



Under Regnbuen

Et Særimner-scenarie af Nina Runa Essendrop





Kære spilleleder

Velkommen til Under Regnbuen.

Scenariet er en adaptation af "Trolldmanden fra Oz". Det handler om tre væsner, der søger efter noget, som de måske allerede har, men som de tror, at de mangler. Den ene vil være smuk, den anden klog og den tredje spændende.

De bliver sendt ud på en rejse for at finde Trolldmanden, som kan opfylde deres ønsker, hvis de altså er villige til at ofre alt, hvad de er og alt hvad de kender. På vejen møder de væsner, som vil prøve få hovedpersonerne til at tvivle på sig selv. Men hvor de før var alene, har de nu hinanden og det kan måske give dem styrke til at acceptere sig selv, som de er.

Under Regnbuen foregår i et abstrakt univers lidt ligesom dem man finder i eventyr eller børnebøger.

Scenariet består af fem scener, hvoraf den første er en indledning og den sidste en afslutning.

Scenariet gør brug af to virkemidler, som har til formål at kropsliggøre hovedpersonernes venskab og deres usikkerhed.

Der er en workshop før spillet, hvor teknikkerne afprøves. Scenariet afsluttes med en kort drømmerejse.

Scenariets eneste rekvisitter er tre stole eller et bord, som er solide nok til, at man kan stå på dem og en musikafspiller.



Rollerne

Rollerne har intet navn, intet køn og ingen alder. De har ikke så meget andet end et brændende ønske om at være noget andet, end de er og en dyb følelse af ensomhed.

Hovedpersonerne og alle andre i scenariets univers bliver omtalt som væsner. Men hvad det er for en slags væsner, hvor meget de ligner mennesker og hvad det præcist er for et univers, de befinder sig i, er ikke så vigtigt. Det vigtige er spillernes oplevelse af ensomhed og venskab igennem scenariet. Hvis hovedpersonerne har brug for en måde at omtale hinanden på, kan de omtale hinanden som "den".

De skrevne roller findes til sidst i scenarieteksten.

Virkemidler



Der er to primære virkemidler i Under Regnbuen.

Det ene er fysisk **nærhed** mellem spillerne, der viser hvor stærkt venskabet og tilliden er mellem hovedpersonerne.

Det andet handler om, hvorvidt hovedpersonernes **usikkerhed** vinder over deres venskab, når hovedpersonerne i de tre midterste scener konfronteres med en fjendtlig omverden. Det foregår i praksis ved, at spillederen fysisk prøver at påvirke spillerne til at stå hver for sig, når scenen slutter. Men hvis spillerne rører ved hinanden, står hovedpersonerne sammen og lader sig ikke manipulere med.

Nærheden

Nærheden handler om berøring. Når spillerne rører ved hinanden, holder hovedpersonerne sammen. Den fysiske nærhed mellem spillerne er i fiktionen et billede på hovedpersonernes voksende venskab. Med dette venskab følger selvværd for den enkelte hovedperson. Når de har hinanden, kan de modstå omverdenens hån og overvinde deres egen usikkerhed. De kan begynde at tro på, at de er gode nok, som de er.

Eksempel

En af hovedpersonerne har søgt ly under Den Regnbuefarvede Paraply, mens en af de andre står ude i regnen og ikke tør komme tættere på. Spilleren, hvis hovedperson står under paraplyen, rækker hånden ud til den anden. Da den anden spiller tager hånden, bliver dennes hovedperson lidt modigere og tør vove sig ind under Den Regnbuefarvede Paraply.

Berøringen kan være små ting som at holde i hånden eller lægge en hånd på en andens skulder. Det er ikke så vigtigt præcist, hvordan det foregår. Det er den tillid, der skabes ved at turde være fysisk tætte, som er det vigtige. Den skal give spillerne en kropslig oplevelse af hovedpersonernes rejse fra akavet, ensom, indelukket sårbarhed, til trygt, tæt fællesskab.

Det er vigtigt at spillerne går langsomt frem, for rejsen mod tilliden er mere spændende end endemålet. Der kan være tilbagefald undervejs. Hvis den ene mister troen på de andre, må tilliden opbygges på ny. Det er ingen selvfølge, at de får opbygget et stærkt venskab.

Opsummering

- Når spillerne rører ved hinanden betyder det, at deres roller stoler på hinanden og holder sammen.
- Den fysiske nærhed og det venskab, det repræsenterer, opbygges langsomt. Det er ikke let for hovedpersonerne at stole på andre og når de konfronteres med en fjendtlig omverden, kan de nemt miste troen på sig selv og deres venskab.



Usikkerheden

I de tre midterste scener bliver hovedpersonerne mødt af en fjendtlig omverden, som prøver at få dem til at tvivle på sig selv. Omverdenens pres vises ved, at spillerne i hver af de midterste scener har **slutpositioner**, der afgør, om hovedpersonerne bukker under og mister troen på sig selv, eller om de formår at stå imod. Slutpositionerne er konkrete placeringer i lokalet, som f.eks. at stå ved den ene væg eller at sidde på gulvet. Spillederen simulerer omverdenens pres ved at prøve at trække spillerne i retningen af den slutposition, der betyder at hovedpersonerne bukker under.

For at spillerne kan nå den slutposition, der betyder at hovedpersonerne har stået imod, skal de røre ved hinanden.

Spillerne skal som udgangspunkt følge spillederens fysiske opfordringer, med mindre de rører ved en af de andre spillere.

De spillere, som når til den slutposition, hvor hovedpersonerne modstår omverdenens pres, starter den næste scene med at stå sammen og holde hinanden i hånden.

Spillere, som ender med den slutposition, hvor hovedpersonen bukker under, vil starte den næste scene med at stå alene lidt fra de andre.

Eksempel

I scenen med Haven er slutpositionen, hvor hovedpersonerne står imod, at stille sig op på et bord eller på stole. Slutpositionen, hvor en hovedperson ender scenen alene, er at sidde nede på gulvet.

Hovedpersonerne er i Haven, hvor et af De Smukke Væsner fortæller dem, hvor ligegyldige de er. To af spillerne tager hinanden i hånden og deres hovedpersoner svarer væsnet igen. Den sidste hovedperson tager væsnet ord til sig. Spilleren får tilbudt de andres hænder, men tager ikke imod dem. Hans hovedperson er for usikker. Spillederen trykker forsigtigt spilleren ned, indtil denne sidder på gulvet. Spilleren er dermed endt alene i denne scene. De andre to spillere når op på et bord og ender derfor scenen sammen.

Når du som spilleleder prøver at få en spiller til f.eks. at sætte sig ned, er det ikke meningen at du fysisk skal tvinge vedkommende. Du kan lægge en hånd på spillerens skulder og lægge lidt vægt på, indtil spilleren følger med.

Opsummering

- I de midterste scener er det slutpositionerne (en placering i rummet), der viser om hovedpersonerne står imod eller bukker under for omverdenens pres.
- Omverdenens pres vises ved, at spillederen prøver fysisk at påvirke spilleren til at ende med den slutposition, som betyder at hovedpersonen bukker under.
- Hovedpersonerne kan stå imod omverdenens pres, hvis de står sammen, dvs. spillerne behøver ikke at følge spillederens fysiske opfordringer, hvis de rører ved hinanden.



Workshoppen

Giv spillerne god tid til hver af øvelserne.

Start med at uddele rollerne og forklare virkemidlerne.

Første øvelse - Fokus på kroppen:

Bed spillerne om at gå rundt, mærke deres krop, lægge mærke til lugte og lyde, hvad de ser og føler. De skal prøve på ikke at fokusere på de tanker, der kommer, men på de følelser der opstår. Så skal de tænke på deres rolle og begynde at finde små bevægelser, der passer til de følelser, der er i rollen. Ensomhed, længsel, usikkerhed og rollens gode sider.

Anden øvelse - Øve nærheden

Spillerne står i en cirkel med lukkede øjne. De strækker hænderne frem og undersøger forsigtigt hinandens hænder. Når de begynder at føle sig trygge, kan de rykke længere frem mod de andre. Hvis de føler sig utrygge, kan de rykke længere væk.

Tredje øvelse - Øve nærheden som værn mod usikkerheden

Spillederen starter med at skubbe forsigtigt til en spiller, som følger med uden modstand. Efter et øjeblik kan de andre spillere række ud og få kontakt til den spiller, der bliver skubbet rundt. Når der er fysisk kontakt mellem spillerne, kan den spiller, som bliver skubbet, begynde at stå imod. Øvelsen gentages til alle spillere har prøvet at lege med at følge med og stå imod.

Fjerde øvelse - Ensomheden

Spillerne fordeler sig på gulvet. De skal tænke på deres karakter. Hvordan den har været ensom hele sit liv. Hvordan den gerne vil være som andre, vil beundres og elskes, så den ikke er ensom mere. Så skal de prøve at forestille sig følelsen af ensomhed og prøve at lægge sig, så følelsen bliver kropsligt forstærket.



Scenerne

Scenariet består af fem scener, som er fastlagt på forhånd.

Den første scene er en indledningsscene, hvor hovedpersonerne sendes af sted på deres rejse.

I de tre midterste scener konfronteres hovedpersonerne med omverdenen i form af henholdsvis de smukke, kloge og spændende væsner. Disse scener har ikke et fastlagt forløb, men handler om hovedpersonernes møde med de væsner, som de beundrer.

I den sidste scene stilles spillerne over for valget, om de vil have deres ønsker opfyldt eller forblive, som de er.

Under hver scene er der forslag til musik. Musikken kan findes på Itunes store.

Spillerne skal før spilstart vide at:

- Scenariet handler om hovedpersonernes rejse fra ensomhed og usikkerhed mod fællesskab og selvværd. Det spændende ligger i karakterenes indre kamp. Spillerne må lade hovedpersonerne gøre det svært for sig selv.
- For at hovedpersonerne kan overvinde usikkerheden, må de stå sammen. Spillerne kan ikke opnå den slutposition, der betyder at hovedpersonerne har stået imod omverdenens pres, med mindre de rører ved hinanden.





Den Regnbuefarvede Paraply

Torvet er øde. Det regner. Dråberne udvisker farverne og gør alle omrids tågede. Men midt i den grå, kolde og våde verden daler en kaskade af strålende farver langsomt mod jorden. Det er en stor, regnbuefarvet paraply. Her mødes de tre hovedpersoner for første gang, mens de søger ly for regnen.

Handling

Scenariet starter, da de tre hovedpersoner mødes under en stor regnbuefarvede paraply.

Når hovedpersonerne har haft lidt tid til at lære hinanden at kende, hvirvles paraplyen pludselig op af et vindstød og de tre hovedpersoner hvirvler med.

Paraply og hovedpersoner lander i en stor bunke på en øde gade. Solen titter frem og tågen letter.

Damen Med Paraplyen finder hovedpersonerne. Det er hendes paraply. Som tak for at have fundet den fortæller hun hovedpersonerne om Troldmanden som kan opfylde deres ønsker.

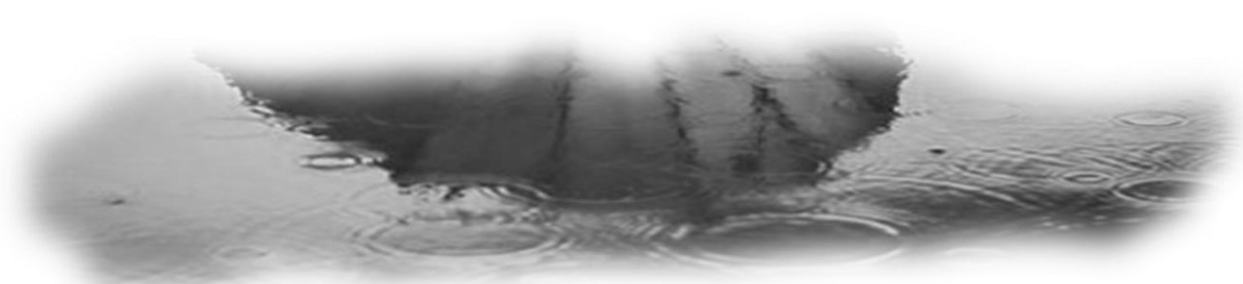
Alt hvad hovedpersonerne skal gøre er at følge den glitrende, gule vej som vil føre dem til Troldmandes hus.

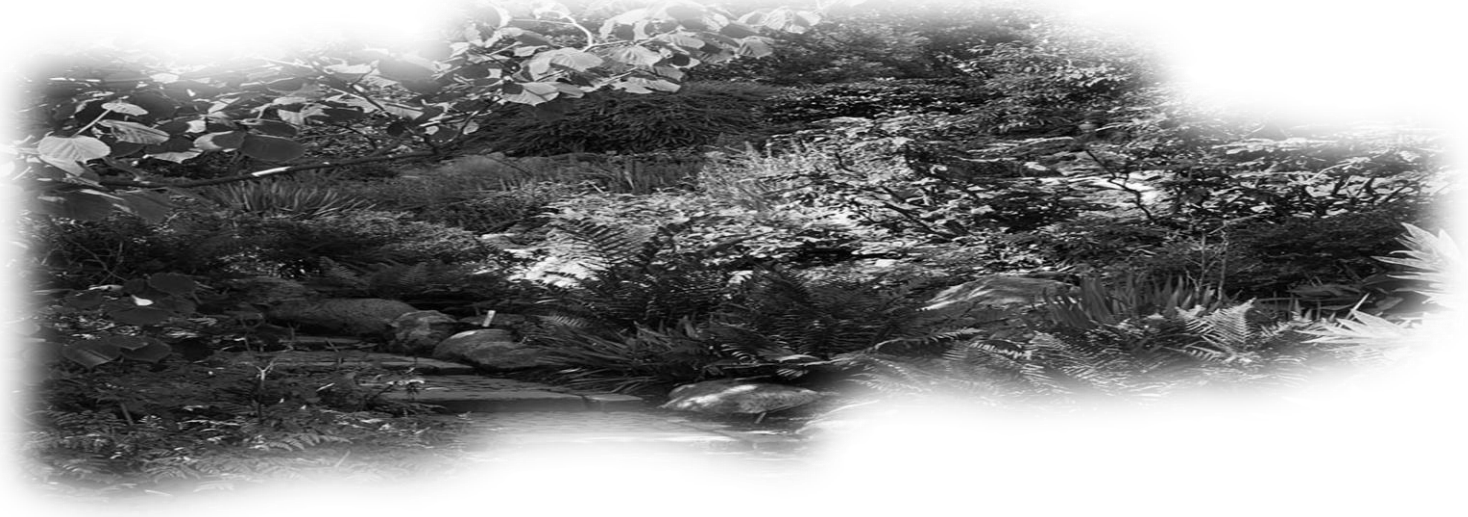
Startpositioner

Spillerne starter med at stå lidt fra hinanden og kan rykke tættere sammen, når hovedpersonerne begynder at lære hinanden at kende.

Musik forslag

Lied Der Moskwa, Georg Pommer, Edition Roncalli - Circusmusik





Haven

Haven er tung af dufte, men De Smukke Væsner danser så let, at deres fødder knap nok rører græsset. Deres latter klinger som klokker og deres røde hår gnistre i solen. De er et berusende syn, men samtidig får deres lethed og ynde hovedpersonerne til at føle sig tunge og klodsede. Det er det, De Smukke Væsner lever for. Jo mere de kan nedgøre andre, gøre dem grimme, tunge og klodsede, des mere skinner de selv ved sammenligningen.

De Smukke Væsner

Da hovedpersonerne har fulgt den glitrende gule sti et lille stykke ind i Haven, får et af De Smukke Væsner får øje på dem og prøver at jage dem væk.

Det Smukke Væsen kan sige ting som: "Grimme væsner, hvad laver I her? I pletter vores smukke have med jeres ækelhed! Væsner som jer, der ikke er smukke, har ikke noget at gøre her. I er i vejen. I er værdiløse. I burde ikke leve. Uden skønhed er man ingenting!"

Startpositioner

Spillerne bliver placeret sammen et sted i lokalet. Et stykke fra dem står tre stole eller et bord.

Slutpositioner

Hvis mindst to af spillerne kommer op på bordet eller stolene, slutter de scenen sammen.

Hvis en eller flere af spillerne bliver sat ned på gulvet af spillederen, slutter de scenen alene.

Musik forslag

Gypsy, Ronan Hardiman, Michael Flatley's Lord of the Dance





Biblioteket

Luften af tæt og tung af støv. På høje stabler af bøger troner De Kloge Væsner, mens de i kringlede, lange sætninger, råbende over den støvede tomhed mellem bunkerne af bøger, diskuterer alle verdens emner. De finder aldrig svar, for de bruger alle deres tunge argumenter til at skyde de andres teorier ned, så de selv kan rejse sig skinnende som diskussionens vinder.

De Kloge Væsner

Da hovedpersonerne har fulgt den glitrende gule sti et lille stykke ind i Biblioteket, begynder et af De Kloge Væsner råbende at stille dem spørgsmål, som de umuligt vil kunne svare på.

Det Kloge Væsen kan sige ting som: "I dernede, svar mig på dette her. Hvorfor er solen blå? Hvad er kvadratrod af 2875493 divideret med 7398625,3? Ved I ikke det? I ved ikke noget som helst, der er værd at vide? Biblioteket er kun for kloge væsner! I hører ikke til her!"

Startpositioner

Spillerne bliver placeret i den ene ende af rummet. Spillere, som sluttede forrige scene sammen, starter med hinanden i hænderne. Spillere, som sluttede forrige scene selv, starter lidt væk fra de andre.

Slutpositioner

Spillerne skal i løbet af scenen langsomt forsøge at bevæge sig fra den ene ende af lokalet til den anden.

Hvis mindst to af spillerne når over til lokalets anden ende, slutter de scenen sammen.

Hvis spillederen trænger en eller flere af spillerne tilbage til den væg, hvor de startede, slutter de scenen alene.

Musik forslag

Stabat Mater: Stabat Mater Dolorosa, Lesley Garrett London Session Orchestra & Paul Daniel, 100 bedste Relaxing Classics





Cafeen

Larm og sød røg fylder luften i Den Trendy Cafe. Der er kunst på væggene, kunst i loftet, kunst i gulvet og hvert enkelt af de små runde borde er unikke og et kunstværk i sig selv. De interessante væsner styrer målrettet rundt mellem bordene. Aldrig stille, aldrig i ro. Hver har sin egen personlige stil, sine personlige meninger og hver især gør de alt, hvad de kan, for at blive set og anerkendt.

De Spændende Væsner

Da hovedpersonerne har fulgt den glitrende gule sti et lille stykke ind i Cafeen, får et af De Spændende Væsner øje på dem og fanger dem med en masse pralende snak om sig selv.

Det Spændende Væsen kan sige ting som: "Hvem er I? Lige meget. Nu skal I høre om mig! Kan I se det bord derhenne? Det har jeg lavet! Det er mig, der har opfundet konceptet "Bord". Før jeg fandt på det, var der ingen borde! Har du opfundet noget! Jeg har opfundet månen! Og jeg har også fløjet dertil. Tredives gange! På fem minutter! Har I gjort noget? Noget der er særligt? Ha! Det har alle da gjort! Det har jeg allerede gjort tusinde gange!"

Startpositioner

Spillerne placeres midt i lokalet. Spillere, som sluttede forrige scene sammen, starter med hinanden i hænderne. Spillere, som sluttede forrige scene selv, starter lidt væk fra de andre.

Slutpositioner

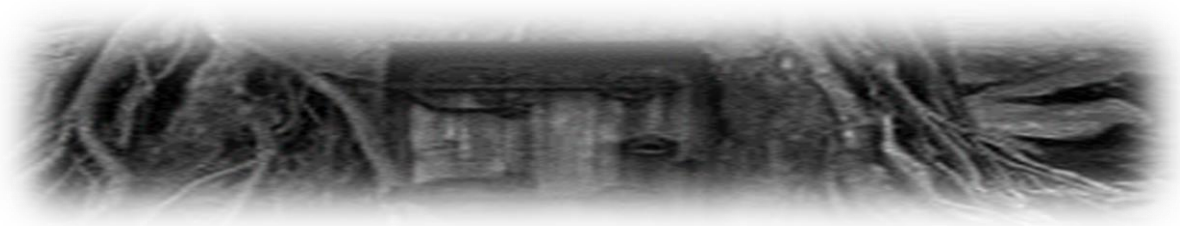
Hvis mindst to af spillerne stiller sig i en cirkel med hinanden i hænderne, slutter de scenen sammen.

Hvis en eller flere af spillerne bliver presset ud til en af væggene af spillederen, slutter de scenen alene.

Musik forslag

Zydeko, Cirque du Soliel, Quidam





Troldmanden

Solen sender sine stråler ned gennem de sidste regndråber. For enden af regnbuen ligger Troldmandens hus. Det er et lille, men venligt hus for foran døren, ligger en rød måtte, hvorpå der står "There is no place like home". Troldmanden selv har pakket sin kuffert og er på vej til at rejse bort. Hvorhen er det kun ham selv, som ved.

Handling

Hovedpersonerne når omsider frem til Troldmandens hus. Troldmande tilbyder at opfylde deres ønsker og gøre dem til det smukkeste, det klogeste eller det mest spændende i hele verden. Troldmanden kan kun opfylde store ønsker, så han kan ikke nøjes med f.eks. at trylle dem lidt smukkere.

Hovedpersonerne skal vide, at hvis de vælger at få deres ønsker opfyldt, vil de blive forandret helt. De må lægge alt bag sig. Dem de er og alt hvad de kender. De hovedpersoner som vælger at få deres ønsker opfyldt, vil blive forvandlet.

Den, som gerne vil være smuk, bliver til den smukkeste rose i Haven.

Den, som gerne vil være klog, bliver til "Bogen om alting", som er den klogeste bog i Bibliotek.

Den, som gerne vil være spændende, bliver til det mest unikke og spændende maleri i Cafeen.

De hovedpersoner, som vælger at forblive dem de er, får tilbudt at blive boende i Troldmandens hus. Han flytter alligevel væk og har ikke længere noget at bruge det til.

Hovedpersonerne får først konsekvensen af deres ønsker at vide, når de alle har besluttet, om de vil have deres ønsker opfyldt eller ej.

Startpositioner

Spillerne placeres midt i lokalet. Spillere, som sluttede forrige scene sammen, starter med hinanden i hænderne. Spillere, som sluttede forrige scene selv, starter lidt væk fra de andre.

Hvis nogle af hovedpersonerne vælger at få deres ønsker opfyldt, fjernes spilleren fra de andre og er ikke længere med i scenen.

Musik forslag

Lied Der Moskwa, Georg Pommer, Edition Roncalli – Circusmusic





Drømmerejse

Scenariet afrundes med en kort drømmerejse.

Når alle hovedpersonerne har valgt, om de vil have deres ønsker opfyldt eller om de vil forblive som de er, beder du spillerne om at lægge sig ned og lukke øjnene.

Fortæl hvordan historien er endt for hver af hovedpersonerne. Hovedpersoner, som har valgt at få deres ønsker opfyldt, bliver til fantastiske og beundrede genstande. Hovedpersoner, som har valgt at forblive dem selv, får mulighed for at skabe et hjem i Troldmandens hus og lære at acceptere sig selv som de er.

Bed spillerne om at blive liggende og tage afsked med deres roller.

Når de er klar, kan de sætte sig op og åbne øjnene og Under Regnbuen er til ende.



Jeg vil så gerne være smuk

Ligesom De Smukke Væsner, der danser rundt i Den Smukke Have.

Hvis jeg var smuk som dem, ville jeg også danse.

Jeg ville danse med andre.

Jeg ville være én af dem.

Jeg ville være noget.

Jeg ville være smuk.

Og aldrig alene.

Nu er jeg ingenting.

Jeg kender ingen.

Ingen kender mig.

Hvis de kendte mig, ville de se, at jeg er modig.

Hvis de kendte mig, ville de se, at jeg er venlig.

Men jeg har ingen at beskytte og ingen at være venlig imod.

Fordi jeg ikke er smuk.

Jeg vil så gerne have venner.

Men jeg har svært ved at tro på andre.

Jeg ved, at de er bedre end mig.

Og de ved det også.

Når de kigger på mig, er det kun for at kunne væmmes over, hvor grim jeg er.

Og det kan jeg ikke lide.

Jeg vil så gerne være smuk.



Jeg vil så gerne være klog.

Ligesom De Kloge Væsner som sidder i Biblioteket og diskuterer teorier.

Hvis jeg var lige så klog som dem, ville jeg også diskutere.

Jeg ville diskutere med andre.

Jeg ville være én af dem.

Jeg ville være noget.

Jeg ville være klog.

Og aldrig alene.

Nu er jeg ingenting.

Jeg kender ingen.

Ingen kender mig.

Hvis de kendte mig, ville de se, at jeg er trofast.

Hvis de kendte mig, ville de se, at jeg har fantasi.

Men jeg har ingen at være trofast imod og ingen at dele mine smukke tanker med.

Fordi jeg ikke er klog.

Jeg vil så gerne have venner.

Men jeg har svært ved at stole på andre.

Jeg ved, at de er bedre end mig.

Og de ved det også.

Når de lytter til mig, er det kun for at kunne
gøre nar af, hvor dum jeg er.

Og det kan jeg ikke lide.

Jeg vil så gerne være klog.



Jeg vil så gerne være spændende.

Ligesom De Spændende Væsner, der føre sig frem med deres meninger i Den Trendy Cafe.

Hvis jeg var lige så spændende som dem, ville jeg også føre mig frem.

Jeg ville føre mig frem foran andre.

Jeg ville være én af dem.

Jeg ville være noget.

Jeg ville være spændende.

Og aldrig alene.

Nu er jeg ingenting.

Jeg kender ingen

Ingen kender mig.

Hvis de kendte mig, ville de se, at jeg er hjælpsom.

Hvis de kendte mig, ville de se, at jeg er nysgerrig.

Men jeg har ingen, jeg kan hjælpe og ingen som jeg kan lære at kende.

Fordi jeg ikke er spændende.

Jeg vil så gerne have venner.

Men jeg har svært ved at komme tæt på andre.

Jeg ved, at de er bedre end mig.

Og de ved det også.

Når de taler til mig, er det kun for at bevise for mig, hvor kedelig jeg er.

Og det kan jeg ikke lide.

Jeg vil så gerne være spændende.





Tusind tak til spilstere Sanne Harder, Ida Tjell og Simon Steen Hansen, Caroline Kasten Koren,
Martin Dencker og Morten Hougaard

Tusind tak for hjælp og sparring til Simon Steen Hansen, Niels Jensen og Rasmus Høgdall

