

**ØJENVIDNER #1:**

**KONSTRUKTION / EXIT**

## INDGANG FØR UDGANG

*Værket her er et rollespil som ikke tager brug af en personificeret spilleleder. Det betyder at teksten vil fungerer som denne hele vejen igennem. Derfor skal teksten læses fortløbende med klar stemme, så helhedsoplevelsen ikke ødelægges.*

"Konstruktion/Exit" er et eksperiment lavet i vinteren 2004 til 2005. Det er et eksperiment lavet for eksperimentets skyld, dog med bevidsthed om hvorfor hvilke valg blev truffet, og hvorfor produktet er endt i den form, som det her viser sig i. Det er et eksperiment som i korte træk handler om sammenstød, konstruktioner og udgange. Det er et eksperiment som jeg håber I vil tage imod som en udfordring, og pille fra hinanden i samme grad, som det har pillet mig fra hinanden.

Det er noget lort. Jeg ved det. Det kom ud af kontrol.  
Nu er det skrevet, fordi jeg måtte skrive det.  
Må I løbe panden mod muren...

### **FORLØBET**

et kig på: strukturen, forløbet, og teknikken som det første.

Konstruktion/Exit er opbygget af 3 benspænd og 12 brud. De 3 benspænd er korte novellescenarier, der alle omhandler en menneskelig isolation, mens de 12 brud er benspænd rettet mod jer.

Ordet benspænd skal forstås i bogstaveligste forstand. Jeg spænder ben for mig selv, og jeg spænder ben for jer. I de 3 benspænd har jeg lavet regler til mig selv, der begrænser hvilken retning scenariet kan udvikle sig i under skabelsen af det, mens jeg i brudene retter benspænd mod jer, for at udfordre jer, og tvinge jer i en bestemt retning under rollespillet, samtidig med at jeg forsøger at sabotere alt for jer. Nøgleordet er destruktion.

Spilteknikken er derfor simpel. Følg instruktionerne denne tekst videregiver nøje. Alle de regler jeg har opsat til jer i brudene, skal overholdes, ellers falder brudene til jorden. Men samtidig har I frie hænder. På nogle punkter vil rammen være stram, mens den på andre punkter vil være løs, og det skal I udnytte. Lad impulserne, samspillet og improvisationen råde. Snak om sekvenserne før I udspiller dem. Find en balance. Brug de fremsatte anslagstekster som udgangspunkt til scenens indhold, og lad så tilfældighederne råde.

De korte novellescenarier derimod er mere konkrete i deres udformning. De indeholder alle sammen en gennemgang af handlingen og formen, som *skal* læses før opførelsen, da den vil give jer en målrettet indledning til scenariet.

Konstruktion/Exit bærer dog som udgangspunkt ikke på nogen konkret handling, og alligevel gør det. Novellescenarierne handler om mennesker i groteske og abstrakte isolerede situationer, hvor de tvinges til at tage valg, reagere og provokere sig selv og hinanden. På den måde kommer I til at arbejde meget i rollespillet. Det handler derfor i grove træk om at turde gøre og sige tingene, i stedet for at tænke dem. Det handler om handling og ord, men ingen af delene frem for den anden.

Strukturen som definere forløbets gang ser således ud:

Indgangen – 1. brud	
Samtaler – 2. brud	
Fortsætterten – 3. brud	
	1. benspænd: <i>Fribytter</i>
Lidelse – 4. brud	
Røg – 5. brud	
Bryllup – 6. brud	
	2. benspænd: <i>Domstole</i>
Galskaben – 7. brud	
Samfundet – 8. brud	
Vidnet – 9. brud	
	3. benspænd: <i>Skud</i>
Tomrummet – 10. brud	
Udgangen – 11. brud	
Exit – 12. brud	

I skal derfor spille 3 brud, 1 scenarie, derefter yderligere 3 brud og så videre, til I når frem til vejs ende. I skal dog ikke føle noget tidspres. Det er vigtigt at I giver jer tid til scenariet, og ikke stresser jer gennem det. Der ligger desuden en del tid i at forberede de enkelte brud, samt de enkelte benspænd, så derfor er det vigtigt at I fra start er indstillede på at tage det roligt. Jo bedre de enkelte elementer i værket fungerer, jo bedre vil oplevelsen også være.

### **GENNEM GANG / STIKORD**

- Ingen spillerleder til at instruere jer, derfor skal I læse denne tekst fortløbende og følge instruktionerne som den videregiver nøje.
- 12 brud skal gennemspilles. Disse er opbygget af en anslagstekst som danner grundrammen om handlingen, samt en række regler som **skal** følges, men udover disse, er der frie hænder til at bygge på scenen, og tilføje nye elementer.
- 3 benspænd der hver især er opbygget som et novellescenarie, skrevet ud fra regler der har begrænset det færdige resultat. Disse omhandler en menneskelig isolation, og bærer hver især på en gennemgang, som specificere det enkelte benspænds handling og form.

## Kort før I går IN MEDIA RES

Fortolkningerne kan jeg ikke styre. Men hvordan i oplever det hele kan jeg derimod delvist styre. Tænk på den forestående oplevelse, som det det er. En oplevelse, en konstruktion og noget nyt og anderledes. Det er ikke nyskabende. Det er bare rodet og kaotisk, men alligevel ikke helt uden indhold. Ideen er stjålet, ligesom alle andre gode ideer. Mine ændringer, giver bare et andet liv.

For at overleve, skal I blot bruge jeres improvisationsevner, jeres passerende impulser og jeres fælles samarbejde, til at opleve, sanse, føle og komme tættere på det egentlige. Opstarten. Konstruktionen. Afslutningen. Exit.

Og tvivler I, er der kun jer til at fortolke mine regler. Brug undtagelserne. Det er alligevel dem der i sidste ende giver jer oplevelsen forærende lige i fjæset, hvor I mindst ønsker det. Når I mindst ønsker.

## destruktion provokation

*Øjenvidner er en serie af eksperimenter, hver med udgangspunkt i det samme. Det skiftende element i serien er handlingen, måden at illustrere den konstruerede rejse på, og metoden for opførelsen af scenariet. Det næste planlagte værk i serien er:*

*Øjenvidner #2: Ambulance.*

## UDGANG EFTER INDGANG

Tekst/Rod: **Sigurd Buch Kristensen** – Rygklap: Hr. Næsby, Hr. Svendsen & Fastaval.

Værket er baseret på en idé udarbejdet efter kontakt med:

*Lars Von Trier / Jørgen Leth .... "De fem benspænd"*

*Radiohead – Kid A, Amnesiac & Hail To The Thief*

Mit eget personlige univers & *Reconstruction* af Hr. Boe & Co.!

**Michael Erik Næsby...**

samt Forfattergrupperne Absurth og Natural Born Holmers.

Al tak til jer der skaber, hader og værner mig. I ved hvem I er.

## INDGANGEN [ BRUD 1 ]

*Som han stod der i lyskeglen fra lygten over ham, følte han sig blottet. Rundt om ham var alt gemt i mørke. Han tændte sin smøg. Røgen blandede sig med hans ånde. En hvid tåge væltede ud af munden på ham. Han var godt tilfreds, også selvom han lige havde efterladt sine medmennesker i en tragisk situation. Som om det skulle bekymre ham.*

Dette er indgangen til denne første fortælling om øjenvidner.

Det er stille opvarmning, men samtidig også starten på fortællingen. Hvad end udfaldet af scenen måtte blive, skal dens værdi og betydning ikke undervurderes.

I skal nu udspille scenen efter følgende regler.

- **Monolog:** Manden med cigaretten, skal lave en 2 min. lang monolog som åbning til scenen, om hvad han iagttager fra sin position under gadelygten.
- **Vending:** Der skal på den ene eller anden måde, ske en drastisk vending, som tvinger scenen i en uventet retning.
- **En efter en:** Under monologen skal I andre være publikum, og efter de 2 min. skal I en efter en træde ind i scenen I en rolle efter eget valg, der dog har sin egen skæve relevans.

## **SAMTALER [ BRUD 2 ]**

*Hun frøs. Det var kold og frostklar luft som hendes blæsebælg sendte til opvarmning i blodårerne, og det gjorde hendes tanker klare. Hun tjekkede sin håndtaske, og kiggede efter bussen, der endnu ikke var at se. En gammel kone hostede. En hund gøede. En mand tyssede. Hun overvejede at klappe hunden, men tog sig i det, og smilede i stedet for til manden der holdte den i kort snor. Den gamle kone hostede igen. Bussen var stadig ikke kommet. Hun sukkede, og lod som om hun følte sig hjemme.*

Regler for scenen:

- **Længden:** Der går 5 min. fra scenens start til bussens ankomst. Dette er tidsrammen.
- **Dialog:** Der må ikke føres nogen form for samtale.



# **F R I B Y T T E R**

·  
·  
·  
·  
·  
·

## **1. BENS PÆND**

### **INGEN SCENER**

der må ikke være nogle nedskrevne scener

### **KUN 4 HOVEDROLLER**

der skal være 4 forberedte roller og der må ikke deltage nogen biroller

### **INGEN BEVÆGELSE**

handlingen må ikke flytte sig fra område til område



# ***Straf* f EN**

Synopsis / FORM

*Scenariet er opbygget efter benspændet og selvtugten.*

*Spændende at se, hvor lidt der skal til, for at I knækker sammen eller løfter det hele til noget andet!*

## **Synopsen**

*Fribytter* foregår i et hvidt rum, hvor 4 mennesker er forsamlet. Hvorfor de er der, har ingen væsentlig betydning. Det er kun tilstedeværelsen af disse mennesker der betyder noget for scenariet, der dybest set handler om dialog og konstruktionen af denne. Hvad de modstridende konflikter gør ved samtalerne rollerne imellem, og et forsøg på at finde ud af, om de helt kan undværes.

## **Form**

Det hvide rum rollerne befinder sig i, er en celle. De er altså isolerede fra omverdenen, men på ingen måde psykisk handicappede i den forstand, at de er blevet låst inde fordi de er skadelige for deres omverden. Der befinder de sig bare. Og denne celle, indeholder intet andet end hvide vægge til alle sider, og en nøgen pære i loftet som lyser det hele op.

Der er 4 roller, en til jer hver, og disse 4 roller har hver især fået tildelt nogle replikker de kan fyre af, og nogle forskellige ting de stræber efter, samt en beskrivelse af deres kendskab til og mening om de andre i cellen.

På den måde er der på forhånd ikke givet nogle scener, men derimod kun ressourcer til at opbygge sådanne. Med andre ord skal I læse jeres rolle, stræbe efter de ting som de stræber efter, og fyre nogle af de replikker af undervejs, de hver især er blevet udstyret med.

Resultatet er ikke givet på forhånd. Dét er reglerne.

Til sidst:

Scenariet opføres semi-live, og **skal** tage 20 min. Når tiden er ude, slutter spillet. Ingen må forlade spillet før disse 20 min. er gået, lige meget hvad der sker med deres rolle.

Udviklingen er op til jeres rollespil.

God fornøjelse!

## **Rienne – hunkøn, 26 år.**

Er blevet voldtaget af Yorke. Forsøger at redde de andre i cellen, men har svært ved at overskue opgaven, fordi hun – inderst inde – føler sig dummere end Yorke, og hun hader ham dybt, for at gøre nar med at hun har mistet sit syn. Hun er blind.

*Yorke: En arrogant stodder der lever i sit eget univers, hvor han er dybt malplaceret i forhold til omverdenen.*

*Thomsen: En stakkel man burde tage hånd om, men hvem rører en slange der stadig er giftig, selvom den er døende?*

*Adrienne: Man burde redde sin søster fra en psykisk undergang, men hun er nu så forfærdelig barnlig og uregerlig!*

### **De drivende elementer**

- Vil gerne slippe af med Yorke, på den ene eller anden måde.
- Vil gerne belære sin søster.
- Ønsker at ignorere Thomsen, da han minder hende om sin egen tilstand.

### **Replikker**

"Hvorfor kan du ikke bare holde kæft Yorke? Du skader flere end du redder!"

"Kære søster, hvis du nu bare gjorde ligesom mig, så ville du ikke ligge der nu!"

"Yorke! Du holder dig fra min søster! Du skal ikke også voldtage hende!"

## Yorke – hankøn, 28 år.

Har voldtaget Rienne. Har aggressive, men også prædikende tendenser. Føler sig slet ikke hjemme i cellen, og ønsker bare at udnytte tiden med at påvirke de andre, og skabe kaos nok til at det hele ender galt. Den ide er perfekt i hans hoved!

*Rienne: Hun ser godt ud! Desværre er hun alt for belærende, og så er det godt hun har en søster, man kan udnytte imens, på den ene eller anden måde! Desuden er hun blind! Det burde hun tage som en straf!*

*Thomsen: Staklen ligger bare i hjørnet alligevel, så der kan han jo lige så godt blive liggende. Desværre observere han alt for meget.*

*Adrienne: Let påvirkelig. Er der mere at sige?*

### De drivende elementer

- For Adrienne over på sin side, så hun senere kan voldtages!
- Skaffe Thomsen af vejen på et eller andet tidspunkt.
- Nedgøre Rienne til hun tier stille.

### Replikker

"Hvis I nu alle bare lyttede lidt mere til mig, så kunne det være I havde lettere ved at slippe væk fra det her hul! Men det er I åbenbart ikke interesseret i!"

"Hvis du ikke holder kæft din blinde kælling, så skal jeg personligt sørge for det!"

"Adrienne, du som er så meget klogere end din forfærdelige søster, kom over til mig! Jeg vil dig kun det bedste, og sammen, kan vi redde hinanden fra denne elendighed."

## **Thomsen – hankøn, 25 år.**

Ligger i hjørnet, og pålægger sig en svækket facade for at gemme kræfter. Mener slet ikke at kunne se nogen ide i al denne individuelle kamp, og vil kun blande sig, når der optræk til noget, der i hans verden, er uetisk. Ikke at han er særlig retfærdig af sind, han er bare egoist, og ønsker sådan set kun at redde sig selv.

*Rienne: Hun er for udfarende, men har et godt hjerte. Hvis hun tænkte mere på sig selv, ville hun ikke være så fortabt. Synd hun ikke har noget syn!*

*Yorke: Han er farlig. For farlig.*

*Adrienne: Svækket og naiv. Hun kan ikke reddes.*

### **De drivende elementer**

- Han kæmper for at forholde sig selv roligt.
- Vil gerne afskaffe Yorke, men kun af personlige årsager, ikke for at hjælpe andre.
- Hader cellen.

### **Replikker**

[Ingen replikker. Deltager først ved tiltale eller efter der er gået 5 min.]

## **Adrienne – hunkøn, 24 år.**

Adrienne tiltrækkes af Yorke, og bryder sig ikke om sin status som lillesøster. Hun har det svært, fordi hun heller ikke vil underkastes nogen, og da slet ikke en voldtægtsforbryder. Men alligevel? En voldtægt er en høj pris for menneskelig støtte, men i sidste ende, virker det ikke helt. Thomsen er måske et bedre skjold, når alt kommer til alt.

*Rienne: Hun er for belærende! Men det er trods alt synd for hende, at hun intet kan se. Men er det en undskyldning for at være så led?*

*Thomsen: Smuk og ung. Han er bare så ligbleg, at man skulle tro han lå og ventede på en eller anden form for endelig afslutning!*

*Yorke: Han er ond ved Rienne, men alligevel så dragende, stærk og klog!*

### **De drivende elementer**

- Benægte underkastelse.
- Kæmpe for at finde noget samhørighed med nogen.
- Bande over cellen.

### **Replikker**

"Åh jeg hader dette sted! Hvide vægge. Hvide vægge over det hele! Det er til at blive sindssyg af! Hvorfor er vi født i et sådant hul? Hvorfor skal vi isoleres?"

"Rienne, vil du ikke være sød at tie stille! Du driver mig til vanvid!"

"Hvis det er en kødelig lyst der driver dig Yorke, så er du ikke ren i sindet! Jeg håber på en menneskelig støtte, ikke en skræk oplevelse indenfor disse 4 vægge."

## LIDELSE [ BRUD 4 ]

*Temmelig mørkt med svag gylden kant  
bilen forlader billedet præcis nu*

*det falske lys blinker øverst til højre  
sidste chance for at få øje på noget*

*guldkanten æder sig ind i det tomme felt  
og i et glimt bliver det hele meget tydeligt*

*så er det forbi*

- Fra "Hvordan de ser ud" af Jørgen Leth

I er på nu! Skærmen flimre stadig, men I er fanget i billedet.  
Hvor I er. Hvorfor I er der. Det roder I selv med. Nu. I er på!

Regler for scenen:

- **Lidelse:** Temaet er lidelse.
- **Ord:** Kun 2 af rollerne i scenen må bruge ord. Den tredje rolle er stum. Den fjerde er handicappet.

## **RØG [ BRUD 5 ]**

*Jeg tror jeg vågner. Det gør jeg. Jeg er vågen*

*Jeg indånder luften. Den skær i min hals. Jeg drikker min vodka.*

**JEG TROR JEG ER VÅGEN!  
JEG ER VÅGEN!**

*Hvis ikke det var for alle disse skæve symptomer og nye piller. Hvis det ikke var for alle disse hårde sten, og tomme flasker. Hvis det ikke var for de små kasser, hvor intet passer, så tror jeg nok jeg ville vågne lidt hurtigere.*

*Klokken er 5 om eftermiddagen. Jeg er vågen nu.*

Regler for scenen:

- **Besøg:** 3 mænd besøger den vågne herre. Han skal dø.
- **Døden:** Denne kan kun indtræffe hvis de får lov af manden der vågner. Men scenen kan ikke slutte før han dør, og den vågne herre, giver kun lov, hvis han får det der er hans.
- **Korttidshukommelsen:** De 3 mænd lider alle af en svækket korttidshukommelse, og kan derfor ikke huske hvad der er sket efter ganske kort tid. Men de ved hvad de er kommet for. Og de har selvfølgelig medbragt våben.

## **BRYLLUP [ BRUD 6 ]**

*Selvom det ikke var hver dag det skete. Så hændte det tit og ofte.*

*At det så skulle finde sted lige præcis den dag, ved en forening og et sammenstød, er noget helt andet. Her fik det nærmest en ny betydning, og et nyt løft. Det blev humoristisk, ligesom alt andet i et godt selskab. Det blev noget man grinte af.*

*Så er det bare pisse irriterende ikke at kunne sidde ved højbordet og grine med. Fordi man slet ikke ønsker det sker. Fordi man håber på at der sker noget nyt hver dag. Men det gør der ikke. Måske med undtagelse af at mælken bliver sur. Ellers er det det samme.*

*Og så er man tilbage. Noget nyt sker ikke hver dag, men det hænder tit og ofte. Den dag, hvor der var bryllup nær havet under et hvidt telt, skete der noget nyt. Noget sædvanligt, men nyt. Så vidt jeg husker...*

Regler for scenen:

- **Noget sædvanligt:** Der skal ske noget sædvanligt, som alligevel virker åndssvagt, grotesk eller bare nyt.
- **Ignorere/plage:** I skal alle hver især ignorere en af de andre til brylluppet, samtidig med, at der skal være en som I bare *må* snakke med.
- **Længde:** Ondt måske, men nødvendigt for at holde jer i kort snor. Scenen *skal* tage 10 min.



# **D O M S T O L E**

- 
- 
- 
- 
- 
- 

## **2. BENS PÆND**

### **DOMMEN**

der skal være en dom

### **INGEN KRIMINALITET**

der må ikke være spor af en kriminel handling

### **SITUATIONER**

der skal være mindst 4 situationer i scenariet  
hvor situationer her forstås som scener  
eller hændelser spillernes roller stilles overfor  
og som skaber en mere eller mindre konkret handling

# ***Straf f EN***

Synopsis / FORM

*Scenariet er opbygget efter benspændet og selvtugten.  
Spændende at se hvor langt I tør bevæge jer ud i denne menneskelige udstilling!*

## **Synopsen**

Dette scenarie foregår i et universelt grænseland ved navn *Domstole*, som er opdelt i 4 separate rum, der hver især er bosat af et individ som besidder noget menneskeligt.

Disse 4 individer har intet yderligere kendskab til hinanden, end hvad der er beskrevet i de enkelte roller. De har hvert deres rum, som de selv har indrettet, og som de har boet i fra deres fødsel.

## **Form**

Som udgangspunkt er der i dette scenarie 4 roller, en til jer hver, som alle har tilknyttet en handling, og som alle skal læses umiddelbart efter indretningen af kulissen, når rollerne er fordelt. For kulissen i dette scenarie har en vigtig betydning.

I skal på den ene eller anden måde, markerer at der er 4 rum med gangareal imellem, som I kan bevæge jer rundt i under spillet. Det er vigtigt I alle er klar over hvor jeres eget rum er, og hvor grænselandet ophører. For under opførelsen af scenariet, må I ikke på noget tidspunkt forlade grænselandet.

De handlinger som følger med jeres roller, beskriver noget som I *skal* integrere i spillet, på et eller andet tidspunkt. Hvornår I gør det har ingen betydning. Bare I gør det inden de 15 min. – som scenariet skal tage – er løbet ud, burde der ikke være nogen problemer. Disse handlinger er med til at skabe noget at bygge spillet på, hvis det skulle blive svært at komme i gang. Ydermere skaber de en bestemt retning i udviklingen af scenariet.

Som det sidste har jeres roller hver især 4 forskellige humørstadier, som de skifter imellem undervejs. I starter alle på humørstadie **1**, og derefter skifter I hver især humør hvert 5. minut. Sådan at I på de 20 min. scenariet skal tage, når gennem alle 4 humørstadier.

Når I så skal starte spillet, indtager I blot hvert jeres rum, holder øje med tiden, og starter så bare spillet. Da der ikke er nogen instruktør, bliver handlingen, udviklingen og scenariet lige så tilfældig, som resten af denne sørgelig redelighed.

Men en ting er sikkert. Det kan kun blive et spændende forsøg.

## Lægen – Mogens

*Vi er alle det usædvanlige*

Mogens er af den opfattelse, at hvis man gør hvad der er etisk rigtigt, så er man helt galt på den. Som læge er hans rolle i grænselandet at hjælpe tilskadekomne, hvordan de end måtte have påført sig skade, og det gør han gerne. Nogen gange dog med en anden tilgang end man normalt ville tiltænke en læge.

**Pigen:** Hun kommer hele tiden rendende med problemer. Fandens.

**Hunden:** Aggressioner jeg burde besidde.

**Nyheden:** Ham kender jeg ikke.

**Rummet** er indrettet mere eller mindre som en klinik.  
En klinik oprettet for sparsomme midler.

### Humørstadierne

1: Hjælpsom og glad.

2: Deprimeret men stadig livlig.

3: Går mere og mere i sort.

4: På vej mod undergrunden.

**Handling:** At slippe for at høre på **Pigen**.

## **Pigen – Dorthe**

*Vi er alle det usædvanlige*

Dorthe føler hun er et stort problem, og det forsøger hun at gøre lægen bevidst om. Mest fordi hun godt kan lide ham, og er glad for ham, men også fordi hun virkelig føler at han – og ingen anden – skal hjælpe hende.

**Lægen:** Han er så flink og sød. Han vil altid hjælpe mig.

**Hunden:** Han er næsten for aggressiv, men samtidig er han så utrolig smuk.

**Nyheden:** Ham kender jeg vist ikke.

**Rummet** er spontant indrettet.

Et rum med få møbler.

## **Humørstadierne**

1: Problemfyldt.

2: Pludseligt opløftet.

3: Ked af det.

4: Skizofren.

**Handling:** At komme ind på livet af, og måske blive kærester med, **Lægen**.

## Hunden – Teo

*Vi er alle det usædvanlige*

Teo er som sådan ikke træt eller sur. Han har bare et indre had, og det indre had kommer ud gennem hans aggressioner. Aggressioner der gør ham til et frygtindgydende individ, der skaber megen terror i grænselandet. Han elsker selv at skabe et kaos, som modarbejder det kosmos der tidligere har hersket i grænselandet. Det gør han – efter bedste evne – med observationer, han selv omdanner til simple intriger.

**Pigen:** En simpel tøs. Den eneste tøs. Måske skulle man. Nej, hun er ligesom de andre.

**Lægen:** Han kan hele de sår andre påtager sig. Det er en magt som skal knækkes.

**Nyheden:** Ingen trussel. Intet nyt.

**Rummet** er ikke indrettet.

Et tomt rum uden andet end noget at sove på.

### **Humørstadierne**

1: Fyldt med had.

2: Strikker intriger sammen.

3: Bringer intrigerne til live.

4: Bliver aggressiv og går amok.

**Handling:** At skabe et kaos der splitter **alt fra hinanden**.

## **Nyheden - Hansen**

*Vi er alle det sædvanlige*

Hansen er der ingen som kender. Hansen er noget nyt.  
I modsætning til de andre, *er* han sædvanlig. Eller er han?

**Pigen:** Forvirret. Måske lidt småskør? Det er ikke til at være sikker på.

**Hunden:** Aggressioner ingen burde besidde.

**Lægen:** Uetisk, åndssvag og gal. Trods alt den eneste med viden.

**Rummet** er indrettet.

Et sædvanligt rum.

## **Humørstadierne**

1: Uden fatning.

2: Vil gerne spørge alle om noget.

3: Noget går op for ham – overraskelse.

4: Dommen – han dømmes nogen og noget til sidst.

**Handling:** Ønsker at udforske grænselandet.

Skuffes og afsiger højlydt en dom i alles påhør.

## **GALSKABEN [ BRUD 7 ]**

*Personligt har jeg det skidt med det hele. Alt taget i betragtning. Møder mellem mennesker. Dialoger. En evig kamp for anerkendelse, og en evig kamp for mere og mere magt. Alt taget i betragtning. Der er noget galskab over det hele. Voklende mennesker der more sig med at læse brevkasse besvarelser i gamle dameblade, mens de overvejer at rydde op efter dagligdagens efterladenskaber. Sådan lever den jævne dansker. Personligt har jeg det skidt med det hele. Meget skidt.*

Regler for scenen:

- **Møder:** Op til flere mennesker skal mødes, og disse møder skal fortælle noget om måden den jævne dansker *kunne* leve på i dagligdagen.
- **Bitterhed:** Der skal være en eller anden form for bitterhed at finde i scenen/scenerne, over en erkendelse af at den jævne dansker lever forfærdeligt.

## **SAMFUNDET [ BRUD 8 ]**

*I går læste jeg  
tror det var i avisen  
men hvem kan sige det med sikkerhed?  
at ikke alle bliver klogere  
af TV*

*Så hvis jeg nu slukker det  
river hovedet af mig selv  
eller nøjes med at skubbe blidt  
bliver jeg så også dummere*

*eller kan jeg nøjes med  
at gøre det forhenværende  
om i ny rækkefølge  
og så lære andet?*

- Pull your head off / Pull your head up

Regler for scenen:

- **Samfundskritisk:** Scenen skal være samfundskritisk.
- **Længden:** Scenen skal tage et kvarter – 15 min.



## VIDNET [ BRUD 9 ]

*Selvom du føler dig vidne til noget af det mest ekstreme nogensinde er du ikke andet end et led i den menneskelige reaktion som dette afstedkommer og du er selv med til at skabe fortsættelsen på historien uden at du med sikkerhed kan sige på hvilken måde og hvorfor det sker men i alle tilfælde sker det og det stinker utrolig meget af den evige gentagelse den evige reaktion som driver mig personligt til vanvid og så er det sagt selvom det er sagt så direkte og kedeligt er det sagt nu sammen med dette afsluttende bindeled for er det mest ægte og perfekte om jeg så må sige ikke at individet kan reagere så umenneskeligt menneskeligt som vi alle sammen gør gentagne gange had?*

Regler for scenen:

- **Menneskelig reaktion:** Der skal være en umenneskelig menneskelig reaktion i alle dialoger.
- **Alle spørgsmål:** Alle spørgsmål der måtte forekomme i scenen, skal gentages, sådan at det man spørger om gentages man 2 gange, hver gang med en simpel ændring i ordstillingen eller ordbruget.
- **Alle svar:** Alle svar på spørgsmål skal enten bestå af et direkte "nej" eller af en forklaring som på den ene eller anden måde undgår at besvare spørgsmålet og som virker suspekt.

# **S K U D**

- 
- 
- 
- 
- 
- 

## **3. BENS PÆND**

### **INTET**

her må der ikke være noget konkret scenarie

### **SKUD**

der skal være mindst 4 skud som fragmenterer samtidig med at de holder sammen på noget om isolation og danner rammen

# ***Straf f EN***

Synopsis / FORM

*Scenariet er opbygget efter benspændet og selvtugten.  
Spændende at se om det her vil fungerer for jer på nogen måde.*

## **Synopsen**

Dette er ikke et scenarie

Gentager

Ikke et scenarie

Dette er et spørgsmål

Om at vide

Hvad der bevidst er forsøgt

Søgt for at vinde accept

Eller hvilke dele

Af min motor

Der skaber det rene

Ægte og banale

LORT

udråbstegn

## **Han blotter sig nærmest straks**

Som sædvanlig er der også her et udgangspunkt: Hvis i kan strikke noget sammen.  
Noget af interesse. Noget som vil fungerer. Så har i fanget essensen af det hele.

Her finder I opløberen til det 10. brud. Her giver jeg jer afslutningen.

Han blotter sig nærmest straks. Opdager i det? At han er nøgen?

Selvfølgelig. Det undgår ikke jeres blik.

For hvad undgår jeres blik?

Næppe dette.

Vel?

Med andre konkrete ord

***HER ER KUN DET JEG GIVER. SOM ALTID ER RESTEN OP TIL JER.***

Jeg vil dog – stille og roligt – foreslå jer at rive nogle af de følgende sider i dele, og se om I ud fra alle disse små ting, rent faktisk kan få samling på det. Se det dog ikke som et puslespil, men nærmere som hele dette værk, fanget i en enkelt novelle.

**SÅDAN SER DER NÆPPE UD**  
eller om at vandre ned ad gader

Konstruktionen // Mand går ned af gade. Gade med huse. Vinduer. Neonreklamer. Reklamer. Biler. Cykler. Mennesker. Bevægelser. Puls. Impuls. Banken. Et hjerte. Hjerter. Nye indskud. Gamle udskud. Overskud. Sådan ser der næppe ud. Gør der? Mennesker. Man går ned ad gade med huse. Og husene flyder ud. Sådan ser der næppe. Sådan er der næppe. Noget der ser ud. Sådan.

**Evt. scener**

Mand. Kvinde. Møde. Banal klassiker.

Eller.

På vej med taxi. Observation.

Eller.

Ubrugelige menneskelige løsdele fanget med visuelle berøringer.

*Hukommelsen*

Jeg husker selv de brostensbelagte gader.

Tomme. Ikke tømte. Med folk.

Gamle. Middelaldrene.

Mig som den yngste.

Brosten. Ujævn vej.

Få biler. Få cykler.

Småt med liv her.

## **AT ISOLERE SIG UDEN AT VÆKKE OPSIGT ELLER BEKYMRING ER SVÆRT**

Som en indskudt tommelfinger regel burde denne talte strøm ikke være svær at gennemskue med mangel på ide er det lettest at isolere sig og få bekræftet sig selv i at man er den bedste og at man er en helt ikke en super én men en helt trods alt skønt dette ikke er noget særligt det bedste skabes dog uden tvivl i isolation eller i hvert de elementer som skabes i en sådan situation hvor man føler sig alene med sine omgivelser der ofte påvirker én i en forfærdelig retning som sætter tydelige præg på det endelig resultat kan have et indhold der er værd at bruge korte splitsekunder af tid på nu når man som menneske alt taget i betragtning næppe råder over mere end et par timer

Jeg gør i hvert fald ikke

### **Evt. spørgsmål**

"Hvorfor er LORT et interessant sted at starte sine kreative udbrud?"

"På hvilken måde bærer alt præg af menneskelig isolation?"

"Hvorfor er mennesket uinteressant af ren natur?"

"Hvorfor finder I ikke på noget bedre?"

*"I mit univers er der  
altid flimmer på skærmen"*

## NOGET OM RYGERE MED PERIODEKORT & TV

TV som et bandeord om folk. Det løser nogle dagligstue problemer i den borgerlige - og ganske danske – hverdag, hvor der normalt kan være konflikter nok. TV burde være et bandeord. Faktisk burde man slukke for disse manipulerende væsner, der alle viser billederne hurtigere end linsen kan opfange dem. Men så ville alle danskere vel være dummere, og samtidig ville de have mindre at lave.

Og så er der det med rygere. Hvis man nu stak alle rygere et periodekort, så ville problemer på de offentlige centraler være løst...

*Og selvom det er nu det sker  
Lader jeg som om det ikke har interesse*

*Alle andre sidder omkring det  
Ser det ske mens jeg glider spontant*

*Hovedkulds og ganske uinteresseret  
Væk med bredt smil og sikre hænder*

*Hvis det ikke var for nerverne  
Ville jeg nok stadig glædes*

*pistolskud skråstreg det enormt banale*

GENGANGERE KAN IKKE UDRYDDES

Eller kan de?

LIVET KAN IKKE BLUFFES

Eller kan det?

KAFFEN ER EVIGT TILBAGEVENDENDE

Eller?

BRAGET ER EVIGT HØJT

Vel næppe en nyhed!

OG SAMMEN DANSER VI I FAST BEAT  
TIL LYDEN AF DØENDE BØRN OG  
EVIG MENNESKELIG LIDELSE  
PÅ HØJKANT DERUDE

jeg savner nyt

# CITAT

**”De udsatte egne, det er mig!”**

- Per Højholt om naturen og vejret.

## TOMRUMMET [ BRUD 10 ]



Regler for scenen:

- **Nat:** Scenen foregår om natten i et tåget tomrum.



## UDGANGEN [ BRUD 11 ]

*Han stod der stadig. I lyskeglen. Han følte sig mere blottet end han nogensinde havde gjort før. Endnu en cigaret brændte op i natten, der omgav ham, og han spekulerede over, om han dog nogensinde mere ville få lov til at ryge sig en cigaret. Han tvivlede stærkt. Pludselig tog han den ud af munden, med en spontan indskydelse som personlig undskyldning, og fremsagde ordene til mørket: "Også i morgen håber jeg at opleve noget, som jeg vil forstå om nogle dage."*

Hermed er fortællingerne ovre.

Men hvad handlede alt dette om?

Når I er klar til min udredning

Min forklaring af denne øjenvidne beretning

Hvorfor den stjalne ide blev brugt

Og hvorfor eksperimentet indeholder

De valg som jeg traf med

Selvsikker og idiotisk

Bevidsthed

Skal i blot fortsætte

Videre.

12. brud

**E**

**X**

**I**

**T**

*Eller det stjalne led om at blotte sig selv og forsøge at gøre noget usædvanligt.*

Kære spillere!

I nåede frem trods dette specielle og uansvarlige projekts form. I har uden tvivl allerede gjort jer mange tanker om, hvori meningen med alle disse spring, de ikke eksisterende handlingsforløb og udfordringer findes. Brevet her vil bringe lige så mange svar med sig, som det vil bringe spørgsmål og tanker, derfor er der ingen garanti for noget. Kun garanti for anledning til fortolkning og overvejelse.

Min største bekymring som forfatteren har været om det fungerede. Jeg håber selvfølgelig i al min selvfødsel og arrogance, at det er uspilleligt, og at det er noget lort, sådan som jeg beskriver det i forordet. For jeg har det ikke godt med det. Inderst inde har jeg jo blottet mig meget i dette projekt. Men jeg føler også, at jeg på rekordtid har fået inkorporeret mange interessante tanker og elementer, skønt værkets banale udfald.

Jeg kender min svaghed. Jeg lader mig alt for ofte inspirere af andres værker, af andres projekter og tanker, og det resulterer ofte i at jeg kopierer mange af de elementer som jeg forelsker mig i. Jeg har forsøgt at aflive mange af disse inspiratorer i dette værk, men jeg har i min afmagt fundet mig selv stående med Lars Von Trier her på kanten. Og hans rolle i Konstruktion/Exit er uhyggelig stor. Det er på hele hans filmiske opdragelse med "spilleregler", og hans filmprojekt "De fem benspænd", han lavede i samarbejde med Jørgen Leth, at dette scenarie er opbygget.

Det er et latterligt værk. Det er noget rod. Men alligevel efterlader det noget, som jeg selv føler er godt. Det efterlader et scenarie, og et projekt som jeg selv ville elske at opleve fra jeres øjne. Spillerens øjne. Alt i alt er det jo ikke mere eksperimenterende end alle de andre scenarier. Det er bare en dårlig kopi af en fantastisk tankegang, som jeg har stjålet, og lagt ind i rollespilsformat. Benspænd til mig selv. Benspænd til jer. Intet andet.

Øjenvidneprojektet handler lige så meget om at provokere sig selv som forfatter, sig selv som rollespiller og sig selv som menneske, som scenariet her handler om at konstruere og forlade. Opbygge nye forestillinger, og finde nye udgange hele tiden, med forskellig frekvens. Værket som helhed handler om menneskelig isolation. Ikke altid som jeg oplever den. Men ofte som jeg forestiller den. Og det er jo – i grove træk – en del af livet som her illustreres med banale gloser og formuleringer.

Man kan sige, at grunden til at det bliver et øjenvidne projekt, er fordi det er så indelukket. I er mine øjenvidner og opleverer. Alligevel føles det hele så lige gyldigt. Hvor lidt ansvar tager jeg som forfatter, ved at lægge over halvdelen af scenariet ud i jeres hænder? Jeg er af den opfattelse, at der altid vil være en stor grad af rollespil at finde i alle elementerne fra dette værk. At jeg er sluppet let fra det, indrømmer jeg gerne.

Men jeg har det godt med det hele. For ikke nok med at jeg udstillede mig selv. Jeg udstillede også jer. Og I hoppede uden tvivl med på legen, og bekæmpede mine benspænd, hver især med mange forskellige forestillinger om hvad I gik ind til. Og I klarede det måske. Måske ikke. Men I nåede her til på den ene eller anden måde. Nu er der ikke mere. Denne første øjenvidne fortælling er ovre. I kan nu frit vælge jeres eget exit.