

SKIFTING

AF MIKKEL BÆKGAARD OG LARS KAOS ANDRESEN



SKREVET TIL FASTAVAL 2020



Indhold

KOLOFON

Tekst, ideudvikling og scenariedesign

Lars Kaos Andresen og Mikkel Bækgaard

Layout

Lars Kaos Andresen

Korrektur

Line Hvid

Spiltestet af

Anders Frost Bertelsen

Mike Ditlevsen

Nis Haller Baggesen

Signe Løndahl Hertel

Anders Würtz

Danny Meyer Wilson

Luisa Carbonelli

Peter Fallesen

Tak til

Klaus skafte for tekstfeedback

Scenarietekst

Introduktion	3
Scenariet - scene for scene	6
Setting og baggrund	7
At spille scenariet	9
Eksempler på spillestil	13
Briefing og opvarmning	14

Scener

Prolog-scener	16
1. akt - scener	18
Offerscene 1. akt	23
2. akt - scener	24
Offerscene 2. akt	31
3. akt - scener	33
Bipersoner til udklip	35
Offerscener til udklip	37

Roller



Skifting

Kort pitch

Arve og Gaia er to ensomme 14-årige teenagere, der bor i en lille by lige ved en stor skov. Da Gaia begynder som ny elev i Arves klasse, oplever de to en voldsom og for dem hidtil ukendt tiltrækning af hinanden - en tiltrækning, der er nærmest dyrisk og meget overvældende for dem begge.

Efterhånden, som de to teenagers forhold bliver mere intenst, begynder der at ske voldsomme overfald i den lille by - overfald, som de to teenagere indirekte er skyld i. De indser efterhånden, at de har en særlig forbindelse til en anden verden.

Scenariet er en stemningsfyldt, overnaturlig gyser med en fastlagt historie, der udspiller sig gennem faste scener, som spillerne farver med stemninger, følelser og indre dialoger i de to hovedpersoner. Der er fokus på den indre historie i rollerne og ikke på et ydre plot.

Skifting er for fire spillere, hvor to af spillerne spiller hvert sit perspektiv på Arve, mens de to andre spiller hvert sit perspektiv på Gaia. En stor del af scenariet udspiller sig som indre dialoger, hvor de to perspektiver taler med hinanden og dermed reagerer på omverdenen omkring dem - uden at der nødvendigvis sker voldsomt meget i den fysiske verden. Samtidig spiller spillerne også en række bipersoner.

FAKTA OM SCENARIET

Antal deltagere: 4 spillere + 1 spilleleder

Samlet spilletid: 4-5 timer, inklusiv introduktion og briefing

Aldersgrænse: +16 år, scenariet indeholder både voldelige sekvenser og seksuelt indhold.

Historien

Arve og Gaia blev begge fundet som helt nyfødte i naturen for 14 år siden.

De to teenagere er ikke klar over, at de begge to slet ikke er mennesker, men er børn af det Det Underjordiske. De blev "født" ind i menneskenes verden gennem et hultræ i skoven, der fungerer som port til Det Underjordiske. De er opfostret i den tro, at de var menneskebørn, der blot var efterladt i skoven af deres rigtige forældre.

Arve og Gaia har en forbindelse til den underjordiske verden. Denne gnist blusser for alvor op, da Gaia og Arve i en alder af 14 år mødes og oplever en voldsom tiltrækning til hinanden. Deres nærvær åbner porten til Det Underjordiske, og verden begynder at forandre sig omkring dem, efterhånden som porten åbner sig mere og mere.

Før de mødte hinanden har Arve været en kikset outsider, der ikke har nogen venner, og som ikke er elsket af nogen - ikke engang af den kvine, der adopterede ham og kalder ham for sin søn.

Gaia har levet et isoleret liv uden venner hos sin far. Han er klar over, at hun er noget særligt og har forsøgt at beskytte hende mod omverdenen. Han har blandt andet holdt hende hjemme og har hjemmeskolet hende, efter et mislykket forsøg på at lade hende gå i skole, da hun var mindre. Han har dog, nu hvor Gaia er blevet teenager, indvilget i at lade hende prøve en rigtig skole endnu engang - også selvom han er meget bekymret over det.

Da Gaia starter i Arves klasse, mærker de begge straks en voldsom tiltrækning til hinanden. Det er første gang, de møder nogen, der er ligesom dem selv. De har tidligere set hinanden ude i skoven, men det er første gang, at de mødes for alvor.

Tiltrækningen er ekstrem voldsom. Den er på én måde meget seksuel, samtidig med at det er, som om naturen og verden forandrer sig for øjnene af dem - som om alting omkring dem bliver mere voldsomt og mere intenst. Samtidig bliver det særlige forhold, de begge har til naturen, endnu kraftigere, efterhånden

den som de kommer tættere på hinanden.

Men omverdenen bifalder ikke forholdet mellem de to sæere unge. Drengen Oskar bliver jaloux, for han vil have Arve for sig selv. Gaias far bliver bange for, at hun vil frigøre sig og forsvinde. Og flere i byen giver børnene skylden for en række forfærdelige overfald, der blandt andet går ud over drengen Oskar og senere hans mor.

Og selv om hverken Arve eller Gaia direkte har deltaget i overfaldene, er det dem, der uden at ville det, står bag. Deres forbindelse til Det Underjordiske manifesterer sig i væsener, der overfalder de personer, der står i vejen for, at Arve og Gaia kan være sammen.

Hen mod slutningen begynder Arve og Gaia at erkende, hvem og hvad de er - og hvad deres forhold gør ved verden omkring dem. Det går også op for dem, at det er dem selv, der indirekte påkalder de uhyrlige væsener, og hvor de kommer fra.

I selve slutningen elsker de to teenagere sammen ude ved søen, og deres forening føder et væsen ind i verden. Et væsen, som begynder at dræbe de mennesker, som har gjort Arve og Gaia ondt. Arve og Gaia vælger i denne sidste scene, om de lader deres verden brænde og vælger hinanden og det underjordiske, eller om de trækker sig væk fra hinanden og lukker den magiske forbindelse.

Genre og stemning

Skifting er et 'slow burn', overnaturligt gyserdrama, hvor der langsomt og stemningsfuldt bygges op til et voldsomt klimaks, hvor Arve og Gaia nærmest smelter sammen, mens voldsomme ting sker omkring dem.

Skifting er en personal horror story om at erkende, at man ikke er menneske, men i stedet er noget andet og endnu mere skræmmende. Det uhyggelige i scenariet handler mere om erkendelsen af det umenneskelige end om skrækeffekter og pludselige chok.

Scenariet svælger i voldsomme følelser og sanselighed, og det er meningen, at det gerne må blive for meget af det gode. Rollerne bliver behandlet dybt uretfærdigt og ubehageligt af de voksne bipersoner i scena-

SKIFTINGE

Skifting er - som titlen også viser - inspireret af gamle myter om skiftinge.

Når børn var særligt grimme, dumme, anderledes eller retarderede, sagde man om dem, at de var skiftinge. At de underjordiske havde byttet de rigtige børn ud med børn fra den underjordiske verden. Det var en undskyldning for at behandle børnene dårligt, for det var jo ikke rigtige menneskebørn. Og hvis de skulle forsvinde, var der ikke nogen, der tog sig af det, for så leverede man dem jo bare tilbage til den underjordiske verden.

Arve og Gaia er dog ikke klassiske skiftinge, for de er ikke blevet byttet ud med nogen. De er i stedet født ind i menneskenes verden gennem et visst hultræ, der står ude midt i en skovsø i skoven. De blev fundet ved bredden som helt små.

TIDSPLAN FOR AFVIKLING

Skifting er sat til at vare 4-5 timer.

- Briefing og opvarmning: Cirka 1 time
- 1. akt: Cirka en time
- 2. akt: cirka halvanden time.
- 3. akt: cirka 45 minutter

riet, og de kan kun finde trøst i hinanden.

Skifting er et sanseligt scenarie, som i høj grad udspiller sig inde i hovedpersonernes hoveder, hvor alt omkring dem opleves voldsomt og intenst. Meget af spillet foregår som dialoger mellem de to aspekter af de to hovedpersonernes personligheder, der reagerer og skal forholde sig til alt det, der sker. Det allermeste af scenariet foregår som dialog og reaktioner på oplevelser. Spillerne foretager meget få aktive handlinger.

Naturen - og de to hovedpersonernes opfattelse af den - spiller også en vigtig rolle. Spillerne er via spørgsmål fra spillederen med til at beskrive, hvordan naturen ændrer sig omkring de to teenagere, eftersom som deres forhold bliver mere og mere intenst.

De to hovedpersoner

Der er to hovedpersoner i scenariet, og de fire spillere deles to og to om at spille hovedrollerne. Det vil sige, at to spillere deles om at spille Gaia, og de to andre deles om at spille Arve.

Hver spiller har et særligt perspektiv på sin hovedperson, og sammen skal de to spillere i fællesskab spille hovedpersonen - blandt andet ved at udspille indre dialoger inde i hovedet på karakteren og ved at beslutte, hvem af de to spillere, der skal tale og agere som personen. Der er kun en af spillerne ad gangen, der kan styre hovedpersonen og tale som den. De kan overdrage den rolle til den anden spiller i løbet af en scene - konkret ved at give 'taleretten' til den anden spiller - symboliseret ved et stykke træ og en sten. (Dette udleveres ved spilstart på Fastaval).

Arve

Arve er en 14-årig dreng, som er klodset og virker umoden. Han ved ikke, at han som spæd blev fundet i skoven af præsten i byen og siden adopteret af den, han kender som sin mor. Hun elsker dog ikke Arve - han er besværlig at have med at gøre - men hun føler dog en forpligtelse til at tage sig af ham.

Arve er ikke særligt høj og ret kraftigt bygget, og hans tilknytning til Det Underjordiske kommer til udtryk gennem jord, muld og alt det, der knytter sig til hertil. De to Arve-spillere spiller henholdsvis *Arves Vrede* og *Arves Skam*.

Gaia

Gaia er en 14-årig pige, der er vokset op alene med den mand, hun kalder sin far. Hun ved godt, at hun som spæd blev fundet i skoven. Men hun ved ikke, at hun faktisk ikke er et menneske, men i stedet stammer fra Det Underjordiske.

Gaias far har altid passet godt på hende, og det meste af sit liv har Gaia været alene med sin far i huset tæt ved skoven. Hun gik kort tid i skole som lille, men hun blev mobbet og faren har siden undervist hende derhjemme - indtil nu, hvor Gaia har overtalt sin far til, at hun igen må prøve at gå i skole, samtidig med at hun også skal begynde til konfirmationsforberedelse.

Gaia er høj og ranglet, og fysisk ret udviklet af sin alder. Hendes tilknytning til det underjordiske kommer til udtryk gennem planter, træer og alt det, der kommer op af jorden. De to Gaia-spillere spiller henholdsvis *Gaias Drift* og *Gaias Angst*.

INSPIRATION

Udover at være inspireret af myter om skiftninge, er scenariet også inspireret af en række forskellige film om unge mennesker, der møder det overnaturlige i en ellers på overfladen realistisk setting.

Især filmene *Lad Den Rette Komme Ind* om en ung dreng i 80'ernes Sverige, der bliver venner med en vampyr-pige, og *Witch*, om en ung pige, der måske eller måske ikke er en heks og slår sin familie ihjel. Også filmen *Grænse* om en ensom kvinde, der kan lugte om folk lyver, og som finder ud af at hun faktisk er en trolld, har inspireret til dette scenarie - især i beskrivelsen af det troldeagtige og det særlige forhold til naturen.

SCENETYPER

- **En af hovedpersonerne sammen med en biperson.** Disse scener er næsten altid ubehagelige og konfrontatoriske, hvilket afspejler, at ingen kan lide Gaia og Arve og giver hovedpersonernes perspektiverne noget at spille på.
- **Hovedpersonerne alene sammen.** Roligere og udforskende scener, hvor de to roller opdager og udforsker venskab, kærlighed og lyst.
- **Hovedpersonen alene, hvor de to indre perspektiver taler sammen.** Rolige eller hidsige scener, hvor rollerne kan fordøje konflikterne og mødet med hinanden.
- **Offerscener,** hvor en biperson bliver overfaldet af sære væsener, skabt af Det Underjordiske. Her spiller spillerne hhv. offeret og de tre væsener, der overfalder. Her er hovedpersonerne ikke til stede.

Struktur og spillestil

Skiftning er ganske enkelt bygget op med en helt fastlagt struktur med tre akter og faste scener, der udspiller sig i kronologisk rækkefølge. Det er ikke meningen, at der er scener, der skal springes over eller ændres overordnet i.

Det er dig som spilleleder, der sætter de enkelte scener, og de er alle beskrevet i detaljer i scenekataloget senere i denne scenarietekst. I hver scene fremgår det også tydeligt, om der er en spiller, som har ansvaret for en biperson.

Scenariet handler mere om at leve sig ind i stemningen og skabe rollernes indre liv og deres følelser, end det handler om at finde på selve fortællingen og dreje historien i nye retninger - historien kommer af sig selv.

Spillernes fornøjelse og udfordring er i stedet at føle rollernes indre liv, reagere og opleve historien, stemningen og de følelser, der vælter frem i de to teenagere. Det handler om at udspille interessante scener - både inde i hovedpersonernes hoveder og i mødet med hinanden og den omverden, der ikke bryder sig om dem.

Spillelederens rolle

Din rolle som spilleleder er at styre historien stramt, sætte og styre scener samt løbende briefe spillerne til at spille de konkrete scener. Desuden skal du i visse scener spille bipersonerne. Endelig skal du sætte stemningen og miljøet samt i de enkelte scener stille relevante spørgsmål til spillerne, så både rollernes indre liv og forandringen i den omgivende natur for alvor kommer i spil.

Du skal som udgangspunkt ikke improvisere scener eller handling frem - de scener, som scenariet præsenterer, får historien og dramaet til at glide logisk frem.

Spørgsmål til spillerne fylder en del i *Skiftning*, og de er tænkt som hjælp til at få spillerne til at fortælle og beskrive. I nogle scener, er det også vigtigt, at spillerne får lov til at spille rollespil med hinanden, uden at de konstant afbrydes med spørgsmål.



Scenariet - scene for scene

Her følger en kort gennemgang af scenariets scener. Se scenekataloget senere i denne scenarietekst for mere udførlige scenebeskrivelser.

Prolog

I **prologscene 1** møder vi Arve, der sidder alene på sit værelse og tænker. Hans mor kommer ind og skælder ham ud og siger, at han bare skal gøre, som læreren siger i skolen.

I **prologscene 2** er Gaia på vej i skole, og hun tænker over, hvordan den første skoledag mon bliver, da hun møder en pige, som først virker venlig, men så råber grimme ting til hende og løber væk.

Akt 1

I **scene 1.1** præsenteres Gaia for klassen af læreren og skal sige nogle ord om sig selv. Arve opdager straks, at det er den pige, han har set nede ved skovsøen, og Gaia opdager også, at Arve er drengen, som hun har set ude i skoven. De mærker begge en voldsom tiltrækning - og Arves slavepisker Oskar bemærker, at de to har blik for hinanden.

I **scene 1.2** bliver Oskar ubehagelig over for Gaia, og han fortæller grimme ting om Arve og siger, at hun skal holde sig væk fra ham.

I **scene 1.3** konfronterer Arve Oskar, fordi han taler grimt til Gaia, og de to drenge kommer op at slås. Arve får skylden for slåskampen af læreren, der stikker ham en lussing. Oskar fortæller Arve, at hans mor ikke er hans rigtige mor.

I **scene 1.4** går Gaia hjem fra skole gennem byen og tænker over den første dag, mens Arve følger efter på afstand. Da Gaia når skoven, venter hun på Arve.

I **scene 1.5** taler Gaia og Arve sammen for første gang, mens de går gennem skoven. Deres nærhed i skoven vækker Det Underjordiske, og et væsen bestående af hvirvlende blade manifesterer sig. Gaia og Arve ser dette.

Offerscene 1: I denne scene overfalder drenge Oskar på vej hjem fra fodbold af det væsen, der manifesterede sig i skoven. Han kommer alvorligt til skade.

Akt 2

I **scene 2.1** taler Gaia med sin far om den første skoledag, og han begynder at forhøre Gaia og blive meget kontrollerende på grænsen til det ubehagelige.

I **scene 2.2** spørger Arve sin mor, om det er rigtigt, at hun ikke er hans rigtige mor, hvilket hun uden de store kvaler indrømmer. Hun fortæller, at det var præsten i byen, der fandt ham ude i skoven.

I **scene 2.3** bliver Arve og Gaia afhørt af landbetjenten, fordi de er mistænkt for at have overfaldet Oskar.

I **scene 2.4** bliver Gaia taget med ind på skolestreet, hvor læreren bliver meget ubehagelig over for hende og forlanger, at hun fortæller, at det var Arve og hende, der overfaldt Oskar. Udenfor reagerer træerne på Gaias frustration, og en gren smadrer gennem ruden og giver Gaia mulighed for at komme væk.

I **scene 2.5 og 2.6** venter en bekymret Arve på Gaia og frygter, at hun er forsvundet, da Oskars mor dukker op i skolegården og anklager Arve for at have overfaldet sin søn. Hun truer med at få Arve anbragt på en anstalt.

I **scene 2.7** trøster Arve og Gaia hinanden ude ved skovsøen, og kommer tættere på

hinanden. Måske kysser eller rører de hinanden. De ser, at hullet i hultræet lyser, og at en bunke grene og slyngplanter bevæger sig ud af hultræet og gennem skovbunden, mens de er optaget af hinanden.

Offerscene 2: I denne scene overfalder Oskars mor af et væsen bestående af slyngplanter og grene med torne. Hun dør en smertefuld død.

Akt 3

I **scene 3.1** opsøger Arve præsten for at høre, hvem der er hans forældre. Præsten, som starter med at være venlig, ender med at opfordre Arve til at løbe ud i skoven og drukne sig i skovsøen, mens regnorme og slyngplanter prøver at få Arve til at løbe væk ud i skoven.

I **scene 3.2** fortæller Gaias far, at hun har fået husarrest og ikke mere må se Arve, og han prøver at holde hende fysisk tilbage, og først da planter og træer kommer Gaia til hjælp og trækker hende ud mod skoven, kan hun stikke af fra huset.

I **scene 3.3** mødes Gaia og Arve atter ude ved skovsøen, hvor de trøster hinanden og bliver kærlige overfor hinanden. De ser et væsen af mudder og sten bliver født ud af hultræet, som næsten flækker. Mens Arve og Gaia udforsker hinanden, krydsklippes der til en scene, hvor manifestationen fra Det Underjordiske slår præsten ihjel. Væsenet bevæger sig videre- og fortsætter Gaia og Arve og har sex, fortsætter manifestationen og slår til sidst Gaias far ihjel. Gaia og Arve synker om i skovbunden og scenariet slutter.

Måske afbryder Gaia og Arve det, der er i færd med, når det går op for dem, hvad konsekvensen er. I det tilfælde falder det ødelagte hultræ i vandet, porten lukkes og Gaia og Arve bliver normalt børn uden særlig tiltrækning for hinanden.

Baggrund

HVOR BOR GAIA OG ARVE?

Arve bor inde i den lille by i et hus sammen med den, han kender som sin mor. De bor i et helt almindeligt, lidt kedeligt parcelhus.

Gaia bor med ham, hun kender som sin far, i et lille træhus på den anden side af skoven. Huset ligger lige i kanten af skoven, og for at komme til sin nye skole, skal Gaia gå igennem skoven.

En lille by engang i 80'erne

Skifting foregår i en mindre dansk by i provinsen. Det har ikke betydning, hvad byen hedder, eller hvor den ligger. Det er en kedelig og typisk by på et par tusinde indbyggere med en skole, en gammel landsbykirke med en tilhørende præstegård, et par supermarkeder og ellers ikke det helt store.

Byen ligger i udkanten af en stor og gammel skov, som er mere spændende end selve byen. Skoven er sine steder ufremkommelig og tæt, og der ligger spredte vandhuller og moser, der er mere mudrede og uhyggelige, end de er smukke og idylliske.

Scenariet foregår engang i 1980'erne, men kunne lige så vel foregå i nutiden. Teknologi spiller ikke nogen rolle, men det kan være rart for spillerne at vide, at det er 1980'erne, hvis de vil bruge nogle referencer at improvisere ud fra. Voksne er mere autoritære, end de er i dag, og børn - i særdeleshed vores to hovedpersoner - bliver ikke behandlet, som de gør i dag.

Scenariet udspiller sig i marts i det tidlige forår, hvor det stadig kan være lige så meget mørkt og vinter, som det kan være forår. Endnu er der kun meget få forårstegn, og det meste føles bare gråt, trist og vådt - på den måde, som marts kan være, hvor alting synes så frygeligt træt af kedelig, grå vinter og bare skriger efter et forår, der endnu ikke rigtigt er på vej.

Det Underjordiske

Ude i skoven ved en skovsø ligger porten til Det Underjordiske. Her hersker jorden og planterne, og alting er anderledes end i vores egen velkendte verden.

Selve porten til Det Underjordiske er et stort gammelt træ ved søens kant, der læner sig ud over søen. Stammen deler sig og samles igen og skaber på den måde et hul i træet, som er selve porten.

Det Underjordiske er det uforståelige i naturen, det er de rå kræfter, det er det voldsomme, det blide og det poetiske på én og samme tid. Og det er samtidig ekstremt skræmmende. Det er det natur som det modsatte af den civilisation, vi kender alt for godt og er trygge ved i al dens kedsomhed.

Det Underjordiske føder nogle gange væsener, der minder meget om mennesker, direkte ind i menneskenes verden. De bliver født ud gennem porten, hvor de ligner små, spæde menneskebørn. Disse børn fødes altid to og to, og deres særlige forbindelse til hinanden og Det Underjordiske er med til at holde forbindelsen mellem de to verdener på klem. Når disse børn nærmer sig voksenalderen, vil deres særlige tiltrækning til hinanden sørge for, at porten for alvor åbner sig.

Sådanne børn er Arve og Gaia.



Setting og baggrund

HVOR MEGET AF BAGGRUNDS- HISTORIEN KOMMER FREM?

Når scenariet starter, tror de to hovedpersoner, at de er helt almindelige unge mennesker. Undervejs i spillet finder de dog ud af en smule om deres baggrund - og de erkender måske, at de slet ikke er menneskelige.

Disse informationer er ikke noget, som hovedpersonerne og spillerne skal lede efter og efterforske sig frem til. *Skifting* er ikke et investigationscenarie. Informationer bliver serveret i løbet af spillet, og det fremgår i de enkelte scener, hvis der skal konkret informationer på bordet - oftest ved at en biperson fortæller noget bestemt.

Langt fra hele baggrundshistorien bliver forklaret til spillerne og hovedpersonerne i løbet af scenariet. Og det er ikke vigtigt for spiloplevelsen, at alle informationer kommer på bordet.

Arve og Gaia er ikke mennesker - og det kan folk mærke

Fordi Arve og Gaia kommer fra Det Underjordiske, hører de ikke rigtig til i menneskenes verden - også selvom det er den verden, de er vokset op i og kender.

De to oplever sig selv som anderledes end andre, og det er, som om alle andre ikke bryder sig om det - hvad de faktisk heller ikke rigtigt gør. De opleves i stedet som værende mærkelige, besværlige og som nogle, der er svære at holde af og identificere sig med - uden at folk kan forklare hvorfor.

Gaia og Arve har bånd til naturen - og den forandrer sig

Fordi de stammer fra Det Underjordiske, har både Arve og Gaia særlige bånd til naturen. De oplever naturen stærkere end andre, og de har hver et bånd til den. Arve er særligt forbundet til jorden, det faste og stærke heri, mens Gaia har et specielt bånd til planter, træer og alt det, der vokser op af jorden.

Allerede inden de møder hinanden, og dermed åbner for deres fælles bånd til Det Underjordiske, er de begge tæt forbundet til naturen. De holder begge meget af skoven, og de kommer her gerne for at være helt sig selv og gøre ting, som de mennesker, de kender ikke kender til og ville gøre.

De har også tidligere begge set hinanden ganske kort i skoven, og allerede dengang følt en særlig tiltrækning. Og når de to møder hinanden i skolen, og deres tiltrækning eksploderer i hidtil ukendte følelser, forandrer naturen sig omkring dem. Deres

relation åbner for porten til Det Underjordiske, og det får alting til at forandre sig. De oplever pludselig naturen endnu mere intenst, og det er, som om naturen bliver mere og mere til stede for dem.

Samtidig bliver naturen også levende omkring dem. Træer kan bevæge sig, slyngplanter slynge sig og grene kan banke på ruder. Jorden kan endda ryste, og alting kan blive meget voldsomt og skræmmende - og smukt på samme tid.

Det Underjordiske angriber dem, der vil skille Arve og Gaia ad

Når porten til Det Underjordiske for alvor åbner sig, da Arve og Gaia møder hinanden, vil den gøre alt for at forblive åben.

Det er deres tiltrækning, der åbner porten. Jo tættere de er, jo mere åben vil den være, og jo mere vil Det Underjordiske forsøge at trænge ind i menneskenes verden.

Derfor vil Det Underjordiske - der måske bedst kan fortolkes som en uforståelig, barsk og voldsom naturkraft - manifestere sig som væsener, der angriber dem, der forsøger at holde Det Underjordiskes børn fra hinanden. Det kommer til udtryk i løbet af scenariet, hvor først drengen Oskar, siden Oskars mor, bliver overfaldet af mystiske, skræmmende væsener lavet af fx blade, dynd og mudder.

Disse overfald kommer spillerne til at spille i løbet af scenariet i en række voldsomme scener, der udspiller sig som intermezzo mellem scenerne med Arve og Gaia.



At spille scenariet

EN SCENE PR. SIDE

Du finder ikke et klassisk flowchart eller "cheat sheet" i *Skifting*. Scenariet er layoutet sådan, at scenerne optræder på hver deres side.

Dermed bør du nemt kunne overskue scenariet undervejs, fordi det spilles kronologisk scene for scene, og al information, der skal bruges i scenen, står på scenearket.

Grundlæggende er det ganske enkelt både at spillede og spille *Skifting*. Scenariet består af faste scener med en relativt fast handling, og derfor handler spillet i høj grad for spillerne om at spille rollernes forskellige perspektiver og deres indre liv og dialoger.

Det handler ikke om at finde på en historie, mens spillet kører eller forsøge at overskue en lang række mulige handlingstråde.

Din rolle som spilleleder

Din rolle som spilleleder er enkel at gå til. Du styrer spillet stramt ved at sætte scenerne og hjælpe spillerne i den relevante retning undervejs - det gør du blandt andet ved i løbet af scenerne at stille spørgsmål til de forskellige rollers perspektiver, så hovedpersonernes indre liv for alvor kommer i spil.

Du skal som spilleleder:

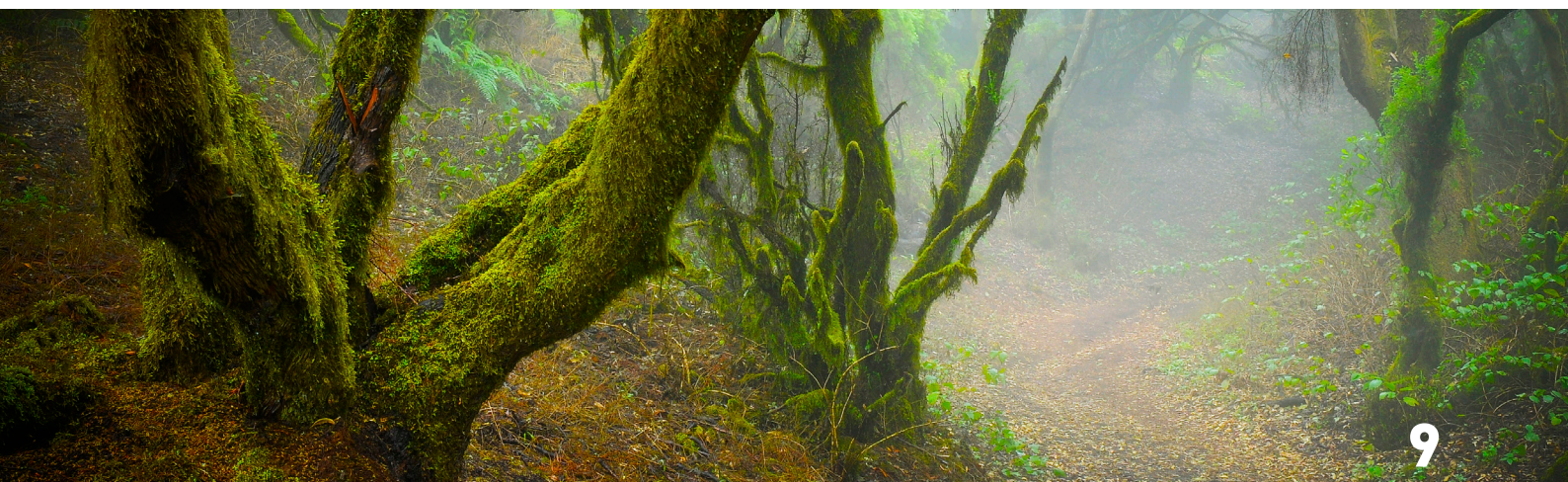
- Præsentere scenariet og gøre spillerne trygge og parate til at spille.
- Fordele roller i de enkelte scener og udlevere bipersonsark til spillerne.
- Hjælpe spillerne ved at stille spørgsmål eller skubbe dem i den rette retning undervejs i scenerne.
- Sætte scenerne og starte dem, så spillerne forstår, hvad formålet med scenen er.
- Spille bipersoner i de scener, hvor der ikke er spillere ledige til at gøre (fordi begge hovedpersoner er til stede i scenen).
- Sætte stemningen både gennem beskrivelser og ved at stille relevante spørgsmål til spillerne, så de er med til at uddybe den.

Spillernes forskellige opgaver

Under spillet har spillerne forskellige opgaver, afhængig af hvilken scene de spiller. I den enkelte scene har hver spiller dog altid kun én opgave. I scenebeskrivelserne fremgår det tydeligt, hvilke opgaver hver spiller har.

Spillerne kan have følgende opgaver:

- Spille sit særlige perspektiv på enten Arve eller Gaia, som beskrevet i spillerens rolleoplæg. Det gør de både som indre dialog og ved at fortælle om verden set ud fra det enkelte perspektiv - det sker som oftest fordi spillelederen stiller relevante spørgsmål til spilleren - eller ved kokret at spille hovedpersonen, hvis de har taleretten (se senere).
- Spille en biperson, som bliver præsenteret for spilleren ved scenens start på en lille seddel.
- Være med til at beskrive og skabe naturen omkring dem på foranledning af spilleleders spørgsmål.
- Spille enten offeret eller en af de uhyggelige manifestationer, der overfalder ofret i de særlige offerscener.



Rollernes perspektiver

To spillere om én hovedperson

Det helt centrale virkemiddel i *Skifting* er, at spillerne deles to og to om at spille de to hovedpersoner. De spiller hver et særligt perspektiv på enten Gaia eller Arve, der på hver sin måde kan udtrykke følelser og tale med det andet perspektiv inde i hovedet. Det betyder, at der i scenariet både er indre dialog mellem en rolles to perspektiver, samt ydre dialog, når hovedpersonerne taler med hinanden eller med bipersoner.

De to perspektiver er hver et forskelligt udtryk for hovedpersonens personlighed. De er udtryk for de modsatrettede følelser og en indre konflikt, som både Arve og Gaia har. Perspektiverne supplerer hinanden og er med til i fællesskab at udtrykke hovedpersonernes indre liv, som er vigtigt at få frem i dette scenarie.

Perspektiverne har brug for hinanden

På mange måder overlapper de to perspektiver hinanden, og de har brug for hinanden for at fungere som mennesker. I det enkelte perspektiv er der en indre konflikt, hvor perspektivet både har brug for det andet perspektiv og samtidig er træt af de begrænsninger, det andet perspektiv skaber.

Perspektiverne er ikke tænkt som to absolutte modpoler, der hele tiden kæmper om opmærksomheden og kontrollen, og som konstant trækker i deres retning. Det handler ikke om for det enkelte perspektiv at vinde over det andet.

Den følelse og det perspektiv, som den enkelte spiller har ansvaret for, er ikke en ren følelse, som skal spilles endimensionelt. Perspektivet er også i konflikt med sig selv, og ved godt, at det er nødvendigt at blive holdt i skak. Dermed kan den enkelte spiller også sagtens lade perspektivet være i tvivl og

forsøge at begrænse sig selv - med eller uden hjælp fra den anden spiller.

Arves Vrede ved fx godt, at det ikke nytter at være vred konstant - at det ikke løser alle konflikter. Vrede har brug for Skam for at holde sig selv i skak - ligesom Vrede også er træt at blive holdt i skak. Dermed kan Vrede-spilleren i nogle situationer have brug for at overlade kontrollen til Skam, for at det hele ikke skal løbe løbsk - og i nogle situationer vil Vrede gerne tage kontrollen fra Skam, fordi der nu er brug for noget vrede og noget handling. Og modsat vil Skam have ønsket om at overtage kontrollen, fordi vrede kun vil skabe flere problemer.

Dermed vil de to perspektiver - trods deres forskelligheder - ofte ønske det samme og måske endda arbejde sammen for at blive enige om, hvilket perspektiv der har kontrollen over personen i den givne situation.

Spillerne skal huske på, at de to perspektiver er udtryk for samme person, og i de to spillere i samarbejde skal portrættere en hel karakter.

Hvem har taleretten i en scene

Når I spiller en scene - både når hovedpersonen er alene og er sammen med andre - er begge perspektiver til stede. De kan tale sammen, fortælle om deres følelser og på hver sin måde farve stemningen og den situation, der udspiller sig. De kan fortælle om den ydre verden set ud fra deres perspektiv, og de kan diskutere følelser og opfattelser af den givne situation.

Der er dog altid kun ét af perspektiverne, der har kontrollen over personens handlinger. I scener, hvor der også er andre personer til stede, er det således altid det ene af perspektiverne, som har taleretten. Hvis det fx er Arves Vrede der har taleretten, så er det

kun Arves Vrede-spiller, der kan tale som Arve og beskrive og spille hans handlinger.

Det andet perspektiv kan dog sagtens blande sig og sige sin mening inde i hovedet til perspektivet med taleretten. Men det er kun rollen med taleretten, der kan føre ydre dialog og rent faktisk foretage handlinger.

Taleretten skifter kun, hvis rollen, som aktuelt har den, overlader taleretten til det andet perspektiv. Det betyder også, at det perspektiv, der har taleretten kan overlade taleretten til det andet perspektiv, hvis samtalen fx bliver svær eller ubehagelig - eller hvis rollen vil have hjælp til situationen fra den anden.

Der kan både opstå situationer, hvor begge perspektiver gerne vil tale og reagere - og situationer, hvor ingen af perspektiverne har lyst til at gøre det. Hvis det sker, at de bare sidder og giver taleretten frem og tilbage mellem hinanden, betyder det at rollen ikke reagerer i scenen. Ikke før et af perspektiverne, tager taleretten til sig. Det kan skabe interessant spil i hovedet på hovedpersonen.

I praksis vil det sige, at en almindelig og relativ kort samtale mellem fx Arve og Arves mor kan tage tid, fordi der både er den ydre dialog mellem Arve og moderen, samt en indre dialog, hvor Arves perspektiver taler om, hvad de skal sige og gøre.

Det betyder også, at der kan være scener, hvor ingen af hovedpersonerne taler, og hvor der kun føres indre dialog mellem perspektiverne. Det kan for eksempel være en scene, hvor Arve og Gaia sidder i klassen og det kun er læreren, der taler højt - men hvor rollernes indre perspektiver taler løs inden i hovederne; fx om hvad de to hovedpersoner tænker om hinanden.

HVORFOR ER DER KUN ÉN SPILLER, DER HAR TALERETTEN

Formålet med mekanikken med taleret er primært at forhindre, at perspektiverne taler i munden på hinanden, når de taler med andre. Derudover afspejler det også den kamp, der foregår inde i rollerne mellem deres egne modstridende følelser. En kamp som mange kender til, hvor man i en situation både kan have lyst til at reagere ved at være sød og rar, men samtidig også har lyst til at råbe op og sige fra.

Undgå kamp om taleretten

Det er ikke meningen, at et enkelt perspektiv skal 'hamstre' taletiden. Skulle der være en spiller, som ikke forstår at lege med, så perspektivet ikke skifter, så hjælp spilleren til at forstå dette. Det er som sagt ikke meningen, at der skal foregå en magtkamp mellem perspektiverne - det er i stedet meningen, at de to spillere i samarbejde skal tegne et interessant billede af hovedpersonens indre liv.

Fysisk virkemiddel: En pind og en sten repræsenterer taleretten

For at gøre det helt tydeligt, hvilket perspektiv, der har taleretten er den repræsenteret fysisk i spillokalet med en hhv. et stykke træ til Gaia-spillerne og en stor sten til Arve-spillerne. Den, der har træstykket eller stenen, har taleretten. Spillerne kan så helt konkret skubbe det over til den anden spiller, hvis han eller hun vil overdrage taleretten til det andet perspektiv.

I kan selvfølgelig bruge meget andet end et stykke træ og en sten. Det er dog vigtigt, at det er to relativt store objekter, så det er nemt at se, hvem der har det - og at det kan skubbes rundt fra spiller til spiller.

Beskrive tanker og omgivelser ud fra rollens perspektiv

Undervejs i scenerne vil du som spilleleder ofte stille spørgsmål direkte til de forskellige perspektiver. Det gør du både for at få spilleren til at fortælle om sit perspektivs opfattelse af en situation og for at få spillerne til at være med til at farve stemningen og omgivelserne.

Hvis fx et af perspektiverne har brugt tid på at fortælle, kan du pludselig rette opmærksomheden mod det andet perspek-

tiv for at høre om, hvad det synes og tænker. Du kan blandt andet stille modsatrettede spørgsmål til de to perspektiver, for at vise splittelsen i hovedpersonen - eller for blot at nuancere spillet og få en anden vinkel på en situation.

Du kan også bede de enkelte spillere om at beskrive omgivelserne og stemninger. Du kan fx spørge om, hvordan Arves værelse ser ud, eller hvordan Gaia oplever sin gåtur gennem skoven. Brug spørgsmålene om omgivelserne til at give spillerne mulighed for at udtrykke deres forskellige perspektivers personlighed - og stil gerne begge perspektiver de samme spørgsmål, så deres forskellige opfattelser bliver uddybet.

Ligeledes kan du bruge spørgsmål til at få perspektiverne til at arbejde sammen. Spørg fx ind til, hvorfor det ene perspektiv finder en situation svær at håndtere. Og læg op til i dit spørgsmål, at det andet perspektiv måske kan være behjælpelig - fx ved at overtage taleretten eller ved at give det andet perspektiv noget motivation gennem samtalen.

Der er i scenebeskrivelserne eksempler på spørgsmål, du kan stille. Men find gerne på dine egne, der passer til netop dine spillere og dit spil.



Bipersoner og offer-scener

BIPERSONERNE ER:

- **Arves mor:** Elsker ikke Arve og skælder ham ud.
- **Gaia's far:** Elsker Gaia, men er voldsomt kontrollerende.
- **Oskar:** Udnytter Arve og er ubehagelig over for Gaia.
- **Oskars mor:** Afskyr og hader Arve.
- **Læreren:** Er meget ubehagelig over for Gaia.
- **Præsten:** Udstiller Gaia, og opfordrer Arve til at drukne sig
- **Landbetjenten:** Stiller Gaia og Arve spørgsmål om Oskar

Bipersonerne er beskrevet i scenebeskrivelserne. De findes også på nogle oversigtsark, hvor bipersonerne er nemme at klippe ud, så du kan udlevere dem til spillerne undervejs. Og der står ved hver beskrivelse i hvilken scene, de skal bruges, og hvilken rolle, der skal spille scenen.

I de fleste af scenerne er det en af spillerne, der spiller en eventuel biperson. I enkelte scener er det dog dig, som spilleleder, der har opgaven. I beskrivelsen af hver scene fremgår det, hvem der spiller en bestemt biperson.

Scenerne er lagt således, at en spiller aldrig kommer til både at skulle spille en biperson og sit perspektiv på en af hovedpersonerne på samme tid. I de scener, hvor både Arve og Gaia optræder, er det dig som spilleleder, der spiller eventuelle bipersoner.

I hver scene, hvor der optræder bipersoner, er der en lille beskrivelse af bipersonen, du skal udlevere til den relevante spiller. Ligeledes er der en lille beskrivelse til dig som spilleleder, hvis det er dig, der skal spille bipersonen. Enkelte bipersoner har relevant information, de gerne skal formidle. Det kan fx være i en scene med Arves mor, hvor det skal komme frem, at hun ikke er hans rigtige mor.

Bipersonernes primære opgave er at sætte gang i hovedpersonernes følelser og indre spil, og den sekundære opgave er at formidle information.

Alle bipersonerne er ubehagelige over for Gaia og Arve. Det kan være svært for nogle spillere. Det står beskrevet i bipersonbeskrivelserne, hvorfor de skal være ubehagelige.

Offerscener

I hovedparten af scenariets scener er enten Arve eller Gaia - eller begge - til stede i scenen, hvor de enten interagerer med hinanden eller en biperson. En undtagelse er dog scenariets såkaldte offerscener, hvor en biperson bliver overfaldet af uhyggelige manifestationer fra Det Underjordiske. Disse er en slags cut-scener, der giver viden

og stemning til spillerne.

Overfaldene sker, fordi de personer, der bliver overfaldet, har forsøgt at forhindre Arve og Gaia i at være sammen. Det Underjordiske forsøger at sikre, at de to kan smelte sammen og dermed åbne forbindelsen mellem de to verdener så meget som muligt.

Der er to offerscener i scenariet plus en særlig scene i klimakset, hvor der krydsklippes mellem Arve og Gaia i skoven og de uhyrligheder, som manifestationerne er skyld i samtidig.

I hver offerscene spiller én af spillerne offeret, mens de tre resterende spillere spiller de manifestationer, der overfalder offeret. Hver spiller får et kort skriftligt oplæg, der beskriver situationen, og hvad der skal ske. Hvem, der skal spille offeret, bestemmer du som spilleleder - eller du kan spørge spillerne.

Offerscenerne starter med, at offeret sætter scenen og beskriver situationen. Hvem er det, og hvad laver vedkommende? Hjælp gerne spilleren på vej, hvis han eller hun har svært ved det. Herefter kan de andre spillere begynde at fortælle, hvad der sker. Måske starter det med, at offeret mærker et koldt vindpust. Herefter bliver han væltet af cyklen af nogle slyngplanter. Og herfra bliver det bare værre og værre. Lad spillerne på skift fortælle om, hvad der sker. Lad offeret forsøge at reagere. Lad det hele eskalere, indtil scenen når dertil, som er beskrevet i oplæggene.

Slut offerscenerne, når offeret er kommet groft til skade som Oskar eller dræbt som Oskars mor, hvilket også fremgår af selve offerscenerne.



Eksempler på spillestilen

For at give dig som spilleleder en bedre idé om, hvordan scenariet spilles i praksis, får du her et par eksempler på, hvordan scenariet kan køre.

Arve taler med sin mor

I scenen er det meningen, at Arve skal spørge ind til sin fortid - om at hans mor ikke er hans rigtige mor.

Du starter med at udlevere bipersonbeskrivelsen af Arves mor til Gaias Drift, så spilleren får tid til at læse bipersonen. Herefter sætter du scenen, og fortæller, at Arve sidder ved morgenbordet sammen med sin mor - og at han i denne scene gerne vil spørge ind til, hvad det var, at Oskar fortalte ham tidligere; at hans mor ikke er hans rigtige mor.

Du beder nu Arves Vrede om at fortælle, hvad det egentlig var, at Oskar sagde om Arves mor? Spilleren begynder at fortælle, inden du spørger Arves skam om, hvilke følelser, det vakte i ham - om det er noget, han har tænkt meget over siden.

De to perspektiver begynder nu at diskutere med hinanden. Hvem af dem, skal stille moren det prekære spørgsmål; om at hun ikke er hans mor. Måske spørger du dem direkte, hvis ikke selv de bestemmer, hvem der har taleretten. De bliver enige om, at det er bedst, at Skam lægger ud. Vrede vil måske hurtigt blive for vred.

Du giver med en håndbevægelse ordet til det af Arves perspektiver, der har fået taleretten.

Arves Skam spørger nu den spiller, der spiller moren, om det er rigtigt, at hun ikke er hans rigtige mor. Før moderen når at svare, tilføjer han, at det sagde Oskar - men også at Oskar måske lyver.

Arves mor fortæller uden at tøve, at det er rigtigt, at hun ikke er hans rigtige mor. Arve er adopteret.

Arves Vrede begynder nu at tale til Skam inde i hovedet - at han fandme vidste det, og at hun aldrig har elsket ham.

Arve og hans mor har en akavet samtale, hvor det går op for Arve, at hans adoptivmor ikke elsker ham. På et tidspunkt skifter taleretten til Arves Vrede. Skam-spilleren, der har haft taleretten indtil nu, indser, at det er på tide at få noget vrede på banen.

Samtidig spørger du ind til, hvordan Skam har det med de ting, hans mor siger. Spørgsmålene gør til sidst Skam så ked af det, at han har lyst til at græde, siger han.

For at undgå at komme til at græde får Vrede nu Arve til at løbe ud af døren, hvorefter du stopper scenen.

Gaia og Arve i skoven

Arve har fulgt efter Gaia ud i skoven, og de har nu første scene, hvor de er alene sammen - og hvor de kan tale sammen for første gang.

Du starter scenen med at fortælle, at Gaia og Arve i denne scene går gennem skoven -

og at de for første gang famlende prøver at tale sammen.

Du har bemærket, at der er en spiller, der er særlig god til beskrivelser. Derfor beder du spilleren fortælle om, hvordan det lyder i skovbunden, når Arve og Gaia kommer gående.

Spilleren beskriver i detaljer, hvordan det næsten ikke er til at høre Gaias fødder på skovbunden. Spilleren fortsætter med at beskrive Gaias lange ben, der næsten bevæger sig som flerleddede insektben.

Du vender opmærksomheden mod Arve og beder hans perspektiver fortælle om situationen - og spørger til, hvem der har taleretten.

Mens perspektiverne taler om dette, spørger du Gaias Drift om, hvordan Arve lugter, og hvad hun synes om den lugt. Spilleren beskriver den voldsomme lugt af Arve, og samtidig tager hun diskret taleretten til sig - Angst-spilleren nikker.

“Du ruller dig sommetider i jorden, gør du ikke?” spørger Drift-spilleren Arve.

Arves to perspektiver bliver nu helt stille og skyder et par gange taleretten frem og tilbage mellem sig, før den ender hos Skam.

Og sådan fortsætter samtalen mellem Gaia og Arve. Ind imellem afbryder du og beder en af spillerne om at beskrive eller fortælle noget ved den anden person. Eller du beder et af perspektiverne om at uddybe noget bestemt.



Briefing

Inden spilstart er det vigtigt at give spillerne en grundig briefing om, hvordan de spiller scenariet og håndterer deres forskellige opgaver og roller. Samtidig bør I øve scenariets grundkoncept gennem et par opvarmningsøvelser.

Grundkoncept

- Scenariet er et overnaturligt og sanseligt gyserdrama om en voldsom kærlighed mellem to ensomme teenagere, der aldrig har oplevet noget lignende før.
- De to teenagere Arve og Gaia oplever en voldsom tiltrækning. Det er meningen, at de skal udspille denne tiltrækning i løbet af scenariet - og gerne give den fuldt gas i scenariets klimaks.
- Spillerne deles om at spille Arve og Gaia to og to. To spillere spiller de to perspektiver på Gaia, og de to andre spiller de to perspektiver på Arve.
- Perspektiverne for Gaia er Drift og Angst.
- Perspektiverne for Arve er Vrede og Skam.
- Spillerne spiller også bipersoner i udvalgte scener.

Setting og stemning

- Udspiller sig i en kedelig mindre dansk provinsby engang i 80'erne. Tidsperioden er ikke vigtig, men moderne teknologi spiller ingen rolle. Alting er lidt gammeldags og stift i forhold til i dag. Voksne er mere autoritære.
- Scenariet er et langsomt og sanseligt scenarie, hvor uhyggen og det overnaturlige kommer snigende. Der er ikke chokeffekter og den slags, men en snigende følelse af, at noget er anderledes end først antaget.
- Naturen spiller en stor rolle, og spillerne må gerne hjælpe med til at beskrive naturen.

Scener og fortælling

- Scenariet har en fastlagt fortælling med faste scener. Spillerne skal ikke bekymre sig om at få historien til at flyde eller om, hvilken retning scenariet skal gå.
- Spillerne skal bare spille de scener, som spillederen sætter. Spillederen vil evt. fortælle lidt om scenen på forhånd, så alle ved, hvad den handler om.
- Scenariet indeholder både stille, eftertænksomme og sanselige scener, samt mere voldsomme scener.
- I har ikke travlt. Giv jer gerne god tid til at spille scenerne.

At spille perspektiver

- De to perspektiver for hver af de to hovedpersoner kan ses som en særlig vinkel på hovedpersonens personlighed.
- Perspektiverne er modsatrettede følelser, men er ikke endimensionelle. De skal ikke kun trække i hver sin retning, men i lige så høj grad arbejde sammen for hovedpersonens bedste.
- Hvert perspektiv har også brug for det andet perspektiv. Arves Vrede har fx brug for Skam, for at det ikke skal løbe løbsk for ham.

- Spillerne skal ikke kun spille en karikeret udgave af sit perspektiv. Gaias Angst er fx ikke bange hele tiden - Angst indeholder også en drift, og omvendt. Arves Vrede lader sig også begrænse, også selvom Skam måske ikke lige siger noget hele tiden.
- At spille perspektiverne handler derfor om at tegne et portræt af en hovedperson med modsatrettede følelser.
- Det handler ikke om at få ens perspektiv til at vinde.

Indre dialoger - og at fortælle som sit perspektiv

- Meget af spillet finder sted inde i hovedet på hovedpersonerne, hvor perspektiverne har en indre dialog - som når man taler med sig selv.
- Spillederen kan bede det enkelte perspektiv om at fortælle og beskrive.
- Spillederen vil ofte stille spørgsmål til de enkelte perspektiver - eller til begge på samme tid.
- Perspektiverne kan tale sammen og diskutere situationer og hvad, de vil gøre. De kan være uenige, og de kan forsøge at hjælpe hinanden.

Taleretten, rollernes handlinger og ydre dialog

- Der er kun ét af de to perspektiver i hver hovedperson, der kan tale og agere som hovedpersonen. Det perspektiv har 'taleretten' og kan føre ydre dialoger og interagere med bipersoner.
- Taleretten er illustreret fysisk med en sten til Arve og et pind til Gaia. Den, der har pinden eller stenen, har taleretten.
- Man kan aldrig tage taleretten fra det andet perspektiv - kun give den. Men man kan bede om at få den.
- Ofte vil spillerne forsøge at få den anden til at tage taleretten, fordi situationen er akavet. Meget indre spil handler om, hvad der skal have taleretten.

At spille bipersoner

- Bipersoner spilles enten af spillederen eller af en af spillerne.
- Det fremgår tydeligt af scenerne, hvem der spiller bipersoner. Spillederen siger til og udleverer en kort beskrivelse.
- Ofte står der tydelige instruktioner på, hvad en biperson SKAL gøre i en scene.
- Det er meningen, at bipersonerne skal være ubehagelige. Det er også meningen, at de skal gøre de to hovedpersoner kede af det og frustrerede.

Offerscener

- Særlige scener, hvor en person bliver overfaldet. Her er hovedpersonerne ikke til stede.
- En spiller er ofret, mens de tre andre spiller det, som overfalder offeret.
- Offeret starter scenen, hvorefter de andre spillere fortæller, hvad der sker med offeret. Offeret kan reagere.

Tre små opvarmningsscener

For at øve scenariets særlige spillestil og tone, kan I spille tre små opvarmningsovelser, der hver viser spillestilen i praksis.

To unge på diskotek - øve perspektiver

Start med en opvarmningsscene, hvor spillerne kan øve perspektiverne og den indre dialog.

De to roller er to teenagere - en dreng og en pige - der er på diskotek. Perspektiverne er pigens drift, pigens angst, drengens stolthed og drengens liderlighed. Drengen står lidt for sig selv med en øl og betragter dansegulvet. Pigen er ude at danse, og hun vil gerne i kontakt med drengen.

Sæt scenen og beskriv kort diskoteket og situationen. Start med pigen. Lad perspektiverne tale sammen. Få dem til at fortælle om drengen og tiltrækningen til ham. Hvad holder hende tilbage. Fortsæt til drengen. Lægger hans perspektiver mærke til pigen? Hvad gør de? Hvem har taleretten?

Spil scenen. Øv de indre dialoger, beskrivelser fra perspektiverne og taleretten.

Sanselig - prøv scenen igen

Øv også at spille det sanselige. Sæt spillerne til at spille samme situation igen. Men i stedet for at fokusere på mødet mellem de to unge mennesker, så lad spillerne fokusere på det sanselige. Lad dem beskrive diskoteket og hinanden?

Hvordan lugter der? Hvordan er lyset? Hvordan fornemmer man drengen igennem rummet? Hvordan danser pigen? Hvad sker der med musikken? Hvordan føles alkoholen i kroppen? Hvordan er det at blive opstemt og tændt?

Ulve overfalder en mand - øve offerscene

Spil endelig en overfaldsscene. En mand er på vej hjem fra sin landsby, da han bliver overfaldet af en flok ulve. En spiller manden, de tre andre spiller henholdsvis ulvenes tænder, klør og uhyggelige lyde. Lad manden sætte scenen og spil overfaldet kort, hvor ulvene overfalder ham. Lad spillerne beskrive overfaldet og hvordan offeret oplever tænderne, klørerne og ulvens uhyggelige lyde.

Prolog - Scene 1

Prolog - Scene 1

Arve helt alene

Arve alene på værelset inden skole. Hans mor kommer ind og skælder ud.

BIPERSON

Gaias Angst spiller Moderen

Tekst til spilleren:

Du kommer ind på Arves værelse og skælder ham ud, fordi han endnu ikke er klar til at komme afsted i skole. Vent på, at spillederen giver dig et tegn - Arve skal have lov til at sidde lidt alene, før du kommer ind.

Du starter dialogen med Arve ved at irettesætte eller formane ham. Han kommer for sent i skole. Han har sikkert heller ikke lavet lektier. Sådan er det altid.

Du må gerne være ubehagelig. Du bryder dig ikke rigtigt om Arve. Formålet er at gøre Arve utilpas og ked af det, så Arves to perspektiver har noget at tale om sammen og reagere på.

DINE STIKORD TIL MILJØ

Falmede plakater af motorcykler. Grove og mørke tegninger af uformelige ting. En enkelt tegning af et langlemmet træ. Store sten samlet fra skoven. En lugt af uvasket sengetøj iblandet en aroma af jord. Beskidte sokker på gulvet.

Arve sidder i sin første scene på sit værelse om morgenen, før han skal i skole. Han sidder og tænker, inden hans mor kommer ind og begynder at formane.

Denne scene er med til at sætte den indadvendte, sanselige og beskrivende stemning, som er gennemgående i scenariet. Du slutter scenen, når du vurderer, at den har spillet sig ud.

Spillerne kan øve mekanikken med perspektiverne

Første del af scenen har til formål at give Arves spillere mulighed for at prøve mekanikken med perspektiverne og den indre dialog. Anden del af scenen, hvor moderen kommer ind og skælder ud, slår tonen i scenariet an med de voksne, som ikke kan lide Arve. Det giver samtidig noget som Arves perspektiver kan reagere på.

Beskriv værelset - og fortæl om Arve

Beskriv gerne værelset kort og indled så scenen med at få Vrede og Skam til at fortælle om Arve fra hvert af deres perspektiver. Husk i øvrigt, at spillerne kun har jeres fælles briefing og rollerne at fortælle ud fra i starten af scenen - der er meget, de endnu ikke ved og er helt trygge ved.

Inspiration til spørgsmål

- **Skam:** Hvad kigger du på, når du sidder og kigger ud af vinduet?
- **Vrede:** Hvorfor har du ikke pakket tasken og gjort klart til at gå i skole?
- **Skam:** Hvad har du siddet og tegnet i din matematikbog, der ligger foran dig?
- **Vrede:** Hvad tænker du, når du kigger på de tegninger af træer, du har lavet?

Arves mor kommer ind

Giv gerne tegn til Arves mor, når det er ok, at hun kommer ind i værelset og begynder at tale til Arve. Spørg Vrede og Skam om, hvem der har taleretten - og lad dem gerne diskutere det lidt inde i Arves hoved.

Stil også gerne yderligere spørgsmål undervejs

- **Vrede eller Skam:** Hvad sker der i dig, når din mor taler sådan til dig?
- **Vrede:** Hvorfor har Skam ikke sørget for, at du har fået tasken pakket?

Prolog - Scene 2

Gaia er på vej i skole

**Gaia er på vej til sin nye skole - for første gang i mange år.
Møder en pige, der først er flink, men som også gør nar af Gaia.**

BIPERSON

Arves Skam spiller Pigen, som Gaia møder.

Tekst til spilleren:

Gaia møder en pige nær skolen. Først lader pigen, som om hun er venlig, men så begynder hun at drille Gaia med hendes tøj eller udseende - og løber så sin vej. Gaia ser mærkelig ud, synes hun.

Vent med at spille pigen, til spillederen giver dig tegn. Start med med at sige hej til Gaia og spørge, om hun er ny i skolen.

Lad Gaia tro, at du er flink, hvorefter at du siger noget grimt. Du er velkommen til at improvisere. Til sidst løber du.

Du skal være ubehagelig og forsøge at gøre Gaia ked af det. Giv Gaias to perspektiver noget at tale om og reagere på.

DINE STIKORD TIL MILJØ

Fremmede lyde af skrig og skrål fra skolegården. Mennesker. Fremmede lugte af syntetisk parfume. Latter. Asfalt.

I Gaias første scene nærmer hun sig skolen, og tænker på de ting, der kan ske i den nye skole. Det er første gang i mange år, at hun skal gå i skole.

Hun møder en pige ved skolegården, som umiddelbart virker flink, men som så griner og gør nar af Gaias sære udseende og tøj, og som vil bekræfte de bekymringer, som Angst har. Stop scenen, når du tænker, at den er udspillet.

Beskriv Gaia og hendes forventninger

Få spillerne til at beskrive Gaia og hendes forventninger og lignende, før hun møder Pigen.

Spørgsmål

- **Drift:** Hvordan er det, at skulle i skole?
- **Angst:** Hvordan føles det at være ude af skoven og nærme sig skolen?
- **Angst og Drift:** Hvordan ser Gaia ser og hvilket tøj hun har taget på - hvorfor netop dette tøj?
- **Angst:** Hvad kan der gå galt?
- Bed **Drift** om at forsøge at trøste og berolige Angst.

Møder pigen - og hun løber væk til sidst

Introducer pigen, når det er passende. Når Gaia møder pigen, så spørg Drift og Angst om, hvem der har taleretten og hvorfor - og lad dem gerne diskutere det lidt. Når pigen er løbet væk, kan du eventuelt få Drift og Angst til at tale om det, som lige er sket. Hvordan påvirker det forventningerne til skoledagen?

Akt 1 - Scene 1

Gaia og Arve mødes

Gaia bliver præsenteret som den nye pige i Arves klasse. En voldsom tiltrækning ved første blik. Oskar ser jaloux ud.

BIPERSONER

Spillelederen tager rollen som læreren, og eventuelt Oskar (eller andre børn), men de vil kun optræde i baggrunden af scenen.

Læreren er forudindtaget over for Gaia. Lad gerne lærerens modvilje mod Gaia skinne igennem. Læreren nærer også dyb modvilje mod Arve. Læreren er en ubehagelig voksen, som forskelsbehandler Arve konstant.

Oskar bemærker, at Gaia og Arve kigger på hinanden. Du kan fortælle Arve, at han bemærker Oskars jaloux blik, men der er ikke nogen snak. Blikket varsler den kommende konfrontation i de to næste scener.

DINE STIKORD TIL MILJØ

Klasselokalet er tillukket. Intet liv trænger sig på. Træerne udenfor virker fjerne og tågede gennem ruderne, der er matte af kalk og snavs. Gulvtæpperne er unaturlige at gå på. Kunstige. Ikke af træ. Ikke af jord. Ikke af sten. Men kunstige.

I denne scene møder Gaia og Arve hinanden for første gang, og de oplever en voldsom, nærmest dyrisk tiltrækning her i klassen - også uden at de overhovedet har talt sammen.

Arve sidder i klassen ved et bord for sig, da læreren kommer ind i klassen sammen med Gaia og præsenterer hende. Med det samme kan han genkende hende som pigen, han før har set i skoven. Gaia bliver bedt om at præsentere sig selv, men får under sin - sikkert famlende præsentation - øje på Arve, som hun også genkender. Han er drengen, hun tidligere har set i skoven.

Ingen direkte kommunikation

De to hovedpersoner har ingen direkte kommunikation med hinanden i scenen. Det meste af scenen udspiller sig i hovederne på de to, hvor perspektiverne reagerer på, hvad de ser og oplever.

Understreg gerne deres tiltrækning

Hvis spillerne ikke selv lægger op til det, så fortæl tydeligt til spillerne, at både Arve og Gaia mærker en voldsom tiltrækning. Understreg gerne, at det er, som om alting forandrer sig - at de nærmest kan høre træerne uden for vinduerne. At de kan lugte muld, visne blade og blomsterknopper på vej til at briste.

Der er lagt op til denne tiltrækning i rollebeskrivelserne, og det er også blevet sagt i briefinggen. Men gentag det gerne, hvis de ikke helt får etableret det tydeligt. Det er vigtigt, at dette kommer i spil allerede i denne scene - og det må gerne være lidt voldsomt allerede nu. Led gerne spillerne på vej med masser af spørgsmål, der kan få det sanselige frem.

Arve genkender Gaia fra skoven

Så snart læreren introducerer Gaia og beder hende introducere sig selv, genkender Arve hende straks og bliver meget påvirket af hendes tilstedeværelse.

Hvad er det, han oplever? Få både Vrede og Skam til at fortælle om, hvordan de oplever hende. Hvordan forholder de sig hver især til hende? Hvad sker der med Arves sanser, når hun er i rummet? Hvad kan han lugte? Hvad får han lyst til at gøre?

Gaia får pludselig øje på Arve

Gaia begynder at tale, men får så øje på Arve bagerst i klassen. Hun har den samme oplevelse som Arve. Hun genkender ham som drengen fra skovsøen.

Hvordan håndterer hun det? Hvad tænker Drift og Angst om drengen? Hvad gør hans tilstedeværelse ved hende? Hvordan oplever hun Arve i rummet? Hvad sker der med hendes sanser? Hvad får hun lyst til at gøre?

Oskar har opdaget deres tiltrækning

Arve opdager, at Oskar fra klassen har opdaget Arves tiltrækning af Gaia. Hvordan føles det? Hvilke signaler oplever Arve? Få evt. Arve til at fortælle lidt om sit forhold til Oskar.

Får Gaia afsluttet det, hun er ved at sige? Hvordan har hun det? Hvordan føles resten af timen for de to hovedpersoner?

Akt 1 - Scene 2

Oskar taler med Gaia

Oskar opsøger Gaia i frikvarteret i klasseværelset. Han taler dårligt om Arve.

BIPERSON - OSKAR

Arves Vrede spiller Oskar

Tekst til spilleren:

I frikvarteret opsøger du Gaia i klasselokalet. Du synes, at hun skal holde sig fra Arve. Arve er en klam stodder, der rager pigerne på patterne.

Du skal blive ubehagelig og forsøge at gøre Gaia ked af det.

Du kan improvisere eller bruge følgende ideer:

- Fortælle at Arve er en klam stodder, der rager på pigerne
- At Arve garanteret bare glør på Gaia, fordi hun har store patter
- Hvis hun vil have nogen til at glo på sine patter, så skal Oskar nok melde sig frivilligt
- Lade Oskar befamle eller ligefrem slå Gaia

DINE STIKORD TIL MILJØ

Summen af stemmer. Øjne, der kigger. Ukendte lyde af borde, der skramler. Lugt af æggemadder og makrel. På væggen hænger udklippede billeder af kvinder med blottede bryster. Store bryster. Malede læber. Der er tegnet på dem. Skrevet på dem.

I frikvarteret står Gaia for sig selv i klasselokalet. Oskar kommer hen til hende og begynder at snakke. Han fortæller hende, at Arve er en tosse - at hun gør bedst i bare at lade Arve være alene. Han har gramset på flere af pigerne, siger han.

Formålet med scenen er at etablere Oskar som en ubehagelig dreng og dermed give Gaia og Arve en fælles modstander.

Husk perspektiverne

Selvom scenen på overfladen er en klassisk dialogscene, er det vigtigt, at begge Gaias perspektiver kommer i spil inde i hovedet på hende.

Hvordan reagerer de hver især på Oskar? Hvem har taleretten?

Stil spørgsmål til den, der ikke har taleretten

Du kan som spilleder med held få det perspektiv, der ikke har taleretten, på banen ved at stille spørgsmål undervejs. Hvordan reagerer perspektivet på det, der bliver sagt? Er der noget, det passive perspektiv gerne vil sige til perspektivet med taleretten?

- **Angst/Drift:** Hvad tænker du over det, Oskar siger om din krop?
- **Angst/Drift:** Tror du, at Arve tænker på at røre ved dig?
- **Angst/Drift:** Hvad tænker du om Arves grove hænder?

Slutter ved at Arve dukker op

Scenen slutter ved at Arve dukker op. Det fører over i næste scene.

Akt 1 - Scene 3

Arve siger fra

Arve bliver vred på Oskar og konfronterer ham. Oskar provokerer ham - siger at Arves mor ikke er hans rigtige mor. De bliver stoppet af læreren.

I denne scene har Oskar og Arve en direkte konfrontation i klasselokalet. Oskar siger til Arve, at hans mor ikke er hans rigtige mor.

Arve kommer stormende

Arve har overhørt noget af det, som Oskar sagde til Gaia i forrige scene og reagerer voldsomt over for Oskar. Det ender i en fysisk konfrontation mellem de to, som bliver stoppet af klassens lærer.

Start scenen med at spørge de to Arve-spillere, hvad det er, de har hørt Oskar sige til Gaia. Hvad gør det ved Arve? Hvorfor kommer han stormende?

Oskar er provokerende

Spil scenen, hvor Arve konfronterer Oskar. Hvad siger Oskar tilbage til Arve? Sørg for, at spilleren, der spiller Oskar, er provokerende og siger grimme ting til Arve - blandt andet, at Arves mor ikke er hans rigtige mor. Hvordan er diskussionen inde i hovedet mellem Vrede og Skam?

Ender i slåskamp - læreren dukker op og stikker en lussing

Lad scenen eskalere, så det ender i en fysisk konfrontation - gerne med at Arve direkte overfalder Oskar eller slår ham. Jo voldsommere, jo bedre.

Scenen slutter ved, at læreren dukker op og stopper kampen. Han giver tydeligt Arve skylden og viser dermed, at han er fordomsfuld over for Arve. Læreren giver Arve en syngende og hård lussing.

BIPERSON - OSKAR

Gaias Drift spiller Oskar

Tekst til spilleren:

I denne scene har du en konfrontation med Arve.

Du skal nedgøre Arve. Fortæl ham, at ingen andre end du kan holde ham ud. Han skal ikke rage på pigerne. Det er kun dig, der må rage på pigerne.

Provoker Arve, så han bliver hidsig. Han skal blive så vred, at han farer på dig. Hvis ikke Arve starter en slåskamp, så gør du det. Bliv så ond og ubehagelig, som du synes er nødvendigt.

Oskar **SKAL** i scenen:

Fortælle Arve, at hans mor slet ikke er hans rigtige mor - og at hun ikke elsker ham (Oskars mor har fortalt ham det).

DINE STIKORD TIL MILJØ

Klasselokalet er tillukket. Intet liv trænger sig på. Træerne udenfor virker fjerne og tågede gennem ruderne, der er matte af kalk og snavs. Gulvtæpperne er unaturlige at gå på. Kunstige. Ikke af træ. Ikke af jord. Ikke af sten. Men kunstige. På væggen hænger udklippede billeder af kvinder med blottede bryster. Store bryster. Malede læber. Der er tegnet på dem. Skrevet på dem. Sære og uforståelige beskeder.

Akt 1 - Scene 4

Gaia går hjem fra skole

Arve følger efter Gaia hjem fra skole. De fornemmer hinandens tilstedeværelse og meget sker i deres hoveder - uden at de taler sammen.

INGEN BIPERSONER

DINE STIKORD TIL MILJØ

Alt er gråt - vejen, asfalten, himlen og husene.

Gaias sko er grønne. En enkelt rød blomst i et vindue næsten larmer. En svag sol bag skyerne. Fjerne forårsfugle.

Græsplænerne dufter. Små planter skyder op mellem fliserne. Gule påskeliljer lyser op. Bilernes lyde fortoner sig og er svage, når skoven nærmer sig.

Gaia går hjem fra skole. Først gennem byen og senere ud mod skoven. Arve følger efter hende på lidt afstand.

Denne scene er uden ord mellem de to hovedpersoner og skal uddybe tiltrækningen mellem dem og det særlige bånd, de føler - også selvom de endnu ikke har talt sammen.

Kun indre dialog i denne scene

Scenen består udelukkende af beskrivelser og indre dialoger, hvor perspektiverne taler om, hvad der er sket, og hvor du klipper mellem de to hovedpersoner. Spørg både ind til, hvad der er sket i de forrige scener og til tiltrækningen mellem de to.

Beskrive hinanden

Få dem til at beskrive hinanden, mens de går. Hvad er det, for en pige, Arve kan se længere fremme? Hvad er det for en dreng, der følger efter Gaia?

Få også perspektiverne til at tale sammen. Hvordan har de det lige nu? Hvad siger de til hinanden? Skælder Arves Skam fx ud på hans Vrede? Eller støtter de to hinanden? Vil Gaias angst forhindre hendes Drift i at gøre noget overilet?

Spørg ind til situationen

- **Skam og Vrede:** Hvorfor følger du efter Gaia? Hvad mon hun tænker?
- **Angst:** Hvordan føles det, at Arve følger efter dig? Hvorfor tror du, han gør det?

Spørg ind til, hvad der skete i de forrige scener

- **Vrede/Skam:** Hvordan var det at være oppe at slås med Oskar? Hvad gjorde det ved dig?
- **Vrede:** Hvorfor giver læreren altid dig skylden? Hvordan føles det?
- **Skam:** Hvordan var det at få en lussing? Hvilke tanker satte det i gang?
- **Angst:** Hvad tænkte du, da Arve fik en lussing? Hvad følte du?

Spørg ind til deres tiltrækning - det fysiske, seksuelle, næsten dyriske

- **Drift/Angst:** Hvad følte du, da Oskar talte om, at røre ved dine bryster?
- **Drift:** Hvad sker der, når du selv rører ved dine bryster? Og hvad nu, hvor Arve er lige bag dig?
- **Vrede:** Hvad er det, Gaia gør ved dig, når hun går der længere fremme? Hvordan får hun dig til at føle? Kan du lugte hende? Hvordan lugter hun? Hvad har du lyst til at gøre ved hende?
- **Drift:** Hvad er det, Arve gør ved dig, når han følger efter dig på afstand? Hvordan føles det? Hvad gør din krop, når du går her?

Verden bliver lysere og mere forunderlig

Start med at beskrive den grå og kedelige by og den triste gåtur fra skolen. Men mellem de indre dialoger i de to hovedpersoner, er det, som om verden føles lysere og mere forunderlig for Arve og Gaia. Forbindelsen mellem dem forandrer deres verden.

Beskriv, hvordan det hele ændrer sig. Og spørg gerne ind til det. Hvordan oplever de det? Lægger de i det hele taget mærke til det?

Stopper ved skovkanten, eller hvis de skal til at tale sammen

Scenen stopper, når Gaia når til skovkanten - eller hvis Gaia eller Arve tager initiativ til at tale med hinanden. Scenen går direkte over i Scene 5, hvor Arve og Gaia faktisk taler sammen for første gang.

Akt 1 - Scene 5

Gaia og Arve taler sammen

Arve og Gaia taler sammen for første gang. De rører måske hinanden og holder i hånd. Oplever for første Det Underjordiske og ser et væsen manifestere sig.

Denne scene er en direkte fortsættelse af forrige scene.

Når Gaia når til skovbrynet stopper hun op og venter på Arve. De kan nu tale sammen for første gang. De nærmer sig hinanden og tager måske endda hinanden i hånden i løbet af scenen. De oplever en stor trang til fysisk kontakt.

Deres tætte kontakt skaber en stærkere forbindelse til Det Underjordiske, og mens de taler, begynder både træerne og jorden at vågne svagt til live - og uden at vide det, får Arve og Gaia det underjordiske til at manifestere sig til en skabning, der opsøger og angriber Oskar (se næste scene, der er den første offerscene).

Starter ved skovbrynet - slutter med væsenet

Scenen starter ved skovbrynet - evt. før, hvis de er stoppet op tidligere. Du må meget gerne sige direkte til spillerne, at Gaia er standset op og venter på Arve.

Om de går imod Gaias hus, ind til skovsøen, løber gennem skoven, klatrer i træer eller noget helt femte er ikke så vigtigt i denne scene. Det vigtige er, at de er i skoven, og at de får tid og mulighed for at tale sammen.

Scenen slutter, når de længere inde i skoven - meget gerne ved skovsøen med hultræet - ser væsenet manifestere sig.

Første samtale mellem Arve og Gaia

Scenen skal gerne være en akavet afsøgning af mødet mellem de to. De starter sikkert ganske famlende med at tale sammen. Sørg for, at de bliver mere og mere fortrolige gennem scenen.

Giv dem tid til at tøve, til at sanse og til at deres perspektiver kan tale inde i hovederne.

Som spilleleder kan du hjælpe samtalen på vej. Spørg ind til situationen, til detaljer, til det fysiske nærvær: Arves overkrop, hans store hænder. Gaias bryster bag trøjen, hendes langlemmede skikkelse. Et akavet smil. En genert berøring. Hud, der strejfer hud. Dufte og lugte fra den anden. Ting sker inde i kroppen.

Kontakt til det underjordiske

I denne scene skaber Arve og Gaia for første gang en direkte forbindelse til Det Underjordiske. Det sker, fordi de har fysisk kontakt, mens de er i skoven. Lad skoven blive levende, når de berører hinanden.

Arve kan pludselig høre regnormene bevæge sig i den fugtige jord. Grenene knager, fordi de strækker sig frem mod Gaia. Lad naturen reagere på og spejle de to hovedpersoners bevægelser.

Beskriv fx duften af grønne, friske blade. Grene bevæger sig voldsomt, selv om vinden er svag. Jorden damper - nærmest som om den trækker vejret. Jorden bevæger sig helt stille, måske som en muldvarp, der graver sig af sted. En vandpyt tømmes med en slubrende lyd. Duften af døde blade, der over år er blevet til jord.

Spørg også gerne spillerne, hvordan naturen nærmest kopierer deres bevægelser.

Arve og Gaia ser manifestationen

Det skal blive klart for Arve og Gaia, at der sker noget udover den sædvanlige oplevelse af skoven.

Væsenet fra Det Underjordiske manifesterer sig, når hovedpersonerne er tættest - fx hvis de holder hånd, rører kort ved hinanden eller bare står meget tæt. Så ser og hører de en voldsom blæst, der rejser sig ganske lokalt: en sky af blade rejser sig fra skovbunden og bevæger sig gennem skoven - ind mod byen.

Hvis de er gået til skovsøen og hultræet, ser de vinden komme ud af selve hultræet. Reagerer de på det? Eller er de ligeglade?

Klip gerne scenen, når de har set væsenet.

Akt 1 - Offerscene

Akt 1 - Offerscene

Oskar bliver overfaldet

Oskar bliver overfaldet af uhyggelige manifestationer. Han kommer alvorligt til skade.

Offeret i den første offerscene er Oskar. Han bliver overfaldet af manifestationen fra skoven, fordi han vil forhindre Gaia og Arve i at se hinanden.

Består af blade - tørre, friske, våde og rådne

Manifestationen i denne scene består af blade. Tørre blade, våde blade, friske blade og rådne blade. De har samlet sig og blæser igennem byen, selvom der næsten ikke er nogen vind, der rører sig - på udkig efter deres offer.

Oskar sætter scenen

Forklar spillerne, hvad der skal ske, og beslut, hvem der skal spille offeret. Fordel de tre roller (bladene, råddenskabden og vinden) blandt de øvrige spillere. Giv dem et øjeblik til at læse.

Lad Oskar-spilleren sætte scenen og fortælle, hvor han er på vej hen. Hvad tænker han på? Hvad sker der?

Spillerne beskriver - bliver værre og værre

Lad de andre spillere fortælle, hvad der sker. Lad dem på skift beskrive, hvordan Oskar måske først mærker et vindpust, siden mærker en stor bunke blade. Lad dem fortælle og beskrive med stigende intensitet.

Skub gerne til spillernes beskrivelser. Spørg ind til detaljer. Få de ubehagelige ting frem; en cykel, der vælter, knogler, der brækker - Oskars skrig, der ikke vil slippe ud, fordi munden er fuld af blade.

Beskrivelsen af offeret og manifestationerne findes i en udgave, der er nem at klippe ud til spillerne.

Beskrivelser til spillerne:

Offeret Oskar

Du spiller offeret. I denne scene bliver du overfaldet. Du bliver meget bange og kommer også fysisk til skade - meget til skade faktisk. Du starter scenen med at fortælle om, hvor du er, og hvor du er på vej hen. Herefter skal de andre bryde ind.
Du er Oskar. Du er på vej hjem fra fodbold. Det blæser mærkeligt omkring dig. Du vil hjem til din mor. Du vil fortælle hende om dumme Arve, og hun vil give dig ret. Det er aldrig din skyld.

Det blæser. Det rasler. Bladene hvirvler omkring dig. Det er ikke din skyld. Det er de andres skyld. Du har ikke gjort noget. Det er de andre. Altid de andre. Altid Arve. Fortæl, hvordan du kommer cyklende på stien, da du pludselig mærker blæsten tage til ...

Bladene i skoven

I denne scene er I hver en del af en manifestation af Det Underjordiske, som overfalder drengen Oskar. Han bliver overfaldet, fordi han forsøgte at komme mellem Arve og Gaia. Når Oskar er færdig med at fortælle, hvordan han kommer cyklende, begynder I jeres angreb.

I er en naturkraft. Et elemental fra en anden verden. I manifesterer jer som skovens blade, der hvirvler af sted i vinden. Offeret skal mærke frygten. Og det må godt gøre ondt. Rigtig ondt. Oskar må gerne komme alvorligt til skade. Knogler kan brække, han er måske tæt på at blive kvalt. Men han dør ikke.

Du er bladene i skoven. Store blade. Små blade. De rådne blade. Du kryber ind i tøjet, skraber, skrubber. Bevæger sig. Rasler. Kilder. Finder afkroge. Kryber. Presser. Finder åbninger. En mund. En næse. Et øre. Et rektum. Bløde væsener har mange åbninger. Du finder åbninger og presser dig ind, til du hører skrig om nåde. Gråd. Angst.

Råddenskabden

I denne scene er I hver en del af en manifestation af Det Underjordiske, som overfalder drengen Oskar. Han bliver overfaldet, fordi han forsøgte at komme mellem Arve og Gaia. Når Oskar er færdig med at fortælle, hvordan han kommer cyklende, begynder I jeres angreb.

I er en naturkraft. Et elemental fra en anden verden. I manifesterer jer som skovens blade, der hvirvler af sted i vinden. Offeret skal mærke frygten. Og det må godt gøre ondt. Rigtig ondt. Oskar må gerne komme alvorligt til skade. Knogler kan brække, han er måske tæt på at blive kvalt. Men han dør ikke.

Du er dunsten af råd. Uvelkomne gasser. Du stiger op fra den døde skovbund, og ingen bemærker dig. Men nu er du tæt på. Og du presser dig på. Presser dig ind i næse og svælg. Du finder afkroge. Fylder sind med skrækelige billeder og lysten til at kaste op.

Vinden i bladene

I denne scene er I hver en del af en manifestation af Det Underjordiske, som overfalder drengen Oskar. Han bliver overfaldet, fordi han forsøgte at komme mellem Arve og Gaia. Når Oskar er færdig med at fortælle, hvordan han kommer cyklende, begynder I jeres angreb.

I er en naturkraft. Et elemental fra en anden verden. I manifesterer jer som skovens blade, der hvirvler af sted i vinden. Offeret skal mærke frygten. Og det må godt gøre ondt. Rigtig ondt. Oskar må gerne komme alvorligt til skade. Knogler kan brække, han er måske tæt på at blive kvalt. Men han dør ikke.

Du er vinden, der bevæger bladene. Så usynlig og uskyldig, men dog alligevel så magtfuld. Du vælter. Skubber. Slår. Samler op og giver slip. Omgiver. Forvirrer. Stopper enhver flugt. Skjuler. Sletter spor.

Akt 2 - Scene 1

Gaias far er bekymret

Gaias far er bekymret for at Gaia er startet i skole. Han er ubehageligt omklamrende, nærmest kontrollerende.

BIPERSON - GAIAS FAR

Arves Vrede spiller Gaias far

Tekst til spilleren:

Du er Gaias far - selvom du ikke er hendes rigtige far. Du fandt hende i skoven, da hun var lille.

I denne scene skal du presse for at få Gaia til at fortælle om sin første skoledag. Pres gerne alt for meget. Du er kærlig og bekymret - og meget kontrollerende. Mere og mere, som scenen skrider frem. Få Gaia til at blive ked af det. Lad det gerne blive til et skænderi. Giv Gaias Angst og Drift noget at tale om - noget at reagere på.

Bliv ved med at spørge ind - mere og mere detaljeret. Du ved, at der er noget, hun ikke fortæller. Du fortryder allerede, at du lod hende komme i skole.

DINE STIKORD TIL MILJØ

Huset ligger i skoven. Bygget af sten. Af træ. Af strå. Groft trægulv med store revner fyldt med jord. Lavt til loftet - for lavt til Gaia. En hule. En del af skoven. Støv og jord - men ikke beskidt. En solstråle rammer tørrede blomster, der stadig dufter. Småt. Simpelt.

I denne scene viser Gaias far, hvor kontrollerende, han kan være i sin iver for at beskytte sin datter. Gaia er netop kommet hjem fra skoven, og faren begynder at forhøre hende om den første skoledag. Han viser tydeligt, at han ikke bryder sig om, at han har givet hende lov. Scenen skal vise, hvor klaustrofobisk Gaias liv kan være.

Scenen skal gerne begynde hyggeligt, men blive ubehagelig, fordi faren bliver ved med at stille spørgsmål og vise sin bekymring.

Gaia på sit værelse - tænker over dagen

Gaia sidder på sit værelse. Beskriv huset og få evt. spillerne til at hjælpe med at beskrive Gaias værelse. Hvordan mærker man naturen her inde i huset?

Giv perspektiverne mulighed for at tale samme om dagen, der er gået. Stil spørgsmål. Hvordan var det at være med Arve i skoven? Hvordan har Gaia det nu? Har hun nogensinde oplevet noget lignende? Er hun glad? Bange? Nervøs? Bekymret?

Far kommer ind - hjælp spilleren med underbyggende spørgsmål

Gaias far kommer ind og begynder at spørge til skoledagen. Først er han venlig, men han bliver ved og ved at spørge ind. Hjælp gerne bipersonspilleren ved at stille spørgsmål til perspektiverne, der underbygger de ting, faren spørger om.

Sørg for at scenen bliver mere og mere ubehagelig for Gaia.

Klip scenen, når det er passende - enten fordi Gaia er løbet væk, eller når du ellers synes, det giver mening.

Skoven bevæger sig udenfor

Når stemningen i scenen ændrer sig til det mere ubehagelige, begynder naturen udenfor at reagere. Træerne bevæger sig, selvom det ikke blæser. Dette er forvarsel til en kommende scene, hvor faren bliver endnu mere ubehagelig, og Gais skændes mere voldsomt med sin far.

Akt 2 - Scene 2

Ikke min søn

Arve får at vide af sin mor, at han slet ikke er hendes søn.

BIPERSON - ARVES MOR

Gaias Drift spiller Arves mor

Tekst til spilleren:

I denne scene skal Arves mor indrømme over for Arve, at han er adopteret.

Formålet med scenen er, at Arve skal føle, at hans mor (ganske korrekt) ikke elsker ham.

Du må gerne undlade at vise omsorg eller medfølelse for Arve, selv om han bliver ked af det. Du skal i stedet fokusere på Arves mors følelser: Hun har ofret sig selv ved at tage sig af et forældreløst barn. Han bør være taknemmelig. Det må gerne blive ubehageligt for Arve.

Arves mor **SKAL** sige på et tidspunkt i scenen sige:

- At Arve er adopteret. At det var præsten i byen, der fandt ham som spæd.

DINE STIKORD TIL MILJØ

Køkkenet er en blanding mellem sørgeligt, hyggeligt, grimt, hjemligt og fattigt. Orange. Falmet plastik. Dryppende hane. Ubestemmelig og ubehagelig lugt. En skål med rynkede æbler. En tegning af et detaljeret træ med lange grene på køleskabet.

I denne scene finder Arve ud af, at hans mor ikke er hans rigtige mor - og han får måske bekræftet sin mistanke om, at hun slet ikke elsker ham.

Sidder ved morgenbordet

Det er morgen, og Arve og hans mor sidder ved morgenbordet. Sig til de to Arve-spillere, at han gerne vil vide mere om det, som Oskar sagde - at hans mor ikke er hans rigtige mor.

Start eventuelt med at stille spørgsmål til Arves Vrede og Skam. Hvad var det, Oskar sagde? Kan det virkelig passe? Hvordan har hhv. Vrede og Skam det med det?

Arve spørger sin mor

Når Arve spørger ind til, om det er rigtigt, at hans mor ikke er hans rigtige mor, så sørg for, at hun hurtigt går til bekendelse. Hun kan også fortælle, at det var præsten i byen, der fandt ham i skoven en nat, da Arve var helt spæd.

Hvis ikke spilleren, der spiller moren selv gør det klart, så hjælp med at tydeliggøre, at Arves mor ikke elsker ham.

Sørg også for, at både Vrede og Skam reagerer på de nye informationer. Spørg gerne mere ind til følelserne. Hvad siger de to perspektiver til hinanden? Hvem har taleretten? Og hvad bliver taleretten brugt til? Til vredesudbrud eller indestængte følelser?

Akt 2 - Scene 3

Præsten og politiet

Til konfirmationsforberedelse i kirken, da landbetjenten vil tale med Arve og Gaia. Fortæller om overfaldet på Oscar. De bør bekende deres synder, synes præsten.

BIPERSONER

Spillederen spiller begge bipersoner.

Præsten

Præsten har en klar fornemmelse af, at der er noget ved Arve, som ikke er, som det bør være. Det var nemmere, da han bare var en lille dreng. Nu er han stor. Og farlig. Og præsten kan slet ikke lide den måde, som den mærkelige pige Gaia og Arve kigger på hinanden. Lad gerne præstens modvilje mod Arve skinne tydeligt igennem.

Landbetjenten

Landbetjenten er seriøs og alvorlig. Han er chokeret over, at en dreng er blevet overfaldet så voldsomt. Og han har en stærk mistanke om, at det er Arve og Gaia, der står bag. Han har hørt, at de har haft en konfrontation med Oskar henne på skolen. Han kan i øvrigt heller ikke lide de to mærkelige teenagere, men skjuler det bedre end præsten.

DINE STIKORD TIL MILJØ

Kirken er stille, ordene giver genlyd. Lugter af sten, føles som et fængsel. Ekko fra de andre børns fisen. Gulvet er blankslidt gennem århundrederne - af syndernes fødder.

Det er dagen efter begivenhederne i første akt. Gaia og Arve er til konfirmationsforberedelse i kirken, da de bliver afbrudt af landbetjenten, der gerne lige vil tale med Arve og Gaia.

Formålet med scenen er at introducere overfaldet på Oskar for Arve og Gaia og vise dem, at de er mistænkte. Scenen skal også vise, at de to - og især Arve - er særligt forfulgt af de voksne.

Scenen må gerne være mere afdæmpet i interaktionen med bipersonerne end de to forrige scener - til gengæld sker der uden tvivl en masse i hovederne på de to hovedpersoner, der ikke har mulighed for at tale sammen alene.

Hvad er dit forhold til Jesus, Gaia?

Start scenen i kirken, hvor præsten står i sin præstekjole oppe ved alteret, og eleverne står foran alteret. Præsten kigger på Gaia - den nye pige - og beder hende om at fortælle, hvorfor hun gerne vil konfirmeres. Hvilket forhold hun har til vorherre Jesus?

Det er ikke meningen, at Gaia skal svare. Det vigtigste er, hvad der sker inde i hovedet, når hun bliver spurgt. Spørg perspektiverne? Hvad tænker de? Giv dem plads til at reflektere og til at tale sammen. Hvordan har Gaia det med Jesus og kirken? Hun hører også, at nogle af de andre børn fniser ved hendes tavshed. Lad også Arve reagere på det ubehagelige spørgsmål. Han bemærker også, at præsten kigger næsten selvtilfreds ned på ham.

Afbrydes af landbetjenten - Forhør på præstens kontor

Inden Gaia kan nå at sige noget, afbrydes hun af landbetjenten, der er kommet ind i kirken. Han beder om at tale med Gaia og Arve.

Flyt scenen til præstens kontor, hvor Gaia og Arve står foran et stort skrivebord, hvor præsten sidder. Landbetjenten står ved siden af.

Landbetjenten spørger ind til, hvornår Arve og Gaia sidst har set deres klassekammerat Oskar. Når de svarer, fortæller landbetjenten dem, at Oskar er blevet brutalt overfaldet. At han er kommet meget slemt til skade. Betjenten er meget faktuel.

Bekend jeres synder, kan præsten sige

Imens sidder præsten og stirrer indædt på dem begge. Det er meget vigtigt, at de bekender deres synder, kan præsten måske sige.

Giv hovedpersonernes indre lov til at reagere. Giv plads til tanker og diskussioner mellem perspektiverne. Giv plads til blikke mellem de to teenagere.

Spørgsmål landbetjenten kan stille:

- **Arve**, hvornår så du sidst Oskar?
- **Gaia**, var du oppe at slås med Oskar i skolen?
- **Arve**, hvorfor slog du Oskar?
- **Gaia**, hvornår så du sidst Oskar?
- **Arve**, hvorfor stoppede du blade i munden på Oskar?
- **Gaia**, sagde du til Arve, at han skulle tage Oskars bukser af?
- **Gaia/Arve**: Hvad ved I om overfaldet på Oskar?

Akt 2 - Scene 4

Følg med ind på mit kontor

Læreren vil have Gaia til at fortælle, at det var Arve, som overfaldt Oskar. Naturen reagerer på Gaias følelser.

BIPERSON - LÆREREN

Arves Skam spiller læreren

Tekst til spilleren:

Du er læreren, som har taget Gaia med ind på sit kontor. Du vil have hende til at indrømme, at det var Arve, der overfaldt Oskar så voldsomt i går.

Du kan starte med at være venlig. Men bliv efterhånden ubehagelig og truende over for Gaia. Du må gerne lyve og finde på historier om både Arve og Gaia.

Formålet er at skræmme Gaia, og give en klar fornemmelse af, at de voksne også er væmmelige.

DINE STIKORD TIL MILJØ

Kontoret er kønsløst og trist. Lugt af papir, møl og dårligt rengøringsmiddel. Fokuser på træerne og grenene udenfor vinduerne. Store træer. Lange grene, nærmest som arme. Bladene kan nærmest hviske.

Tilbage på skolen - efter skoledagens ophør - tager læreren Gaia med ind på kontoret. Han prøver at få Gaia til at fortælle, at det var Arve, der overfaldt Oskar. Læreren bliver mere og mere ubehagelig i sine spørgsmål, og hans anklager bliver mere og mere direkte.

Hvordan reagerer Gaia? Hvad sker der inde i hovedet på hende? Hvem har tale retten til at starte med? Forsvarer hun Arve? Er hun tavs? Bliver hun konfronterende?

Spørg eventuelt ind til, hvad Gaia tænker om situationen

- **Drift/Angst:** Hvad tænker du om situationen?
- **Angst:** Hvad sker der, når læreren råber af dig?
- **Drift:** Hvordan føles det at mærke lærerens vrede?

Naturen reagerer

I denne scene begynder naturen at reagere på Gaia, og i den næste scene bliver naturen endnu voldsommere.

I løbet af scenen begynder træerne udenfor kontorets vinduer at reagere på, at Gaia er presset og føler sig ophidset eller ked af. Efterhånden, som konflikten vokser, begynder grenene at skrabe mod vinduerne. Det er nærmest, som om de prøver at komme ind.

Gaia kan eventuelt også fornemme træerne tale til hende og hviske: "Løb!".

Få eventuelt Vrede eller Skam til at beskrive, hvordan træerne udenfor kommer Gaia til hjælp ved at distrahere læreren så meget, at Gaia kan stikke af.

Slutter med at Gaia forlader kontoret

Gaia kan reagere på flere forskellige måder, men scenen skal ende med, at hun på den ene eller anden måde forlader kontoret - enten ved at gå sin vej, stikke af eller ved at læreren simpelthen bare smider hende ud.

Akt 2 - Scene 5

En fortrolig snak i skolegården

Arve og Gaia mødes i skolegården. Det er tid til, at de kan snakke om alt det, der er sket. Men så kommer Oskars mor og afbryder det hele.

INGEN BIPERSONER

DINE STIKORD TIL MILJØ

Hybenbuske med torne. Efeu, der vokser på legestativer. Græstotte bryder gennem gammel asfalt.

Efter den voldsomme oplevelse med lærerens anklager, taler Gaia og Arve sammen i skolegården. Lad dem tale lidt om, hvad der er sket - både med Oskar, i kirken og på lærerens kontor. Lad dem fornemme deres tiltrækning. Men undgå at der sker for meget imellem dem.

Scenen behøver ikke være voldsom lang. Afbryd den, hvis de to begynder at være for intense og fysiske.

Oskars mor afbryder

Denne scene fungerer som en optakt til den efterfølgende scene, hvor Oskars mor dukker op og anklager Arve og til dels også Gaia for at stå bag overfaldet på Oskar. Gå direkte til den efterfølgende scene, hvor Oskars mor dukker op, når det passer.

Fremhæv naturen og brug den som varsel for kommende scener

Når du beskriver miljøet og omgivelserne i denne scene, så introducer elementer i naturen - fx tornebuske på legepladsen - der kan blive brugt aktivt i de kommende scener, hvor Oskars mor først bliver stoppet af naturen og siden slået ihjel af den.

Akt 2 - Scene 6

Det det dig, der overfaldt ham

På skolens legeplads efter skole opsøger Oskars mor Arve og Gaia. Hun beskylder dem for at have overfaldet Oskar. Naturen blander sig.

BIPERSON

Du spiller Oskars mor. Hun er oprørt, urimelig og selvretfærdig og har ingen sympati for Arve eller Gaia. Hendes dreng er kommet slemt til skade. Du kan blive så ondsksfuld, som du vil. Formålet er at give Gaia og Arve en fælles modstander og dermed styrke deres bånd.

DINE STIKORD TIL MILJØ

Hybenbuske med torne. Efeu, der vokser på legestativer. Græstotte bryder gennem gammel asfalt.

Scenen er en direkte fortsættelse af den foregående scene, hvor Arve og Gaia taler sammen på legepladsen.

Scenen giver Arve og Gaia mulighed for at stå sammen mod en af de personer, der er ubehagelige over for dem. Det kan styrke deres bånd og bringe dem tættere sammen.

Oskars mor kommer meget vred hen i mod dem. Hun er voldsom og helt urimelig - men også meget ked af det.

Scenen slutter med, at Arve og Gaia løber ud i skoven. Det er ikke til at forudse, om Gaia og Arve vil gå til vredt modangreb på Oskars mor, eller om de bliver bange og forsvarer sig.

Vil have Arve sendt på en anstalt

I klare termer siger hun til Arve at hun vil sørge for, at han bliver indlagt på en anstalt langt herfra, så han ikke kan gøre mere ved Oskar.

Hun anklager Gaia for at have opildnet Arve.

Brug inspiration fra offerscenen med Oskar

Du kan også finde inspiration i de ting, som skete i offerscenen og drage det frem i de ting, Oskars mor siger.

Hun kan sige ting i stil med:

- Til **Arve**: Utaknemmelige skarn. Oskar har altid været sød ved dig!
- Til **Gaia**: Hvilket udyr stopper blade ned i munden på et andet barn?
- Til **Gaia**: Hvorfor tog du bukserne af min dreng? Hvad tænkte du på?
- Til **Arve**: Jeg sørger for, at du kommer på en anstalt langt herfra!

Hvordan reagerer Arve og Gaia?

Lad eventuelt Gaia og Arve reagere på de anklager, som Oskars mor kommer med.

Stil spørgsmål i stil med:

- **Angst**: Hvad tænker du om beskyldningerne fra Oskars mor?
- **Vrede**: Hvad vil der ske, hvis du virkelig bliver anbragt på en anstalt?
- **Skam**: Tror du, at din mor vil hjælpe dig?
- **Drift**: Har du noget med overfaldet på Oskar at gøre?

Naturen blander sig

I løbet af scenen begynder naturen for alvor at blande sig og forstyrrer Oskars Mor. Måske er det tornegrene, der prøver at trække hende væk. Måske bliver hun forstyrret af flaksende fugle. Eller også er det, som om grenene prøver at skubbe hende væk, mens de samtidig skubber eller trækker Arve og Gaia mod skoven.

Akt 2 - Scene 7

Et kys i skoven?

Arve og Gaia flygter ud i skoven. Her trækkes de atter mod hinanden, og de har måske deres første kys. Imens vågner Det Underjordiske endnu mere og endnu et væsen manifesterer sig.

INGEN BIPERSONER

DINE STIKORD TIL MILJØ

Fugtig skovbund. Dampe fra søen.
Dryppende lyde. Fjerne lyde fra jorden.
Slubren fra regnorme. Lugt af liv og død.

Efter Arve og Gaias konfrontationer med de voksne - især med Oskars mor - går eller løber de ud til skovsøen. Her nærmer de sig hinanden endnu mere end i den lignende scene i første akt. Fremhæv deres tiltrækning af hinanden, og lad dem blive mere og mere intime. Lad dem tale sammen og blive fysiske. Sørg for, at de rører ved hinanden og måske endda har deres første kys.

Når de rører ved hinanden eller på anden vis er tætte, manifesterer Det Underjordiske sig, og de ser et væsen af pinde og grene blive født ud af hultræet ved skovsøen.

Fremhæv det fysiske

Spil meget gerne på den fysiske tiltrækning. Og spørg samtidig ind til følelserne. De er sikkert begge oprevdede og berørte. Måske er de stadig generte og akavede. Men de kan ikke holde sig tilbage. De må bare være sammen, røre ved hinanden. Men lad der gerne være modstand og tøven.

- **Vrede/Skam:** Fortæl, hvordan du tænker, at Gaias hud føles
- **Drift/Angst:** Beskriv, hvordan Arve lugter, når I er herude i skoven
- **Vrede/Skam:** Beskriv, hvordan planterne smyger sig op af Gaia
- **Drift/Angst:** Fortæl, hvordan Arve sætter aftryk i muddret

Det underjordiske ved søen

I denne scene skal hovedpersonerne (og spillerne) ikke være i tvivl om, at der sker noget overnaturligt og særligt her ved søen.

Den lille skovsø med hultræet er dét sted, hvor barrieren til det underjordiske stadig er så tynd, at Arve og Gaia kan nå til den anden verden. Hultræet er selve porten.

Jo tættere Arve og Gaia er på hinanden og desto tættere de er på hultræet, jo mere åbnes der til det underjordiske.

Det er ikke tanken, at Gaia og Arve direkte skal udforske hultræet, men gør de det, så brug det som en anledning til at få dem tæt sammen - røre hinanden og interessere sig for hinanden.

Naturen bliver endnu mere levende

Fremhæv naturen og søens magi, efterhånden som scenen udspiller sig. En berøring får søen til at boble. Hultræet åbner sig, jo mere opstemte de to bliver.

Når de to kysser - eller gør noget andet intimt - manifesterer endnu et væsen sig fra hultræet. Et grenmonster, lavet af døde grene, rejser sig og kravler ud fra hultræet og ind mod byen.

Akt 2 - Offerscene

Akt 2 - Offerscene

Oskars mor dør

Oskars mor bliver overfaldet og dræbt af grenmonstret.

Offeret i den anden offerscene er Oskars mor. Hun bliver overfaldet, fordi hun har prøvet at skille Arve og Gaia ad - blandt andet ved at hun vil have ham sendt på en anstalt.

Scenen er endnu voldsommere end den forrige offerscene med Oskar. Denne gang ender den med død.

Består af grene, torne og slyngplanter

Manifestationen i denne scene består af grene og slyngplanter. Tynde, seje grene. Brombærgrene med skarpe og spidse torne. Lange, stærke slyngplanter.

Oskars mor sætter scenen

Forklar spillerne, hvad der skal ske, og beslut hvem, der skal spille offeret. Fordel grenene, tornene og slyngplanterne blandt de øvrige spillere og giv dem et øjeblik til at læse.

Spillerne beskriver - bliver værre og værre

Lad spillerne fortælle, hvad der sker. Lad dem på skift beskrive, hvordan Oskars mor først hører nogle sære lyde. Hvordan hun reagerer og bliver bange. Et møbel, der vælter. Lad spillerne fortsætte med at beskrive, indtil de har slået Oskars mor ihjel

Beskrivelsen af offeret og manifestationerne findes i en udgave, der er nem at klippe ud til spillerne.

Beskrivelser til spillerne:

Offeret Oskars mor

Du spiller offeret. I denne scene bliver du overfaldet. Du bliver bange, og du kommer grimt til skade. Til sidst bliver du slået ihjel. Når spillederen siger til, starter scenen med at fortælle, at du er alene i huset, og at du hører mærkelige lyde.

Oskar burde være her. Din mand burde være her, men Oskar er indlagt og din mand besøger ham. Vreden er blandet med angst. Ulykkelighed. Alting gik som det skulle. Og så det her. Og ikke bare det. Men fornemmelsen. Fornemmelsen af, at der er noget, som er helt galt. Trangen til bare at stikke af blander sig med ønsket om at tage kampen op. Væk herfra. Kæmpe. Træerne knager derude. Det må blæse op. Grenene pikker på ruden. Hvilke grene?

Fortæl hvordan, du reagerer, når du hører de mærkelige lyde udefra ...

Grenene

I denne scene er I hver en del af en manifestation af Det Underjordiske, som overfalder og dræber Oskars Mor. Hun bliver dræbt, fordi hun forsøgte at komme mellem Gaia og Arve og skille dem ad.

I er en naturkraft. Et elemental fra en anden verden. I manifesterer jer som skovens grene, der kryber af sted på jorden. Offeret skal mærke frygten, før offeret forstår, at der ikke er nogen vej uden om. At I kvæser. At I kvæler. At I udslukker alt liv.

Du er grenene i skoven. Hårde. Stærke. Spidse. Du bøjer og knækker og skaber skarpe splinter. Du er hårdere end blødt kød. Stikker. Pirker. Borer. Det knager, når du bevæger dig. Det splintrer, når du strammer grebet. Det hvide trækød. Det bløde og føjelige menneskekød.

Tornene

I denne scene er I hver en del af en manifestation af Det Underjordiske, som overfalder og dræber Oskars Mor. Hun bliver dræbt, fordi hun forsøgte at komme mellem Gaia og Arve og skille dem ad.

I er en naturkraft. Et elemental fra en anden verden. I manifesterer jer som skovens grene, der kryber af sted på jorden. Offeret skal mærke frygten, før offeret forstår, at der ikke er nogen vej uden om. At I kvæser. At I kvæler. At I udslukker alt liv.

Du er tornene på brombærrankerne. Modhagerne på slyngplanten. Et lille stik. Et stort chok. Fem små stik. Halvtreds små stik. I slår det ikke ihjel, men det ved offeret ikke.

Slyngplanterne

I denne scene er I hver en del af en manifestation af Det Underjordiske, som overfalder og dræber Oskars Mor. Hun bliver dræbt, fordi hun forsøgte at komme mellem Gaia og Arve og skille dem ad.

I er en naturkraft. Et elemental fra en anden verden. I manifesterer jer som skovens grene, der kryber af sted på jorden. Offeret skal mærke frygten, før offeret forstår, at der ikke er nogen vej uden om. At I kvæser. At I kvæler. At I udslukker alt liv.

Du er de bløde, seje planter, der slynger sig omkring. Vikler sig. Strammer. Kvæler. Krybende overtager du. Dit greb er stærkt. Binder. Holder. Standser alt. Grønt og smukt. Efeu lader sig aldrig standse. Humle vokser og dør. Vokser og dør.

Akt 3 - Scene 1

Arve, gå ud i skovsøen!

Arve opsøger præsten for at blive klogere på sin baggrund. Præsten fortæller at Oskars mor er blevet dræbt. Han vil have Arve til drukne sig i skovsøen.

BIPERSON - PRÆSTEN

Gaias Angst spiller præsten

Tekst til spilleren:

Du har lige hørt, at Oskars mor er død, fundet dræbt. Du ved, at det er Arve, det frygtelige, fortabte væsen, der står bag. Han bliver nødt til at drukne sig i skovsøen, som han kommer fra.

Du prøver at overbevise Arve om, at han bør begå selvmord ved at drukne sig i skovsøen. Det er bedst for alle. Først er du venlig, siden måske truende.

Arve vil spørge ind til, hvor du fandt ham som spæd. Du kan fortælle, at han lå nøgen i skoven ved skovsøen - beskidt, våd og tilmudret, som hvis han havde kravlet op fra søen. Du må gerne finde på flere detaljer.

DINE STIKORD TIL MILJØ

Visne blade dækker kirkegården. Træerne står truende i ring om gravene. Kirkens tårn står nærmest i skyggen af skoven, der synes at vokse og komme nærmere og nærmere - som om skoven nærmest kan true kirken.

Næste dag opsøger Arve Præsten og møder ham udenfor kirken på kirkegården. Præsten sidder på en bænk, ser ængstelig og bange ud - han har lige hørt, at Oskars mor er død.

Arve vil vide mere om det, som Oskar og hans mor har fortalt: at han blev fundet i skoven af præst. Arve ved ikke, at Oskars mor er blevet dræbt, men det ved præsten - og det fortæller han Arve i løbet af scenen.

Denne scene skal give Arve en sidste og klar fornemmelse af, at ingen vil hjælpe ham. Samtidig skal scenen også introducere for Arve, at Oskars mor er død - at der er sket noget forfærdeligt.

Præsten virker medfølelse

Præsten virker umiddelbart hjælpsom og medfølelse. Han vil gerne fortælle, at Arve blev fundet ved skovsøen. At han blev adopteret. Men præsten hader også Arve, og han er sikker på, at det er Arve, der står bag Oskars mors død. Og han kan alvorligt fortælle Arve, at hun er død - men det han ved han jo sikkert godt. Præsten synes også at Arve - for alles bedste - skal tage at drukne sig i skovsøen, vende tilbage hvor han kommer fra. For at forhindre endnu værre ting.

Spørg også, perspektiverne om, hvordan de reagerer. Hvad mener de om, at Oskars mor er død. Og om det med skovsøen?

Kan blive truende og dommedagsagtig

Præsten bliver mere og mere direkte i løbet af scenen. Han er bekymret over, og måske endda bange for Arve. Han bliver ved med at presse Arve, så Arve til sidst må flygte ud i skoven, væk fra presset.

Hvis Arve ikke af sig selv flygter fra præsten, kan du lade en politibil ankomme og landbetjenten kan råbe Arve an - måske mens regnorme og slyngplanter forsøger at trække ham i retning af skoven.

Jorden vil have Arve væk herfra

Når præsten begynder at blive ubehagelig, reagerer jorden under Arv. Det er Det Underjordiske, som prøver at trække Arve væk derfra. Det angriber ikke direkte præsten - ikke endnu.

- Jorden bevæger sig under Arves fødder - det er næsten som om, den bærer ham frem.
- Små fingre af efeu griber fat om Arves fødder og trækker i ham.
- Gravstenene (hvis de er på kirkegården), bevæger sig.

Akt 3 - Scene 2

Du skal ingen steder

Gaias far vil forbyde hende at forlade huset. Han er bange for alt det, der sker derude - han har også hørt om Oskars mors død. Skoven bliver levende og hjælper Gaia med at flygte.

BIPERSON - GAIAS FAR

Arves Skam spiller Gaias far

Tekst til spilleren:

Du har hørt at Oskars mor er blevet dræbt. Og at Oskar er kommet til skade. Det er ham Arve, der står bag, det siger politiet selv. Du vil gøre alt for at beskytte din datter - også selvom hun ikke er din rigtige datter. Du fandt hende som spæd i skoven. Du har altid taget dig af hende.

Du vil forbyde Gaia at gå ud. Du forbyder hende at se Arve og gå i skole. Det er for farligt. Det var en fejl at give hende lov. Tving hende til at blive i huset.

Vær helt urimelig, så Gaia ikke har andre muligheder end at flygte fra dig. Fasthold hende gerne med fysisk magt. (Det vil skabe interessant spil for Gaias perspektiver).

DINE STIKORD TIL MILJØ

Huset ligger i skoven. Bygget af sten. Af træ. Af strå. Groft trægulv med store revner fyldt med jord. Lavt til loftet - for lavt til Gaia. En hule. En del af skoven. Støv og jord - men ikke beskidt. Småt. Simpelt.

Som scenen udvikler sig, skal naturen uden for huset begynde at reagere mere og mere - især hvis Gaia bliver ophidset. Understreg gerne, hvor meget huset føles som en del af skoven.

Gaias far viser sin kontrollerende side. Han har hørt, at Oskars mor er fundet død, og han har hørt om overfaldet på Oskar. Det er alt for farligt for Gaia derude. Hun må ikke forlade huset.

Vil forhindre Gaia i at se Arve

Gaia er på vej ud af døren, da hendes far kommer ind fra skoven og lukker døren hårdt og resolut. Han konfronterer Gaia og forbyder hende at forlade huset og se Arve. Han gør klart, at han tror, at det er Arve der har overfaldet både Oskar og dennes mor. Det har han hørt.

Og Gaia er ikke som de andre. Hun er noget særligt, kan faren råbe. Og han skal passe på hende. Det er hans pligt.

Det udvikler sig måske til fysisk konfrontation mellem Gaia og hendes far. Det skal blive så voldsomt, at der ikke er anden udvej for Gaia end at flygte fra huset.

Hvordan reagerer Gaia

Stil spørgsmål undervejs, der kan sætte Gais følelser på spidsen og sætte fuld gang i Drift og Angsts diskussioner. Hvad er hendes rolle i alt det her? Hvad er hendes forhold til sin far? Hvor meget ved hun egentlig om sin egen baggrund?

- **Drift:** Tror du, at Arve spiller en rolle i overfaldene? Og dig selv?
- **Angst:** Hvad vil det betyde, hvis du aldrig ser Arve igen?
- **Drift:** Hvordan er det, at skoven kalder på dig?
- **Angst:** Hvad vil der ske, hvis du aldrig ser din far igen?
- **Drift:** Betyder det virkelig noget, hvor du kommer fra - og at din far har taget sig af dig som sin egen datter?

Naturen hjælper Gaia

Undervejs i scenen begynder naturen at blive levende og voldsom. Den vil hjælpe Gaia med at komme væk. Træer begynder måske at banke på ruderne, efeu begynder at trække vinduerne op. Måske vokser rødder op gennem gulvet og flår huset fra hinanden. Måske tager slyngplanter endda fat i faren og holder ham tilbage - eller skoven trækker i Gaia, hvis hun ikke selv forstår, at hun skal flygte.

Akt 3 - Scene 3

Sex og død ved skovsøen

Arve og Gaia er flygtet ud til skovsøen. Alt er forfærdeligt, men deres tiltrækning er større end nogensinde. De har måske sex, mens de smelter totalt sammen og der krydsklippes til endnu et væsen, der dræber løs i byen. Måske vælger de at stoppe, inden alting går under.

Gaia og Arve mødes ude ved skovsøen, hvor de trøster hinanden. De har tæt fysisk kontakt, kysser hinanden og har sandsynligvis til sidst sex. Det får dem til at smelte helt sammen med hinanden og Det Underjordiske, mens endnu et monster dræber løs i byen, vakt af deres begær. Porten til Det Underjordiske er nu helt åben.

Scenariets klimaks og sidste scene

Dette er scenariets sidste og mest omfattende scene. Først mødes de to unge mennesker ved skovsøen, oprørte over alt det, der er sket. Så tager deres begær over, og de udforsker hinanden, mens endnu et væsen bliver født ud af hultræet.

De kan gå hele vejen, og scenen krydsklipper mellem de elskende unge i skoven og det monster, som en efter en dræber de personer i byen, som Arve og Gaia har haft kontakt til. De smelter efterhånden helt sammen med hinanden og Det Underjordiske ... hvis ikke de da overvinder deres eget begær og trækker sig væk fra hinanden og indser, hvad der sker.

Scenariet kan ende på to måder, alt efter hvad spillerne gør i scenen. Men det er ikke et valg, de skal aktivt præsenteres for på forhånd.

Arve og Gaia er oprørte

Start scenen med, at Arve og Gaia mødes i skoven, dybt påvirkede af, hvad der er sket. Lad perspektiverne diskutere med hinanden og spørg ind til stemninger og følelser. Ligesom i de to tidligere scener i skoven er tiltrækningen ekstra stor her.

Hjælp eventuelt ved at stille spørgsmål til spillerne, der får dem til at beskrive deres gensidige tiltrækning og alt, der er på spil.

Gør disse spørgsmål mere seksuelt eksplicitte, hvis spillerne ikke selv tager initiativ til at lade Arve og Gaia have sex. Hvor meget har du lyst til hende lige nu? Hvordan er det at se hans store pik gennem hans bukser? Har du ikke lyst til den?

Et væsen fødes

Relativt tidligt i scenen, når Arve og Gaia rører hinanden eller er meget tætte, ser de endnu et væsen - et stort, mudret og uhyggeligt væsen - blive født ud af hullet i træet.

Lad dem se den sidste og mest voldsomme manifestation komme ud af hullet i træet. Det er den mest fysiske og uhyggelige manifestation. Men de er sandsynligvis for opslugte af deres begær og deres lyst til at gøre noget - og de er sikkert også ligeglade.

Krydsklip mellem elskov og væsenets hærgen

Efterhånden, som intensiteten mellem Arve og Gaia tager til, og de bevæger sig mere og mere ind i hinanden, så kan du krydsklippe til væsenet.

Få en af spillerne til at fortælle om væsenet, der nærmer sig præsten og kirken. Klip tilbage til Arve og Gaia og lad dem fortælle om, hvad der sker. Klip endnu engang til kirken, hvor spilleren fortæller om, hvordan præsten bliver slået ihjel.

Fortsæt sådan med de andre spillere og få dem til at fortælle om drabene på de andre bipersoner en efter en. Det behøves ikke være så detaljeret som ved den første beskrivelse - pas på, at det ikke bliver for langt.

Hvem fortæller hvilke overfald

- *Arves Vrede* genfortæller præstens død.
- *Gaias Angst* genfortæller lærerens død.
- *Arves skam* genfortæller Arves mors død.
- *Gais Drift* genfortæller Gaias fars død.

Føler I noget ansvar?

Spørg ind til perspektivernes følelser. Føler de noget ansvar for det, som væsenerne gør? Er det deres skyld alt det, der sker? På en eller anden måde, så ved hovedpersonerne godt, hvad der foregår. Men lader de sig påvirke af det? Eller er de ligeglade med alle dem, der har behandlet dem dårligt?

Slutning 1: Opslugt af Det Underjordiske

Bliver Arve og Gaia ved, stopper scenariet i rollernes seksuelle klimaks. Så slutter scenariet med, at Gaias far bliver slået ihjel på en forfærdelig måde.

Få spillerne til at fortælle om, hvordan Arve og Gaia nærmest smelter sammen - om hvordan hultræet nærmest omfavner dem, og hvordan vandet fra søen lægger sig omkring dem. Hovedpersonerne har valgt Det Underjordiske. Scenariet er slut.

Slutning 2: Trækker sig væk fra hinanden - og mister tiltrækningen

Arve og Gaia behøves ikke at gå hele vejen og smelte totalt sammen, mens alting går til grunde omkring dem.

De kan også vælge at indse, hvad der sker, og trække sig væk fra hinanden, hvis de vil. De kan forsøge at overvinde deres tiltrækning - men det skal ikke være nemt. De skal kæmpe for det og lide og have lyst til at skriges over det. Det er dybt tragisk for dem at slippe begæret.

Stopper de og går væk fra hinanden, så falmer hultræet og træet falder ned i søen og porten til Det Underjordiske forsvinder.

Scenariet slutter da med to epiloger, hvor Arve og Gaia sidder alene på deres værelser og reflekterer over, det som er sket. Tiltrækningen til hinanden er nu helt forsvundet. Det hele føles nærmest som var det en drøm. Lad dem evt. fortælle om næste gang, de mødes, hvor de ikke har nogen tiltrækning overhovedet. Hvordan føles det?

Bipersoner til udlevering

Prolog - Scene 1

Arves mor (udleveres til Gaias Angst)

Du kommer ind på Arves værelse og skælder ham ud, fordi han endnu ikke er klar til at komme afsted i skole. Vent på, at spillederen giver dig et tegn - Arve skal have lov til at sidde lidt alene, før du kommer ind.

Du starter dialogen med Arve ved at irettesætte eller formane ham. Han kommer for sent i skole. Han har sikkert heller ikke lavet lektier. Sådan er det altid.

Du må gerne være ubehagelig. Du bryder dig ikke rigtigt om Arve, Formålet er at gøre Arve utilpas og ked af det, så Arves to perspektiver har noget at tale om sammen og reagere på.

Prolog - Scene 2

Pigen (udleveres til Arves Skam)

Gaia møder en pige nær skolen. Først lader pigen, som om hun er venlig, men så begynder hun at drille Gaia med hendes tøj eller udseende - og løber så sin vej. Gaia ser mærkelig ud, synes hun.

Vent med at spille pigen, til spillederen giver dig tegn. Start med med at sige hej til Gaia og spørge, om hun er ny på skolen. Lad Gaia tro, at du er flink, hvorefter at du siger noget grimt. Du er velkommen til at improvisere. Til sidst løber du.

Du skal være ubehagelig og forsøge at gøre Gaia ked af det. Giv Gaias to perspektiver noget at tale om og reagere på.

Akt 1 - Scene 2

Oskar (udleveres til Arves Vrede)

I frikvarteret opsøger du Gaia i klasselokalet. Du synes, at hun skal holde sig fra Arve. Arve er en klam stodder, der rager pigerne på patterne.

Du skal blive ubehagelig og forsøge at gøre Gaia ked af det.

Du kan improvisere eller bruge følgende ideer:

- Fortælle at Arve er en klam stodder, der rager på pigerne
- At Arve garanteret bare glør på Gaia, fordi hun har store patter
- Hvis hun vil have nogen til at glo på sine patter, så skal Oskar nok melde sig frivilligt
- Lade Oskar befamle eller ligefrem slå Gaia

Akt 1 - Scene 3

Oskar (udleveres til Gaias Drift)

I denne scene har du en konfrontation med Arve.

Du skal nedgøre Arve. Fortæl ham, at ingen andre end du kan holde ham ud. Han skal ikke rage på pigerne. Det er kun dig, der må rage på pigerne.

Provoker Arve, så han bliver hidsig. Han skal blive så vred, at han farer på dig. Hvis ikke Arve starter en slåskamp, så gør du det. Bliv så ond og ubehagelig, som du synes er nødvendigt.

Oskar SKAL i scenen:

Fortælle Arve, at hans mor slet ikke er hans rigtige mor - og at hun ikke elsker ham (Oskars mor har fortalt ham det).

Akt 2 - Scene 1

Gaias far (udleveres til Arves Vrede)

Du er Gaias far - selvom du ikke er hendes rigtige far. Du fandt hende i skoven, da hun var lille.

I denne scene skal du presse for at få Gaia til at fortælle om sin første skoledag. Pres gerne alt for meget. Du er kærlig og bekymret - og meget kontrollerende. Mere og mere, som scenen skrider frem. Få Gaia til at blive ked af det. Lad det gerne blive til et skænderi. Giv Gaias Angst og Drift noget at tale om - noget at reagere på.

Bliv ved med at spørge ind - mere og mere detaljeret. Du ved, at der er noget, hun ikke fortæller. Du fortryder allerede, at du lod hende komme i skole.

Akt 2 - Scene 2

Arves mor (udleveres til Gaias Drift)

I denne scene skal Arves mor indrømme over for Arve, at han er adopteret. Formålet med scenen er, at Arve skal føle, at hans mor (ganske korrekt) ikke elsker ham.

Du må gerne undlade at vise omsorg eller medfølelse for Arve, selv om han bliver ked af det. Du skal i stedet fokusere på Arves mors følelser: Hun har ofret sig selv ved at tage sig af et forældreløst barn. Han bør være taknemmelig. Det må gerne blive ubehageligt for Arve.

Arves mor SKAL sige på et tidspunkt i scenen sige:

At Arve er adopteret. At det var præsten i byen, der fandt ham som spæd.

Bipersoner til udlevering

Akt 2 - Scene 4

Læreren (udleveres til Arves Skam)

Du er læreren, som har taget Gaia med ind på sit kontor. Du vil have hende at indrømme, at det var Arve, der overfaldt Oskar så voldsomt i går.

Du kan starte med at være venlig. Men bliv efterhånden ubehagelig og truende over for Gaia. Du må gerne lyve og finde på historier om både Arve og Gaia.

Formålet er at skræmme Gaia, og give en klar fornemmelse af, at de voksne også er væmmelige.

Akt 3 - Scene 1

Præsten (udleveres til Gaias Angst)

Du har lige hørt, at Oskars mor er død, fundet dræbt. Du ved, at det er Arve, det frygtelige fortabte væsen, der står bag. Han bliver nødt til at drukne sig i skovsøen, som han kommer fra.

Du prøver at overbevise Arve om, at han bør begå selvmord ved at drukne sig i skovsøen. Det er bedst for alle. Først er du venlig, siden måske truende.

Arve vil spørge ind til, hvor du fandt ham som spæd. Du kan fortælle, at han lå nøgen i skoven ved skovsøen - beskidt, våd og tilmudret, som hvis han havde kravlet op fra søen. Du må gerne finde på flere detaljer.

Akt 3 - Scene 2

Gaias far (udleveres til Arves Skam)

Du har hørt, at Oskars mor er blevet dræbt. Og at Oskar er kommet til skade. Det er ham Arve, der står bag, det siger politiet selv. Du vil gøre alt for at beskytte din datter - også selvom hun ikke er din rigtige datter. Du fandt hende som spæd i skoven. Du har altid taget dig af hende. Du vil forbyde Gaia at gå ud. Du forbyder hende at se Arve og gå i skole. Det er for farligt. Det var en fejl at give hende lov. Tving hende til at blive i huset.

Vær helt urimelig, så Gaia ikke har andre muligheder end at flygte fra dig. Fasthold hende gerne med fysisk magt. (Det vil skabe interessant spil for Gaias perspektiver).

Offerscene 1 - til udlevering

Offeret Oskar

Du spiller offeret. I denne scene bliver du overfaldet. Du bliver meget bange og kommer også fysisk til skade - meget til skade faktisk. Du starter scenen med at fortælle om, hvor du er, og hvor du er på vej hen. Herefter skal de andre bryde ind.

Du er Oskar. Du er på vej hjem fra fodbold. Det blæser mærkeligt omkring dig. Du vil hjem til din mor. Hun skal trøste dig, fordi Arve overfaldt dig i skolen. Hun skal give dig ret i, at det er Arves skyld. Det er Arves skyld det hele.

Det blæser. Det rasler. Bladene hvirvler omkring dig. Det er ikke din skyld. Det er de andres skyld. Du har ikke gjort noget. Det er de andre. Altid de andre. Altid Arve.

Fortæl, hvordan du kommer cyklende på stien, da du pludselig mærker blæsten tage til ...

Bladene i skoven

I denne scene er I hver en del af en manifestation af Det Underjordiske, som overfalder drengen Oskar. Han bliver overfaldet, fordi han forsøgte at komme mellem Arve og Gaia. Når Oskar er færdig med at fortælle, hvordan han kommer cyklende, begynder I jeres angreb.

I er en naturkraft. Et elemental fra en anden verden. I manifesterer jer som skovens blade, der hvirvler af sted i vinden. Offeret skal mærke frygten. Og det må godt gøre ondt. Rigtig ondt. Oskar må gerne komme alvorligt til skade. Knogler kan brække, han er måske tæt på at blive kvalt. Men han dør ikke.

Du er bladene i skoven. Store blade. Små blade. De rådne blade. Du kryber ind i tøjet, skraber, skrubber. Bevæger sig. Rasler. Kilder. Finder afkroge. Kryber. Presser. Finder åbninger. En mund. En næse. Et øre. Et rektum. Bløde væsener har mange åbninger. Du finder åbninger og presser dig ind, til du hører skrig om nåde. Gråd. Angst.

Råddenskab

I denne scene er I hver en del af en manifestation af Det Underjordiske, som overfalder drengen Oskar. Han bliver overfaldet, fordi han forsøgte at komme mellem Arve og Gaia. Når Oskar er færdig med at fortælle, hvordan han kommer cyklende, begynder I jeres angreb.

I er en naturkraft. Et elemental fra en anden verden. I manifesterer jer som skovens blade, der hvirvler af sted i vinden. Offeret skal mærke frygten. Og det må godt gøre ondt. Rigtig ondt. Oskar må gerne komme alvorligt til skade. Knogler kan brække, han er måske tæt på at blive kvalt. Men han dør ikke.

Du er dunsten af råd. Uvelkomne gasser. Du stiger op fra den døde skovbund, og ingen bemærker dig. Men nu er du tæt på. Og du presser dig på. Presser dig ind i næse og svælg. Du finder afkroge. Fylder sind med skrækkelige billeder og lysten til at kaste op.

Vinden i bladene

I denne scene er I hver en del af en manifestation af Det Underjordiske, som overfalder drengen Oskar. Han bliver overfaldet, fordi han forsøgte at komme mellem Arve og Gaia. Når Oskar er færdig med at fortælle, hvordan han kommer cyklende, begynder I jeres angreb.

I er en naturkraft. Et elemental fra en anden verden. I manifesterer jer som skovens blade, der hvirvler af sted i vinden. Offeret skal mærke frygten. Og det må godt gøre ondt. Rigtig ondt. Oskar må gerne komme alvorligt til skade. Knogler kan brække, han er måske tæt på at blive kvalt. Men han dør ikke.

Du er vinden, der bevæger bladene. Så usynlig og uskyldig, men dog alligevel så magtfuld. Du vælter. Skubber. Slår. Samler op og giver slip. Omgiver. Forvirrer. Stopper enhver flugt. Skjuler. Sletter spor.

Offerscene 2 - til udlevering

Offeret Oskars mor

Du spiller offeret. I denne scene bliver du overfaldet. Du bliver bange, og du kommer grimt til skade, og til sidst bliver du slået ihjel. Når spillederen siger til, starter scenen med at fortælle, at du er alene i huset, og at du hører mærkelige lyde.

Oskar burde være her. Din mand burde være her, men Oskar er indlagt og din mand besøger ham. Vreden er blandet med angst. Ulykkelighed. Alting gik som det skulle. Og så det her. Og ikke bare det. Men fornemmelsen. Fornemmelsen af, at der er noget, som er helt galt. Trangen til bare at stikke af blander sig med ønsket om at tage kampen op. Væk herfra. Kæmpe. Træerne knager derude. Det må blæse op. Grenene pikker på ruden. Hvilke grene?

Fortæl hvordan, du reagerer, når du hører de mærkelige lyde udefra.

Grenene

I denne scene er I hver en del af en manifestation af Det Underjordiske, som overfalder og dræber Oskars Mor. Hun bliver dræbt, fordi hun forsøgte at komme mellem Gaia og Arve og skille dem ad.

I er en naturkraft. Et elemental fra en anden verden. I manifesterer jer som skovens grene, der kryber af sted på jorden. Offeret skal mærke frygten, før offeret forstår, at der ikke er nogen vej uden om. At I kvæser. At I kvæler. At I udslukker alt liv.

Du er grenene i skoven. Hårde. Stærke. Spidse. Du bøjer og knækker og skaber skarpe splinter. Du er hårdere end blødt kød. Stikker. Pirker. Borer. Det knager, når du bevæger dig. Det splintrer, når du strammer grebet. Det hvide trækød. Det bløde og føjelige menneskekød.

Tornene

I denne scene er I hver en del af en manifestation af Det Underjordiske, som overfalder og dræber Oskars Mor. Hun bliver dræbt, fordi hun forsøgte at komme mellem Gaia og Arve og skille dem ad.

I er en naturkraft. Et elemental fra en anden verden. I manifesterer jer som skovens grene, der kryber af sted på jorden. Offeret skal mærke frygten, før offeret forstår, at der ikke er nogen vej uden om. At I kvæser. At I kvæler. At I udslukker alt liv.

Du er tornene på brombærrankerne. Modhagerne på slyngplanten. Et lille stik. Et stort chok. Fem små stik. Halvtreds små stik. I slår det ikke ihjel, men det ved offeret ikke.

Slyngplanterne

I denne scene er I hver en del af en manifestation af Det Underjordiske, som overfalder og dræber Oskars Mor. Hun bliver dræbt, fordi hun forsøgte at komme mellem Gaia og Arve og skille dem ad.

I er en naturkraft. Et elemental fra en anden verden. I manifesterer jer som skovens grene, der kryber af sted på jorden. Offeret skal mærke frygten, før offeret forstår, at der ikke er nogen vej uden om. At I kvæser. At I kvæler. At I udslukker alt liv.

Du er de bløde, seje planter, der slynger sig omkring. Vikler sig. Strammer. Kvæler. Krybende overtager du. Dit greb er stærkt. Binder. Holder. Standser alt. Grønt og smukt. Efeu lader sig aldrig standse. Humle vokser og dør. Vokser og dør.



ARVE VREDE

OM AT SPILLE ARVES VREDE

I dette scenarie spiller du Arves Vrede. En anden spiller Arves Skam. Sammen har I ansvaret for at spille Arve som én person.

I er to perspektiver på hans personlighed, der holder hinanden i skak. Af og til modarbejder I hinanden, men lige så ofte støtter I hinanden. I har brug for hinanden, ellers løber det løbsk. Arve skammer sig over sin vrede, og han bliver vred over, at han skammer sig. Men fordi Arve er fyldt af Vrede, har han også brug for Skam, for ellers ville alting gå galt. Skam gør Arve til en hel person.

Når du spiller Arve og beskriver hans tanker, er det en potentiel vrede, der driver ham. Den bryder sjældent ud i lys lue, men den er der hele tiden. Som tanker, som hans motivation og som det, der styrer hans drifter og humør.

Når du spiller Arve, så tænk hans vrede som mere end blot at være sur og aggressiv. Vreden er hans **drivkraft**. Det er **kraftudfoldelse**, **fremdrift** og sågar **glemsomhed** - han glemmer, når han er vred. Han er **tankeløs**, når han er virkelig vred. Det er det modsatte af kontrol og skam. Det er **lyst** og **begær**. Det er ikke at tænke over konsekvenserne. Det er at være **bitter** og **indebrændt**.

Vreden er også det dyriske i Arve. Det er det umenneskelige, der hvor civilisationen slutter og naturen begynder. Det er fornuften og kontrollen, der slutter. Det er drifterne og dyret, der tager over.

Jo mere vrede, Arve føler, jo mere dyrisk bliver han.

“Hvad skal der dog blive af dig. Gid vi kunne gøre noget ved dig.”

Der har længe været tavst i konfirmandstuen. Præsten har blot sidet og set på Arve. Han har set på ham med sit sære, let overbærende smil på læben. Ordene kommer langsomt og stille, nærmest hviskende.

Han mærker, at det bobler i ham. Præsten kunne bare lade være med at kigge på ham med sine overbærende øjne. Han bekymrer sig ikke. Han vil ikke hjælpe Arve. Han ville ønske, at han kunne straffe ham. Men for hvad? Fordi han tænker på at kaste den tunge bibel efter ham? Det er bare noget, han tænker. Ser der ske for sit indre blik.

Han sidder uroligt på stolen. Den knirker. Den lyder som noget pinligt. Nogen griner og fniser. Et pigefnis. Højt og tindrende. Arve bliver rød i hovedet. Han skammer sig, men knytter også de kødfulde næver. Skammer sig selv om det var ikke ham, der gjorde noget ulækkert. Vred, fordi de andre tror det. Han kan mærke deres blikke. De hader ham. Fordi han rørte ved pigerne. Det gør han ikke mere. Hvorfra skulle han kende alle reglerne?

Arve har kun én ven. Det er Oskar fra klassen, og han er vel egentlig ikke en rigtig ven, for på nogle måder hader han også Arve. Han behandler i hvert fald ofte Arve dårligt og får ham til at blive vred. Udstiller ham og får de andre til at grine af ham.

Oskar fortæller også om piger, og det får Arve til at spærre øjnene op. Oskar viste ham billeder af piger i et blad. Nøgne piger. Så får Arve lyst til at prøve alt det, Oskar fortæller om. Men han må ikke røre ved pigerne, selv om han gerne vil.

Arves vrede ligger lige der under overfladen. Den venter bare på at slippe løs. Og nogen gange føles det så rart bare at give slip. Råbe, skrig, kaste med ting. Eller sparke hårdt på noget, når ingen kigger.

Alt for ofte pakker han vreden væk. Tør ikke vise den. Får ondt i maven over den. Bange for, hvad der sker, hvis han giver efter for den. Men åh, hvor vil han gerne være ligeglad. Bare lade den rulle, være fuldstændig ligeglad. Give dem, hvad de fortjener.

Derhjemme er der altid så stille. Det er, som om Mor ikke lægger mærke til ham mere. At hun er ligeglad, ligesom alle andre.

Hun er der selvfølgelig et eller andet sted. Hun er i huset, laver mad og siger, at nu skal de spise. Og hun spørger da også til, hvad han har lavet i skolen. Men hun er der ikke sådan rigtigt.

Engang var Arve en lille dreng for hende, men nu ser hun ham kun, som en, der har åbenbart har skuffet hende ved at vokse op og blive stor - ved at blive stor, klodset, grim og anderledes.



ARVE VREDE

Han er ikke hendes lille dreng mere, det er tydeligt. Han er kun til besvær. Tænk, hvis hun kunne slippe for ham. Arve er ofte i skoven. Han tager væk fra det hele, ud i mørket, ud i mulden. Han holder af duftene derude. Efteråret, de visne blade, svampene og mudderet. Åh, at blive beskidt, fyldt med jord og skidt. At stinke af det hele. At hive det hele ind gennem næseborene. Mærke det rive i ham, få alle sanser frem. Smider sig i bladene og ruller rundt og skriger og griner og kun træerne og dyrene kan høre ham.

Her kan han smadre grene, sparke på det hele, vælte alting. Være så vred, som kun Arve kan. Som kun Arve kan drømme om. Herude kan han forestille hvordan, det hele kunne være. Forestille sig, hvad han kunne gøre ved alle de andre.

Især ét sted i skoven, ved skovsøen, kommer han, når han virkelig vil væk. Det mudrede vand, de rådne træstubbe og den særlige lugt, trækker i ham. Det er, som om det nærmest kalder på ham, trækker følelserne frem i lyset - får alting op i ham, får ham til at føle sig godt tilpas, når det hele bliver for meget.

Derude så han hende. Ude ved træet ved søen. Det mærkelige træ. Hans magiske træ, der står lænet ud over skovsøen. Et gammelt træ, hvor stammen danner et stort hul. Et mærkeligt og fascinerende hul. Det er næsten som om, at verden ser en lille smule anderledes ud, når man ser den gennem hullet.

Arve troede ikke, at der var andre, der kendte til træet. Ingen stier fører derud. Men han så en pige derude. En pige ved hans træ. Høj. Lange arme. Lange ben. Havde en mærkelig kjole på, og da hun tog den af, var det som om Arves hjerte stoppede med at slå. Hendes hvide hud lyste i skæret fra søen. Som om solens stråler pludselig kom nedfra i stedet fra oppe. Og selv træerne rakte deres arme ned for at røre hende. Kærtægne hendes bryster. Lade de krogede grene bevæge sig op af de lange, slanke ben. Røre hende mellem benene. Begrave hovedet i hendes hår. Dufte hende. Smage hende. Tage hende ind. Tage ham ind.

Der mærkede han noget langt stærkere, end dengang Oskar viste ham den nøgne kvinde i bladet. Det havde bare været en vag forsmag på, hvad han mærkede nu. Han ville så gerne gå frem og vise pigen, hvad han havde mellem benene, men alligevel gemte han sig. For han ville ikke skræmme hende væk. Så han så på hende. Og tilfredsstillede sig selv i skovbunden.

OM ARVE

Arve er 14 år gammel og bor i en lille provinsby lige ud til en stor skov sammen med sin mor. Arve er enebarn, og han oplever ikke, at hans mor interesserer sig for ham længere - ikke efter han er blevet større.

Arve er lav af højde, men kraftigt bygget og temmelig klodset. Han er stærk, men ikke hurtig eller atletisk. Han spiser virkelig meget, nærmest æder - ofte på en voldsom måde - men han er ikke tyk.

DEN DYRISKE SIDE AF ARVE

Dybt i Arve gemmer der sig noget uforståeligt, naturagtigt og nærmest dyrisk. Det er ikke en side, han selv kender meget til endnu - men det kommer han til, efterhånden som scenariet skrider frem.

Forestil dig, at der er noget ikke-menneskeligt inde i Arve, noget som er mere natur end menneskeligt. Noget, som reagerer på dufte, lugte og uforståelige instinkter. Noget som er tiltrukket af alt i naturen - det beskidte, det stinkende og det mudrede. Noget som kun han kan se skønheden i.

I starten af scenariet er denne side af Arve ikke specielt tydelig. Kun som små hint, som han end ikke selv er synderligt klar over. Men i løbet af scenariet tager det til. Han bliver mere og mere drevet af sin dyriske fremdrift - som om at hans vrede og drivkraft bliver mindre og mindre menneskelig og mere og mere noget andet.



ARVE

SKAM

OM AT SPILLE ARVES SKAM

I dette scenarie spiller du Arves Skam. En anden spiller Arves Vrede. Sammen har I ansvaret for at spille Arve som én person.

I er to perspektiver på hans personlighed, der holder hinanden i skak. Af og til modarbejder I hinanden, men lige så ofte støtter I hinanden. I har brug for hinanden, ellers løber det løbsk. Arve skammer sig over sin vrede, og han bliver vred over, at han skammer sig. Men fordi Arve er fyldt af Skam, har han også brug for Vrede, for ellers ville han forsvinde helt. Skam og Vrede gør Arve til en helt person.

At spille skam er ikke ensbetydende med, at Arve konstant går rundt i en tåge af selvhad. Det er mere en underliggende følelse, der farver hans tanker og humør. Det er en følelse af at være forkert - et ønske om at passe ind og være som de andre.

Når du spiller Arve og beskriver hans tanker, er det skammen, der farver og driver ham. Det er et ønske om ikke længere at være forkert, om i stedet at gøre det rigtige og at passe ind. Det er det, der hele tiden forsøger at holde hans aggressive, dyriske side i skak.

Når du spiller Arve, så tænk følelsen af skam som trangten til **kontrol**. Så længe det er skammen, der styrer, ryger tingene ikke ud af kontrol. Det er at **tænke** over konsekvenserne, **aflæse** og **afkode** omgivelserne og give omverdenen, hvad den har brug for. Det er at tænke sig godt om. Det er også at være **bitter** og **indebrændt** - på en måde, som **forhindrer katastrofer**.

Skammen er også det menneskelige og civiliserede i Arve. Det er det, som holder naturen og vildskaben i skak. Det er fornuft. Det er at tænke sig om. Det er at tøjle drifter og det dyriske. Det er det modsatte af den grumme, vilde natur.

“Hvad skal der dog blive af dig. Gid vi kunne gøre noget ved dig.”

Der har længe været tavst i konfirmandstuen. Præsten har blot sidet og set på Arve med sit sære, let overbærende smil på læben. Ordene kommer langsomt og stille, nærmest hviskende.

Arve svarer ikke. Det handler bare om, at præsten skal se på ham med de gennemborende øjne. De der øjne, der alt for godt ved, at Arve ikke rigtigt hører til her - at alt det med kirke og konfirmationsforberedelse ikke burde være noget for Arve; at han bare burde løbe sin vej lige nu - ud i skoven - og aldrig komme tilbage.

Men Arve løber ikke. Han skal holde alt det andet i sig selv i skak. Alt det, som ikke må koge over og vise, hvor frygtelig en dreng, han virkelig er.

Han sidder uroligt på stolen. Den knirker. Den lyder som noget pinligt. Nogen griner og fniser. Et pigefnis. Højt og tindrende. Arve bliver rød i hovedet. Han skammer sig, men knytter også de kødfulde næver. Skammer sig, selv om det var ikke ham, der gjorde noget ulækkert. Vred, fordi de andre tror det. Han kan mærke deres blikke. De hader ham. Fordi han rørte ved pigerne. Det gør han ikke mere. Hvorfra skulle han kende alle reglerne?

I timerne sidder han der bare. Kan ikke rigtig svare på noget, når han bliver spurgt. Stammer sig frem til et svar. Og læreren bliver ved med at spørge, vil ikke lade ham slippe. Borer i det, lader ham stege og koge og synke længere og længere ned.

Der kan han mærke de fordømmende øjne fra de andre. Kan mærke ligegyldigheden fra dem, der sidder foran. De isnende blikke fra dem bag ham. Han sidder bare der helt alene, omgivet af alle de andre.

Det er ikke fordi, de andre altid griner af ham - altså ikke tydeligt, ikke så han hører det. Men han ved, at de gør det alligevel. At de kigger på hinanden med skjulte blikke. Med små sedler og fnis - især hvis det er pigerne.

Og han gør jo ikke noget. Han sidder der bare, helt stille uden at genere nogen. Altså bortset fra, når hans vrede bobler over. Og han reagerer. Voldsomt. Udadvendt. Indestængt. Og hans mor bagefter skal tale med lærerne. Og han skammer sig mere end nogensinde. Skammen over at være klam, grim og ækel.

Skammen over at være den, som pigerne aldrig nogensinde vil kaste så meget som ét eneste kærligt blik på.

Oskar er Arves eneste ven. Eller ven er nok så meget sagt. Arve ved godt, at de nok ikke er rigtige venner. Arve har ikke rigtige venner. Men Oskar gider godt være sammen med Arve engang imellem.

Det var Oskar, der engang viste Arve et blad med billeder af piger helt uden tøj på. Det rev og sled i Arve. Det var så forfærdeligt. Åh, alt det, der skete inden i ham den dag.



ARVE

SKAM

Og så var der dengang, hvor Oskar fik Arve til at røre ved pigerne. Det havde ingen jo fortalt ham, at han ikke må. Det ved han så nu, at det ikke går. Det var så frygteligt. Alt var så frygteligt den dag.

Derhjemme er der altid så stille. Det er, som om Mor heller ikke lægger mærke til Arve mere. Som om hun er ligeglad, ligesom alle andre. Måske afskyr hun ham også.

Hun har travlt med at formane ham om alt det, han ikke må - og om alt det han skal. Travlt med at bebrejde og sikre sig, at han ikke giver hende problemer. Han kan ikke huske det hele.

Engang var han hendes lille dreng, men nu har han åbenbart skuffet hende ved at blive stor, klodset, grim og anderledes. Nu er han kun til besvær.

Når alting bliver for meget for Arve, når vreden bobler og skamfulde tanker kværner, og han har brug for at komme væk, så tager han ud i skoven - ud i mørket, ud i mulden.

Han holder af duftene derude. Efteråret, de visne blade, svampene, mudret og billerne. Gå på jorden og mærke, hvordan årtiers døde blade nu fjedrer under ham. Tænker på, hvordan det ville være at ligge dernede. Stille. Tavst. Roligt. Drømmer om at lægge sig på rådne, våde blade og bare synke langt, langt væk.

Især ét sted i skoven, ved skovsøen, kommer han, når han virkelig vil væk. Det mudrede vand, de rådne træstubbe og den særlige lugt, trækker i ham. Får ham til at være rolig og glemme alt det, som han bør have det skidt over. Glemme, at han ikke hører til. Det er, som om det nærmest kalder på ham.

Derude så han hende. Ude ved træet ved søen. Det mærkelige træ. Hans magiske træ. Et gammelt træ, hvor stammen danner et stort hul. Et mærkeligt og fascinerende hul. Det er næsten som om, at verden ser en lille smule anderledes ud, når man ser den gennem hullet.

Arve troede ikke, at der var andre, der kendte til træet. Ingen stier fører derud. Men han så en pige derude. En pige ved hans træ. Høj. Lange arme. Lange ben. Havde en mærkelig kjole på, og da hun tog den af, var det som om Arves hjerte stoppede med at slå. Hendes hvide hud lyste i skæret fra søen. Som om solens stråler pludselig kom nedefra i stedet fra oppe.

Og selv træerne rakte deres arme ned for at røre hende. Som blev hun et med det gamle træ. Kærttegne hendes bryster. Lade de krogede grene bevæge sig op af de lange, slanke ben. Mærke hende mellem benene. Dufte hende. Smage hende.

Han mærkede noget langt stærkere, end dengang Oskar viste ham den nøgne kvinde i bladet. Det havde bare været en vag forsmag på, hvad han mærkede nu. Han gemte sig, selv om en lille stemme i ham sagde, at han bare skulle gå frem. At hun ikke ville løbe væk. At han kunne få det hele. Men han gemte sig. Og tilfredsstillede sig for første gang med en undertrykt stønnen.

Og skammede sig! Skammede sig noget så forfærdeligt og pragtfuldt.

OM ARVE

Arve er 14 år gammel og bor i en lille provinsby lige ud til en stor skov sammen med sin mor. Arve er enebarn, og han oplever ikke, at hans mor interesserer sig for ham længere - ikke efter han er blevet større.

Arve er lav af højde, men kraftigt bygget og temmelig klodset. Han er stærk, men ikke hurtig eller atletisk. Han spiser virkelig meget, nærmest æder - ofte på en voldsom måde - men han er ikke tyk.

DEN DYRISKE SIDE AF ARVE

Dybt i Arve gemmer der sig noget uforståeligt, naturagtigt og nærmest dyrisk. Det er ikke en side, han selv kender meget til endnu - men det kommer han til, efterhånden som scenariet skrider frem.

Forestil dig, at der er noget ikke-menneskeligt inde i Arve, noget som er mere natur end menneskeligt. Noget, som reagerer på dufte, lugte og uforståelige instinkter. Noget som er tiltrukket af alt i naturen - det beskidte, det stinkende og det mudrede. Noget som kun han kan se skønheden i.

I starten af scenariet er denne side af Arve ikke specielt tydelig. Kun som små hint, som han end ikke selv er synderligt klar over. Men i løbet af scenariet tager det til. Han bliver mere og mere drevet af sin dyriske fremdrift - som om at hans vrede og drivkraft bliver mindre og mindre menneskelig og mere og mere noget andet.



GAIAS DRIFT

OM AT SPILLE GAIAS DRIFT

I dette scenarie spiller du Gaias Drift. En anden spiller Gaias Angst. Sammen har I ansvaret for at spille hende som én person.

I er to perspektiver på hendes personlighed, der holder hinanden i skak. Af og til modarbejder I hinanden, men lige så ofte støtter I hinanden. I har brug for hinanden, ellers løber det løbsk. Gaia har en drift og en lyst, der samtidig bliver holdt på plads af hendes angst for forandringer og det ukendte. Jo mere Gaias drifter og længsel stiger, jo kraftigere bliver også hendes ængstelige og fornuftige side - en side, der vil beskytte hende mod ydmygelser og ubehageligheder.

At spille Gaias Drift og lyst er ikke ensbetydende med, at hun hele tiden er **positiv** og **glad**. Driften er i lige så høj grad en underliggende følelse, der farver Gaias tanker. Det er **initiativ** og **handling**. Det er hendes lyst til, at tingene kan være **anderledes** - lysten til noget, hun end ikke selv forstår endnu. **Uforsigtighed**. En lyst og en drift, der bare tager til og tager til - og som nærmest kan **pine** hende, hvis ikke hun får lov til at forfølge den.

Driften i Gaia vil noget, som hun ikke selv helt forstår. Det er følelsen af at opdage sig selv på en måde, der ikke altid kan sættes ord på. Noget dyrisk. Det er noget, der kan blive voldsomt og skræmmende. I løbet af scenariet skal du forvente, at den dyriske side af Gaias drift tager til, mens den civiliserede del bliver mindre.

Det hele kommer til at blive anderledes nu. Så fantastisk anderledes. Det er stadig nat, men Gaia er vågen, alt for vågen. Og selv om dagen er tæt på, er den alligevel alt for langt væk. Det er dagen, hvor noget fantastisk kommer til at ske. Dagen hvor hun skal ud blandt andre og opleve verden. Og måske ... hvem ved ... se drengen ude fra skoven.

Hun troede ikke, at hendes far ville sige ja, da hun efter lange diskussioner med sig selv endelig spurgte om lov til at komme i en skole med andre børn. Han betragtede hende længe med det kontrollerede blik, der plejer at betyde, at han siger nej.

“Så det vil du altså?”

Åh jo, hun vil i en rigtig skole. Hun vil ud blandt andre. Hun kan mærke det i hele sin krop. Trangen, længslen - en prikken, som bliver mere og mere intens, for hver dag. Som var hun tusinder frø fra mælkebøtten, der svæver gennem skoven med blæsten.

Gaias krop ryster og føles i lysglimt som dalende efterårsblade i fuld farvepragt og voldsomme storme med mudderskred og knagende træstammer. I et sekund er det som at se på tunge trækroner endelig blive gennemboret af tynde lysstråler. Som at slikke på træstammerne, fulde af harpiks, østershatte og barkens ruhed.

Alt det lyser op på én gang i hendes hoved. I et kort voldsomt glimt, inden træknuden i maven og den evige følgesvend af fornuft og bekymrede overvejelser tager over og gør alt for at trække hendes følelser ned fra de heftige trækroner og ned i skovens muld igen. Sådan som de altid gør.

Hun har efter lang tid overbevist sin indre angst om, at det vil være godt og har spurgt far, om hun ikke nok må prøve at gå i en rigtig skole igen.

Alt i hendes krop har sitret og rystet, mens alt i hende samtidig har forsøgt at sige, at hun skulle lade være. At de vil grine af hende, kalde hende frygtelige ting og sige, hvor sær og grim og mærkelig hun er - ligesom de gjorde, da hun var meget mindre og prøvede at gå i skole. Men det minde er langt væk.

“Ja, det vil jeg,” siger hun.

Der er nogen derude, hun snart skal møde. Nogen ligesom hende, nogen hun savner ... drengen fra skoven.

Far er fortsat stille, men kigger væk i lang, lang tid. Alligevel kan hun genkende kontrollen i hans øjne. Gaia ved, at hendes far vil passe på hende.

“OK,” siger han så bare. “Så må det jo være sådan.”



GAIA

DRIFT

Når Gaia har svært ved at finde ro, finder hun fred i skoven. Det er, som om at skoven fjerner noget af hendes evige kamp - den kamp, hvor en side af hende vil ud og opleve andre unge mennesker og se ting, mens en anden side vil gemme sig og lade som om, at hun måske slet ikke har eksisteret.

Det indre råberi fortøner sig, når hun hører blæsten i træerne suse. Fyrretræerne, der suser med en til tider voldsom og så pludselig hviskende stemme. Bøgetræerne, der om sommeren svagt rasler til hende, og hvor man - hvis man virkelig gjorde sig umage - måske kunne høre hvert enkelt blad på træet. Græsset, der rører hende kærtegnende på benet og lokker hende til at lægge sig ned.

Hendes lange ben bevæger sig ubesværet og hurtigt af sted over skovbunden og mærker, hvordan den svampede jord er fyldt med frisk vand, der blander sig med gamle og formluede blade.

Og en sjælden gang - når lyset flimrer ned gennem træerne - mærker hun, hvordan begge stemmer i hende råber det samme på samme tid: "Løb, løb, løb".

Men hun ved ikke, hvad det er hun løber imod. Eller løber fra. Og selv når hun er i skoven, mærker hun en søgen og en tomhed.

Gaia har et hemmeligt sted i skoven. En lille skovsø, hvor der er et magisk træ. Et stort og gammelt træ, der læner sig ud over søen med dens sære, lyse vand. Stammen deler sig og samles igen, og skaber på den måde et hul i træet. Og når man klatrer op på træet og kigger gennem hullet er det næsten som om, at verden ser lidt anderledes ud.

Hun har prøvet at tage alt sit tøj af og lade sig glide gennem hullet og ned i vandet og lod sig omslutte af dets kolde mørke. Men alting var som før, da hun kom op til overfladen igen.

Gaia troede ikke, at der var andre, der kendte til skovsøen og træet. Ingen stier fører herud. Søen er ikke stor nok til at være på noget kort - hun har set på sin fars kort over skoven. Den er der ikke.

Men hun har set en dreng herude. Måske en alf. En ret stor alf så. Han stod ved træet og rørte ved det. Hun kunne høre en brummende stemme, og det var som om, at den ræsonnerede i hende og fik alting til at kilde på en måde, der ville have mere.

Hun så hans lange arme lægge sig om træet, og det var næsten som om, at hun kunne mærke dem klemme omkring sit liv. Det knugede i brystet på hende, og da han tog sin sweater af, kom hun til at gispe så højt, at hun var bange for, at han hørte hende. Og hun gispede langt mere stille, mens hun mærkede den kildrende fornemmelse vokse i hende, og hun rørte sig selv, mens hun forestillede sig, at det var hans hænder.

Og langt væk i hende råbte en stemme, at det var hendes skæbne, og at hun ikke skulle være bange.

OM GAIA

Gaia er 14 år gammel og bor i en lille provinsby lige ud til en stor skov. Her har Gaia boet hele sit liv alene sammen med sin far, der fandt hende efterladt som spæd langt ude i skoven en voldsom, stormende nat. Gaia ved ikke, hvem hendes rigtige forældre er, eller hvorfor hun blev efterladt i skoven. Det er ikke noget, hendes far taler meget om - han har blot taget sig af hende og opdraget hende, som var hun hans eget barn.

Hendes far er meget beskyttende, og derfor har Gaia ikke gået i skole, siden hun en kort stund prøvede det af, da hun var meget mindre. Hun er blevet undervist derhjemme. Nu skal Gaia til igen at starte i skole.

Gaia er høj og har lange arme og ben. Hendes overkrop synes nærmest lidt for stor, og hun har en let foroverbøjet gang. Hendes bryster er begyndt at fylde mere ud, og det føles sært - især når noget i hende giver hende lyst til, at der blev rørt ved dem.

DEN DYRISKE SIDE AF GAIA

Dybt i Gaia gemmer der sig noget uforståeligt, naturagtigt og nærmest dyrisk. Det er ikke en side, hun selv kender meget til endnu - men det kommer hun til, efterhånden som scenariet skrider frem.

Forestil dig, at der er noget ikke-menneskeligt inde i Gaia, noget som er mere natur end menneskeligt. Noget, som reagerer på dufte, lugte og uforståelige instinkter. Noget som er tiltrukket af naturen, træerne og skovene - det er driften mod de krogede træer, barkens sære smag og stormens rusken i kronerne. Noget som skræmmer hende og hun vil gøre meget for at undgå.

I starten af scenariet er denne side af Gaia ikke specielt tydelig. Kun som små hint, som hun end ikke selv er synderligt klar over. Men i løbet af scenariet tager det til. Hun bliver mere og mere drevet af sin dyriske fremdrift - som om at drift og begær bliver mindre og mindre menneskeligt og mere og mere noget andet.



GAIAS ANGST

OM AT SPILLE GAIAS ANGST

I dette scenarie spiller du Gaias Angst. En anden spiller Gaias Drift. Sammen har I ansvaret for at spille hende som én person.

I er to perspektiver på hendes personlighed, der holder hinanden i skak. Af og til modarbejder I hinanden, men lige så ofte støtter I hinanden. I har brug for hinanden, ellers løber det løbsk. For Gaia har en drift og en lyst, der samtidig bliver holdt på plads af hendes angst for forandringer og det ukendte. Jo mere Gaias drifter og længsel stiger, jo kraftigere bliver også hendes ængstelige og fornuftige side - en side, der vil beskytte hende mod ydmygelser og ubehageligheder.

At spille Gaias angst er ikke ensbetydende med, at hun hele tiden er rystende nervøs og bange. Angsten er i lige så høj grad en underliggende følelse, der farver Gaias tanker og forsøger at holde det uforståelige og ukontrollerbare i skak med fornuft. Det er hendes trang til forudsigelighed, til at undgå konflikter og til at passe ind.

Når du spiller Gaia, så tænk hendes angst som noget, der hele tiden er der, og som forsøger at gøre verden forudsigelig, **behagelig** og **tryk**. Det er følelsen af ikke at kunne **overskue konsekvenserne** af nye ting - det er en **frygt** for at blive udstillet, grint af og ikke blive accepteret. Det er en angst, der kan blive **voldsom** og **skræmmende**, hvis tingene omkring hende begynder at eskalere.

Angsten er også noget meget civiliseret. Det er trangen til have kontrol, til at passe ind i rammer og normer. Det er det modsatte af kaos og voldsomhed. Men det er også en angst, der kan blive helt uciviliseret, hvis den får lov til at løbe løbsk.

Det hele kommer til at blive anderledes nu. Så frygteligt anderledes. Det er dagen, hvor noget voldsomt kommer til at ske. Det ved hun.

Hun har ellers selv bedt om det. Om ikke nok, hun kunne få lov til at prøve at gå rigtigt i skole sammen med de andre på hendes alder. Om ikke, det var ved at være tid til, at hun skulle ud blandt andre. Måske få nogle venner.

Far betragtede hende i lang tid med det der bekymrede og strenge blik, som kun Far kan have. Blikket, der altid får Gaia til at være ekstra forsigtig og hendes hjerte til at hamre ekstra uregelmæssigt, fordi han plejer at sige nej.

Så sagde han endelig:
"Så det vil du altså?"

Alting var da begyndt at sitre i Gaias langlemmede skikkelse. Alle de uforklarlige drifter og lyster rystede, som var de tusinde blade i vinden. Som lyset i trækronerne, der nok er smukt og fristende, men som også blænder og får al fornuft til at forsvinde. Som tordenbrag, jordrystelser og mudderskred

Og lige der var Gaia bange. Mere bange end hun havde været længe. Spændt og uforberedt på alle de nye ting, hun ville møde og skulle forholde sig til - rædselsslagen for alle de skuffelser og ydmygelser, der så nemt kunne vente derude.

Rædselsslagen over, at hun endelig havde taget mod til at spørge om det, hun så gerne vil.

Rædselsslagen for, at det ikke vil gå, som hun turde håbe på.

Gaia har engang for længe siden prøvet at være blandt andre børn. Hun har prøvet, at de griner af hende, kalder hende frygtelige ting og sige hvor sær og grim og mærkelig hun er.

De vil bede hende om at lade være med at være så høj, ranglet og sær. De vil skribe, at hun da bare skal skride hjem igen til den anden side af skoven og sin far og alt det der.

Men hun bliver nødt til det igen. Det siger den frygtelige, uforståelige drift dybt i hende. Det siger den mærkelige trang, der alt ofte får alting til at fordreje sig fuldstændig inde i Gaias kogende indre. Derinde, hvor alt det uforståelige bor. Inde bag hendes lange lemmer og store hoved, som ingen rigtigt forstår.

Når Gaia har svært ved at finde ud af det hele, finder hun ro i skoven. Det er som om, at skoven fjerner noget af den evige kamp, hvor en side af hende vil ud og opleve andre unge og se ting, mens en anden side vil gemme sig og lade som om, at hun måske slet ikke har eksisteret.

GAIA ANGST

Det indre råberi fortoner sig, når hun hører blæsten i træerne suse. Fyrretræerne der suser med en til tider voldsom og så pludselig hviskende stemme. Bøgetræerne der om sommeren svagt rasler til hende, og hvor man, hvis man virkelig gjorde sig umage, måske kunne høre hvert enkelt blad på træet.

Hendes lange ben bevæger sig ubesværet og hurtigt af sted over skovbunden og mærker, hvordan den svampede jord er fyldt med friskt vand, der blander sig med gamle og formuldede blade.

Og en sjælden gang, når lyset flimrer ned gennem træerne mærker hun, hvordan begge stemmer i hende råber det samme. "Løb, løb, løb".

Men hun ved ikke, hvad det er hun løber imod. Eller løber fra. Og selv når hun er i skoven, mærker hun en søgen og en tomhed.

Gaia har et hemmeligt sted i skoven. En lille skovsø, hvor der er et magisk træ. Et stort og gammelt træ, der læner sig ud over søen med dens sære, lyse vand. Stammen deler sig og samles igen, og skaber på den måde et hul i træet. Og når man klatrer op på træet og kigger gennem hullet, er det næsten som om, at verden ser lidt anderledes ud. Det er et gammelt træ, og Gaia er bekymret for, om det falder ned i søen.

Hun har prøvet at tage alt sit tøj af og lade sig glide gennem hullet og ned i vandet og lod sig omslutte af dets kolde mørke. Men alting var som før, da hun kom op til overfladen igen.

Gaia troede ikke, at der var andre, der kendte til skovsøen og træet. Ingen stier fører herud. Søen er ikke stor nok til at være på noget kort - hun har set på sin fars kort over skoven. Den er der ikke.

Men hun har set en dreng herude. Måske en alf. En ret stor alf så. Han stod ved træet og rørte ved det. Hun kunne høre en brummende stemme, og det var som om, at den ræsonnerede i hende og fik alting til at kilde. Hun så hans arme lægge sig om træet, og det var næsten som om, at hun kunne mærke de der arme klemme omkring sit liv. Som om de rørte Gaia.

Det knugede i brystet på hende, og da han tog sin sweater af, kom hun til at gispe så højt, at hun var bange for, at han hørte hende. Og hun gispede langt mere stille, mens hun mærkede den kildrende fornemmelse vokse i hende, og hun næsten umærkeligt og uden at tænke over lagde sig ned i mosset og tilfredsstillede sig selv, mens hun tænkte intenst på den nøgne dreng.

Og langt væk i hende råbte en stemme, at det var farligt, og at hun skulle være bange.

OM GAIA

Gaia er 14 år gammel og bor i en lille provinsby lige ud til en stor skov. Her har Gaia boet hele sit liv alene sammen med sin far, der fandt hende efterladt som spæd langt ude i skoven en voldsom, stormende nat. Gaia ved ikke, hvem hendes rigtige forældre er, eller hvorfor hun blev efterladt i skoven. Det er ikke noget, hendes far taler meget om - han har blot taget sig af hende og opdraget hende, som var hun hans eget barn.

Hendes far er meget beskyttende, og derfor har Gaia ikke gået i skole, siden hun en kort stund prøvede det af, da hun var meget mindre. Hun er blevet undervist derhjemme. Nu skal Gaia til igen at starte i skole.

Gaia er høj og har lange arme og ben. Hendes overkrop synes nærmest lidt for stor, og hun har en let foroverbøjet gang. Hendes bryster er begyndt at fylde mere ud, og det føles sært - især når noget i hende giver hende lyst til, at der blev rørt ved dem.

DEN DYRISKE SIDE AF GAIA

Dybt i Gaia gemmer der sig noget uforståeligt, naturagtigt og nærmest dyrisk. Det er ikke en side, hun selv kender meget til endnu - men det kommer hun til, efterhånden som scenariet skrider frem.

Forestil dig, at der er noget ikke-menneskeligt inde i Gaia, noget som er mere natur end menneskeligt. Noget, som reagerer på dufte, lugte og uforståelige instinkter. Noget som er tiltrukket af naturen, træerne og skovene - det er driften mod de krogede træer, barkens sære smag og stormens rusken i kronerne. Noget som skræmmer hende og hun vil gøre meget for at undgå.

I starten af scenariet er denne side af Gaia ikke specielt tydelig. Kun som små hint, som hun end ikke selv er synderligt klar over. Men i løbet af scenariet tager det til. Hun bliver mere og mere drevet af sin dyriske fremdrift - som om at drift og begær bliver mindre og mindre menneskeligt og mere og mere noget andet.