

"LUMPARMINNEN"

Ett friformsscenario för HalmiCon

Till spelledaren / Om scenariot:

VARNING! FRIFORM!

Scenariot är uppbyggt i distinkta scener (åtta stycken samt en avslutning), som parallellt och växlande följer två olika kronologiska tidsperioder i karaktärernas liv. Tonvikten ligger i dialogen som förhoppningsvis ska komma till stånd mellan spelarna (m.a.o. ska de inte springa runt och lösa en massa mysterier) och SL kommer oftast att ha en passiv roll där den största utmaningen ligger i att så skickligt som möjligt förmedla scenens förutsättningar i form av kulisser och känslor. Dock skiljer sig scen 6 från det mönstret, ty den är väldigt kort och actionladdad. Även scen 8 är annorlunda utformad – spelarna förväntas att hålla varsin monolog. För att spelarna ska få ut maximalt av scenariot så bör SL sporra dem att verkligen ”snacka ut” och låta dem hållas när väl samtalet kommit igång. Till sin hjälp har spelarna en handout för varje scen som kort talar om hur karaktären känner just då.

Varför just lumpen? Tja, de flesta som gjort lumpen har en och annan otrolig och rolig historia i bagaget och konstruktörens intentioner var att använda dessa färgstarka berättelser för att binda ihop den faktiska handlingen och sätta lite färg på scenariot, som egentligen handlar om relationer, rädsla och hur ens handlingar ibland förföljer samt präglar ens liv. Därför tror jag att även de som inte gjort värnplikten kommer att kunna få ut något ur upplevelsen och att det kanske t.o.m. kan var en fördel att INTE ha gjort lumpen eftersom man då förhoppningsvis vågar överdriva sina fiktiva lumparhistorier ännu mer än en som verkligen varit med.

Sist i scenariot finns Handouts och ett kort appendix om lumparstaden Halmstad.

/Henrik Sevandersson

SCEN 1 – ”Slumpens makt”

Musik: Se låtlista

SCENEN:

Efter att inte ha sett varandra på nästan 10 år råkar de fyra lumparkompisarna springa på varandra i en storstad (T.ex. Stockholm, Göteborg eller Malmö). Adam och Wilhelm har hållit kontakten och bor i stan. De skulle ut och äta en bit när de träffar på Patrik, som är på lärarkonferens inför skolstarten. Ett glatt samtal tar vid men inom kort inser de att de är iakttagna – karaktärerna vänder sig om och ser Kalle, klädd i luggslitna kläder men förutom det ser han ut att må bra, välbevarad... Som om han inte åldrats en dag på 10 år (vilket beror på att han vid sin död återtog det utseende han hade vid tidpunkten för den hemska händelsen, som förändrade alla deras liv). De går in på krogen och över maten samtalar de om svunna tider.

NOT: Här krävs lite fingertoppskänsla av SL när det är dags att bryta scenen -spelarna ska inte hinna berätta ALLT om hur de mår och haft det de senaste åren. Tänk efter hur mycket man brukar säga till någon man inte träffat på länge när man springer på varandra på stan.

DET VISUELLA:

Solen skiner och det är en perfekt sommardag. Folk går i kortärmat. Kvällen närmar sig men det är fortfarande varmt. Man hör barnskratt. Karaktärerna befinner sig lite i utkanten av staden och husen är tre-/fyra våningshus målade i gult. Syrenerna doftar. Allt är idylliskt.

KÄNSLOR:

Alla blir överraskade men väldigt glada över att springa på varandra efter så många år (förutom Kalle...). Det blir nästan lite grabbigt och som om karaktärerna flyttas tillbaka tio år i tiden. Man vill berätta och höra allt som hänt på samma gång!

SCEN 2 – ”In the army now” (första dagen)

Musik: Se låtlista.

SCENEN:

Rollpersonerna har precis anlänt till regementet och efter att ha prickats av hos värnpliktiga befälselever skuffas de in i det logement som ska bli deras andra hem de närmsta tio månaderna. Meningen med scenen är att karaktärerna ska få en chans att lära känna deras yngre alter egos. Låt dem prata en stund innan det är dags att återigen bli bortförda som boskap till förrådet av de värnpliktiga befälen för uthämtning av grejer, vilket avslutar scenen.

DET VISUELLA:

Karaktärerna blir infösta i ett logement, som ligger längst ner i en lång korridor med vita väggar. Rummet är rymligt med två rader med fem i varje av våningsängar i stål. Madrassen är av gult skumgummi och på den ligger infanteriregimentet, en burk hudkräm, en fotfil och en stor svart sopsäck (vilken ska användas att ta grejerna från förrådet i). På sidorna av sängarna står stålskåp i matchande färg, ett skåp för varje värnpliktig. Längst ner i rummet finns ett bord med några stolar. Gardinerna är i klatschiga 70-talsfärger och rätt dammiga och ramar in de stora fönstrena, vilka augustisolens varma strålar flödar igenom.

KÄNSLOR:

Beskriv hur karaktärerna först känner att de kommit till kollo när de stiger av bussen utanför vakten. Det är strålande väder ute och även om allt känns nytt så känns det även lite spännande. ”Det här ska bli en baggis!”. Men bara under den korta promenaden över kaserngården byts de ut mot en inre tvekan ju närmare de kommer den fem våningar höga logementsbyggnaden. Beskriv hur skönt solen brände och hur det ersätts av en fläktande svalka inne i stenbygganden. Rummet de hamnar i känns unket och instängt. Helst ska det bli en skarp kontrast mellan ”där ute” och ”här inne”, så att spelarna känner sig som fångar. De värnpliktiga befälen är barska och korta i tonen – de verkar veta allt och påminner om fångvaktare...

SCEN 3 – ”Vad har ni hittat på då?”

Musik: Se låtlista.

SCENEN:

Scenens essens är att låta spelarna karaktärsspela och känna på deras äldre varianter. Stämningen ska fortfarande vara uppsluppen och man håller sig till de glada eller rent informativa ämnena, som t.ex. vad man jobbar med, om man är gift, barn. Givetvis diskuterar man även sin tid i lumpen! Även i den här scenen kommer spelledaren att ha en relativt passiv roll.

DET VISUELLA:

En helt vanlig kvarterskrog med kanske tio bord och mahognypaneler på vägarna. Bakom en imponerande ekbar står en man i medelåldern och plockar med ölglas. Belysningen är dunkel.

KÄNSLOR:

Alla är glada över att ha träffats (utom möjligen Kalle men han håller skenet uppe). De första uppspelta känslorna har dock börjat lägga sig. Man ska känna att det är en trevlig stund i goda vänners lag och för tillfället har man glömt eventuella tvister.

SCEN 4 – ”Om natten”

Musik: Se låtlista.

SCENEN:

Det är i mitten av augusti och plutonen är ute på en enveckas fältövning, som ska avslutas med ett skyddsvaktsprov (ett praktiskt prov där soldaten ska lära sig att hantera situationer som kan uppstå när han bevakar ett skyddat objekt, t.ex. mobiliseringsförråd). Mitt under övningen höjs beredskapen och man nås av nyheten att det skett en statskupp i Moskva. Det är den 18:e augusti 1991. Meningen med scenen är att karaktärerna ska känna sig avskurna från omvärlden och inte veta vad som är sant och falsk – ingår det i övningen eller...? Rykten sprids fort och förvanskas. Mobiliserar NATO sina styrkor i Norge? Har de begärt tillstånd att gå genom Sverige? Förhoppningsvis kommer en diskussion angående Sveriges neutralitet komma igång. Glöm dock inte bort att använda händelser under övningen som ett sätt att direkt eller indirekt påverka spelarna – befälen kommer att åka runt och spela upp ”scenarion” för att pröva de olika skyddsvaktsgrupperna i området. T.ex. kan de låtsas vara en civilist ute med hunden eller kanske ett MC-gäng på jakt efter vapen.

DET VISUELLA:

Plutonen befinner sig i de värmländska skogarna på ett övningsområde långt från bebyggelsen. Det är sensommar och varmt. Gräset är gult på fälten och knastrar när man går på det. De fyra karaktärerna tillsammans med två andra killar i plutonen har fått till uppgift att vakta ett mobförråd och de har slagit läget en bit ifrån det i skydd av skogen. Det har mörknat och det råder eldförbud – m.a.o. är det i stort sett kolmörkt. Vinden susar i grenverket och då och då hörs en fågel kraxa till.

KÄNSLOR:

Karaktärerna ska känna sig väldigt sårbara när de inser hur bräcklig illusionen av civilisationens upphöjdhed är. Man är så van att kunna hålla sig ajour och nu är de alldeles ensamma och utan kontakt med omvärlden. Med mörkret kommer fantasier om världskrig. Eller är det bara en övning? Hur ska Sverige ställa sig till det hela om det är sant? Ska vi bara stå och se på hur en militärdiktatur kanske växer fram? Använd natten för att skapa paranoia och rädsla. Det finns andra skyddsvaktsgrupper i närheten och kanske börjar de skjuta när de blir provade av befälen.

Kort om Moskva-kuppen:

I augusti (den 18:e – 22:e) 1991 försökte sig topparna i SUKP:s partibyråkrati och de inre säkerhetsstyrkorna slutligen på en halvhjärtad kupp för att hindra uppstigandet av öppet proimperialistiska och kompradorkrafter ledda av Jeltsin, krafter som var för Sovjetunionens upplösning. Den halvhjärtade kuppen uppenbarade bristen på en solid social bas för den konservativa byråkratin inom befolkningen i stort. Den demonstrerade också en djupgående brist på tro på deras egen mission från de hårdföra elementen i själva byråkratin. Som ett resultat av detta misslyckande ärvde Jeltsin det verkställande maskineri som skapats av Gorbatjov, ökade dess makt och använde det för att befrämja en snabb "chockterapi" för kapitalistiskt återupprättande. Men kuppens misslyckande och Jeltsins erövrande av den verkställande makten löste inte dubbelmakten mellan rivaliserande delar av byråkratin. Det ökade i stort sett bara denna motsättning och förde fraktionerna i direkt konfrontation med varandra, fria från den återhållande effekten i Gorbatjovs bonapartism.

SCEN 5 – ”Så tråkigt”

Musik: Se låtlista.

SCENEN:

Nu är det dags att rucka lite på illusionen om att karaktärerna lever bra och intressanta liv – allt är inte så ”perfekt” som man kanske gav sken av först. Frun som lämnat en, man lever ensam, jobbet är tråkigt, cheferna trakasserar en osv... Dock är det viktigt att spelledaren på ett subtilt sätt ser till att det hela inte urartar i en orgie av vem som har det värst. Det ska förhoppningsvis fortfarande förekomma en del lumpensnack.

DET VISUELLA:

Samma som i scen 3, fast ett par av borden står nu tomma allt eftersom folk blivit klara med maten och gått – det är mitt mellan kvällsmaten och den tid då man går ut och tar sig en öl. I takt med att ställets klientel minskar, så växer en obehaglig stämning fram inom karaktärerna. Det håller på att mörkna ute – molnen vittnar om att det snart blir regn.

KÄNSLOR:

Vemod! Stämningen som tidigare var så hög håller på att sjunka till botten. Orden kommer långsammare och med mer eftertanke nu – man suger i sig ens egna ord och funderar än en gång på var det gick fel... Kanske försöker någon säga ett uppmuntrande ord. Det ska stå klart att karaktärerna känner att något saknas i deras liv men de försöker ändå hålla huvudet högt när de pratar om det. Sjunger stämningen för snabbt kanske SL bör slänga in en spelledarperson (Någon av Wilhelm eller Adams jobbarkompisar, någon filosofisk bargäst, krögaren...), som kan dra upp stämningen lite.

SCEN 6 – ”Gröntjänst”

Musik: se låtlista.

SCENEN:

En tragisk olycka inträffar under en övning med skarp ammunition. Plutonen (ca 30 man) har varit ute på fältövning i ett par dagar och alla är trötta. Att det regnar hjälper inte till. De värnpliktiga övar att besätta eldställningar i en urgrävt värn tillsammans med sin löjtnant när en ur plutonen (befälselev Jonas Bodén) blir skjuten i låret av en kamrat, Henrik Ytfeldt. Kroppspulsådern går av och blodet sprutar inför panikslagna soldater. Först ska SL förmedla ett seg tempo för att sedan bara knäppa med fingrarna och dra upp det till max när olyckan inträffar!

DET VISUELLA:

Värnet består av en urgrävd kulle med en gång rakt igenom det. På framsidan mynnar gången ut i en tvärgång som leder till ett flertal tvåmannaeldställningar, vilka ger ett mycket bra skydd mot fientlig eld. Det regnar och har gjort hela natten, så allt är fuktigt och kallt. Det stampade jordgolvet är mest ett hal lergata. Soldaterna står på två rader och väntar på löjtnantens order att springa ut i eldställningarna och öppna eld mot de tryckluftshöjda plåtmåltavlorna på det flera hundra meter långa skjutfältet som ligger framför värnet.

KÄNSLOR:

Man är frusen och blöt. Utrustningen är extra tung och alla är på gränsen till utmattade. De flesta är på dåligt humör och efter att ha övat samma sak i snart två timmar känns allt som rutin. Soldaterna är som empatilösa robotar nästan. Då händer det. PANG! Terror, kaos, BLOD! Plötsligt blir man pigg och det isar i magen. Det tar några sekunder innan de värnpliktiga inser vad som hänt – de bara vet att något hemsk hänt! Vissa i plutonen blir helt handlingsförlamade. Blodet formligen forsar och dess rytmiska pumpande hypnotiserar.

SCEN 7 – ”Jag vet inte vad du pratar om...”

Musik: Se låtlista.

SCENEN:

Sakta men säkert närmar sig samtalet det som ingen vill tala om – vad som hände på muckarresan. Kalle kommer att var initiativtagare men inte nämna rakt ut vad det hela handlar om. Det ska var hetsigt och tätt. OBS! Viktigt att själva brottet aldrig nämns rakt ut! Till slut reser sig Kalle och stormar ut ur rummet. En tystnad breder ut och de andra karaktärerna vet inte riktigt hur de ska reagera. Då får någon syn på dagens tidning, som ligger uppslagen vid dödsannonserna – Kalles är en av de. Scenen kommer antagligen att vara ganska kort men om spelarna kan hantera grälet på ett bra sätt så finns det ingen anledning att inte ge dem chansen.

DET VISUELLA:

Som scen 5. Blir karaktärerna för livfulla så kommer krögaren att be dem gå. Om så sker är det upp till spelarna och spelledaren att bestämma vart karaktärerna tar vägen. Rummet känns kvavt och syrefattigt. Kanske börjar någon av karaktärerna svettas.

KÄNSLOR:

Hetsigt. Karaktärerna börjar gå up i varv och förnekar kategoriskt allt som har med våldtäkten att göra. Istället kastar de skit på varandra och är nedvärderande. Kamratskapen är som bortblåst.

SCEN 8 – ”Muckarresa”

Musik: Se låtlista.

SCENEN:

Först ska SL beskriva båthyttan där de fyra vännerna tvingade sig på en allt för berusad 17-årig tjej vid namn Lisa under deras muckarresa. Precis innan det går för långt bleknar plötsligt bilden och allt blir vitt. Det är dags för karaktärerna att framföra en molog för de andra om vad han tänkte i den stunden och hur det sen har påverkat hans liv. Ordningen är nästan godtycklig – så länge Kalle är sist!

DET VISUELLA (på Finlandsfärjan):

Hyttan är avsedd för två personer och det finns två sängar med blommiga överkast på där inne. Väggarna är målade i en blek gul, ganska ful färg. En resväska står vidöppen på golvet, fylld med tjejkädrar. Här och var i rummet hänger fler klädesplagg och på ett litet bord står en mängd spritflaskor och ölburkar tillsammans med ett överfullt askfat. Även en korgfåtölj tillhör möblemanget.

På den ena sängen ligger Lisa halvdöd tillsammans med Patrik. Adam sitter i korgstolen och röker frånvarande en cigarett. Kalle sitter på den andra sängen och dricker tyst sin sprit. Wilhelm är inte i närheten, han hånglar med Lisas tjejkompis någon annan stans på färjan men kommer att anlända till hyttan precis när övergreppet börjar.

RENT PRATISKT:

Få spelaren som ska hålla sin monolog att ställa sig upp och en bit bort från de andra spelarna.

AVSLUTNINGEN – ”Begravningen”

Musik: Se låtlista.

Det här är Spelledarens show och han ska med all sin dramaturgiska förmåga få spelarna att må dåligt och känna skuld. SPELARNA SKA BARA SITTA PASSIVA, LYSSNA OCH TÄNKA EFTER

Kalle begravs en förmiddag på en stor kyrkogård, likt Skogskyrkogården i Stockholm. Solen är ännu inte stekhet och daggen ligger kvar på gräset. Gudstjänsten är över och de få sörjande, ca 10-12 st. inklusive karaktärerna, har samlats vid graven för att sänka ner den svarta kistan och säga ett sista farväl. Det är Kalles faster (som han bodde hos), några av hennes dambekanta, någon från Kalles sista jobb och så någon av hans knarkarvänner. Alla bär mörka kläder och Kalles faster har ett svart flor för ansiktet. Hon gråter tyst och tröstas av sina väninnor. Fåglarna kvittrar och lovar att det ska bli en vacker dag – en bra dag för en begravning.

APPENDIX:

I början av 90-talet fanns regementet I16 och flygflottiljen F14 i Halmstad. I16 ligger på Galjberget, precis i närheten av stadens sjukhus. På berget finns även en välkänd slinga för lumparna. F14 ligger vid flygfältet vid sidan om själva berget.

I kommunen bor det cirka 80 000 invånare utsprida i de olika delarna Vallås, Snöstorp, Söndrum, Andersberg, Furet/Frännarp och Fyllinge. Andersberg är ett ökänt område där andelen invandrare är hög. Söndrum däremot har rykte om sig att vara det finaste området i Halmstad.

Halmstad är känt för att vara en sommarstad och stranden Tylösand är legendarisk. Najaden, ett vitmålat träfartyg från 1800-talet ligger precis utanför slottet i stadskärnan. I närheten av skeppet står ”Tre piss i Nissan”, en Picasso-staty som sprutar vatten ut i Nissan. Den andra av stadens mest kända statyer/fontäner finns mitt på Stora torg och kallas ”Europa & Tjuren”.

För de som inte vet så kommer Per Gessle och hans ”Gyllene tider” från Halmstad...

När det gäller utelivet för de värnpliktiga så är det främst ”Greven” som gäller. Stället ligger högst upp på Brogatan 13 – ett slags köpcentrum beläget på en av de två stora nöjesgator i staden. Det andra stället är ”Kavaljeren” och finns på Storgatan, som går parallellt med Nissan.