

Øjenvidner #2

·  
·  
·

**AMBULANCE**

·  
·  
·

En produktion af  
Sigurd Buch Kristensen

·  
·  
·



Kære spilleleder.

Dette er ambulance, et skæbnespil om drømmere, hverdagsbranderter, og eksistensernes håb i København under 80'ernes neon skær.

Jeg har her forsøgt at skrive et scenarie, som er løst i sin opbygning, og som giver titlen plads til at manifestere sig, som det tematiske og symbolske træk. Ikke bare i rollespillet, men også i scenariet.

Og jeg håber du er parat til at løfte opgaven. Og jeg håber du her vil finde værktøjerne til det. Og jeg håber ikke du kører galt, når først ambulancen kommer op i fart.

Måske gør du. Måske gør jeg.

Lige meget hvad, vil en udrykning snart finde sted, og en frisk ambulance vil sætte sine spor, i forsøget på at hjælpe.

Redde mennesker.

Vælge mellem liv og død.

Videre til hospitalet og det væsentlige.

Dem det handler om: Patienterne.

#### **Ide, tekst og forømtale**

© Sigurd Buch Kristensen, forår 2005.

#### **Speciel tak til**

Natural Born Holmers;  
uden jer, sad jeg ikke  
her. Tak.

Max Møller;  
tak for sparket i  
nosserne. Må du blive  
skuffet atter en gang.

#### **Tak til**

Alle fra Absurth,  
Mikkel Bækgård,  
Thais Munk,  
Inspiratorer,  
Og alt for mange til at  
de kan blive nævnt her.

Tak: I ved hvem I er.

#### **Om serien**

Ambulance er nummer #2 i  
serien "Øjenvidner".  
Nummer #1 er  
Konstruktion/Exit og  
nummer #3 er Donor.

Næste nummer i serien  
er: Øjenvidner #4:  
Hjemvendt

## Kørebanen - oprids af forhåbninger og tematik

Dette er en fragmenteret fortælling om drømme, som 2 skæbner i 80'ernes København forgæves kæmper for at fyldestgøre, med det spinkle håb om, at de gennem deres drømme vil finde forståelse.

### Inspirationen

Inspirationen til dette scenarie er fundet 2 forskellige steder. I et lyrisk univers, og i et mere forefaldende felt, nemlig andre rollespilscenarier. De to sange "Ambulance" og "Out of time" fra Blurs seneste plade "Think Tank", er skyld i mange af de tanker, som har ledt til selve historien, mens skæbnedramaet og 80'ers præg er hentet, hos de to scenarier "A day in the life" af Mikkel Bækgård og "Kød" af Morten Jaeger, dog uden langt fra at være blevet plagieret. Men selvfølgelig spiller mange andre elementer også ind. Inspirationen fra Natural Born Holmers betydningsfulde perler, har også generelt været med til at efterlade et form- og strukturmæssigt præg, som i sidste ende, kun har været gavnende. Et bredt inspirationsfelt, til et forhåbentligt lige så bredt favnende scenarie.

Forståelse for menneskene omkring dem, og hvorfor de selv - i deres egne øjne - er på vej mod det endelige forlis. Da disse to skæbner, støder på en tredje for at søge hjælp, må de med tøven se i øjnene, at man som menneske kun kan skabe og skade sig selv.

En banal historie, der her fordeles over 3 episoder, opbygget af fragmentariske scener, med møder, tab og - måske - sejre, der strækker sig over korte sekunder, i en hverdag hvor de små dramatiske sekvenser vokser i størrelse.

Men det centrale i Ambulance er netop ikke historien. Det centrale er at kaste spillerne ud i de fragmentariske scener, og få dem til at finde rollespillet i de tætte rammer.

Mit ide med Ambulance er selvfølgelig stadig at fortælle en eller anden form for historie. Men hvorvidt historien bliver levende, afhænger meget af spillernes egen evne til at gøre de små fragmentariske sekvenser, scenariet er opbygget af, til en større sammenhæng.

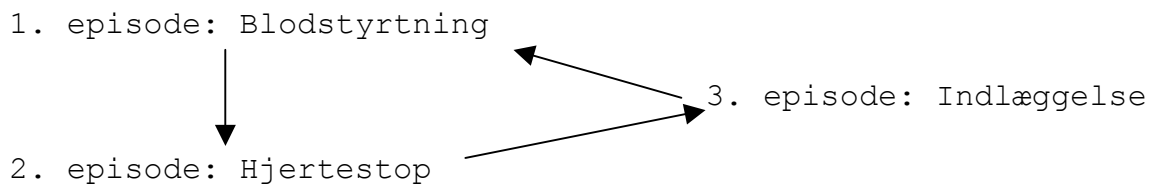
Og det er netop det der er målet. At spillerne ikke fortæller historien, men at de opfører den og udspiller den, som de forestiller sig den måtte udvikle sig, gennem de enkelte scener.

Derfor kræver det meget af dig som spilleleder. Du skal skære og klippe scenerne, når du mener det væsentlige er kommet frem, og det rette dramatiske tidspunkt melder sig, samtidig med at du skal være en konkret instruerende spilleleder, som sætter scenen, og kun afbryder, hvis den videre udvikling i scenen - eller historien - hæmmes af spillernes egne handlinger.

## Etager - oprids af struktur

Skåret helt ind til benet, er Ambulance opbygget af 3 episoder, som udspilles individuelt. De 2 første episoder krydser sporadisk hinandens spor, med muligheden for korte møder uden betydning.

De første 2 episoder bindes sammen af den tredjes afrunding, og derigennem kommer det hele forhåbentlig til at give mening. Ikke mindst for spillerne, men også for selve historien.



De 2 første episoder består af en række fragmentariske scener, der hver især er placeret med et længere eller kortere tidsrum mellem sig, så udviklingen indenfor den enkelte scene ikke har nogen betydning for historiens videre færden, og så scenerne i en større sammenhæng fortæller en historie, der ender lykkeligt eller ulykkeligt - alt sammen efter spillernes valg i de enkelte situationer.

Men det betyder så også, at spillerne vil komme til at opleve 2 individuelle forløb, hvor hovedpersonerne ikke direkte beskæftiger sig med hinanden, og hvor der samtidig vil være en del roller at veksle imellem for spillerne.

De 2 individuelle forløb er bygget ens op, så der til hver episode vil være en indledning tilknyttet, som kort ridser historiens væsentlige punkter op, samt gennemgår hovedrollerne, og fortæller mere dybdegående om episodens indhold, da det i høj grad adskiller sig fra strukturens gennemgående lighed.

Den 3. og sidste episode skiller sig ud, ved at være en fortælling, som du skal overlevere til spillerne, og som - måske - vil binde historierne sammen og afslutte scenariet.

*København. Regn. En fjern sirene. Mere regn. København.  
80'erne farer forbi, med samme fart som busser, biler,  
skæbner, tanker, drømme, kommaer i digte, og nyligt fundne  
kærester. Mennesker. Købehavn. Skyer.*

*Bag ruderne stikker øjnene ind i ryggen på læderjakkerne.  
Kunstnerne. Og København. Det regner. Asfalten er våd.  
Betonblomsterne vælter op, det sted neonlyset kastede sig mod  
vejen, som junkien der tabte ansigt i lyset; lod sig tabe og  
smide, om kap med regnen fra skyerne. København.*

*Det er mellem de skrå huse, de grå mennesker kigger på de grå  
gader og skyer. København. 80'erne raser forbi. Der er grund  
til at drømme, og holde sirenerne på afstand. Man skal være  
glad for at kunne drømme. Kommaerne i digtet fortæller  
sandheden om kæresten.*

*Brevet rammer gulvet. En ny skæbne vælter mod skibbrud.  
Et endeligt, afsluttende, hårdnakket, nervepirrende forlis.  
København. Det regner, og skæbnerne er på vej ud.*

*En mand nipper til kaffen. Sirenen bliver stærkere.  
Udrykning. Ambulance. Indlæggelse. Hjerte. Stop.*

*Regn. København.  
Der er flere grunde end begrundelser.  
Hvilket mas, og se nu stopper en taxi.*

## **Fragmenter - oprids af rammen og formen**

### *Rammen*

Udgangspunktet for handlingen i de enkelte episoder, er et 3-etagershus beliggende i det centrale København. På hver etage bor en af vore hovedpersoner, og det er derfra drømmene finder vej ud mellem bilerne, cyklerne, lysene og menneskene, der alle farer forbi. Forvirrede og fokuserede. Individuelle.

Men det er ikke i det gamle skæve hus, blandt dets grå eksistenser, handlingen udvikler sig til fulde. Det er ude i et parallelt 80'er København, til det der engang eksisterede, hovedpersonerne kastes rundt, mellem deres egne drømme, mål og virkeligheden selv.

Hvordan København - og dets individer - i 80'erne kommer til at fremstå, er helt op til dig og spillerne. Der er ikke på forhånd fremlagt nogen konkret ramme, kun en stemning og en følelse, som jeg håber du kan overføre til spillerne og rollespillet.

Til hver episode er der knyttet en kort stemningstekst som kan læses op, umiddelbart før episoden påbegyndes, og som kan være med til at føre spillerne ind på sporet af hvordan København måtte føles og se ud. Ellers skal du ikke være bange for at lade spillerne tilføje elementer, så længe det ikke breder sig udover de realistiske rammer, historierne udspiller sig i.

### *Formen*

Ambulance er - som nævnt tidligere - opbygget af fragmentariske scener, der kan forekomme meget umiddelbare og tilfældige, præcis ligesom en ulykke og en fremfarende ambulance. Sporadisk og pludseligt.

### Scenerne

Det er vigtigt at du som spilleleder er konsekvent med scenerne. Nogle kan måske - umiddelbart - virke overflødige, men i sidste ende, kan de alle have sin værdi, da man ikke på forhånd kan sige hvad der kommer til at ske i dem. Scenerne er spillernes legeplads, hvor de kan udfolde sig, så giv dem chancen hver gang.

At nogle af scenerne ikke har den helt store konflikt i sig, er ikke ensbetydende med, at der ikke er noget at komme efter. I hverdags-situationer snakker man umiddelbart heller ikke det store,

Dette afspejler sig også i høj grad i formen, og ikke mindst strukturen af denne, som danner grundrammen om rollespillet.

Scenerne er løst opbygget, så der er rum til at spillerne kan slå sig løs, improvisere og udvikle på selve scenen. Hovedrollerne er kort skitseret, mens mulige biroller er beskrevet med ganske få ord.

Men der er nogle ting som det er vigtigt du har for øje under opførelsen. For det første kan det være en fordel, at du er meget instruerende som spilleleder. At du helt konkret skitserer scenen for spillerne. Hvad der skal ske, hvilke roller der er hvor, og hvad de skal opnå i scenen.

Det er vigtigt at du får spillerne til at forstå, hvad deres rolle i scenariet er. De skal fortælle et stykke af historien i hver scene, og derfor må handlingsforløbet ikke udvikle sig udover den enkelte scene. Men de må gerne bygge oven på scenen, og tilføje elementer, for at stille den i et andet, eller måske bare skarpere lys.

For at holde spillerne inden for denne forholdsvis stramme ramme, og samtidig give dem plads til at bygge ud på scenen og spille deres rollespil, kan du benytte nogle fortælle teknikker med stor fordel.

### **fortsat**

---

og det samme gør sig gældende i rollespil. Gør det klart for spillerne, at Ambulance er et hverdagsdrama, og ikke et storslået episk værk - derfor er det vigtigt at de holder rollespillet i scenerne, nede på et realistisk hverdagsniveau. Selvfølgelig med sine egne dramatiske vendepunkter.

Klipning er den mest væsentlige. At klippe scenen før den udvikler sig for meget, eller måske klippe over til en helt anden scene, som opstår ud af den scene de er i gang med, kan skære historien op, og være med til at sætte den mere fast.

F.eks. kan en af hovedrollerne pludselig komme i tanke om et tidligere møde, med en af birollerne, og så kan man udspille den scene. Spontant og uden det store besvær. Dels for at bygge ud på handlingen, og dels for at gøre det mere udfordrende og interessant for spillerne at medvirke.

Men når du så instruerer spillerne, kan en bestemt fremgangsmåde være ganske effektiv.

- Start med at præsentere scenens anslag, ganske kort. Hvad sker her, og hvem er til stede.
- Fordel derefter biroller, til dem der ikke i forvejen spiller en hovedrolle. Brug noterne til at beskrive dem kort.
- Sæt så scenen i gang, og lad spillerne tage over.

Jo mere konkret og forståelig instruktionen er, jo bedre. Spillerne skal være bevidste om, at de efter instruktionen befinder sig i fiktionens rum, hvor de udelukkende er i deres roller.

Hvis du vil krydre den enkelte scene, kan du komme med afbrud, hvor du introducere en ny forbipasserende rolle, eller blot fortæller en udvikling i scenen, eller lægger en stemning ind over selve situationen.

Når scenen først er sat og spillerne er i gang, skal du være observatøren der holder øje med, at de ikke kommer ud på et sidespor, eller driver scenen for langt. Når scenen er spillet færdig, klipper du blot videre til den næste.

Som et sidste råd, kan du udspille al rollespillet på gulvet. Dels for at bringe mere liv ind i spillet, og dels for at spillerne får mulighed for at bruge kropssproget.

## **Drømmerne - oprids af rollerne og deres brug**

Der er 3 hovedroller og én fremtrædende birolle i Ambulance. Disse 4 roller skal deles ud til de 4 spillere. 1 af disse roller er tilknyttet den 1. episode, 2 af dem er tilknyttet den 2. episode, og den sidste af dem er tilknyttet den afsluttende episode.

Hver rolle er beskrevet i fragmentariske klip, så spillerne er bevidste om hvem de er og hvad de vil, men så der samtidig også er plads til at de selv kan være med til at skabe rollen, som de ønsker at spille den.

De 4 væsentlig roller er:

- Tom; den unge digter.
- Lars; gift mand. Leder efter adspredelse.
- Sofie; gift kvinde. Ønsker fred i hverdagen.
- Michael; døende.

### **Den døende**

Nøglepersonen i Ambulance, som binder forløbene sammen, er Michael. Han repræsenterer Ambulancen. Det er ham der kan vælge mellem liv og død, og redde vor andre skæbner fra afgrunden.

Denne rolle har som sådan ikke nogen episode han optræder fast i, derimod optræder han som det afsluttende led i de 2 første episoder, og gennem den 3. får han en hovedrolle i fortælledele. Men i bund og grund, bruges han kun ganske lidt.

De er her opsat i den kronologiske rækkefølge som de optræder i. Men da disse roller kun delvist bliver spillet i hver deres episode, kommer spillerne - som ikke deltager med deres egen hovedrolle - til at spille de biroller, som dukker op undervejs i de enkelte scener.

Disse biroller overleveres ikke til spillerne af andre end dig. I de enkelte scener står de biroller som deltager beskrevet med et par korte sætninger. Om der pludselig kommer flere ind i scenerne, er helt op til dig at bestemme.

Du skal blot uddele dem til spillerne mundtligt, som en del af instruktionen, før en scene sættes i gang, eller efterhånden som de dukker op i scenen. Spillerne skal så spille deres birolle ud fra denne beskrivelse.

Har de nogle problemer undervejs, er det din opgave at hjælpe dem på vej, eller på anden måde give dem et skub. Jo mere de selv tager over, jo bedre.



## **Privathospitalets gange - oprids af forløbene**

Tom er ung og tilstoppet med ambitioner og drømme. Han er lige flyttet til København, og forsøger desperat at finde en vej ind i digtermiljøet omkring ham, samtidig med at han gerne vil have sin første samling udgivet, og få et møde med kærligheden.

Desværre er der ikke mange der tror på hans evner, og da han ikke får en aftale med sit forlag, forsøger han sig ad andre veje, der ikke bringer meget andet end sataniske narkodrømme tættere på.

Lars har været gift med Sofie i 2 år, og er bartender på værtshuset "Kulkanden". Hans hverdage ligner hinanden, og det eneste der ændrer sig i hans verden er vejret. Derfor er han på jagt efter adspredelse, og søger længere og længere væk fra Sofie.

Sofie derimod vil gerne tættere på Lars, som hun elsker højt, og som hun gerne vil finde roen med i den pulserende storby. Men da Lars søger væk, sidder hun tilbage, og ved ikke hvad hun skal gøre. Så da Lars er næsten forsvundet, gifter hun sig, får barn, og pludselig dukker Lars så op - igen.

På øverste etage bor Michael. Han ved ikke han dag for dag kommer tættere på døden, og det er ved et simpelt tilfælde, han - måske - redder de rastløse skæbner fra forlis, og selv sendes mod klipperne til et brat skibbrud, der forårsager en indlæggelse.

## **Før blodstyrtninger, hjertestop og indlæggelser**

Inden spillerne kastes ud i selve historien, skal der laves en opvarmning. Spillerne skal tilvendes måden rollespillet og historien udspiller sig på.

Herunder er der beskrevet en scene, som spillerne skal udspille. Bed dem lægge deres roller til siden, da de ikke skal bruges her. Dette er simpel improvisation. Du kan selv tilføje flere øvelser, hvis du ligger inde med nogle.

Al opvarmning giver noget til spillet.

### *Ved bussen*

En bus kommer hen til et stoppested. Der står 2 venner. Foran dem er en gammel kone. Buschaufføren er lettere gnaven, den gamle kone halvblind og de 2 venner små berusede. Klokkeren er 23:45.

Sæt scenen og lad spillerne udspille den. Bagefter kan du lave en kort evaluering, og tilføje nogle ord til briefinggen.

### *Præsentationen*

For at få spillerne ind i fiktionen, skal du få dem til sidde på en række, hvorefter de hver især går op - en efter en - og præsentere deres rolle.

Lad dem blot fortælle om interne forhold, konflikter og håb, da de som spillere burde være bevidste om, at når de er i fiktionen, så ved de kun det, deres roller ved, og ikke hvad de som spillere får at vide ved præsentationen.

*I de følgende episoder, vil du finde en kort introduktion til hver af dem, samt de tilknyttede scener. Bagerst finder du hovedrollerne, som du bør uddele før I går i gang med at spille, umiddelbart efter briefinggen.*

*Når du briefere spillerne, så forklar strukturen, formen og hvordan det hele hænger sammen. Men fortæl kun overfladen af de 3 historier, så spillerne får lov at opleve dem, når de opfører dem, gennem rollespillet og scenerne.*

1. episode

·  
·  
·

### **BLODSTYRTNING**

·  
·  
·

Poesi og narkodrømme

*En bil dytter impulsivt da Tom passere gaden.  
Han virker anspændt og nervøs. Det er mørkt. Aften.  
Gadelygterne og neonskiltene lyser vejen op, som en kvindes  
blege hud, i en krimi han så forleden på TV.*

*Da han når fortovet, hiver han sin notesbog frem, og skriver  
tre korte ord, hvis betydning han sikkert vil glemme. Men det  
er ikke vigtigt nu.*

*Mørket virker betryggende på ham, og da han når cafe  
Kulkanden, er han ikke bare anspændt men også nervøs. Det er  
nu hans første digtoplæsning skal være, og cafeen er fyldt.  
Lidt efter står han på scenen ved en mikrofon.*

*Han har sine papirer med. Han har taget en slurk af øllen.  
Han har præsenteret sig. Nu mangler han bare digtene. Men de  
er væk. Han tabte dem ved fortovet. Skønt ordene stadig er på  
papirerne, er de ikke digte mere.*

*Et lys slukkes.*

## **Blodstyrtningen**

### **At styrte blod**

Denne episode skal holdes, rent dramatisk, nede på jorden. Scenerne er skæve og ofte utroligt indholdsløse, fordi det er op til spillerne, at fylde Toms hverdag - som tilflytter - ud. Han kender ikke København, og dette er hans udforskning af denne.

Men samtidig udspiller der sig, en lille historie. Og denne historie burde komme til udtryk gennem scenerne.

Tom søger - som sagt - mange ting i København. Succes, kunstnerisk anerkendelse, og ikke mindst kærligheden. Men ingen af delene vil rigtig lykkes for ham, og rækken af nederlag tvinger ham ud på et overdrev. I håbet om at stofferne kan give ham inspiration eller frelse, hjem søges han af narkodrømme, og til sidst, styrter han mod jorden.

I denne episode introduceres alle beboerne sporadisk og tilfældigt undervejs, mens vi følger Toms kamp, og afsluttende krampetrækninger, hvor det overlades til Michael at vælge hvilken ende Toms skæbne skal have.

Tom er en ægte stræber, og hans møde med stofferne kan få voldsomme følger. Men lad ikke historien blive aggressivt grotesk, men mere hverdags banal. Denne episode skal give udtryk for, ikke at være usædvanlig.

Og til sidst: lad det endelig komme til udtryk, at der ligger et tidsrum mellem scenerne. Ellers kan de komme til at virke en anelse for fragmenterede.

## Scene 01: Hjemme

*"Tom vandrer omkring i sin lejlighed. Den er indrettet efter hans hoveds poetiske rod. Udenfor vinduet pumper trafikken forbi. Det er larm. Det er storby."*

### *Handling*

I denne scene skal Tom præsentere sin lejlighed, udsigten og fortælle om, hvordan det er at flytte fra landet til storbyen. Kontrasterne. Han er fuldstændig alene, og de eneste andre som er nærværende, er lyden af beboerne over ham, på 2. og 3. etage.

### *Instruktion*

Tom skal gå rundt i sin lejlighed, og snakke med sig selv. Måske om livet derhjemme, måske om det der venter ham i storbyen. For hvad er hans forventninger? Og hvordan er det, at bo 2 meter fra storbyens impulser? Udsigten. Skær solen ham i øjnene?

Stil spørgsmål, og lad ellers Tom udfolde sig, med al sin fortællelyst. I denne scene er de andre spillere, blot tilskuere.

## Scene 02: At møde mennesker

*"Tom låser døren, og stikker en smøg ind mellem læberne. Ude på gaden, er folk ved at vågne med samme rytme, som solen indtager himlen."*

### Handling

Tom har fundet en daglig morgenrytme. Han vandrer altid ned til en lille kiosk, et par smøgers tid fra hans lejlighed, hvor han køber sig en avis, en øl og nogle flere cigaretter. Undervejs støder han på nogle, han kender ganske overfladisk fra det lokale bar- og digtermiljø.

### Instruktion

Denne scene handler om mødet mellem mennesker. Tom er altid morgengnaven, og ikke særlig snakkesalig. Men det er folk omkring ham derimod.

I denne scene støder Tom på 3 mennesker, da han går ned mod kiosken. Først møder han en, som han slet ikke kender, men som åbenbart kender ham. Derefter støder han på 2 af de gutter, han ofte deler en fadøl med nede på Kulkanden.

Du kan sætte scenen, ved at veksle mellem at fortælle om selve morgenen, hvordan Tom går ned mod kiosken, og så skifte over til ren instruktion, hver gang han støder på nogle nye mennesker.

Udspil evt. også scenen nede i kiosken.

### Biroller

1. møde: Den studerende; Jonas

*Han kender Tom fra Hvedekorn, hvor et par af hans digte har været trykt. Og det er Jonas ganske begejstret for, da han selv elsker lyrik. Jonas er dog meget påtrængende.*

2. møde: Stamgæsten og bartenderen; Michael & Lars  
*Michael er ulideligt morgenfrisk, og vil bare lige hilse. Og høre hvordan det går, da det er længe siden de set Tom. Lars vil blot gøre opmærksom på en vandskade i hans lejlighed.*

Kioskejeren; Akhmed

*Ejeren af kiosken. En 2. generationsindvandre, som hilser pænt på Tom, og giver ham hvad han skal have, men så heller ikke mere.*

### **Scene 03: En aften på Kulkanden**

*"På Kulkanden kommer mange af Københavns digtere. Nogle mere kendte end andre. Det er derfor Tom altid bruger tid nede på Kulkanden. Han håber på at blive set, opdaget og spurgt til."*

#### *Handling*

Endnu engang er Tom endt nede på Kulkanden. Det er fredag, så værtshuset er fyldt. Tom er på udkig efter en digter han kender, som han håber, kan hjælpe ham. Alt imens dukker Søren Ulrik Thomsen op, og i hans kølvand, et par af dennes venner.

#### *Instruktion*

Præsenter og beskriv værtshuset.

Lad derefter Søren Ulrik Thomsen, og hans 2 venner dukke op. Disse har ingen speciel interesse i Tom, og det meningen han skal føle dette. Tom er selvfølgelig ivrig, og vil gerne snakke om poesi, men i de andres øjne er han en smule vildfaren.

Du evt. bryde ind med beskrivelser undervejs, efterhånden som Tom får noget indenbords, af omgivelsernes pludselige stirren og tyngde.

Scenen afsluttes med at Tom forlader Kulkanden, en smule skuffet.

#### *Biroller*

**Søren Ulrik Thomsen; digter**

Spirende talentfuld digter i 80'erne. Er kendt for sin debut City Slang. Dynamisk og ikke så lidt høflig. Her i en lettere beruset tilstand.

**Hans Begtved; musiker**

Ung jazzmusiker. Spiller saxofon og venter stadig på at blive fanget af omverdenens opmærksomhed. Særdeles arrogant, og ikke speciel snakkesalig.

**Erik Lade; litteraturanmelder**

Nærmest alkoholisk og en smule excentrisk. Er normalt litteraturanmelder på dagbladet Information og Aktuelt. Virker skør, men ikke tosset. Hans ophuggede tud vælter over bordet.

## Scene 04: Den første narkodrøm

*"Han pakkede det fine pulver ud af sølvpapiret, og dryssede det forsigtigt ned på et spejl. Det føltes som om, et hav af hvide skygger trak sig sammen, da det heroinen susede op i hans næse."*

### *Handling*

Tom prøver for første gang at sniffe stoffer, i håb om at det kan give ham en ny inspiration. Han tænker slet ikke over risikoen, og da det først får sin effekt, er han ikke skuffet.

### *Instruktion*

Dette er en kort fortællesekvens.

Du åbner scenen ved at fortælle spillerne hvad Tom har gang i, og derefter skal de - på skift - fortælle ganske kort, hvad Tom oplever i sin rus. De skal hver især fortælle en gang, og hele tiden afslutte deres egen fortælling med en "åben" slutning, som den næste spiller kan bygge videre på.

I denne scene har deres individuelle roller ingen betydning, og det er din opgave, at slå knude på fortællingen, ved at Tom vågner op, hvor han nu end måtte vågne oven på sin færd i narkeens drømmeland.



## Scene 05: Mødet

*"Et par svedige hænder bankes igen og igen mod stolens armlæn. En dør går op, og en inviterende hånd kommer til syne. Tom rejser sig, og følger med ind på redaktørens kontor."*

### *Handling*

Tom er til møde hos redaktør Berg på forlaget Borgen, for at snakke om den digtsamling, som Tom har sendt ind, og nu håber forlaget vil udgive.

Berg er på ingen måde synderligt begejstret, og piller Toms digte fra hinanden et for et.

### *Instruktion*

Berg er en ældre herre, og Tom er ret øm over for sine digte, da han selv mener, de ikke er helt så dårlige, som Berg gør dem til.

Men Berg lader sig ikke overbevise, og Tom må gå tomhændet hjem. Hvilket gerne må lægge klart, men samtidig skal Tom også presses til at blive sur. Meget sur.

### *Biroller*

Berg Gjering; redaktør på forlaget Borgen  
Berg er en ældre herre, med nydelige jakkesæt og slips. Han har siddet på sin pind i 20 år, og bryder sig ikke om litteraturens umiddelbare udvikling. Og derfor slet ikke om hverken Tom eller hans digte. Mavesur. Bitter. Kritisk.

## Scene 06: Kærligheden

*"Han havde ellers besluttet sig for at glemme hendes blik. For ikke at vende tilbage. Men hun drog ham nær. Så igen satte han sig til rette i cafe Petit."*

### *Handling*

Tom er nedtrykt. Hans digte er blevet afvist af hele 4 forlag, og kontakten med det indspiste og avantgardistiske digtermiljø virker afskåret. Skønt de snakker flittigt og høfligt med ham, stoler de ikke på hans evner, og det er det sidste der gør ham accepteret.

Så da han en gang har snakket med Maline på cafe Petit, må han bare møde hende igen. Og det er der han sidder. En grå fredag aften, en sen dag i det københavnske efterår.

### *Instruktion*

Sæt scenen, og lad Tom sidde alene først, og beskue cafeen. Spørg ind til hvad han ser, og lad ham fortælle om sine observationer.

Pludselig kommer Maline så ind, ganske alene, og det første egentlige møde skal stå.

Det er meningen at Maline og Tom skal gribe ud efter hinanden. Det er meningen et forhold skal opstå.

Lad spillerne bestemme tempoet, scenens slutning, og brug de andre biroller, til at skubbe scenen i forskellige retninger. Bare Maline og Tom ender sammen, i et spirende forhold.

### *Biroller*

Maline; kvinden

Maline er ung og smuk, samt interesseret i kunst. Hun studerer og bor i København. Hun er spændt på at se hvad Tom kan, og om han kan tilbyde hende sikkerhed, når vinteren sætter ind.

Jesper; en gammel bekendt

Jesper er en gammel bekendt til Maline. Denne aften er han stiv, og på jagt efter hurtig kærlighed. Så er det et held, han kender Maline. Eller?

Julia; en prostitueret

Da Tom kom til byen, og drak sig meget stiv, endte han mellem benene på luddereren Julia. Han kan ikke genkende hende, men hun kan kende ham, og han skylder hende stadig penge.

## Scene 07: I sommerhus

*"Malines hår lod vindens fingre glide tæt ved hendes legeme, mens solen smed sig mod havet, og Tom klemte hende ind til sig. Det var koldt, og alligevel varmt. Som et hvidt forår, hvor vinteren ikke slipper."*

### *Handling*

Maline og Tom er taget i sommerhus, efter at de har været sammen i 3 måneder. De har været der en uge, og skal hjem næste morgen. Maline er blevet mere og mere stille på det sidste, og sneen falder småt i januar måned.

Tom drikker mere og mere, mens han til stadighed forsøger at skrive. Det irriterer ham. Det hele irriterer ham. Et brud er under opsejling. Et voldsomt. Et stille. Hvem ved?

### *Instruktion*

Maline føler Tom bruger mere tid på sin digtning, end på hende. Tom føler Maline klynger sig for tæt op af ham, og det går ham på, at hans drømme pludselig virker fjerne.

Efter aftensmaden går Tom ind og sætter sig, for at skrive, da Maline pludselig spørger, om det er forbi mellem dem.

Tom bliver frustreret. Alt går galt for ham. Udspil skænderiet, og prik til spillerne. Hvor voldsomt ender det, eller løse de det stille og roligt?

### *Biroller*

Maline; den nedbrudte kæreste  
Maline mangler gnisten. Asken er ved at brænde ud, og kærligheden føles lige så kold som januars bidende vinde. Hun vil gerne bryde med Tom, men hvor meget tør hun ofre?

## Scene 08: Cityslang til chaufføren

*"Og så blev det forår. Tom kunne se det på folks ansigter. Der lå en anderledes gnist over deres rådne grimasser. En ekstra slurk whisky, og så ellers ind i en taxi. Hjem til lejligheden."*

### *Handling*

Da Tom vælter ind i taxien, virker nakken bekendt. Det er Michael, den øverste overbo, som åbenbart kører taxi om natten. Tom har drukket meget, og føler for at snakke.

Desuden er der længere hjem, end man umiddelbart regner med, og Michael lader til at lytte.

### *Instruktion*

Opstil nogle stole, så de danner for- og bagsædet i en taxi. Tom springer ind på bagsædet, og Michael sidder på forsædet.

Sæt scenen. Tom hælder alting ud lige fra hjertet. Om sine knuste ambitioner, poetiske drømme, forholdet til Maline, og nederlaget med stofferne, sprutten og mødet med København.

Michael er træt, og det meste ryger lige ud af øret. Men det tager Tom sig ikke af. Han ser kun det han vil se.

## Scene 09: Den sidste narkodrøm

*"Sommeren havde ramt hårdt. Digtene var blevet færre, og lejligheden erstattet med opgangen. Drømmen erstattet med stofferne. Fiktionen erstattet med virkeligheden. Livet erstattet med intet."*

### *Handling*

Stofferne er blevet Toms nye hverdag. Håbet om brugbar inspiration gennem stoffer, er blevet undskyldningen for at være narkoman. Nu er han ligeglad.

Og tæt ved at tage en overdosis, slynges han for alvor ud på et grænseland. Et overdrev i underbevidsthedens skygger.

### *Instruktion*

I denne sidste narkodrøm, skal Tom ikke dø. Men følelsen af skiftet mellem drøm, mareridt og virkelighed, skal være tydelig.

Scenen udspilles ligesom den forrige narkodrøm. En fortællesekvens, som du åbner, lader spillerne bygge videre på en for en, og derefter selv bringer til afslutning.

Lad blot spillerne fortælle så længe de har lyst, og sørg for at der er plads til dem alle. Skær igennem hvis du føler det bliver for kludret.

## Scene 10: Sirenen; eller ambulancen på trappen

*"Han havde siddet der længe. Levet af skrald. Nu frøs han og bevægede sig derfor ind på trappen. I sin desperate jagt efter penge til stoffer, vandrede han op til taxichaufføren. Michael måtte da eje noget."*

### *Handling*

Tom er ved sin ende, og virker skide ligeglad. Han vil bare have et fix, og banker derfor på hos Michael for at finde noget brugbart. Penge, stoffer eller noget med værdi.

Han ser sølle og brugt ud, da Michael flår døren op. Et lys er tæt på at blive slukket - igen.

### *Instruktion*

Dette er afslutningen på første episode.

Fortæl om Toms sølle udseende, og sæt scenen. Hvordan reagerer Michael? Taler det til hans samvittighed, eller er han skide ligeglad?

Lad spillerne bestemme hvordan første episode ender. Det er Michael der vælger mellem liv og død. Det er ham der er ambulancen.

2. episode

·  
·  
·

**HJERTESTOP**

·  
·  
·

Storbybrand og misbrug

Lars tænkte ved sig selv, som han ofte gjorde, når presset i Kulkanden blev for tungt: "Man kunne også bare drikke sig ihjel, kneppe en ludder, eller blive skraldemand."

For ham var der ikke den store forskel på, at stå bag disken i Kulkanden, lytte til folks problemer, snakke om det konstante vejr, og så bevæge sig mellem alt det møg, han normalt bare hørte om.

Men så var der Sofie. En mere - eller mindre - udbrændt kærlighed, som næppe kunne holdes i live, hvis dette nu ville fortsætte ind i fremtiden.

Men på den anden side. Han kunne også bare nøjes med at lade sig forelske i noget andet. Et andet skød, en anden kind, eller måske bare en anden by. Være utro i mere end en forstand. Utro over for Sofie eller sig selv? Det var så spørgsmålet.

Lars tænkte videre for sig selv, som han så ofte gjorde det. Tæt ved drømme. Tæt ved virkelighed. Tæt ved disken.

### **Hjertets bratte eller faldefærdige stop**

Lars sætter sejl og rejser. Han vil noget andet, og drømmer om noget andet. Den modstridende kraft er Sofie, der drømmer om, at det hun har, ikke falder fra hende.

Allerede her er konflikten i sig selv trukket op. Men nogle ting er sikre. Lars vil bortfalde, og - til sidst - blive trukket tilbage, når Sofie sidder med en ny drøm.

Denne episode forløber i samme spor som den forgangne, her spiller de andre personer i huset, dog ikke den store rolle. Der er 10 scener, som udspilles hver for sig, og som hver især fortsætter og starter en ny begyndelse.

Det som skiller sig ud i denne episode, er de mange fortællesekvenser. Lars reflektere meget, og for at spillerne ikke skal slæbes igennem alt for mange scener, er de fleste lavet som fortællesekvenser, hvor de i fællesskab fortæller en del af historien.



## Scene 01: Fra morgenbordet

*"Lars bed hårdt i avisen med øjnene, på jagt efter en undskyldning for at kigge op. Sofie nynnede med på radioens melodi. Noget 80'er støj og morgenlarm."*

### *Handling*

Lars og Sofie sidder omkring morgenbordet i maj måned. Lars har lige fået sig en ny lejlighed, uden at fortælle Sofie det. Han er ved at skride, hvilket han mener hun skal have at vide.

Men Sofie vil gøre alt for, at han bliver, så Lars indvilliger på at give det en ekstra chance.

### *Instruktion*

Denne scene skal lægge fredfyldt ud, have en konflikt i midten, og så tone ud med en - midlertidig - forsoning.

Lars vil væk, men er usikker. Sofie bliver frustreret, og gør alt for at holde på ham.

Scenen skal altså ende med, at Lars bliver i lejligheden, og at det hele emmer af en anspændt fred.

Dette er en mindre flaksehals, som forhåbentlig ikke kommer til at skabe den helt store ravage.

## Scene 02: Smid hvad fingrene omklamre

*"Dage senere på Kulkanden. Sen aften. Lars ser op fra disken, og pludselig giver intet af det mening. Han er i overgang, og smider alt hvad hans fingre omklamre."*

### *Handling*

Lars har stået på Kulkanden hele aftenen. Han er deprimeret, og gider egentlig ikke rigtig noget. Da ejeren så dukker op, hiver han ham ud i baglokalet, blot for at notere, han siger op - med det samme.

### *Instruktion*

Denne scene udspiller sig i baglokalet på cafe Kulkanden. Lars siger op, og det mener ejeren - Thomas - er lige lovlig overilet. For det første skylder han nogle penge, og for det andet, kan han sgu' da ikke finde et andet job ude i København.

Men Lars holder fast. Han vil væk.

### *Biroller*

Thomas Gytved; ejeren

Thomas er ikke streng, men han er heller ikke mild. Han er en bestemt realist, der holder tungen lige i munden, og fokuserer på sit eget overskud. Lars er en god bartender, som kender kunderne, og som ville være uheldig at miste. Et held han har en mindre gæld, og dårlige jobmuligheder.

### **Scene 03: Middag som eksperiment**

*"Et sted i København griner Lars til en fremmed kvinde. Et andet sted, på et andet tidspunkt, finder intet smil vej frem over hans ansigt, da en velkendt kvinde, selv forsøger at finde et frem, der passer til lejligheden."*

#### *Handling*

Lars er i byen. Først med Sofie for at bryde med hende, og alt den døgnrytme hun står for. Dernæst med en fremmed kvinde, for at forsøge sig med lykken. Det nye. Der forekommer altså en afslutning, og en mulig begyndelse i denne scene.

Lad det starte.

#### *Instruktion*

Denne scene er delt i to, og det er meningen, at Sofies spiller, skal spille en dobbeltrolle, og at du skal klippe mellem de to situationer.

Opstil bord og stol, så de to spillere kan sidde overfor hinanden. Paradokset her er, at Sofie skal spille en dobbeltrolle, og at overgangene mellem de to forskellige middage, helst skal være glidende.

Men prøv jer frem, indtil fornemmelsen sidder der, hvis du endelig skulle have dine betænkeligheder. Om ikke andet, kan de to middage spilles adskilt.

Og hvordan scenerne ender, er helt op til spillerne. Lad dem fortælle deres middagshistorie.

#### *Biroller*

Julie; den fremmede kvinde

Julie har mødt Lars på en bar. En klassiker. Han virkede nedtrykt og ensom. Pludselig lå der en middagsaftale, og en mulighed, for endelig at føle kærlighed igen, for Julie selv.

## **Scene 04: Ud og se med kollektiv trafik**

*"Udsigten lokkede Lars ned til cyklen. Få minutter efter, flød han med trafikken gennem storbyen. Men dens puls udeblev, idet hans egen begyndte at stige."*

### *Handling*

Lars sidder i sin nye lejlighed, der befinder sig skråt overfor den bygning, han boede i før. Efter at have studset over sin nye lejlighed, og hvad der sker ovre i den gamle, slentre han ned til sin cykel. Få minutter efter, køre han igennem byen, i et hårdere og hårdere tempo.

Hvad flygter han fra?

### *Instruktion*

Denne scene fungerer som en fortællesekvens. Stil spørgsmål, og lad spillerne fortælle på skift. Bryd ind under vejs, hvis handlingen udvikler sig i en radikal retning, der forlader rammen for selve scenen.

## Scene 05: Besøg fra intethedens kanter

*"Lars kunne ikke finde ud af hvad der skete. Folk bankede på døren, og han blev svimmel. Telefonen ringede, og han glemte samtalerne. Arbejdet forsvandt i horisonten, og Sofie var næsten glemt."*

### *Handling*

Mellem drøm og virkelighed, sindssyge og fornuft, finder vi Lars siddende i en lænestol. Hvad der egentlig sker, og hvor i verden han befinder sig, vides ikke.

Men dæmoner, mareridts væsener eller samvittighedens tanker hjemsøger, i dette nu, Lars. Det vides med sikkerhed.

### *Instruktion*

I denne scene, skal du opstille en stol, og evt. et bord, som Lars skal sidde ved. Her sidder han så, og kigger ud i intetheden.

Indled scenen med at stille ham en masse spørgsmål. Fortæl ham om hans dårlige samvittighed. Spørg ham hvad han er misbruger af?

Derefter, skal du fortælle om hans barndom, og instruere de 3 resterende spillere i en eller flere scener, som de skal udspille foran Lars, som han sidder der.

Det kan være en gåtur ved stranden, hvor Lars havde brug for hjælp, men forældrene svigtede. En druktur hvor kæresten svigtede. Alt med et svigt, hvor ordet "hjælp" kan manifestere sig tematisk eller ganske tydeligt, kan bruges.

Meningen er at give tematikken i selve scenariet tyngde, og fortælle om en Lars, der sidder på randen til et hjertestop, uden rigtig at være bevidst om det.

## Scene 06: Udrejse og længsel

*"Han kiggede sig længe omkring. De nye omgivelser friskede hans sind op, og her, foran togstationen, syntes Jylland at være et eksotisk rejsemål. Minderne stod klart i hans hoved, som horisonten under himlen."*

### *Handling*

Lars har været på ferie. Han har besøgt Vestkysten. Dels for at komme væk, og dels for at få gjort sit sind klart. Nu står han ved togstationen, og venter på at hans tog ankommer. Han fordriver tiden med at kigge i brochurer fra lokalområdet, og de brochure, får ham til at huske nogle af de ting, han selv har foretaget sig.

### *Instruktion*

Denne scene skal udspilles som en fortællesekvens, hvor der kan inkorporeres enkelte rollespilsscener.

Lars reflektere over sin rejse, og spillerne skal - med din hjælp - fortælle om den ferie som Lars har været på, og hvad han har oplevet.

Et vigtigt element i denne scene, er at Lars - på sin ferie - har været i konfrontation med enten et fængsel, en politimand, en dommer eller en tidligere straffet. Et element som kan præge ham, til at ville hjælpe i samfundet.

Ellers står det frit for, at lade spillerne fortælle. Har han siddet på værtshus? Gået langs havet, og kiggede på forelskede par? Lagt sig mellem klitterne, for at føle den bekymringsløse frihed?

## Scene 07: Et gensyn med hverdagen

*"Måneder senere. Lars vandrede op og ned ad fængselsgangene, med sit larmende nøglebundt i hånden. Alt var blevet rutine igen. Men denne gang, var den omklamrende fornemmelse ikke den samme. Kærligheden lå ikke i skødet på en kvinde, men i hænderne på ham selv."*

### *Handling*

Lars har fået job som fængselsvagt, og han nyder det. Et forholdsvist fredeligt job, hvor der sjældent er komplikationer. Han snakker meget med fangerne, og lige præcis denne dag, er han observatør ved madudleveringen.

### *Instruktion*

Dette er en fredelig scene. Lars snakker med nogle af de indsatte, som han efterhånden er kommet på rigtig god fod med.

Hver af de indsatte, har en lille historie fra deres fortid, som de måske fyre af, når de nu alligevel sidder og sludre med Lars.

Meningen med scenen er at vise, hvordan Lars er faldet til i sit nye job, og sit nye liv.

### *Biroller*

Jens; indsat for voldtægt.

Jens er en ganske almindelig fyr. Sådan ser han i hvert fald ud. Han er indsat for voldtægt på en 16-årig pige, og bruger sin tid i fængslet på at sende breve til hende.

Jørgen; indsat for mord på konen.

Jørgen har dræbt sin kone med en økse, og endda med fuldt overlæg. Han fandt hende i seng med en fremmed mand, som måtte nøjes med chokket, af synet fra nedslagtingen.

John; indsat for grov vold.

John har erhvervet sig som pusher igennem flere år, og i nødens stund, overfaldt han en tilfældig mand, for at få hans penge. Det endte så med at alle aggressioner kom ud af kroppen. Johns egen historie går på, at det var "rent selvforsvar".

## Scene 08: Verdenen blev en celle

*"Det var Lars der fandt ham, i hans celle. Han hang der bare. Dinglede fra side til side, med fråde om munden, og et vanvittigt fortrydende blik i øjnene. Et hurtigt knæk, på alle fronter."*

### *Handling*

En dag Lars tjekker til fangerne, finder han en af dem med en løkke om halsen. Han har begået selvmord. Lars lukker døren og sætter sig på hans seng. Chokket afløses med en vemodig følelse, af at der - i denne celle - udsprang en verden, hvis eneste beboer var denne ukendte fange. Og nu har denne verden mistet al sin sjæl.

### *Instruktion*

Lars sidder i cellen, kigger sig omkring, og lader tankerne flyve. Et minde om Sofie kommer frem i ham. Dette minde skal komme i en glidende overgang fra cellen, og over til en gåtur i en park med Sofie.

### *Mindet*

Lars og Sofie går igennem en park, i det tidlige forår. Alt dukker frem fra mulden, og en tigger sidder ved kanten af stien, de går på. Denne tigger vil gerne have en mønt. Hvordan reagere Lars og Sofie?

Scenen afsluttes, da en anden betjent kommer forbi cellen, og finder Lars grædende.

### *Biroller*

Tiggeren; der beder om en mønt.

Tiggeren har siddet der hele morgenen, og er meget sulten og meget tørstig. Han beder indtrængende om en mønt, og kan han ikke få den, begynder han at tale til deres samvittighed. Råbe efter dem mens de går.

Betjenten; der kommer ind i slutningen.

Betjenten er en af Lars' bekendte. Han bliver chokeret, og kan ikke forstå hvad der foregår. Han tilkalder assistance, og får skåret fangen ned.



## Scene 09: Det søgte opgør med fortiden

*"Det var sen aften. Han vaklede rundt i sit lille køkken, og ledte efter endnu en flaske. Proppen fløj af, og den lune Whisky flød gennem hans svælg. Det næste han fandt var benzindunken. En storbybrand i vente."*

### *Handling*

Lars er led og ked af det. Depressionen trykker ham, og i hans brandert, ønsker han at gøre op med det hele. Han hælder benzin udover hele lejligheden, sætter ild til det, og slingre så ned på gaden.

### *Instruktion*

Denne scene er en montage. Lars er beruset, men ikke stang stiv. Hans lejlighed brænder, og han føler det som en forløsning.

Scenen udspilles sådan: Lars står nede på gaden, og ser op på sin brændende lejlighed. Han synger, skråler og græder af vanvittig lykke. Bag ham går folk forbi, en enkelt stopper måske op, men de fleste passere dette vanvid.

Lad scenen køre, og rund den af med, at flere brandbiler dukker op, og en enkel sirene skær i den kolde natteluft. Overdøver Lars' skrig.

### *Biroller*

De forbipasserende; mængden.

Lad de resterende 3 spillere, gå frem og tilbage, i forskelligt tempo bag Lars. En enkelt stopper måske op? Spillerne har her rollen som den bærende "baggrund" i montagen, så gør dem det klart, at de "billedfyld". Nogle af dem går måske i par?

## Scene 10: Sammenbrud, hjertestop og en ny fødsel

*"Døren var låst, men fjernsynet og barnets kære gråd, kunne stadig høres. Lars stødte hovedet mod dørkarmen igen og igen og igen og igen..."*

### *Handling*

Det er længe siden Lars sidst har set Sofie. Han er nu vendt tilbage, for at se hende, og snakke med hende. Men inde i hans gamle lejlighed, går en fremmed mand og kysser Sofie, som i sine arme, bærer et barn. Lars er nedbrudt. Hans drømme er knust, og forsøget på at finde et nyt ståsted er mislykket.

### *Instruktion*

Lars sidder udenfor døren. Sofie kommer og lukker op, de snakker kort, men hun smækker hurtigt døren igen. Lars dumper ned igen.

Udspil deres dialog, og stil efterfølgende spørgsmål til, hvordan spillerne - eller bare Lars' spiller - ser på Lars udefra.

Herefter kommer Michael ind i billedet. Gående op ad trappen, bliver han "overfaldet" af Lars, der beder ham inderligt om hjælp.

Hvad gør Michael? Lad spillerne selv afslutte scenen, og historien om Lars.

3. episode

·  
·  
·

### **INDLÆGGELSE**

·  
·  
·

Infarkt og færdselsuheld

[Følgende tekst skal du enten genfortælle, eller læse højt for spillerne. Følgende tekst er afslutningen på scenariet.]

Michael sukkede en sidste gang. Radioen larmede, og det så ikke ud til, at folk stod i kø for at komme væk fra banegården. Han drejede ud, og kørte sin vej.

En lygte lyste hans lejlighed op. Han hadede den lygte, og han hadede lyden af skrivemaskinen i opgangen, og den evige tumult under ham. Men han var et godt menneske. Det mente han selv. Også da han smed sin mor ud af lejligheden, da hun ville skilles med faren, fordi han drak som et svin.

Han var sikker på at han var et godt menneske. Og han forstod det ikke. På universitetet havde de altid sagt, han var en ren ambulance. Fart på. Altid på pletten. Og nu stod han med begge hænder fastlåst om recepten.

Han ville ikke tage den medicin. Han havde ikke brug for den. Hvis hjertet satte ud før tid, og ambulancen punkterede nu, ville det ikke skade nogen. Folkene udenfor ruden, dem der reparerede lygten overfor og kneppede i sengene, kunne alligevel kun skade sig selv.

Og han var træt af at være et godt menneske. Han følte sig ikke savnet.

Han drejede ind til siden igen, og sukkede en sidste gang. Folk stod ikke i kø på trappen for at komme ud. Så han lagde sig. Ikke frivilligt men næsten. Et sted inde i hans legeme, hobede blodet sig op. Hjertet stoppede brat med at pumpe.

En stiknarkoman ved navn Tom stjal hans pung, og fængselsbetjenten Lars, satte Michael bag lås og slå, da kisten ramte hullets bund, og forsamlingen mumlede: "Kæmp for alt hvad du har kært..."

Det var ikke sen aften, men tidlig morgen, en kunde satte sig ind i taxien og spurgte: "Køre du mig til det nærmeste hotel ved lejlighed?"

Og Michael havde svaret: "Det bliver nok nærmere en tilfældighed." Kunden havde måbet. Michael havde smidt sin medicin ud af ruden 10 minutter før. Velvidende konsekvensen var virkelig.

Afrunding

·  
·  
·

**PATIENTERNES KRAMPER**

·  
·  
·

Roller i oprids

## Tom; poesi og narkodrømme

26 år

Velkommen til Ambulance.  
Du skal spille Tom.

Tom er en ung digter, som er flyttet til København for nylig. Han har fået en lejlighed, og forsøger nu at skabe sig et ståsted i storbyen. Han vil gerne være en del af digtermiljøet, og forsøger sig til stadighed gennem Café Kulkanden.

Han er ilter. Til tider poetisk. Men ikke specielt intellektuel. Han har en masse principper han lever efter, og forsøger hele tiden at holde på sine standpunkter.

Han søger kærligheden.

### Beboerne

Tom bor på 1. etage i en lejlighedsejendom, der ligger centralt i 80'ernes København.

På 2. etage bor ægteparret Lars og Sofie. Lars er bartender på Café Kulkanden, og Sofie er sygeplejerske.

På 3. etage bor Michael. Han er taxachauffør.

## Lars; storbybrand og misbrug

28 år

Velkommen til Ambulance.  
Du skal spille Lars.

Lars er bartender på Café Kulkanden, og har været gift med Sofie i 2 år.

Han bryder sig ikke om sit liv. Der er alt for meget rutine. Alle dage ligner hinanden, og det eneste der giver en fornemmelse af udvikling er vejret. Han holder af Sofie. Men i hans øjne repræsenterer hun mere og mere den hverdag, som han gradvist forsøger at finde en flugtvej væk fra.

Han er rolig, men også en drømmer der søger noget nyt. Hvad enten det er flygtigt eller holdbart.

### Beboerne

Lars bor på 2. etage i en lejlighedsejendom, der ligger centralt i 80'ernes København.

På 1. etage bor Tom, som er tilflytter og spirende digter.

På 3. etage bor Michael. Han er taxachauffør.

## Sofie; storbybrand og misbrug

26 år

Velkommen til Ambulance.  
Du skal spille Sofie.

Sofie er gift med Lars, og har været det i 2 år. Hun er sygeplejerske, og drømmer om at finde roen, sammen med Lars i deres storbylejlighed.

Hun er sød og charmerende, men kan også være deprimeret og tvivlende. At tage en beslutning, er ikke hendes stærke side.

Denne rolle er mere eller mindre perifær i historien, og derfor er det dig som spiller, der i sidste ende skal lægge vægt på, hvad du finder vigtigst ved Sofie.

### Beboerne

Sofie bor på 2. etage i en lejlighedsejendom, der ligger centralt i 80'ernes København.

På 1. etage bor Tom, som er tilflytter og spirende digter.

På 3. etage bor Michael. Han er taxachauffør.



## Michael; Infarkt og færdselsuheld

45 år

Velkommen til Ambulance.  
Du skal spille Michael

Michael er taxachauffør,  
har en far der drikker, en  
svag mor, og et problem med  
hjertet.

Han har taget sin medicin i  
flere år, men besluttede  
for noget tid siden, at  
stoppe. I sine yngre dage,  
hjalp han andre mennesker,  
for at opveje trangen til  
at redde sin far. Derfor  
kaldte man ham for  
ambulancen. Nu føler han  
sig slidt og gammel, som  
hans første grammofonplade.  
Nu føler han sig ikke  
savnet.

Men alligevel. Han har  
stadig en samvittighed at  
tage sig af.

### Beboerne

Michael bor på  
3. etage i en  
lejlighedsejen-  
dom, der ligger  
centralt i  
0'ernes  
København.

På 1. etage bor  
Tom, som er  
tilflytter og  
spirende digter.

På 2. etage bor  
ægteparret Lars  
og Sofie. Lars  
er bartender på  
Café Kulkanden,  
og Sofie er  
sygeplejerske.