
TABET

ET NOVELLESCENARIE AF PETER FALLESEN
FASTAVAL 2013

TABET
AF PETER FALLESEN

ET NOVELLESCENARIE TIL FASTAVAL 2013

AL TEKST MÅ FRIT REPRODUCERES OG
ANVENDES SÅ LÆNGE FORFATTEREN
KREDITERES

TAK TIL SIMON STEEN HANSEN, KRISTIAN
BACH PETERSEN, KRISTOFFER APOLLO,
DANNY WILSON, ASBJØRN OLSEN, TROELS
KEN PEDERSEN, LIZZIE STARK, ANDERS
FROST BERTHELSEN OG ANN KRISTINE
ERIKSEN
OG TIL RØDVIN, THI ALLE HAR BRUG FOR
EN MUSE

TABET ER EN PLANB-PRODUKTION.
THIS REVOLUTION WILL NOT BE TELEVISED

INDLEDNING

Tabet er en fortælling om hvad der sker, når verden forråder en. Når det liv, man havde planlagt og startet, bliver stjålet. Når man pludselig vågner en morgen og indser, at man har tabt den, man troede man skulle være. En historie om de ting, der bebor det tavse rum, der findes imellem mennesker i sorg.

Tabet handler om Morten og Lene, der har mistet deres barn, og nu desperat prøver at få hverdagen til at hænge sammen, mens de sammen og hver for sig kæmper sig igennem sorgen. Scenariet fokuserer ikke på hvad der skete med barnet og hvis skyld det var. Derimod er fokus på de dimensioner af tab Morten og Lene har oplevet: Tab af barnet, tab af det liv de troede de skulle leve, og tab af den identitet de begge troede var deres.

Tabet er et novellescenarie som udspiller sig henover syv faste scener. I fire af disse scener følger vi Morten og Lenes forsøg på at arbejde sig igennem sorgen. I de resterende tre scener får vi et indblik ind i hvordan Morten og Lenes liv var før tabet indtraf, sågar før barnet ankom, da alt stadig var oplyst af forventningens glæde og livslyst. Det er en tragisk fortælling med få smil, hvor fortidsscenerne tjener til at understrege præcis hvor meget Morten og Lene har tabt. Når scenariet slutter, har Morten og Lene dog muligheden for at komme videre med deres liv og gøre tabet til en del af hvem de er, i stedet for noget de er nødt til at kæmpe med og mod. På sin vis er *Tabet* også en fortælling om at rejse sig fra asken og acceptere sorgen.

TABET OG DEN DER IKKE ER DER MERE

I scenariet er to spillere **Morten** og **Lene**, og de to andre spillere har rollerne som henholdsvis **Tabet** og som **Den der ikke er der mere**.

Tabet er manifestationen af alt det, som er ændret imellem Morten og Lene efter barnet ikke er der mere. Det er de sigende tavsheder imellem dem henover middagsbordet, og det er de bebrejdende blikke man sender hinanden i spejlet mens der børstes tænder. Spilleren der spiller **Tabet** sørger for at fremhæve hvordan forholdet mellem Morten og Lene ikke længere er som det plejede.

Den der ikke er der mere er resterne af det barn, der engang var der, og resterne af de håb og drømme Morten og Lene hver især havde om deres liv med barnet og hinanden. Det er viskende minder om hvordan man var en gang, og om hvordan man ville have håndteret situationer før sorgen gjorde sit indtog i livet. Spilleren der spiller **Den der ikke er der mere** fremhæver de personlige omkostninger **tabet** har haft for Morten og Lene, men husker dem også på de bedre mennesker de var engang.

Hvor **Tabet** fremhæver de ting, der gået tabt imellem Morten og Lene, fremhæver **Den der ikke er der mere** de ting Morten og Lene hver især har tabt ved sig selv. **Tabet** er det håndfaste og smertende i nuet, hvor **Den der ikke er der mere** er de bittersøde minder fra tiden med barnet. Det betyder, at **Tabet** er skurken i scenariet (i den grad dette scenarie har en skurk), hvorimod **Den der ikke er der mere** er mere tvetydig. Dette fremgår også af rollerne.

YNGRE MORTEN OG YNGRE LENE

Udover at spille de to metaroller, vil spillerne der spiller **Tabet** og **Den der ikke er der mere**, også spille **yngreMorten** og **yngreLene** i scenariets tre fortidsscener, som handler om tiden før barnet kom til verden. Disse scener tjener til at give nutidscenerne mere tyngde igennem kontrasten med glæden i fortiden.

I disse scener er **nutidsMorten** og **-Lene** også med, men kun som publikum og **kommentatorer** på sidelinjen, der kan kommentere og diskutere fortidens lykke set i nutidens lys.

DE FEM SORGSTADIER

Fortællingen i *Tabet* henter sin struktur fra teorien om de fem sorgstadier. Jeg har ingen holdning til hvorvidt denne teori er korrekt eller ej, men anvender den kun som dramaturgisk model for scenariet.

Teorien siger at sorg forløber over fem stadier. Første stadie er **benægtelse**, hvor man nægter at anerkende at den hændelse der er årsag til sorgen er indtruffet.

Andet stadie er **vrede**, hvor en følelse af uretfærdighed over hændelsen gør, at man retter sin aggression mod andre som enten opleves som årsagen til hændelsen eller gode surrogater for årsagen.

Når det står klart at vreden og bebrejdelsen ikke har ønsket effekt, går man over til **forhandling**, hvor man forsøger at skabe en handelssituation hvor man selv giver noget, og derved får hændelsen ophævet – f.eks. ved at ønske at man selv var død i stedet for en anden.

Når man erkender at dette også fejler, følger **depression**. Her har man erkendt at verden aldrig bliver som før, og med det følger meningstab. Hvad end det er man sørger over, fratager det en livslysten og handlekraften.

Sidste stadie er **accept**. Her erkender man at livet er nødt til at gå videre, at verden har ændret sig, og at man er nødt til at bevæge sig med den. Det betyder ikke at sorger og smerten går væk – det betyder i stedet at det bliver noget, man lever med og gør til en del af sig.

Det er disse fem stadier du sammen med spillerne skal føre Morten og Lene igennem. I stedet for at spille hvert stadie, er fokus i stedet på overgangene imellem stadierne, da disse er mere dynamiske og derfor forhåbentligt federe at spille.

SCENERNE

Tabet består af syv scener. Fire af disse følger Morten og Lene i tiden efter tabet, og tre af dem følger Morten og Lene i tiden før barnets fødsel. De står i kontrast til hinanden: nutidens sorg over tabet overfor fortidens forventningsglæde. Det uddybende scenekatalog kan du se på side 13.

Scene 1: Fra benægtelse til vrede – nutid.

Morten har købt ind til aftensmad, som Lene står for at lave. Han har endnu en gang købt ind til tre, selv om de kun er to nu.

Scene 2: Undfangelse – fortid.

Morten og Lene ligger i sengen efter akten. Lene er netop blevet gravid, men det ved de ikke endnu.

Scene 3: Fra vrede til forhandling – nutid.

Morten og Lene er i IKEA for at se på kontormøbler. Men kontoret var en gang et børneværelse, og diskussionen handler ikke om møbler.

Scene 4: Jeg er gravid – fortid.

To blå streger dukker frem på graviditetstesten imens Morten og Lene spændt ser på.

Scene 5: Fra forhandling til depression – nutid.

Hvid dug, levende lys, andre til at tage opvasken – men intet at tale om.

Scene 6: Indretning af børneværelse – fortid.

Morten maler mens Lene holder på maven og vælger farver.

Scene 7: Fra depression til accept – nutid.

Barnaby opklarer endnu et mord inde bag fjernsynsskærmen, samtidig med at Morten og Lene så småt finder deres stemmer og hinanden igen.

MEKANIKKEN

Der er to aspekter af *Tabet* som understøttes af mekanik. Det ene aspekt er, at man i scenariet ikke taler om, hvem barnet er. Det andet aspekt omhandler sorgens fysiske påvirkning, hvor spillerne vil give hinanden fysiske påvirkninger, der afspejler karakterernes sindstilstand.

VI TALER IKKE OM DET

Sorg altid er personlig. Det er en uhåndgribelig ting, som man ikke rigtig kan tale om eller beskrive. Morten og Lene taler ikke om hvad der er sket. Spilmekanisk betyder det, at det ikke er tilladt for spillerne at beslutte (i) hvem barnet var, (ii) hvorfor barnet ikke er der mere og (iii) hvem der bærer skylden for hvad end, der er sket. Reglen hedder: **Man taler ikke om det barn der var.**

I fortidsscenerne kan Yngre Morten og Yngre Lene sagtens tale om det barn der er på vej, og nutidsMorten og -Lene kan også kommentere på forventninger, men der må i løbet af spillet ikke defineres noget om hvem barnet virkeligt var og hvad der virkeligt skete.

FYSISK SPIL

Fysisk kontakt mellem spillerne er en central mekanik i *Tabet*. *Den der ikke er der mere* og *Tabet* kan begge hænge sig på Morten og Lenes skuldre, skubbe til dem, trække dem fra hinanden, og lignende. Det fysiske spil tjener til at understrege den funktion, som *Den der ikke er der mere* og *Tabet* har i fortællingen: nemlig henholdsvis at understrege tomrummet imellem Morten og Lene, og lægge vægt på det liv, Morten og Lene ikke lever længere. Retningslinjer for mekanikken står i rollebeskrivelserne for *Tabet* og *Den der ikke er der mere*. Det er også vigtigt at spillerne er forberedt på det fysiske element i scenariet, så tal med dem om det inden i går i spil, og sørg for at bruge opvarmningsøvelserne.

Selv brugen af det fysiske spil er meget op til spillernes egen fingerspidsfølelse og hvordan de læser hinandens spil. Der er uddybende kommentarer til det i henholdsvis *Tabets* og *Den der ikke er der meres* rollebeskrivelser. Som **eksempler** på måder at anvende fysisk spil kan nævnes, at *Tabet* kan hænge sig på

Mortens eller Lenes skuldre, når de føler sorg, eller skubbe og slå blødt til dem, når de skændes. Modsat kan *Den der ikke er der mere* både trøste, ved for eksempel at holde nogens hånd, eller forsøge at få mor og far til at blive sammen ved at klamre sig til en af benet af den, der er ved at gå.

Spillerne ikke udøver vold på hinanden, blot moderat fysisk pres (for at låne en eufemisme fra torturens perverse begrebsverden). Du kan som spilleder give dem lidt coaching inden scenariet starter, men derefter er det op til spillerne at læse hinanden under spil.

ROLLERNE

Der er fire roller i *Tabet*: Lene, Morten, Tabet, og Den der ikke er her længere. De hører sammen, to og to.

OM MORTEN OG LENE

Morten

Morten er præst og **var** en rolig mand. Tabet har gjort ham konfliktsky i en sådan grad, at det vender sig i ham blot ved tanken om konfrontation. Han har mistet troen på Gud og troen på sig selv. Hvor han før roligt håndterede svære situationer bliver han nu febrilsk og usikker. Morten har mistet sin ro, sin selvtillid og sin tro.

Lene

Lene er HR-chef i en større virksomhed og **var** boblende af glæde og livslyst. Nu er hun i stedet vred og blind overfor andre. Hun er direkte, aggressiv og ved hvad hun vil, men har mistet sin humor, sit overskud og glæden ved de små ting. Hvor hun før gjorde andres liv lidt lysere gør hun nu sit eget mørkt.

MORTEN OG LENE SOM KOMMENTATORSPOR

I fortidsscenerne fungerer Morten og Lene som et kommentarspor. De sidder på sidelinjen og kommenterer handlingen i fortidsscenerne men de kan ikke påvirke handlingen. I stedet kan de give kontrast til yngre Mortens og yngre Lenes glæde over det liv, som de tror, venter på dem.

TABET OG DEN DER IKKE ER DER MERE

Tabet

En af scenariets to metaroller. Tabet fremhæver alle de ting, der nu er forandret imellem Morten og Lene. Det er Tabet der kommenterer, når der igen er sigende tavsheder imellem Morten og Lene over middagsbordet, og det er Tabet der hænger sig tungt på Mortens skuldre når Lene vil indrette det gamle børneværelse til kontor. Tabet udgør den tomhed, der nu findes mellem Morten og Lene.

Den der ikke er der mere

Den der ikke er der mere er de rester, der stadig er tilbage af barnet i Morten og Lenes liv. Det er påmindelsen om de mennesker, Morten og Lene plejede at være. Det er gråden når far og mor skændes, men også den lille varme hånd, der kryber ind i ens egen når man er mest ked af det. Hvor *Tabet* tjener til at fremhæve tomheden mellem Morten og Lene, er *Den der ikke er der mere* en mere bittersød rolle, som både vækker sorg men også gode minder.

YNGRE MORTEN OG YNGRE LENE

I de tre fortidsscener spiller *Tabet* og *Den der ikke er der mere* yngre-Morten og yngreLene. Rollerne, ligesom fortidsscenerne, er præget af uskyld og livsglæde. YngreMorten og yngreLene er en kontrast til nutidsMorten og -Lene og det liv, der leves i nutiden.

CASTING

Morten

Giv enten Morten til den mest højtlydte spiller eller den mindst stærke spiller, alt efter hvad du tror behøves. Rollen kan både bruges til at dæmpe en spiller, som ellers vil tage for meget plads, og til at sikre at en usikker spiller bliver taget med igennem scenariet og aktiveret igennem samspillet med Lene.

Lene

Lene kan gives til de fleste spillertype, men lad være med at caste den mest højtlydte spiller som hende – spilleren kommer potentielt til at tage for meget plads. Overvej eventuelt en spiller som er hurtig i replikken uden at være højtråbende.

Tabet

Tabet bør gives til den spiller, som er mest vant til at være spilleleder. Det er en rolle der kræver overblik og fingerspidsfornemmelse for ikke at komme til at bryde scenernes flow. Sørg samtidig for at det er en person, som de andre spillere virker sikre med, da Tabet vil komme til at have en del fysisk kontakt med specielt Morten og Lene.

Den der ikke er der mere

Bør gives til den spiller, der er mest hooked på at spille lowkey rollespil og komme med dramatiske, men underspillede replikker på de rigtige tidspunkter. Spilleren skal være god til at læse scenerne og spille subtilt. Overvej at caste den mest erfarne spiller.

SPILLEDERS ROLLE

Som spilleleder er din primære opgave at sætte og cutte scener. Tabet består kun af syv skarpe scener. Der er en klar indgangsreplik, som starter scenen og sætter temaet for den scene. Det er din opgave at sørge for spillerne er ordentligt briefede når der går ind i scenen, og så sætte den indgang. Spillerne har ret bred definitionsmagt når scenen først kører, og din primære opgave er at finde et godt punkt at klippe scenen på.

AT CUTTE SCENER

Tabet er et scenarie, hvor der skal være plads til at spillerne selv kan tolke. Der bør også gå igen i den måde du cutter scenerne på. Der er ikke grund til at spille scenerne helt til ende. Forsøg i stedet at klippe, når scenen når et punkt, hvor det er klart, hvordan den vil ende. Det er federe at klippe lige efter der er blevet sagt undskyld, end det er efter de to parter har krammet hinanden og alt er godt.

OPVARMNING

Læg ud med tale lidt med spillerne om sorg og forklar dem scenariets præmis om tab. Gennemgå kort sorgstadierne og forklar, at spillerne kommer til at udspille overgangene mellem stadierne.

Scenariet anvender fysisk kontakt som mekanik. Derfor skal spillerne også varmes op til at komme i kontakt med hinanden.

#1: Lad dem derfor hilse på hinanden, og langsomt blive mere trygge ved hinanden. Bed dem først om at give hånd, formelt, som om det er første gang de mødes. Få dem derefter til at hilse på hinanden, som om det er gamle venner, med et hjerteligt håndtryk. Til sidst, få dem til at hilse på hinanden, som var de bedste venner, med et kram.

#2: Næste skridt handler om at få spillerne på samme bølgelængde. Bed spillerne om at stå i en cirkel, hvor de samme skal tælle til 15. De må ikke koordinere imellem sig, de skal tælle højt, og hvis to eller flere kommer til at sige det samme tal samtidigt startes der forfra.

#3: Tredje og sidste del af opvarmningen handler om at få spillerne til at have de rigtige associationer i forhold til scenariet. Læg ud med at bede dem om at fortælle om den vigtigste person eller genstand (kan også være et kæledyr) i deres liv. De behøver ikke tage udgangspunkt i dem selv, men må gerne bare finde på. Spørg ind til hvordan personen eller genstanden påvirker deres hverdag, hvad de gerne vil, og den måde hvorpå de ser dem selv. Spørg så hvordan deres liv ville se ud, hvis de mistede den person eller genstand? Hvad ville forandre sig? Hvad ville forblive det samme?

I er nu klar til at spille.

SCENEKATALOG

1. FRA BENÆGTELSE TIL VREDE

Hjemme i Mortens og Lenes samtalekøkken. Den tomme trip-trap stol står i hjørnet.

Morten har endnu engang købt ind til aftensmad til tre, Lene som står for madlavningen har netop opdaget det. *Den der ikke er der mere* sidder på køkkenbordet og ser på. *Tabet* står i vejen foran køleskabet.

Scenen starter, når Lene kigger i indkøbsposen og ser tre fiskefileter, ikke to. "*Har du købt tre igen?*"

2. UNDFANGELSEN

YngreMorten og yngreLene ligger nøgne og svedende i sengen. Inde i yngreLenes livmoder har en enkelt spermatozo trængt ind i et æg; undfangelsen er indtruffet.

For enden af sengen står Morten og Lene og ser på dem.

Scenen starter med yngreLene, der siger "*Jeg tror, der var gevinst.*"

3. FRA VREDE TIL FORHANDLING

Indkøb af kontormøbler i IKEA. Men det handler jo ikke om kontormøbler.

Morten og Lene kan ikke blive enige om farven på kontorstolen [Volmar]. *Tabet* sidder i en blå af slagsen og snurrer rundt. *Den der ikke er der mere* hopper i sofaen ved siden af, og prøver at få opmærksomhed. Imellem dem er et hvidt skrivebord [Micke].

Scenen starter med Lene, der ser på Morten, og udbryder "*Men hvilken farve kan du li'?*"

4. JEG ER GRAVID

Hjemme. Badeværelset. YngreLene sidder med den hvide graviditetstest i hånden og ser op på yngreMorten. Smilet breder sig på hendes ansigt. NutidsMorten og -Lene ser på fra kanten af badekarret. YngreLene udbryder: "*Den er blå.*"

5. FRA FORHANDLING TIL DEPRESSION

Stearinlys. Hvid dug. Andre til at tage opvasken. Ingenting at tale om.

Morten og Lene er ude og spise. En date. Et forsøg på at vende tilbage til et rigtigt liv. Men de har intet at tale om. Igen og igen forsøger de begge at starte samtalen op. *Tabet og Den der ikke er der mere* sidder ved nabobordet med hver deres dessert.

Morten ser på Lene. Scenen starter, da Morten pludseligt lidt for højt udbryder "*Hvad er det så, du vil ha' ud af livet?*"

6. INDRETNING AF BØRNEVÆRELSE

Der males i det kommende barneværelse. YngreMorten svinger penslen mens yngreLene holder sig på maven og ser på. Et lysegrønt penselstrøg strækker sig henover hendes mave. YngreMorten har maling på næsen.

Morten og Lene sidder i et hjørne og piller i en kasse med endnu ubrugt legetøj.

YngreLene ser på yngreMorten "*Hvad skal vi kalde den, hvis det bliver en dreng?*"

7. FRA DEPRESSION TIL ACCEPT

Lørdag aften. Opvasken er taget. Barnaby i fjernsynet. Morten og Lene i sofaen. *Den der ikke er der mere* sidder mellem Morten og Lene. *Tabet* ser på fra en lænestol.

Barnaby er netop blevet præsenteret for et nyt lig. I stuen er Morten og Lenes forhold måske på vej tilbage til livet. Scenen starter da Lene rækker indover *Den der ikke er der mere* og tager Mortens hånd. Lene spørger "*Skal vi blive sammen?*"

SLUT

FOROMTALE

I det andet rum vågner printeren til live og begynder at spytte specialet ud, side for side. Hun strækker sig. Rejser sig fra computeren. Går hen bag ham. Han smiler. Lægger præstekjolen fra sig. Følger efter hende ind i soveværelset.

Syv år senere. Trip-trap-stolen står der bare. Tom aften efter aften. Blød jazz lyder fra anlægget. Døren til barneværelset er lukket. Morten og Lene spiser aftensmad i tavshed.

Tabet handler om sorg; om det man mister, når man mister sig selv, og om de tab, man ikke taler om. De tab, der gør for ondt. De tab, som kostede mere end man kan sætte ord på. Og om hvordan man måske kan komme ud på den anden side af sorgen. Scenariet fokuserer på at lade det usagte forblive usagt, og lader størstedelen af fortællingen udspille sig i de enkelte spilleres egne hoveder. Fysiske virkemidler understøtter de enkelte scener, for *Tabet* kan virkelig hænge tungt på dine skuldre og nogle gange er smerten et slag i maven.

Varighed: 2 timer

Antal spillere: 4 + 1 spilleleder

Genre: Hverdagstragedie med lyspunkt til slut.

Spillertype: For spillere, der kan lide selv at digte videre på historien, som nyder en knugende fornemmelse i maven, og som ikke er bange for at spille abstrakte begreber. Mekanikken rummer fysiske elementer, men ingen vil komme til skade.

Spilledertype: Spilleleder er både instruktør og forløser. Du sætter og klipper scener, pacer spillerne og forsøger at hjælpe Morten og Lene med at rejse sig som Fugl Fønix fra asken og lægge *Tabet* bag sig.

Om forfatteren: Peter Fallesen kan godt lide at beskue verden fra skæve vinkler. Med sine scenarier forsøger han at efterlade mærker på spillerne. For tiden henter han sin inspiration fra bl.a. instruktørerne Pedro Almodóvar og Jim Jarmusch og forfatterne Josefine Klougart og Christina Hesselholdt.

MORTEN

Morten kan huske det øjeblik, hvor Gud forlod ham. Han sad alene på barnesengen. Lene arbejdede endnu en gang sent. Lejligheden var så stille. Det var som om stilheden trængte ind i ham. Den kerne af ro, hans tro hvilede på, forsvandt. Tilbage var intet. Tomhed.

Morten er præst og var en rolig mand. Tabet har gjort ham konfliktsky i en sådan grad, at det vender sig i ham blot ved tanken om direkte konfrontation. Han har mistet troen på Gud og troen på sig selv. Hvor han før roligt håndterede svære situationer, bliver han nu febrilsk og usikker. Passivaggressive udbrud har erstattet den gamle handlekraft.

Hvor Lene er blevet et hårdt projektil, som skærer igennem sine omgivelser og menneskerne omkring hende, glider Morten i stedet af på sine omgivelser og efterlader små spydige mærker. Han ved ikke længere hvorfor de er sammen. Men han ved det er værre at være alene.

Morten har mistet sin ro, sin selvtillid og sin tro.

MORTEN SOM KOMMENTARSPOR

Det gør fysisk ondt for Morten af se tilbage på fortiden. Billeder og minder skærer i sjælen. Men de bliver ved med at vende tilbage. Igen og igen.

Morten og Lene står udenfor fortiden og kigger ind. De kan kommentere, diskutere og skændes med hinanden. Fortiden kan ikke ændres, men Morten og Lene kan se den i nutidens smertende lys.

I **fortidsscenerne** fungerer Morten som kommentator sammen med Lene. Fortidsscenerne tjener til at uddybe hvad det er, Morten og Lene har mistet, samtidig med de kan forholde sig til det.

Man kan: Kommentere, diskutere, analysere, reflektere, skændes

Man kan ikke: Fysisk blande sig eller ændre det der sker

LENE

Lene kan huske, da hun mistede sit smil. Alle fortalte hende, at hun skulle tage fri fra arbejde i nogle uger. "Tag den tid du behøver." Men hjemmet følte tomt, og Morten var alt for stille. Så hun tog på arbejde. Besvarede mails. Tog til møder. Og midt imellem diskussioner om fyringsrunder og efteruddannelse skete det. Smilet forsvandt.

Lene er HR-chef i en større virksomhed og var boblende af glæde og livslyst. Nu er hun i stedet vred og blind overfor andre. Hun er direkte, aggressiv og ved hvad hun vil, men har mistet sin humor, sit overskud og glæden ved de små ting. Hvor hun før gjorde andres liv lidt lysere, gør hun nu sit eget mørkt.

Hvor Morten har trukket sig ind i sig selv, har Lene i stedet gjort sig hård. Hun skærer sig igennem andre mennesker for at nå sine mål. Andre er brikker i et spil, og kan slås af spillepladen om nødvendigt. På nær Morten. Lene ved ikke hvorfor de er sammen længere. Men hun ved, at på trods af de hårde ord imellem dem, ville det være værre at være alene.

Lene har mistet sit lyse sind.

LENE SOM KOMMENTARSPOR

Det gør fysisk ondt for Lene af se tilbage på fortiden. Billeder og minder skærer i sjælen. Men de bliver ved med at vende tilbage. Igen og igen.

Morten og Lene står udenfor fortiden og kigger ind. De kan kommentere, diskutere og skændes med hinanden. Fortiden kan ikke ændres, men Morten og Lene kan se den i nutidens smertende lys.

I **fortidsscenerne** fungerer Morten som kommentator sammen med Lene. Fortidsscenerne tjener til at uddybe hvad det er, Morten og Lene har mistet, samtidig med de kan forholde sig til det.

Man kan: Kommentere, diskutere, analysere, reflektere, skændes

Man kan ikke: Fysisk blande sig eller ændre det der sker

DEN DER IKKE ER DER MERE

Far og mor plejede at kramme hinanden mere. Og tale sammen, når vi spiste aftensmad. Jeg kunne specielt godt li' spaghetti med kødsovs. Men nu, hvor de ikke længere kan se mig, er det alt sammen anderledes. Det gør ondt at se dem være sådan overfor hinanden. Men jeg kan ikke forlade dem. Ikke endnu. De vil ikke give slip.

Den der ikke er der mere er de rester, der stadig er tilbage af barnet i Morten og Lenes liv. Det er påmindelsen om de mennesker, Morten og Lene plejede at være. Det er gråden, når far og mor skændes, men også den lille varme hånd, der kryber ind i ens egen, når man er mest ked af det. *Den der ikke er der mere* er en bittersød rolle, som både vækker sorg og gode minder.

Morten og Lene kan hverken se dig eller *Tabet*, men I kan begge tale til dem og røre ved dem. Brug den fysiske kontakt til at formidle følelser og stemninger. For eksempel ved at holde far i hånden, når han er ked af det, eller klamre sig til mors ben, når hun prøver at forlade et skænderi. Gråd er også altid et interessant virkemiddel. Derudover kan du og *Tabet* også tale og skændes med hinanden.

YNGRE MORTEN

I fortidsscenerne spiller du en yngre udgave af Morten, fra tiden før sorgen gjorde sit indtog i Morten og Lenes liv. Morten havde en ro over sig den gang. En fastforankret tro på Gud og det gode i andre mennesker. Morten og Lene var unge, lykkelige og verden lå foran dem.

Fortidsscenerne fungerer som en kontrast til det liv, Morten og Lene lever i dag, og som små åndehuller i den tragiske fortælling. Scenerne mellem yngre Morten og yngre Lene skal være korte og fine.

TABET

Min tilstedeværelse hænger uendeligt tungt imellem dem. Deres minder om alt det, de har tabt, tvinger dem dybere ned i de polstrede sæder. Og jeg står bag dem, og lægger presset på deres skuldre. I hvert af deres vågne øjeblikke står jeg bag dem, og minder dem om alt det, de har tabt. Selv i deres drømme kan de ikke finde ro.

Tabet er den rolle, der fremhæver de ting, der nu er forandret mellem Morten og Lene. Det er Tabet, der kommenterer, når der igen er sigende tavsheder på tværs af middagsbordet, og det er Tabet der hænger sig tungt på Mortens skuldre når Lene vil indrette det gamle børneværelse til kontor. Tabet udgør den tomhed, der nu findes mellem Morten og Lene.

Morten og Lene kan hverken se dig eller *Den der ikke er der mere*, men I kan begge tale til dem og røre ved dem. Brug den fysiske kontakt til at formidle følelser og stemninger. For eksempel ved at lægge vægt på Mortens skuldre, når han føler skyld, eller skubbe og puffe til Lene når hun og Morten skændes. Råb og ikke for hårde slag er også altid interessante virkemiddel. Derudover kan du og *Den der ikke er der mere* også tale til og skændes med hinanden.

YNGRE LENE

I fortidsscenerne spiller du en yngre udgave af Lene, fra tiden før sorgen gjorde sit indtog i Morten og Lenes liv. Lene havde en livsglæde over sig den gang. Hun var målrettet, men med overskud til et smil og en hjælpende hånd til andre mennesker. Morten og Lene var unge, lykkelige og verden lå foran dem.

Fortidsscenerne fungerer som en kontrast til det liv, Morten og Lene lever i dag, og som små åndehuller i den tragiske fortælling. Scenerne mellem yngre Morten og yngre Lene skal være korte og fine.