
- Sätt igång workshopmusiken på repeat på låg volym i bakgrunden (L'hymne a la liberte (orkesterversion) - Georges Delerue).



### Briefing av funktionärer

Introducera funktionärerna till scenariot. Visa uppsättningarna med kläder (vakt + stödrevolutionär). Visa designerat off-område för ombyten. Visa hur pistolerna fungerar och var den designerade vaktplatsen kommer att vara (se principskiss).

Om deltagarna tar ögonkontakt och nickar så betyder det att de vill bli skjutna. Leverera.

Gå igenom vad funktionärerna förväntas göra för scener under akterna. Se till att alltid en funktionär finns tillgänglig som vaktstyrka så att spelarna alltid har någon att prata med på andra sidan barrikaden.

### Uppgifter: Akt 1

Hjälp spelarna att bygga barrikaden. Se till att en öppning lämnas i ena änden och att barrikaden som byggs blir stabil nog att stå på så att ingen ramlar och slår sig.

Stärk deltagarnas självförtroende i deras politiska övertygelser. Detta kan manifestera sig exempelvis i rollen som den sturske soldaten som snabbt blir tystad av ett pistolskott eller en revolutionär från

en intilliggande barrikad som berättar att revolutionen är 3000 personer stark och har spridit sig till hela centrala Paris. Övriga förslag uppmuntras på temat idealism.

Bidra till Dominiques (Poetens) öde genom att bli skjuten till döds när karaktären siktar på er.

Försök hålla ner nivån av aktivitet gentemot vakterna. Målet är i första hand att spelarna ska spela mot varandra.

### **Uppgifter: Akt 2**

Förstärk deltagarnas känsla av tvivel. Detta kan manifestera sig i form av exempelvis en medrevolutionär som tvingar deltagarna att tänka på familjen därhemma och om kampen är värd det, eller en sympatisk men förtvivlad vakt som inte egentligen vill skjuta men måste göra sitt jobb, och begråter sin fallna vän under första akten.

Anländ som en utsvulten och skadad revolutionär som önskar byta vapen eller skott mot bröd. Betona hur lite mat som finns kvar och dö gärna i revolutionärernas armar.

Leverera ett brev till Marcel om hur hans familj blivit tagen som gisslan av vakterna och till Andrée om hur det inte finns någonting kvar att slåss för.

Hjälp Francis och Florence med deras öden genom att bli provocerad av Francis beteende, sikta mot denne men ge Florence tillräckligt med tid för att komma emellan så att denne skjuts i Francis ställe.

Försök hålla ner nivån av aktivitet gentemot vakterna. Målet är i första hand att spelarna ska spela mot varandra.

### **Uppgifter: Akt 3**

Leverera ett brev om att barrikaden kommer att sprängas inom 30-50 minuter om de inte frivilligt ger upp och lämnar kampen bakom sig.

Börja döda av spelarna i en allt högre hastighet (kanske en var 10-15 minut).

Bidra till att tvinga deltagarna att utföra de svåra valen. Detta kan manifestera sig i den pompöse soldaten som berättar om att de är 40 000 soldater som kommer storma barrikaderna. Av den uppgivne revolutionären som tappat tron på allt, eller på arbetaren som agiterande och handgripligen tvingar alla som kan att stanna kvar på barrikaden. Försök att hela tiden argumentera för minoritetens ståndpunkt.

Efter instruktion från spelledare och vid de sista kyrkklockornas klang, gör klart för deltagarna att det nu är dags att spränga barrikaden och att de har en minut på sig innan allt sprängs om alla dör.

## Kapitel 3: Workshop (45-60 minuter)

### Introduktion

Ställ spelarna i en ring. Presentera er själva och era funktionärer. Gör därefter en introduktionsrunda där varje spelare får säga sitt namn och sina förväntningar på spelet.

Be deltagarna med att vänta med frågor till senare (öppna för möjligheter till frågor efter varje punkt). Informera om att höga ljud, knallkorkar och eventuellt en röksmaskin kommer förekomma och om de är okej med detta.

### Historisk tillbakablick

För att få en uppfattning om vilket historiskt sammanhang som spelet utspelar sig i börjar workshopen med en kort historisk tillbakablick om vad som ledde fram till junirevolutionen 1832. Detta utgör endast inspiration till deltagarnas berättelse. Vill dessa hitta på något, gör detta. Påminn deltagarna om att bejaka varandras berättelser.

*Frankrike är ett land som präglats av många revolutioner. Arbetarna har alltid haft det sämst under alla dessa tider. För 43 år sedan (1789) skedde franska revolutionen. De franska arbetarna var trötta på att ha det sämst och stormade Bastiljen, avrättade kungafamiljen och utropade första franska republiken.*

*Detta varade i ca tio år. Sedan tog Napoleon makten genom en statskupp och utropade sig till kejsare och började starta krig mot halva Europa. Tiden gick, Napoleon abdikerade, men monarkin blev kvar. Den gamla kungafamiljens ättlingar sattes på tronen, de rika fick mer makt och de fattiga fick det allt sämre. Missväxt, arbetslöshet och politisk missämja rådde, och situationen var värre än någonsin. Detta pågick i trettio år.*

*För två år sedan (1830) blir missnöjet så stort att arbetarna och borgarna tillsammans startar en revolution mot överklassen (julirevolutionen). Revolutionen går bra, men det blir bara bättre för borgarna, som genast tar all makt. För republikanerna, som önskade jämlikhet för alla och demokratisering, var detta en besvikelse.*

***Vid denna tid var republikanerna organiserade i små hemliga sällskap som alla planerade att störta monarkin. Man såg julirevolutionens backlash och bestämde sig för att utnyttja missnöjet för att skapa opinion. Man behövde bara det perfekta tillfället.***

*Så kom våren 1832 och livet för arbetarna var värre än någonsin. Till råga på allt utbröt en koleraepidemi som dödade tiotusentals människor. Republikanerna såg att tillfället började närma sig. De behövde bara gnistan. Så dog den populära generalen Jean Maximilien Lamarque, en man som genuint brytt sig om de fattiga och svaga och deras rättigheter. Man såg att detta var tillfället. Under hans begravningskortege skred man till verket.*

*Många slöt sig till revolutionen. På kort tid lyckades man mobilisera 3000 statsbor som kontrollerade stora delar av centrala Paris. Här börjar vår berättelse.*

## Tematik

Presentera den övergripande tematiken för deltagarna.

Politisk idealism: Var och en av rollerna i det här spelet innehar en brinnande övertygelse om att just deras sätt att förändra världen är det enda rätta, och är beredda att försvara denna övertygelse. Detta manifesteras med fördel i intensiva diskussioner, meningsskiljaktigheter, flamboyanta bevis men också genom försoning och kompromisslösningar.

Svåra val och Tvivel: Det är inte lätt att tro på något så abstrakt som "frihet och rättvisa", även om man vet att man gör det rätta. *Tvivla gärna, tvivla ofta.* Försätt gärna era roller i svåra val, ju svårare desto bättre. Tanken är inte att rollerna ska leva lyckliga i alla sina dagar.

Kontrasten mellan lek och allvar: Politiska övertygelser är ett allvarligt ämne. Det betyder inte det att man inte får ha roligt. Rollerna är här med sina allra bästa vänner och har många gemensamma glada minnen. De känner varandra och är trygga med varandra. *Minns allvaret, men glöm inte att ha lite roligt också.*

## Akter

Spelet kommer att spelas i tre akter. Varje akt kommer att vara i ungefär 30-50 minuter. Aktbrotten kommer att markeras med hjälp av kyrkklockor som kommer att ringa tolv slag. Då har deltagarna en minut på sig att avsluta det spelet. När klockorna har slutat ringa kommer musiken ändras.

Därefter läser spelledaren en stämningstext och när denna är avslutad börjar nästa akt. När texten läses kan ni tyst röra er från en plats till en annan i rummet, där nästa akt påbörjas. Kyrkklockorna kommer även att användas för att markera när halva akten har gått.

Akterna kommer att ha olika teman och fokus. Dessa kommer att förmedlas tydligt i stämningstexterna, i de biroller och andra planerade händelser som kommer att finnas med under akten samt stå uppskrivet på whiteboarden. Akternas teman relaterar till spelets övergripande teman.

Akt 1: Tema: Idealism. Positiv stämning. Fokus på positiva relationer och den filosofiska aspekten av revolutionen.

Akt 2: Tema: Tvivel. Tryckt stämning. Fokus på negativa relationer och konflikt.

Akt 3: Tema: svåra val. Explosiv stämning. Fokus på handling, allt ställs på sin spets.

## Metatekniker

Detta spel kommer att ha ett antal metatekniker till hjälp för att förhöja upplevelsen. En genomgång av dessa följer nedan. Förklara gärna vad en metateknik innebär.

### 1) Allmänna stämningshöjare

Det kommer förekomma ett antal olika tekniker som i allmänhet höjer stämningen och bidrar till akternas olika teman. Exempelvis kommer det förekomma på icke-diegetisk bakgrundsmusik i form av filmmusik samt diegetiska miljöljud. Det kommer förekomma biroller, som tydligt kommer annonseras vilka de är. Det finns även viss rekvisita som ni är mer än välkomna att använda. Vi undanber såväl fransk brytning som les misérables-sånger under detta spel.

### 2) Vit flagg

Om en deltagare någon gång under spelet beslutar sig för att lämna spelet så kan denne ta en vit flagga och gå säker ut ur barrikaden. Vad som händer på andra sidan barrikaden vet inte övriga spelare, utan den vita flaggan är en indikation till övriga roller att just den rollen givit upp kampen och lämnar denna. Rollen försvinner därefter ut ur spel och kan inte återvända. Alla andra sätt att lämna barrikaden innebär en omedelbar och plågsam död.

### 3) Spöken

Alla roller i spel kommer att kunna dö. När en roll dör kommer det finnas möjlighet att återvända som ett spöke. När deltagarna får rollerna kommer de också tilldelas en spökröll. Denna roll utgör en känsla eller en agenda som spöket har till uppgift att förmedla. Dessa kan vara baserade på ett framträdande karaktärsdrag hos rollen eller känslan som uppstår hos de andra rollerna när rollen ifråga inte längre finns där (Ex: Idealisten - idealet, Extraföräldern – rädsla).

När en spelare dör låter man denna ligga död i några minuter. Spela gärna på dödsfallet och begråt dem gärna, men inte alltför länge. Därefter kommer en arrangör att leda deltagaren ut ur spel. Efter detta kan spelaren komma in som spöke. Då sätter denne på sig en spökmask och vänder på namnskylden. (Visa hur spökmasken ser ut).

Ett spöke syns inte för de levande rollerna men kan interagera med dessa på följande sätt:

- Visa saker i de levandes öron. Detta tolkas i spel som en idé, tanke eller känsla som plötsligt dyker upp hos rollen. [Exempel]
- Ta tag i en levande roll och tvinga denne att göra saker. Detta tolkas som att karaktären "kände sig tvungen att göra något". [Exempel]
- De levande rollerna kan också prata med spökena och hålla en slags inre monolog. De andra rollerna ser då att rollen ser ut att vara försjunken i tankar. Dessa kan gå fram och fråga hur det är men hör inte vad som sägs. Emellertid kan spelaren bakom rollen använda informationen på en metanivå för att förstärka exempelvis en känsla. [Exempel]

Det finns inga krav på att göra exakt som spökena säger, men försök att alltid ta in och på något sätt agera på vad de gör med rollerna. Spelarna får också välja själva, beroende på situation om det faktiskt känns som att det är en fallen kamrat som finns där och talar till rollerna eller om det bara är en fix idé som dyker upp i huvudet.

#### 4) Skott och boffer

Det finns två olika sätt att skadas eller dö. Vi har valt att kalla dem boffer och skott.

##### Boffer

Istället för att slå varandra med riktiga vapen har vi valt att använda skumgummivapen. Kom ihåg att det gör ont att slå på varandra även med träpåkar, så se till att spela ordentligt på dessa. Slag från dessa vapen kan både skada och döda.

##### Skott

Vill man skjuta någon sker detta genom en flerstegsprocess. Vi använder oss av knallhattar. Notera att man när som helst under processen kan välja att avbryta skjutningsprocessen genom att helt enkelt säkra pistolen och lägga den ifrån sig igen. Processen går till som följer.

1. Den som vill skjuta tar upp pistolen. Pistolen är då säkrad och kan inte gå av. Från och med detta ögonblick kan inte någon annan ta pistolen ifrån den rollen.
2. Den som vill skjuta riggar en knallhatt på pistolen, riktar den mot en person och säger **"Jag varnar dig, jag skjuter"**. Detta indikerar att personen osäkrat pistolen.
3. Den som pistolen är riktad på ges tillfälle att säga eller göra någonting. För att skottet ska ha en dramatisk effekt och för att andra roller ska kunna reagera på skottet behöver denna paus vara i minst fem sekunder.
4. Övriga deltagare erbjuds möjligheter att reagera. För att minimera skaderisken bör spelarna i uteslutande reagera på den som pistolen är siktrad mot. Vill någon exempelvis kasta sig framför skottet så placeras en hand på skottmottagarens högra axel. Då vet samtliga inblandade att det är denne som kommer att träffas av skottet. Detta kan ske i flera led.
5. Den som vill skjuta säger **"Jag skjuter nu/nu skjuter jag"**. Därefter trycker denne på avtryckaren. Den som är siktrad på, alternativt den som har handen på mottagarens axel blir den som träffas av skottet.
6. Den som blir träffad av skottet bestämmer var och hur denne blir träffad.

Repetera därefter processen för "skott" genom att tydligt exemplifiera processen. Passa samtidigt på att visa hur man riggar knallkorkar på pistolen och demonstrera ljudet. Betona även vikten av att vänta i fem sekunder innan skottet går av och att inte använda fler knallhattar än nödvändigt.

##### Workshop: Skadespel

Placera en riggad pistol med ett knallskott på ett bord. Be deltagarna gå runt i rummet. När som helst kan en deltagare ta upp pistolen och sikta på en person och starta processen för "skott". Övriga reagerar därefter. Skottet går av. Repetera processen tre gånger.

## 5) Eskalerande skadespel

Bortom Barrikaderna tillämpar en teknik som kallas eskalerande skadespel. Detta innebär att rollerna blir mer och mer illa skadade ju närmare spelslut dessa kommer.

Akt 1: Rollerna kan endast bli skadade. Ingen roll har möjlighet att dö under denna akt. Däremot finns alla möjligheter i världen att både skjuta och döda vakter i denna akt. Spelarna bestämmer själva var deras roller blir träffade och hur illa skadade dessa blir.

Akt 2: Spelarna kan under denna akt välja om rollerna bara ska bli träffade eller faktiskt dödade. Det är den som tar emot skottet som bestämmer om dessa ska dö eller bli skadade, om det inte uttryckligen står någon annan instruktion på karaktärskorten.

Akt 3: Under denna akt kommer varje skada innebära dödsfall. Blir någon träffad av exempelvis ett boffervapen i knät kanske denne ramlar och slår sig så illa att denne dör.

Skadas en roll så förblir den skadad för resten av spelet. Det är tillåtet att dö långsamt och episkt, men vi ser gärna inte att rollerna begråter sina döda alltför länge. Trots allt vill vi att alla spelare ska få en möjlighet att begråta eller begråta sina medrevolutionärer.

Vill en spelare dö mot barrikaderna går det alltid att ta ögonkontakt med en funktionär och nicka menande, så spelar de soldaten eller medrevolutionären dödar rollen.

## Kapitel 4: Rollbygge (30-45 min)

### Rollutdelning

Dela ut rollerna till deltagarna. Dela även ut namnskyltar samt den prop som associeras med rollen. Ge deltagarna tid att läsa igenom rollerna.

### Genomgång av rollkortet

- Överst på sidan står rollens namn och stereotyp. Detta är det som allra mest definierar rollen.
- Under detta står det framträdande karaktärsdraget hos rollens spöke. Det är den agenda som spöket kommer bedriva om eller när rollen ifråga dör.
- Därefter finns tre grupperingar som rollen tillhör. Dessa är sorterade i ekonomisk bakgrund, social krets, samt typ av inställning till kampen. Dessa kommer vi prata mer om senare.
- Vi har även lagt in ett frivilligt slagord, som är definierande för rollen och som man kan skrika om man vill. Andra svarar då med att skrika samma slagord.
- Därefter kommer rollens karaktärsdrag, presenterade i hashtags. Tolka dessa fritt. Välj en, flera eller samtliga att spela på.
- Sedan kommer minst två specialrelationer. Den översta är alltid positiv och ömsesidig, medan den understa är alltid negativ och inte nödvändigtvis ömsesidig. Vissa har ytterligare en relation och då är den mellersta klassad som neutral.
- Sist på rollkortet står karaktärens öde. Det är en handling som deltagarna ska sträva efter att utföra. Det framgår även vilken tid detta ska ske. Uppmana deltagarna att försöka hålla ödena för sig själva.

**Presentationsrunda:** Be deltagarna att presentera sina roller med namn, stereotyp samt välja ut en hashtag som de kommer vilja spela på under scenariot.

### Grupperingar

#### Inkomst

Ställ upp deltagarna efter inkomst: förmögna, medelinkomst, fattiga. Gå igenom de olika grupperingarnas karaktäristika samt vad andra anser om dessa.

**Förmögen:** Dessa utgör samhällets 20 % rikaste och har flärd och överflöd i såväl pengar som produkter. Dessa roller har aldrig gått hungriga, och anser att man förtjänat positionen. Ofta är dessa privilegieblinda och tycker att alla som jobbar kan komma någon vart här i livet, även om man själv inte alltid har jobbat för att få pengarna.

#### Exempel på vad övriga anser om de förmögna:

- Avundsjuka: anser dessa bortskämda och förvaltar inte sin egendom.
- Förakt: Lata individer som lever på arvegods och inte vet vad riktigt arbete är.
- Beundransvärda: håller med om att de faktiskt förtjänat sina pengar?

**Medelinkomst:** Dessa utgör samhällets mellanskikt. De har såväl pengar som egendom så att det räcker till det mat och enklare boende. De kan ha gått hungrig några enstaka gånger, men klarar sig oftast rätt bra. De är ofta stolta över vad familj och tidigare generationer åstadkommit.

Exempel på vad övriga anser om de med medelinkomst:

- Acceptans: eftersom de ändå arbetat sig upp och visat sig värdiga.
- Eftersträvansvärda: de har ju trots allt arbetat sig uppåt och skapat sig dräglig tillvaro.
- Nedlåtande: de har inte lyckats tillräckligt bra eller kommit tillräckligt långt!

**Fattig:** Samhällets 20 % fattigaste. Dessa roller knappt råd med det mest grundläggande och har fått gå hungriga ofta. Dessa är de enda som verkligen vet hur hårt samhället kan vara.

Exempel på vad övriga anser om de fattiga:

- Förakt: Lata individer som vägrar arbeta till sig en dräglig tillvaro.
- Medlidande: Dessa kan inte rå för sina dåliga vanor.
- Alibi: de är dessa som kommer att få det bättre i samhället genom kampen.

## Krets

Ställ upp deltagarna efter krets: universitet, borgarna och arbetarna. Gå igenom de olika grupperingarnas karaktäristika samt vad dessa kan fundera på under spelet.

**Universitet:** De (bok)smartaste i gruppen. Samhällets bildade medborgare. Förkovrar sig gärna i teori. Svårt att ta till praktik och härleda teori till verkligheten.

Andra tycker: Lata och världsfrånvända, men beundrar deras intelligens.

Fundera på: Vad skulle hända om rollens teorier plötsligt skulle bli praktik? Skulle man fortfarande stå upp för det man tycker är viktigt, eller skulle man dra sig ur?

**Borgarna:** Samhällets up and coming. Dessa vet minsann hur man gör pengar och har jobbat till sig dem och anser sig välförtjänta av dem. Härrör ofta ur den breda medelklassen.

Andra tycker: Giriga, men ofta jobbat sig upp på ett hederligt sätt. Wannabes.

Fundera på: Vad skulle hända om rollen 1) plötsligt skulle få en stor förmögenhet eller 2) plötsligt förlorade alla sina pengar? Hur skulle rollen förhålla sig till de andra?

**Arbetarna:** Samhällets ryggrad. De enda som verkligen kan hugga i när det behövs och stå upp för alla, både starka och svaga i samhället. De som tjänar allra mest på revolutionens succé.

Andra tycker: Medlidande, men också lite lata som inte jobbat ordentligt.

Fundera på: Skulle rollen fortfarande stå upp för de svaga om de plötsligt fick det bättre ställt?

## Inställning till kampen

Ställ upp deltagarna efter inställning till kampen: filosofisk, praktisk och personlig. Gå igenom de olika grupperingarnas karaktäristika.

**Filosofisk** – Dessa roller vet precis allt om hur man ska gå tillväga för att störta en stat - i teorin. Ofta har dessa läst eller hört massor om det, men aldrig tagit i det rent praktiskt eller riskerat liv och lem för det. Finns det risk för tvivel när verkligheten kommer ikapp?

**Praktisk** – Dessa roller vet hur man bygger en barrikad och hur man laddar ett gevär. De vet allt om bakgatorna och pamflettutdelningarna. De vet även att kampen är det enda sättet att få det bättre. Men blir verkligen allt bättre av kampen? Hur vet de att alla andra stannar när kampen blir svår?

**Personlig** – Dessa roller är egentligen inte här för revolutionens skull. De är här för sin egen eller någon annans skull. Kanske har de ett förflutet som de vill göra upp med, kanske har de någon på barrikaderna de bryr sig mycket om. Kampen är viktig, men det viktigaste är att de själva och deras nära och kära klarar sig, inte sant? Dessa har lättast att tvivla, eftersom övertygelsen är knuten till en person. Vad händer när den de bryr sig om är i livsfara eller kanske till och med dör?

Gemensamt att fundera på för alla deltagare: Vad är det som får just din roll att börja tvivla? När tror du att din roll skulle börja tvivla?

## Personliga Relationer

### Positiva relationer

Ställ upp deltagarna i de positiva relationsparen så att samtliga kan se alla relationspar. Presentera dem kort och vilken relation dessa har sinsemellan. Nämn även att av alla på barrikaden är denna person som står bredvid dem som står rollen närmast. Det är personen som rollen bryr sig mest om, litar mest på och vet att detta är ömsesidigt.

- Claude - Camille - Bästa vänner
- Renée - Andrée – Partners in crime
- Aimée - Marcel - Barndomsvänner
- Francis - Florence - Syskon
- Maxime - Dominique – Kurskamrater

Ge deltagarna tid att prata ihop sig (5-15 minuter). Informera även om att vi här kommer att pröva kyrkklockorna. När det är ungefär en minut kvar så kommer kyrkklockor ljuda, och då har man en minut på sig att avsluta samtalet.

### Att fundera på:

- Vilken typ av vänskap har ni?
- Vad har ni för gemensamma minnen?
- Vad är ni överens om?
- Vad bråkar ni om?
- Finns det något som skulle kunna bryta upp er vänskap?

### Negativa relationer

Ställ deltagarna i en cirkel. Låt dessa i tur och ordning peka ut deras respektive neutrala samt negativa relation och varför relationen ifråga är negativ.

## **Inrollningsövningar (förslag)**

### Minns du den gången

Sätt deltagarna i en ring och låt dem hitta på gemensamma minnen. Varje minne ska börja med "Minns du den gången...". Deltagarna kan därefter fritt bygga på vad som hände i historien. Enda regeln i workshopen är att man inte får säga nej då en händelse berättats. Bejaka varandras historier och bygg på berättelsen gemensamt. Skulle historien börja bli tråkig, så kan man alltid börja på en helt ny historia genom att åter igen använda sig av frasen "Minns du den gången". [Exemplifiera]

Låt deltagarna göra detta i 10-15 minuter.

### Linjeövningar

Detta är en övning för att undersöka rollens värderingar och tankar, men också se hur rollens åsikter förhåller sig till andra roller. Efter att frågan ställts ska spelarna utifrån vad de tror om rollen ställa sig på en linje för att visa hur mycket de håller med eller inte håller med om påståendet.

- |                                              |                                             |
|----------------------------------------------|---------------------------------------------|
| • Hur våldsam är rollen?                     | Skala: Fredlig - Våldsam                    |
| • Vilken inställning har rollen till kampen? | Skala: Praktisk - Filosofisk                |
| • Är rollen redo att dö för kampen?          | Skala: Inte redo att dö – Redo att dö       |
| • Hur drivande är rollen i kampen?           | Skala: Inte drivande alls – Mycket drivande |
| • Hur omtyckt är rollen?                     | Skala: Inte omtyckt – Mycket omtyckt        |
| • Hur hög status anser rollen att denne har? | Skala: Låg status – Hög status              |

### Prommenadövning

Be deltagarna att gå omkring i rummet. Be därefter deltagarna att:

- Försöka hitta rollens gångstil.
- Gå som rollen när den är glad, ledsen, arg, upprörd, bestämd.
- Be deltagarna förhålla sig till sin positiva relation. Det är tillåtet att interagera med denna.
- Be deltagarna förhålla sig till sin negativa relation. Det är tillåtet att interagera med denna.
- Be deltagarna att hälsa sinsemellan och skapa känslan av gemenskap som fanns dagen före revolutionen. Det är tillåtet att interagera med samtliga i rummet.

### Slagord

Samla deltagarna i en cirkel. Be dessa i tur och ordning skrika sina slagord. Övriga deltagare svarar med att skrika samma slagord.

## Kapitel 5: Scenarioplanering

### Inrollning

Samla deltagarna i ena änden av rummet. Dela upp dessa i två grupper:

Grupp 1: Claude, Aimée, Camille, Maxime, Marcel, Florence, Andrée och Dominique

Grupp 2: Francis, Florence och Renée

En stämningstext kommer snart att läsas. När ni hör orden "Länge leve revolutionen" ska de som är med i grupp ett springa in och bygga klart det sista av barrikaden. Grupp två stannar och inväntar ytterligare instruktioner.

När grupp ett har sprungit ut och börjat spela (flankerat av funktionärer som hjälper dessa att bygga klart det sista av barrikaden och se till att denna byggs stabilt nog) informeras grupp två om att dessa tagit en extra vända förbi ett vapenförråd där de hämtat upp vapen, knallskott (och eventuell mat). Be deltagarna i denna grupp att hitta på hur de fått tag på vapnen. Därefter skickas dessa in i spel.

## Akt 1: Första segern (idealism) (ca 20-35 min)

**Ljud och ljus:** Under stämningstexten spelas Prélude (instrumental) - 1789: Les Amants de la Bastille (OST). Statstumult och upprörd folkmassa mixas därefter in och sätts på repeat i samband med att stämningstexten når sin kulmen. Då introduktionssången tar slut mixas den över till Le Moulin (pianoversion) - Le Fabuleux destin d'Amélie Poulain (OST), som går på repeat under hela första akten. Eventuell ljussättning bör vara varm och bländande för att efterlikna en solig dag.

**Stämningstext akt 1 (Idealism):** *Så var den äntligen här. Revolutionen. I månader har du och dina kamrater planerat för och väntat på den här dagen. Allt har gått precis som ni hade tänkt, ja ännu bättre. Du har aldrig känt dig så levande som när ni stod där mitt på torget och skanderade slagord med fanorna i högsta hugg. Aldrig förr har du känt dig som en del av något så meningsfullt, som om du verkligen kunde vara med och göra skillnad, på riktigt. Känslan när folket slöt upp bakom er och vakterna inte kunde göra något annat än stå och se på var obeskrivlig. Nu är det slut på förtryck och fattigdom, på makthavare som lever i överflöd medan folket på gatorna svälter. En ny, rättvisare värld är på väg att gry och det är tack vare er. Det parisiska folket följer er, ni är ledstjärnor mot en ljusare framtid. Länga leve revolutionen!*

Funktionärerna bidrar till att förstärka rollernas självförtroende. Sikta gärna och ofta på revolutionärerna, men försök att undvika att skjuta på dem om de inte uttryckligen provocerar eller genom ögonkontakt ber om detta.

### Exempelcitat:

*“Ni ska inte tro att ni kommer undan?”*

*“Vad tror ni att det här kan vara bra för?”*

*“Hans majestät konungen kommer att segra!”*

*“Vänta ni bara, vi kommer nog att kontrollera er”*

### Öden:

- Claude: Håll ett kort **brandtal** (max 1 min).
- Maxime: Tal om **väpnad kamp**.
- Dominique: **Skjut mot vakt** - inse konsekvenserna (Slutet).

**Ljud och ljus:** Halvvägs in i akten spelas kyrkklockornas slag. Då fem-tio minuter kvarstår av akten, fada ut statstumultet och därefter även den upprörda folkmassan. Då ett par minuter kvarstår av akten, börja rigga ljudbilden inför akt 2 (musik, regn, vind). Då en minut kvarstår av akten, spela upp kyrkklockorna över musiken. När kyrkklockorna tar slut ska musiken från akt 1 övergå i musiken från akt 2.

## Akt 2: Rastlöshet (tvivel) (ca 30 - 55 min)

**Ljus och ljud:** Efter att kyrkklockorna klingat ut börjar stämningstexten från akt 2 läsas. Samtidigt går musiken från akt 1 över till musiken för akt 2 på repeat, nämligen Song for Bob – Nick Cave & Warren Ellis (The Assassination of Jesse James OST). Allt eftersom stämningstexten fortskrider mixas ljudet av regn och vind in. Dessa ska repeteras genom hela akten. Eventuell ljussättning bör vara kall, för att efterlikna dåligt väder och kyligt klimat.

**Stämningstext akt 2 (Tvivel):** *Det har gått ungefär ett dygn. Den inledande kämparglöden har börjat falna. Det regnar och är kallt, maten börjar sina och ni vet inte när ni kan tänkas få tag på mer. Ammunitionen är också på väg att ta slut. Ni kämpar fortfarande för att hålla humöret och moralen uppe men under ytan börjar irritationen och konflikterna bubbla upp. Hittills har ni inte lyckats komma överens om vad ni bör göra härnäst men alla vet att ni måste göra någonting. Under tiden ni bara sitter här hinner militärstyrkan utanför mobilisera sig och bli starkare, ni hör dem allt oftare nu. Innerst inne har en känsla av tvivel börjat gnaga. Tvivel på om det här verkligen var rätt sak att göra, på om ni verkligen kommer klara det här, på om du verkligen är tillräckligt stark. Alla de där tankarna som var så lätta att slå bort innan ni kom hit är nu vad som höll dig vaken större delen av natten. Ja, dem och stöveltrampen utanför. Du vågar inte fråga men undrar om inte de andra funderar över samma sak som du. Hur långt är du beredd att gå? Hur mycket är du beredd att offra? Hur mycket är revolutionen egentligen värd?*

Funktionärerna levererar (alldeles för få) knallskott, och spelar på spelarnas samveten. Ber om mat i utbyte mot vapen. Betonar att både mat och vapen håller på att ta slut. Skjut endast revolutionärer om de uttryckligen provocerar under lång tid eller tar ögonkontakt med er.

Leverans av brev till Andrée och Marcel.

### Exempelcitat:

*“Ser ni inte att ni är omringade”.  
“Gå hem till era familjer”.  
“Jag har också en syster vid fronten”.  
“Jag vill ju inte skjuta er egentligen!”.*

### Öden:

- Renée: Gör en uppoffring för Aimée.
- Francis: Provocera soldaterna till att beskjuta dig.
- Florence: Ta skottet Francis ställe.

**Ljud och ljus:** Halvvägs in i akten spelas kyrkklockornas slag. Då fem-tio minuter kvarstår av akten, fadear ut vinden och därefter även regnet. Då ett par minuter kvarstår av akten, börja rigga ljudbilden inför akt 3 (musik, regn, statstumult). Då en minut kvarstår av akten, spela upp kyrkklockorna över musiken. När kyrkklockorna tar slut ska musiken från akt 2 övergå i musiken från akt 3.

### Akt 3: Upplösningen (svåra val) (20-30 min)

**Ljus och ljud:** Efter att kyrkklockorna klingat börjar stämningstexten för akt 3 att läsas. Samtidigt går musiken från akt 2 över till musiken för akt 3 på repeat, nämligen Les Misérables (Suite) - Basil Poledouris (OST). Allt eftersom stämningstexten fortskrider mixas ljudet av regn och statstumult in. Dessa ska repeteras genom hela akten. Eventuell ljussättning bör vara ett mellanting mellan de tidigare två akterna.

**Stämningstext akt 3 (Svåra val):** Nu har ni suttit här i två dagar. Både maten och ammunitionen är snart helt slut. Folket som skulle komma till er undsättning och slåss tillsammans med er lyser med sin frånvaro. Ni står ensamma mot den militärmakt som ni sakta börjar inse att ni aldrig kommer kunna besegra. Ni vet nu att det kommer krävas ett mirakel för att ni ska lyckas ta er härifrån levande utan att behöva svika era ideal, allt det ni stått upp och kämpat för. Ett mirakel inte många av er orkar hoppas på längre. Nu gäller det att fatta ett beslut innan det är för sent. Ska du gå härifrån medan du fortfarande kan, lämna allt det här bakom dig? Kommer din kamp i så fall ha varit värd någonting alls? Eller är du redo att dö på barrikaden om så krävs, med fanan i hand och dina kamrater vid din sida, kämpandes för rättvisan in i det sista? Om du gör det, kommer världen att minnas dig och fortsätta kämpa för en bättre värld när du är borta eller är allt slut då? Kommer revolutionen ha varit förgäves?

Funktionärerna levererar brevet om att barrikaden snart kommer att sprängas och börjar därefter döda av deltagare i allt högre hastighet. Övrigt syfte är att demoralisera revolutionärerna. Då 5 minuter återstår varnar vakterna om att barrikaderna snart kommer att sprängas genom att annonsera detta. Därefter illustrerar vakterna hur barrikaderna sprängs genom att påtala förberedelser i exempelvis att tända stubiner, rulla fram krutdurkar och räkna ner från 10.

Exempelcitat:

*“Vi är 40 000 här ute, ni har ingen chans”.*  
*“Er futtiga revolution spelar ändå ingen roll!”*

#### Öden

- Marcel: Svik dina ideal eller dö på barrikaden.
- Camille: Håll ett bittert brandtal om allts meningslöshet.
- Andrée: Förhindra ett lämnande, handgripligen.
- Aimée: Välj kampen eller kärleken.

**Ljud och ljus:** Halvvägs in i akten spelas kyrkklockornas slag. Då fem-tio minuter kvarstår av akten, fadea ut regnet och därefter även statstumultet. Då ett par minuter kvarstår av akten, börja rigga ljudet för sprängningen. Då en minut kvarstår av akten, spela upp kyrkklockorna över musiken. När kyrkklockorna tar slut ska en explosion spelas och musiken från akt tre övergå i epilogs musiken.

Om samtliga deltagare väljer att antingen dö på barrikaden eller lämna barrikaden spelas inget explosionsljud. Istället fadeas ambient sounds ut och musiken i akt tre går över i epilogs musiken.

## Epilog

**Ljus och ljud:** Efter att kyrkklockorna klingat ut och eventuellt explosionsljud spelats går musiken från akt 3 över till epilogmusiken på repeat, nämligen Remember – Ink (OST). Denna musik ska repeteras genom hela avrollningen. Eventuell ljussättning bör återbörjas till det normala. Efter att musiken initierats påbörjas läsningen av epilogen.

**Epilog:** *Det var inte såhär det skulle bli. Segerfirandet ni hade hoppats på, som ni för några dagar sedan faktiskt trodde på kom aldrig. Det finns ingenting att fira längre, inga som kan fira. Slagorden förbyttes till dödsrop och barrikaden där det var meningen att allt skulle börja blev istället platsen där allting tog slut. Idealister, rättvisekämpar, revolutionärer, ni stod visserligen upp för det ni trodde på men det kostade er era liv. (Du som gick härifrån slapp undan döden men kommer för evigt få leva med att du inte bara svek din övertygelse utan även dina kamrater) Var allt det här då värt det? Det kan ingen svara på men oavsett kommer det ändå alltid fortsätta finnas människor som är villiga att ge allt i sin kamp för en bättre, rättvisare värld. Och vad hade världen egentligen varit utan folket på barrikaderna? Länga leve revolutionen!*

## Avrollning

Tacka deltagarna för att de ville vara med och spela scenariot. Be sedan dessa att ta av sig sina rollrelaterade props och lägga dem på en angiven plats. Därefter sätter sig deltagarna sig i en cirkel.

### I cirkeln

- Be varje deltagare presentera sig med sitt off-namn och vem denne spelade, samt kort om hur denne mår och om man behöver något särskilt just nu.
- Berätta vad som hände i verklighetens 1832. Revolutionen varade bara i strax under 40 timmar. Därefter blev den 3000 man starka revolutionen brutalt kväst av 40 000 av kungens soldater. Det dröjde ända fram till 1848 innan Frankrike skulle bli republik igen. Sammanfattningsvis var detta en relativt meningslös revolution. Kanske utgjorde den ändå en viktig stötesten i vad som framgent kom att bli det demokratiska Frankrike.

Med det så är spelet slut. Be om hjälp att ställa tillbaka inredningen.

## Kapitel 6: Rollkort

---

**Claude – Idealisten**

(Spöke: idealet)

Slagord: Frihet eller död!

Prop: Kavaj

Bakgrund: Medelinkomst

Krets: Universitetet

Inställning: Filosofisk

**Karaktär**: #karisma #ledare #eldochpassion #denendalösningen #revolutionsromantiker  
#frihetellerdöd #sistadagenförestormen

**Relationer** :

Bästa vän med Camille - vill tända revolutionär gnista i denne.

Anser att Maxime slår split i allas kamp och motverkar dess yttersta syfte.

**Öde (Akt 1)** : Håll ett kort brandtal (max 1 min) om att döden i kampen är den enda vägen till en bra framtid.

---

**Renée – Praktikern**

(Spöke: Modet)

Slagord: Död åt monarkin!

Prop: Hängslan

Bakgrund: Fattig

Krets: Arbetarna

Inställning: Praktisk

**Karaktär**: #slutajiddrabörjatrolla #vetsinasaker #tröttaficktjuven #likaföralla #alltföraimee #lurig  
#blindförminkärlek

**Relationer**:

Partner in crime med Andrée.

Hopplöst olyckligt förälskad i Aimée önskar dennes kärlek åter.

Bitterhet mot Dominique på grund av hans bristande praktiska inställning till kampen.

**Öde (Akt 2)**: Gör en stor uppoffring för Aimées skull.

---

---

**Aimée – Romantikern**

(Spöke: Kärleken)

Slagord: Länge leve Lemarque!

Prop: Ros

Bakgrund: Förmögen

Krets: Borgarna

Inställning: Filosofisk

**Karaktär**: #rikemansskuld #hjärtafulltavkärlek #förlovadochlycklig #partnerellerkampen  
#vadåärRenéekäriMIG?!

**Relationer:**

Barndomsvän med Marcel.

Missunnsamhet mot Francis - för ung och snorvalpig för att veta något om idealet.

**Öde (Akt 3)**: Bestäm dig för att antingen lämna barrikaderna för din partner därhemma eller dö på barrikaden för kampens skull.

---

**Francis – Lillasyskonet**

(Spöke: Hoppet)

Slagord: Framtiden är vår!

Prop: Coif

Bakgrund: Fattig

Krets: Arbetarna

Inställning: Praktisk

**Karaktär**: #gatubarn #comeatmebro #obetänksam #roliglek #småsyskon #äventyret  
#småmänniskorkanockså

**Relationer**

Beundrar storasyskonet Florence.

Irriterar sig på Claude på grund av återkommande moralkakor.

**Öde (Slutet, akt 2)**: Provocera vakterna till att beskjuta dig.

---

---

**Camille – Cynikern**

(Spöke: Förtvivlan)

Slagord: Skål för vår seger!

Prop: Keps/Flaska

Bakgrund: Medelinkomst

Krets: Borgarna

Inställning: Personlig

**Karaktär**: #alkoholiserad #bitterhet #cynism #vilkenkamp #vembryrsig #konsekvenser  
#älskadeclaude #drickmedmig

**Relationer:**

Världens bästa vän med Claude - vill rädda denne från en säker död i kampen.  
Irriterar sig på att Florence ständigt ska ta hand om alla.

**Öde (Akt 3)**: Håll ett kort bittert tal (1 min) i affekt om kampens konsekvenser och meningslöshet.

---

**Maxime – Klassresenären**

(Spöke: Avund)

Slagord: Till vapen - mot fienden!

Prop: Slips

Bakgrund: Förmögen

Krets: Arbetarna

Inställning: Personlig

**Karaktär**: #klassresenär #historiskpliktatthjälpa #jagfårocksåsjungainternationalen #klassturism  
#arbetarklassromanticism #våldsromantiker #privilegieblind

**Relationer:**

Gammal kurskamrat och filosofisk likasinnad med Dominique.  
Avundsjuk på Andréas arbetarklassbakgrund.

**Öde (Akt 1)**: Försök övertyga de andra att det enda rätta sättet att bedriva kampen är genom väpnad kamp.

---

---

**Marcel – Filosofen**

(Spöke: Beslutsamheten)

Slagord: Längre leve revolutionen!

Prop: Scarf

Bakgrund: Förmögen

Krets: Universitetet

Inställning: Filosofisk

**Karaktär**: #filosofiärallt #iteorin #enligtprofessorn #böckernasägeratt #sarkasm #allprivilegierna #gammaladel #baragörnågot!

**Relationer:**

Barndomsvän med Aimée.

Älskar i hemlighet Renée. Kan inte hantera detta utan manifesterar detta i irritation.

**Öde (Akt 3)**: Besluta dig för att antingen svika dina ideal och låta dig eskorteras hem eller leva som du lär och dö på barrikaderna.

---

**Florence – Extraföräldern**

(Spöke: Rädslan)

Slagord: Enade mot seger!

Prop: Halsduk

Bakgrund: Fattig

Krets: Arbetarna

Inställning: Personlig

**Karaktär**: #dengodeföräldern #snällastistan #godhjärtad #allabehöverenkram #voiceofreason #varm #tahandomalla

**Relationer**

Överbeskyddande storsyskon till Francis.

Ledsen över att Camille på grund av cynism inte låter sig omhändertas.

**Öde (Slutet, akt 2)**: Skydda Francis från att bli skjuten från barrikaderna genom att ta skottet istället.  
[Arrangörsinstruktion: Låt karaktären dö.]

---

---

**Andrée – Arbetaren**

(Spöke: Förvirringen)

Slagord: Ner med adelssvinen!

Prop: Keps

Bakgrund: Fattig

Krets: Arbetarna

Inställning: Praktisk

**Karaktär**: #enriktigarbetare #arbetarklassen #uppträlarutiallastater #analfabet #hantverkare  
#denljusnandeframtidärvår #ingetattförlora #ingetannatval

**Relationer**

Partner in crime med Renée.

Anser Marcel vara en översittare med sina filosofiska fasoner.

**Öde (Akt 3)**: Förhindra de revolutionärer som önskar att lämna barrikaden att agera på detta.  
Handgripligen.

---

**Dominique – Poeten**

(Spöke: Lojalitet)

Slagord: Idag Paris, imorgon världen!

Prop: Basker

Bakgrund: Medelinkomst

Krets: Universitetet

Inställning: Filosofisk

**Karaktär**: #ungochbortskämd #litteraturärlivet #böckernasrevolution #somidikterna  
#revolutionärfesten #dethäärenkulgrej

**Relationer**

Gammal kurskamrat och likasinnad med Maxime. Imponerad av dennes kunskaper.

Förstår inte Aimées svårighet att välja mellan kärleken till makan eller idealet. Valet bör självklart vara idealet.

**Öde (Slutet, Akt 1)**: Skapa fest(lig stämning) genom att skjuta mot en vakt. Inse att verklighetens mord inte är lika vacker som diktens.

---

## Kapitel 7: Inventarielista

### Teknik

Mindre ljudsystem eller högtalare.

Dator med mixningsprogram som kan köra fyra spår samtidigt

Ljussystem (frivilligt)

Rökmaskin (frivilligt)

### Ljudspår

#### Musik:

L'hymne a la liberte (orkesterversion) - Georges Delerue

Prélude (instrumental) - 1789: Les Amants de la Bastille (OST)

Le Moulin (pianoversion) - Le Fabuleux destin d'Amélie Poulain (OST)

Song for Bob – Nick Cave & Warren Ellis (The Assassination of Jesse James OST)

Les Misérables (Suite) - Basil Poledouris (OST)

Remember – Ink (OST)

#### Ambient Sounds

Obligatoriska ljud: statstumult, upprörd folkmassa, kyrkklockor, regn, vind, pistolskott och explosion.

Frivilliga ljud (förslag): hovklapper, barnagråt, åska

### Props

Allmänt: Historiska kartor över Paris, brev, propaganda, flaggor (röda, vita och blå), skuggmarkörer (band eller svarta slöjor över ansiktet), vaktkostymer, revolutionärsjackor, bofferstenar, bofferpåkar, pistoler (minst 2, helst 4), äpplen och bröd (frivilligt), knallhattar

Rollrelaterat: Namnskyltar (vanliga namn + stereotyp på framsidan, namn + spökpersona på baksidan), cockader, rollkort, röd jacka, hängslen, ros, coif, keps, fickplunta, slips, scarves, halsduk, arbetarkeps, basker.

I lokalen: Bord (minst 2, helst 4-6), Stolar (minst 6, helst 10), övriga möbler (frivilligt), whiteboard, högtalare/ljudsystem, ljussystem (frivilligt), rökmaskin (frivilligt).

## Kapitel 8: Bilagor

### Brev till Andrée

Kära vän,

*Jag skriver till dig för att du måste veta. Konungens soldater kom igår. De dundrade in, tio stycken och började riva i möbler och skåp. De sade att vi inte hade betalat nog med skatt! Vi som knappt har så det räcker till mat på bordet!*

*De tog allt. Det finns inget kvar av värde här, eller ens någonstans i närheten. Vi måste flytta och bygga upp ett nytt liv. Hur det nu ska gå till. Får du chansen, lär de fega kräken en läxa en gång ör alla. Vi tror på dig.*

*Med tillgivenhet,  
J. Rocquert*

### Brev till Marcel

Älskade,

*Du måste komma hem nu! Soldaterna stormade gården och tog med sig Cyrille. Arrestering, sade de. Stackaren var ute och lekte med de andra barnen när vakterna kom. De säger att om du inte ger upp, lämnar barrikaderna och tar dig hem så kommer de tillbaka och tar Placide och Sasha också. Snälla, lyssna till min desperata vädjan. Mitt hjärta klarar inte av att förlora mer.*

*Med kärlek,  
Celèste*

### Brev om att spränga barrikaden

#### MEDDELANDE TILL BARRIKADERINGEN VID RUE DE BELLEVILLE

*Det har kommit till det ögonblick att ni inte längre ger oss något val. Vi vill med denna skrivelse meddela att vi har omringat er barrikad. Vår styrka är er övermäktig. Ni erbjuds 30 minuter att lägga ner era vapen och träda fram med händerna väl synliga. Om så inte sker inom utsatt tid, eller om någon skulle kvardröja på barrikaderna vid tidens utgång kommer denna att sprängas. Sprängladdningarna är utplacerade på behörigt avstånd.*

*Vi inväntar er kapitulation snarast.*

*Henri Fayard  
Officer ur den Kungliga armén*