



# Tilflugtsstedet

af Max Møller

## Indholdsfortegnelse

Indledning	2
Synopsis	3
Præmis	4
Peter Pan som forlæg	4
Hverdag og fantasi	5
Rollerne	6
Biroller	8
Inden spillet går igang	9
Scene 1: Hverdagen	10
Scene 2: Drømmeøen	11
Scene 3: Vold	12
Scene 4: Konsekvenser	13
Scene 5: Den lukkede dør	14
Scene 6: Den sidste tur til Drømmeøen	15

## Indledning

Tilflugtsstedet handler om virkelighedsflugt. Børnene bruger rollespil til at flygte fra en uudholdelig hverdag, men de kan ikke undslippe virkeligheden. Børnenes virkelighedsflugt er et forvredet spejl på scenariets spillere, hvis virkelighedsflugt er at udsætte sig for børnenes ubehagelige situation. Det spiller ikke nogen rolle, om spillerne fanger den spejling, men jeg tror det giver en stærk klangbund til oplevelsen.

## Synopsis

Når hverdagen bliver uudholdelig, flygter brødrene Falk og deres storesøster ind i en fantasiverden.

Spillerne skaber sammen den verden, børnene flygter ind i, når deres voldelige, alkoholiserede forældre er gået i brædderne. Her kæmper de sammen med deres usynlige ven Peter mod den fjollede pirat Kaptajnen. Livet på Drømmeøen er sorgløst og fuld af drengestreger.

Men det er umuligt at flygte fra forældrene, og snart begynder fantasi og virkelighed at flyde sammen. Faren går amok og banker en af dem, og da de om aftenen vender tilbage til Drømmeøen har Kaptajnen mishandlet Peter. Han trygler dem om at blive og beskytte ham. Kaptajnen er ikke længere en nem modstander, men uhyggelig og utilregnelig. Han kræver, at de forlader Drømmeøen og truer med at følge efter dem og tage hævn for deres indblanding.

Tilbage i virkeligheden leger Faren alene med storesøster på kontoret, mens brødrene ser magtesløst til uden for døren. Søsteren leger med Peter på Drømmeøen. Da hun og faren kommer ud, er hun helt apatisk. Han minder hende om, at legen var deres hemmelighed. Hans skygge ligner Kaptajnens til forveksling.

Den aften er søsteren helt apatisk, og drengene tager alene afsted til Drømmeøen for at finde hende. Hun og Peter er på eventyr. Han vil have dem til at blive på Drømmeøen for evigt, mens Kaptajnen truer med at gøre værre ting ved søsteren, hvis de ikke forlader øen. Det bliver klart for børnene, at de er nødt til at vælge mellem fantasi og virkelighed.

## Præmis

Scenariets præmis er: Børn kan ikke flygte fra forældrenes misbrug

Børnene kan ikke flygte fysisk og forsøger i stedet virkelighedsflugt. Men selv i drømmeland indhenter forældrenes misbrug dem. En af problemstillingerne omkring vold og misbrug i familien er, at børnene bliver tvunget til at blive voksne før tiden. I scenariet bliver det vævet sammen med Peter Pans evige barndom på Ønskeøen, og børnene må vælge mellem at blive voksne for tidlige eller forblive børn for evigt i en drømmeverden.

## Peter Pan som forlæg

Børnenes tilflugtssted er Peter Pans Ønskeøen i forklædning, ligesom Peter og Kaptajnen er Peter Pan og Kaptajn Klo. Referencen giver spillerne en referenceramme, som dels gør det hurtigere at etablere børnenes fantasiverden, og siden bruges til at fordreje velkendte elementer og give dem en ny, uhyggelig betydning.

Peter Pan handler om ikke at blive voksen, og Ønskeøen er symbolet på en barnlig og ubekymret verden. I bogen bliver Ønskeøen formet af det enkelte barns fantasi. Det er altid en ø, men hvert enkelt barns Ønskeø er unikt. Det afspejles her ved, at børnene skaber øen i fællesskab, med Peter som guide og Peter Pans Ønskeø som reference, der gør det let for spillerne at finde på.

I skuespillet må ingen røre Peter (som i øvrigt traditionelt spilles af en kvinde). Her får berøringen en anden betydning. Uhyggelig, realistisk vold i den uskyldige børneverden forvandler børnenes fantasiven Peter til det modsatte af Peter Pan: kuert, bange og forfulgt. Det er også et forvarsel om et andet "tab af barndom", som rammer storesøsteren i den næste scene.

Også slutningen bruger et element fra bogen Peter Pan, men det er ikke med i skuespil og Disney film, så det går nok hen over hovedet på de fleste spillere. I bogen omtales en legende, som fortæller, at Peter Pan følger døde børn en del af vejen. Det er en af de mulige slutninger her.



## Hverdag og fantasi

Scenariets væsentligste virkemiddel er kontrasten mellem fantasi og virkelighed, mellem barnlig naivitet og uudholdelig hverdag. For at forrådnelsen af børnenes fristed fungerer, skal de to modsætninger først være etableret. Børnenes afgørende valg er også afhængig af, at den bærende kontrast er etableret.

Børnenes virkelighedsflugt er omdrejningspunktet, og du skal sørge for, at hverdagen er så ubehagelig, at det virker som et naturligt valg. Hverdagen skal beskrives jordnært og realistisk. Brug sproget til at

understrege den fysiske virkelighed: Blå mærker er ømme, forældrenes råben runger, maven knurrer, øjnene svier, og uretfærdigheden brænder. Verden er farveløs og forudsigelig. Børnenes verden er lille og velkendt - der er kun huset og hverdagen er faste rutiner, kun afbrudt af forældrenes alt for regelmæssige raserianfald. Børnenes verden drejer sig om forældrenes humør. Er far fuld? Hvor stille skal vi være?

Drømmeøen skal derimod fremstå som hverdagens modsætning: legende, farverigt og fri. Fantasien er overdrevet og fantastisk, men bliver gradvist mere uhyggelig, udpenslet og hyperrealistisk. Masser af farver og sanseindtryk fra verden, men ingen smerte eller kropslige indtryk. Verden er så stor, som børnene ønsker det, og de kan sejle med piratskibe, flyve og alt, hvad de ellers kan finde på. Når Drømmeøen etableres, er der ingen konsekvenser - selvom de smadrer noget eller de slår kaptajnen ihjel, er alt som nyt, når de kommer tilbage næste gang. Børnene kan gøre, lige hvad de vil.

## **Rollerne**

### **Storesøsteren**

Storesøsteren er mere eller mindre mor for sine to små søskende, selvom hun slet ikke er gammel nok til den slags ansvar. Hun trøster dem og sørger for, at de får noget at spise, når moren ikke gør det. Det er som regel hende, der putter dem om aftenen og begynder på godnathistorien. Hun er lynafleder, så far bliver sur på hende i stedet. Hun er meget dygtig til at tilsidesætte sine egne behov og få det bedste ud af situationen. Hun forsøger at være den voksne, men bliver tvunget til at indse, at hun ikke er i stand til at beskytte sine små søskende.

Hun skal spilles som den voksne, hun er trods sin alder. Kun når hun går på eventyr på Drømmeøen med sine brødre og deres usynlige ven Peter føler hun sig som et barn.

## **De to drenge**

De to drenge gør alt sammen og kan ikke undvære hinanden. De fordeler rollerne imellem sig og reagerer helt modsat på forældrenes druk. Den ene reagerer trodsigt og impulsivt, mens den anden gør alt for at undgå konflikter. De bliver tit irriterede på hinandens måde at reagere på, men ville samtidig ønske, at de selv gjorde det samme.

Spillerne skal forsøge at finde balancen mellem voksen opførsel og barnlig logik.

## **Moren/Peter**

Den sidste spiller har to roller. I virkelighedsscenerne spiller hun Moren, mens hun i fantasien spiller børnenes ven Peter.

Moren er kuert og bange for sin mand, og er selv endt som alkoholiker. Men hvor han bliver aggressiv, når han drikker, bliver hun depressiv. Hun skammer sig over, at hun ikke formår at gøre noget ved situationen, og drukner sit selvhad i sprut og piller. Men hun ville skamme sig endnu mere, hvis alle fandt ud af, hvad der foregår inden for hjemmets fire vægge. Promillerne gør det nemmere at vende det blinde øje til.

I fantasien spiller hun morens modsætning. Peter er det evige barn, og hver dag er et eventyr fyldt med magi og fantasi. Han er frygtløs, modig og en spasmager. På Drømmeøen er man barn for evigt, og han er dybt mistroisk over for alle voksne, men alle børn er velkomne til at blive på Drømmeøen og lege med ham.

I hverdagsscenerne skal hun prøve at gyde olie på vandene og få tingene til at fungere, samtidig med at hun gør det klart, at moren ikke er i stand til at tage sig af sine børn. I fantasiscenerne skal hun hjælpe dem med at skabe Drømmeøen, gå på eventyr og undslippe den forfærdelige hverdag.

## **Biroller**

Som spilleleder kommer du til at spille tre biroller:

### **Faren**

Faren er scenariets skurk. Han er en dybt alkoholiseret, voldelig pædofil. Du skal gøre ham så skræmmende, som du kan. Han dominerer familiens liv og resten af familien er bange for ham og hans voldsomme temperament. Den mindste ting kan få ham til at gå amok og selv, når han er i godt humør, ligger truslen mellem linjerne.

### **Kaptajnen**

Kaptajnen er skurken på Drømmeøen og en refleksion af faren. I begyndelsen er han den ufarlige, sjove skurk, der giver dem lov til at være store helte. Her skal han spilles overdrevet og komisk. Senere bliver han skræmmende, ubehagelig og utilregnelig. Så skal han spilles mere realistisk, manipulerende og ondskabsfuld.

### **Peters fe**

Peters fe spiller en vigtig statistrolle. Det er hendes tryllestøv, der gør Peter i stand til at flyve og transporterer børnene til Drømmeøen. Hun flyver rundt omkring Peter og er meget lille, så du skal spille hende, men kun lægge stemme til hende. I de fleste scener spiller hun ingen rolle, men det er vigtigt at få hendes tilstedeværelse etableret. Det er hende, der henter børnene, da Peter forsvinder og hun spiller en vigtig rolle i klimakset, hvor børnene skal vælge, om de vil ofre hende for at slippe for Kaptajnens hævn.



## Inden spillet går igang

Der er tre ting, I skal gøre, inden I går igang med den første scene:

For at scenariet kan fungere, skal spillerne acceptere børnenes naive måde at håndtere hverdagen. Sørg for, at alle er med på præmissen. Spillerne skal vide, at de altid snakker om, hvad de skal drømme, og at Peter dukker op, når de snakker om ham. Det er altså *ikke* første gang, det sker, men en fast del af ritualet, at de fortæller om øen.

Rollerne er med vilje kun skitser. Spillerne skal selv i fællesskab fylde rollerne og deres indbyrdes relationer ud, gerne med egne oplevelser. Det gør både rollerne nemmere at spille og mere nærværende.

Spillerne skal også beskrive, hvordan familien indretter sig efter Farens humør og promise. Scenariet er meget kort, så det er vigtigt, at det er etableret, inden I går igang.

## Scene 1: Hverdagen

**Handling:** Faren sover, da Børnene kommer hjem, og de lister rundt for ikke at vække ham.

**Formål:** Etablerer børnenes hverdag, sammenhold og faren som modstander.

**Medvirkende:** Børn, Moren, Faren (dig)

Scenen starter, da ungerne kommer hjem fra skole og finder Faren sovende i sofaen omgivet af tomme flasker. Ungerne må selv sørge for mad og være stille, så de ikke vækker ham.

Morens spiller bestemmer selv, hvornår hun træder ind ad døren, og hvordan hun reagerer. Vækker hun ham og skælder ham ud, eller lister hun også rundt for at undgå at vække ham?

Uanset hvad, vågner han inden længe og så bryder helvede løs. Han er enten sur over, at Moren vækker ham og beskylder ham for ikke at passe ordentligt på ungerne, eller han er sur over, at de ikke vækker ham og lader ham ligge der som en idiot.

Scenen slutter, når skænderiet er på sit højeste og børnene er trukket eller blevet sendt ind på deres værelse.

## Scene 2: Drømmeøen

**Handling:** Børnene bliver sendt i seng, og med forældrenes højlydte skænderi som kulisse skaber de Drømmeøen med Peter som guide.

**Formål:** Etablerer Drømmeøen som børnenes fristed og introducerer Peter og Kaptajnen

**Medvirkende:** Børnene, Peter, Kaptajnen (dig)

Ved scenens start ligger spillerne i deres senge. Det er op til spillerne, om de med det samme begynder at snakke om, hvad de skal drømme om, eller om de først snakker lidt om forældrene, at de er sultne eller kede af det.

Når de nævner Peter, træder hans spiller ind på scenen, og fokus skifter til Drømmeøen. De rejser dertil ved hjælp af tryllestøv fra Peters fe, som altid flyver rundt omkring ham.

Spillerne skaber sammen Drømmeøen, med Peter som guide. Drømmeøen er alt det, små drenge drømmer om: eventyr, seje helte, vilde kampe og store sejre (se også afsnittet om hverdag og fantasi). Børnene er helte, der hver aften overvinder den grumme, men uskadelige pirat Kaptajnen, og lever lykkeligt til deres dages ende.

Det udspiller sig som fortællerrollespil, hvor spillerne finder på ting om Drømmeøen og deres eventyr. Tempoet skal skrues mere og mere op, mens spillerne fægter i luften og springer rundt. Du kan evt. hviske Peters spiller i ørerne, at hun skal få dem med, hvis de ikke gør det af sig selv.

Scenen slutter med at faren hamrer på døren og råber, at de skal holde kæft og lægge sig til at sove. De må kravle tilbage i seng igen. Det er den første, underspillede sammenblanding af de to virkeligheder, som hverken spillere eller roller nødvendigvis skal bemærke, for det er jo bare en del af legen.

## Scene 3: Vold

**Handling:** Næste dag går faren amok og tæver et eller flere af børnene. De andre ser på.

**Formål:** Gør børnenes hverdag endnu værre, sår splid imellem børnene, og mellem børnene og moren

**Medvirkende:** Børn, Moren, Faren (dig)

En af børnene har gjort noget forkert. Det er ligegyldigt hvad og hvem. Faren går amok, smider med ting og råber ad dem. Han vil vide, hvem af dem, der har gjort det. Det skal stå klart, at den skyldige står til en røvfuld. Hvis ingen af dem melder sig, tvinger han dem til at stille sig i kø til slag. Det skal især være ubehageligt at være den sidste, og hvis nogen nægter eller klager, går han helt grassat. Han rusker, råber og slår barnet, og bliver ved. Er der en, der melder sig? Tror faren på det? Lægger en af dem sig imellem og tager selv tæskene? Gemmer de andre sig og slipper? Hvad gør Moren?

Afslut scenen, når alle har reageret.

## Scene 4: Konsekvenser

**Handling:** Børnene finder ud af, at der sker ting på Drømmeøen, når de ikke er der.

**Formål:** Eskalerer konflikten ved at virkeligheden trænger ind i deres tilflugtssted.

**Medvirkende:** Børnene, Peter, Kaptajnen (dig)

Peters fe kommer uden Peter og er meget oprevet. Peter er væk og hun vil have børnene med til Drømmeøen for at hjælpe hende med at finde ham. Han gemmer sig for Kaptajnen, som har tævet ham, mens børnene var væk. Peter er bange, og trygler dem om at beskytte sig. Han fortæller, at Kaptajnen drikker, når børnene ikke er der. Hvis bare de var der hele tiden, ville de bare have det sjovt.

Kaptajnen dukker op og er fuld, utilregnelig og voldelig. Normalt leger han med dem, men nu får legen en realistisk og ubehagelig undertone. Han kræver, at de forlader øen og truer dem med, at han vil følge efter dem og tage hævn for at de blander sig.

Scenen bliver afbrudt, da faren hamrer på døren.

## Scene 5: Den lukkede dør

**Handling:** Faren leger hemmelige lege på sit kontor med storesøster, mens drengene leger uden for døren.

**Formål:** Øger indsatsen i konflikten, sår splid imellem børnene, og mellem børnene og moren

**Medvirkende:** Børnene, Peter

To scener udspiller sig samtidig. Peter og søsteren leger på Drømmeøen, mens drengene leger uden for døren. Begge scener skal antyde, hvad det er for hemmelige lege, faren leger med søsteren bag den lukkede dør. Når scenen fungerer bedst, udnytter scenerne hinanden som kontrast.

Kaptajnen er forsvundet fra Drømmeøen og Peter er glad igen. Søsteren og Peters spiller leger ubekymret rundt om dem, men lader det skinne igennem i deres samtale, at der også er noget, de ikke snakker om.

Drengenes leg er derimod forstyrret og stemningen er trykket. Legen går i stå og den trykkende stilhed underbygger stemningen af usagte og undertrykte følelser.

Hvis scenen ikke kører, kan du træde ind og dirigere scenen. Klip mellem de to scener i stedet for at de kører samtidig. Fokusér på den af de to samtidige scener, der fungerer bedst. Det eneste, der skal ske i scenen, er farens misbrug af søsteren, og det bliver allerede etableret ved scenens start.

## Scene 6: Den sidste tur til Drømmeøen

**Handling:** Drengene tager til Drømmeøen for at hente deres søster.

**Formål:** Børnene skal vælge mellem Drømmeøen og virkeligheden

**Medvirkende:** Børnene, Peter, Peters fe (dig), Kaptajnen (dig)

Scenen starter i virkeligheden, hvor søsteren ligger apatisk i sin seng. Peters fe dukker op og fortæller dem, at hun er på Drømmeøen, og drengene tager dertil for at hente hende. På Drømmeøen er alt godt igen. Peter og søsteren er på eventyr, og Kaptajnen er ikke uhyggelig længere. Det er op til Peter og Søsteren, hvad deres eventyr går ud på.

Når drengene prøver at få søsteren med tilbage, bliver Kaptajnen skræmmende igen. Han kræver, at de forlader øen for evigt og truer med at gøre værre ting ved søster bag den lukkede dør. Peters fe er den eneste vej hjem, og Kaptajnen kræver, at de klemmer alt tryllestøvet ud af hende, så han er sikker på, at de ikke kommer igen. De skal fange hende og sammen holde hende imellem deres hænder, mens de knuser hende til støv.

Hvis de forlader øen, mister de endegyldigt deres barndom og bliver voksne. Scenariet slutter med at spillerne beskriver, hvordan de oplever verden, da de vågner næste morgen. De kan huske, at de har drømt noget, men ikke hvad. Fra stuen kan de høre faren råbe, og de ved, at de selv må klare madpakkerne idag.

Peter vil have dem til at blive og gå på eventyr altid og aldrig blive voksne. Peter er bange for at være alene med Kaptajnen, og så længe børnene er på Drømmeøen, er han en uskadelig del af legen. Børnene er på Drømmeøen, så længe de sover. De skal vende tilbage til virkeligheden og stjæle mors sovepiller, så de kan rejse til Drømmeøen for evigt. I kan spille en kort scene, hvor de deler et pilleglas mellem sig og lægger sig til at sove. Mens de falder hen, snakker de om alle de eventyr, de skal opleve på Drømmeøen.