

RUM



ET FASTAVAL 2015 SCENARIO AF
ANN KRISTINE ERIKSEN

TEKST OG IDE: Ann Kristine Eriksen

LAYOUT: Peter Fallesen

KORREKTUR: Peter Fallesen

SPARRING OG KOMMENTARER: Danny Meyer Wilson og
Morten Jaeger

TAK TIL SPILTESTERE: Naya Marie Nord, Anna Emilie Groth,
Signe Løndahl Hertel, Louise Amalie Juul Sønderskov, Caroline
Christiane Karsten Koren, Luciano Foschi, Michael Gärtner
Nielsen, Jacob Kjær Zimmermann

Indhold

Introduktion	5
Informationsoversigt	7
Fortællingen	8
Tematik	9
Alt det som forbliver usagt	9
Hverdagen	10
Gennemgang af scenariet	12
Typer af scener	13
Roller og casting	15
Sådan spilles Rum og Nye Rum	18
Sådan spilles scenariet	21
Opvarmning	23
Afviklingskatalog	27

Barnet Jack lever en usædvanlig hverdag. En tragisk hverdag, ville udenforstående nok sige, for der efter at spørge sig selv om, hvordan han nogensinde skal blive til et normalt menneske. Men for Jack er livet i Rum det eneste han kender. I Rum bor han sammen med Mor og alle deres ting. Bord, Seng, Stol, Plante og mange andre. Hver genstand i Rum har Jack et forhold til og han elsker dem alle sammen. De er hans venner og hans verden. Gamle Nick kommer hver dag og besøger ham og Mor. Det er ham som ejer Rum, selv om det er Mor og Jack der bor der. Jack ved ikke hvor Gamle Nick kommer fra eller hvem han er. Mor har nemlig aldrig fortalt ham, at der findes en verden uden for Rum. Men en dag bliver Jack revet ud af sin hverdag. Han og Mor flytter væk fra Rum og over på et krisecenter, hvor de skal bo i et nyt Rum. Her bliver Jack konfronteret med de voksnes løgne og opdager en ny verden, som han ikke er klar til og ikke ønsker at deltage i. Den hverdag Jack plejede at have findes ikke mere. De rutiner der var i Rum byttes ud med nye og Jacks virkelighed smuldrer. Nye Rum er ikke hans ven, som det gamle var det. Elskede Mor er ikke den samme længere. Gamle Nick ser han heller ikke mere og ingen taler om ham. I stedet kommer Nicoline og besøger ham hver dag. Hun siger at hun hjælper Jack, men alligevel forstå hun ingenting. Jack ved ikke hvem han kan stole på længere og han længes tilbage til det han kender. Og kun en ting får han at vide at han aldrig skal se Rum igen.

Kære spilleleder

Tusind tak fordi du vil være med til at spille Rum. Det er et fysisk scenarie og skal så vidt som muligt spilles semi-live. Du skal hjælpe spillerne med at omdanne et helt almindeligt rum til en levende verden, som kun et barn kan skabe dem. Jeg håber at dig og dine spillere får nogle gode timer sammen. Og jeg håber at I sammen får skabt en rørende fortælling om et almindeligt, men ikke helt almindeligt, barn.

Scenariet er en adaption frit efter Emma Donoghues bog Room. Og på samme måde som jeg har gjort hendes materiale til mit, skal I også gøre denne fortælling til jeres. Jeg håber scenariet giver jer mulighed for det.

/Ann

INFORMATIONSOVERSIGT

GENRE: *RUM* er et skævt drama med et surrealistisk twist.

ANTAL SPILLERE: 4 + spilleleder

TEMATIK: Scenariet fortælles gennem drengen Jack og åbner op for en barneverden, hvor genstande er levende og hvor voksnes ord og løgne former virkeligheden. Det handler om at ønske sig tryghed, om at blive svigtet af dem man elsker og om at længes tilbage mod det man kender.

STRUKTUR: Prolog og to akter. Første akt *Skuret* og anden akt *Krisecenteret*

ROLLER I PROLOGEN OG *Skuret*: Jack del 1, Mor, Rum og Gamle Nick

ROLLER I *Krisecenteret*: Jack del 2, Mor, Nye Rum og Nicoline

FORTÆLLINGEN

Jack er seks år. Han er født i et skur, hvor hans mor i mange år har været spærret ind af Gamle Nick. For at skåne sit barn har hun valgt ikke at fortælle ham noget om verden udenfor, men opretholder illusionen om, at der kun findes de to, skuret og Gamle Nick. Jack kalder skuret for Rum og alle de ting, som findes i Rum, giver han navne. Set med voksnes øjne er Jack som et hvert andet barn, der har usynlige venner. Men for ham er Rum og dets genstande en lige så vigtig del af hans hverdag som Mor. Over for Jack bliver tingene nemlig levende og de hjælper ham med at få verden til at give mening, når de voksnes ord og handlinger bliver for forvirrende for en dreng på seks.

Da Mor og Jack slipper fri fra skuret ender de på et krisecenter. Nu skal Jack pludselig til at forholde sig til en helt ny virkelighed. Alt hvad Mor har sagt til ham har vist sig at være løgn, og alle de ting, som han knyttede sig til i Rum, er blevet efterladt. I deres nye værelse møder Jack Nye Rum. En barsk personlighed, som på godt og ondt tvinger Jack ind i den nye virkelighed. På krisecenteret kæmper Jack mod verden på alle fronter. Mod Mor som har ændret sig, så Jack ikke kan kende hende igen. Mod Nye Rum, der hele tiden opstiller udfordringer og umulige krav. Og mod hjælperen Nicoline, som Jack aldrig med sikkerhed ved hvor han har. Er hun med ham eller imod ham? Jack skal finde ud af, hvordan han overkommer længslen mod det gamle og affinder sig med det nye. Hvordan han kan lære at kontrollere det nye rum. Og om han nogensinde kommer til at stole på dem, der har svigtet ham?

TEMATIK

Rum er Jacks fortælling. Den handler om hvordan et barn bliver konfronteret med de voksnes verden. Hvordan Jack opbygger sin forestilling om verden, baseret på hvad voksne siger og ikke siger. Og hvordan den verden smuldrer, når det viser sig at voksne lyver. Jo større løgner er, desto mere falder den kendte virkelighed fra hinanden. Scenariet handler om, hvordan voksne ikke kan undgå at ødelægge børn, selv når de prøver at beskytte dem. Hvordan Mor gør skade på sig selv, for at skåne Jack mod verdens barske realiteter, for i sidste ende selv at blive skurken. Og til sidst handler det om hvordan børn knytter sig til deres omgivelser, til deres rutiner og deres hverdag. At Jack ikke kun anser tabet af Rum som et tab af fysiske ting, men lige så meget tabet af en kær ven.

ALT DET SOM FORBLIVER USAGT

Scenariet er Jacks fortælling og kun Jacks. Selv om der godt kunne trækkes mange andre vinkler ud af historien, er det vigtigt at fokus bliver holdt på Jack. Det betyder ikke nødvendigvis, at de andre fortællinger ikke er til stede. De må gerne ligge under overfladen, men skal altid være usagte. At se scenariet gennem Jacks øjne betyder, at det absurde og tragiske ved situationen aldrig bliver det dominerende. Det bliver ikke en udtalt fortælling om det forfærdelige som Gamle Nick har gjort mod Mor og Jack, men kommer i stedet til at handle om, hvordan et seksårigt barn har svært ved at forstå sin omverden. Det usagte skal gøre scenariets underlæggende tematik stærkere. Spillerne må selv forestille sig den tragiske situation Mor står i, for det vil aldrig blive udtalt i scenariet. Jack er til stede i alle scener. De voksne rundt om ham er nød til

altid at være opmærksomme på, hvad de siger til ham. De må for alt i verden ikke fortælle ham hele sandheden. Det er skrevet ind i scenariets roller, at de ikke vil konfrontere Jack med den barske sandhed. Men du kan også bruge klipning af scener til at understrege det. For eksempel når Gamle Nick kommer om aftenen og skal besøge Mor. Scenen må ikke eksplicit vise, hvad Gamle Nick gør ved Mor, men skal i stedet handle om optakten til det. Hvor Jack kan høre, hvad de siger til hinanden inden de går i seng. Klip scenerne inden der bliver sagt eller gjort noget, som kan få Jack til at forstå alvoren.

HVERDAGEN

Scenariets struktur er bygget op om hverdagen. I prologen bliver hverdagen først etableret som det lykkelige sted Jack kender for så at ændre sig mere og mere. I anden akt bliver helt den så helt ukendelig.

Scenariet starter med en prolog, hvor spillerne gennemspille Jacks lykkelige dag. Spillerne vil få udleveret et skema over Jack og Mors dag, så I kan overskue hvordan dagen er struktureret i Rum. Spillerne etablerer hverdagen for senere i scenariet at blive det, Jack længes tilbage mod. Med hver scene efter prologen kommer Jack længere og længere væk fra udgangspunktet. Det går fra at være Jacks mest trygge sted, men også det sted, hvor han er mest uvidende om den virkelige verden til at være et sted hvor han mere og mere bliver konfronteret med sandheden. Men sandheden erkendes på bekostning af den verden, som gjorde Jack mest lykkelig.

I SKURET er det Gamle Nick, der er sandheden som langsomt trænger sig ind på Jack. Men samtidig er Skuret også stedet hvor Rum og Mor er på Jacks side. Her bliver hverdagen ved med at være genkendelig. Skemaet og aktiviteterne vil som udgangspunkt blive ved med at være de samme. Men med mulighed for at blive en lille smule anderledes hver gang noget gentages.

I KRISECENTERET er det alle andre omkring Jack, der syntes at være imod ham, selv i den hverdag som Mor og Nicoline prøver at etablere. Skemaet i 2. akt er lavet, så det på mange ligner det Jack oplevede i Skuret. Men alligevel er det helt anderledes. I stedet for at tælle, lærer Jack at læse og hvad der før blev gjort om morgenen, bliver nu gjort om aftenen. Alt dette minder spillerne om den første lykkelige hverdag de etablerede, den som Jack ikke kan vende tilbage til.

GENNEMGANG AF SCENARIET

Scenariet er bygget op af en prolog og to akter, *Skuret* og *Krisecenteret*.

Prolog: Jack, Mor, Rum og Gamle Nick

I gennemspiller hele Jacks sidste lykkelige dag. Kronologisk og med udgangspunktet i Mor og Jacks skema for *Skuret*. I alt 12 ultrakorte scener, der etablerer fiktionen og bliver den hverdag som resten af scenariet lægger sig op ad.

Første akt: Jack, Mor, Rum og Gamle Nick.

Du udvælger og sætter scener fra Mor og Jacks skema for *Skuret*. Gamle Nicks spiller har fri mulighed for at komme ind i alle scener eller lade være. Det er primært ham der sætter det dramatiske tempo og udvikler historien.

Til *Skuret* er der tilknyttet et katalog med forslag til scener du kan sætte.

Første akt slutter når Gamle Nick tager Jack ud af Rum.

Anden akt: Jack, Mor, Nye Rum og Nicoline.

Du udvælger og sætter scener fra Mor og Jacks skema for *Krisecenteret*. Både Mor og Nicoline har frie muligheder for at forlade scenerne gennem hele akten. Det er primært Jack og Nye Rums spillere der sætter det dramatiske tempo og udvikler historien.

Til *Krisecenteret* er der tilknyttet et katalog med forslag til scener du kan sætte.

Anden akt slutter når Jack endelig forlader værelset på krisecenteret.

TYPER AF SCENER

Scenariet består udelukkende af scener, som sættes ud fra skemaerne med Jacks aktiviteter. En aktivitet = en scene. Alle scener skal spilles semi-live. Hvis du har spillere, som er i tvivl om hvad semi-live er, har Lars Andresen og Mette Finderup en fin definition af det i deres scenarie Fordømt Ungdom (2014)

- Spillerne bevæger sig rundt i lokalet som deres roller.
- Spillerne bliver primært in character.
- Hvis andet ikke er angivet, går øvrige deltagere ud fra, at man som spiller er in character.
- Spillerne tager selv initiativ til at skabe rollespil og venter ikke på en spilleders stikord.

I scenariet har du mulighed for at sætte to slags scener. Almindelige scener og simultanscener.

ALMINDELIGE SCENER

Scenariet består primært af almindelige scener. Det er spillernes naturlige interaktion med hinanden, uden din indblanding. Din eneste opgave er her at sætte og klippe scenerne. Spillerne agerer eller beskriver deres egne handlinger.

SIMULTANSCENER

Ønsker du en mere struktureret oplevelse, kan du vælge at sætte en simultanscene. Det foregår med alle spillerne på scenen opdelt i to og to. Altid Jack og Rum/Nye Rum som det ene par og Mor og Gamle Nick/Nicoline som det andet. Scenen pingponger mellem de to grupper. De voksne starter med deres samtale og undervejs giver de plads, så fokus skifter til Jack og Rum. De udspiller så en scene, der forholder sig til det de voksne siger. Fokus går på skift mellem de to grupper, indtil du klipper scenen.

Simultanscenerne giver bedst mening at spille under en aktivitet hvor Jack er passiv. Som når han skal puttes eller når han ser tv.

Det er vigtigt at huske på at alle scener bliver udspillet med Jack til stede i rummet. Derfor snakker de voksne ikke direkte om noget, som han ikke må høre.

Der er indlagt opvarmningsøvelser, som forbereder spillerne på simultanscenerne.

ROLLER OG CASTING

Scenariet har i alt syv roller og otte handouts.

Jack er scenariets hovedrolle. Han spilles af den samme spiller gennem hele scenariet. I virkeligheden er han en normal dreng på seks år, med alt hvad der hører til af glæde, nysgerrighed, stædighed, vrede og kærlighed. Det Jack ønsker sig mest i verden er en stabil hverdag, sammen med Mor og Rum. Men det er desværre ikke altid at omstændighederne tillader det, og Jack må forsøge at navigere rundt i verden så godt som han kan. På mange måde er Jack den letteste rolle at spille og kan med fordel gives til den mest usikre/passive spiller. Eller til en spiller som ønsker en mere følelsesmæssig introvert oplevelse. Jacks rolle er opdelt i to karakterark. Et som udleveres inden 1. akt og et som udleveres inden 2. akt.

Mor i Skuret er en kvinde som lever et kuet liv, med nogle meget traumatiske oplevelser i bagagen. For at hun kan elske Jack, har hun besluttet at han ikke har nogen far. Han er hendes helt alene og hun forsøger til hver en tid at beskytte ham. Både fra Gamle Nick og fra den information, som eventuelt kunne komme udefra. Mor tror ikke på at hun og Jack nogen sinde kommer ud. Derfor har hun ikke fortalt ham om verden udenfor. Hun vil skåne ham, ved at holde ham i uvidenhed. Det er Mor som bestemmer, hvordan hverdagen fungerer og hun prøver at gøre den så normal som mulig. Giv Mor til en erfaren og uselvvisk spiller, som kan sætte fokus på Jack frem for Mor.

Rum er scenariets metarolle. Rum er det venlige sted, som passer godt på Jack og som giver ham tryghed. Rum driller til tider, men altid kærligt. Rollen Rum har to funktioner i scenariet. Det er Jacks personificeringen af skuret, og dets genstande. Rum fungerer som hans usynlige venner. Men det er også Jacks motorik og fysiske forståelse af objekter. Den

måde hvorpå et barn beskylder blyanten for ikke at ville tegne rigtigt, eller bolden for ikke at hoppe ordenligt. Giv Rum til en spiller, som ikke er bange for at være fysisk og som har lyst til at udforske det surreelle.

Gamle Nick er det forstyrrende element udefra, som skaber splid ved at trække unødvendig information ind i Jacks liv. I sit ønske efter at være tættere på Jack tiltvinger han sig mere og mere adgang til Mor og Jacks liv. Derved kompromitterer han Mors beslutning om, at han ikke skal have noget at gøre med Jack. Men i sidste ende er det altid Gamle Nick, som har kontrollen. Over skuret, over Mor og over Jack. Giv Gamle Nick til en spiller, som du mener har god timing og som kan finde ud af at få historien til at skride frem i et godt tempo.

Mor i Krisecenteret gives til den spiller, som tidligere spillede Rum. Det er stadig Mor, som elsker Jack mest over alt i verden. Men det er desværre også Mor, der har svigtet Jack mest. Ude i den virkelige verden er Mor ikke længere den samme som hun var i Rum. I stedet for at opfordre Jack til at elske Rum og blive venner med det, prøver hun nu at fjerne mindet om Rum. Og i stedet for at være sammen med Jack og hjælpe ham, har hun nu mulighed for at gå sin vej når det bliver for svært. Når Jack bliver for umulig eller hjælperen Nicoline overskrider hendes grænser.

Nye Rum er scenariets metarolle i Krisecenteret og gives til den spiller, som tidligere spillede Gamle Nick. Nye Rum er den barske virkelighed, som møder Jack på krisecenteret. Rollen fungerer på samme måde som Rum i 1. akt. Det er Jacks personificering af værelset og dets genstande. Og det er Jacks motorik og fysiske forståelse af objekter. Men objekter som er ukendte og mere aggressive end dem han kendte i Rum og som i første omgang giver Jack nederlag på nederlag.

Nicoline gives til den spiller som tidligere spillede Mor. Nicoline er hjælper på det krisecenter, som Mor og Jack nu bor på. Hun skal aflaste Mor, når det bliver for hårdt for hende at være sammen med Jack. Desværre ender hendes gode intentioner nogle gange med at underminere Mors beslutninger, til Jacks store forvirring og Mors frustration. Nicoline forsøger ihærdigt at blive Jacks ven, men inderst inde kan hun ikke forstå, hvorfor Jack stritter imod og længes efter Rum. Nicoline skal hver dag vælge, om hun vil nå ind til Jack gennem venskab og tålmodighed eller gennem tvang.

SÅDAN SPILLES RUM OG NYE RUM

Rollerne Rum og Nye Rum er scenariets metaroller. Det kræver en velforberedt gruppe at få metarollerne til at fungere optimalt fra starten af spillet, så brug lidt ekstra energi på dem. Der er indlagt opvarmningsøvelser til spil af metarollerne inden scenariet.

Rum og Nye Rum har samme funktioner og muligheder i scenariet. Alligevel skal de spilles forskelligt, fordi de hver bliver formet af, hvordan Jack har det. Rummets personlighed ændrer sig, efter Jacks velbefindende. Rum og Nye Rum kan umiddelbart godt læses som forlængelser af karakteren Jack. Men de fungerer ikke sådan. De er karakterer i deres egen ret. Når Jack oplever at Bordet eller Sengen taler til ham, er det ikke kun noget der foregår i hans hoved. Jack er ikke et mærkeligt barn, når tingene taler til ham. Metarollerne er til for at udstille barnets finurlige verden. Deres vigtigste opgave er aktivt at gøre Jack til et barn i tæt samarbejde med Jacks spiller. Meta-spillerne er med til at definere hvad Jack oplever i Rum/Nye Rum. De er med til at skabe Jacks helt egen virkelighed.

Som Rum eller Nye Rum har man to funktioner:

1. Være Jacks usynlige venner. Alle de genstande som omgiver Jack er ting som han personificere. De bliver levende når Jack er i nærheden og taler til ham. Rum er de venlige venner. De er kærlige og til at stole på. Det er de varme omgivelser, der får Jack til at føle sig tryk. Nye Rum er de mere antagonistiske

omgivelser. Kolde og afvisende over for det, Jack oplever det nye sted, han er kommet til.

2. Være genstande der selv tager initiativ til fysisk at interagere med Jack. Ligesom et barn, der skyder skylden på stolen, fordi barnet ikke kan sidde rigtigt på den. Rum/Nye Rum skal fremstille den måde rummet begrænser Jacks motorik på. Den kraft som skubber, kilder og maser Jack, men som kun han kan se. Som bruseren, der starter med at skifte til alt for varmt vand, for derefter at blive alt for kold, når barnet prøver at tage bad selv. Eller som den drilske gaffel, der smider sig på gulvet, når han prøver at spise pænt.

KONKRETE EKSEMPLER PÅ HVORDAN MAN SPILLER RUM/NYE RUM

BERØRING: Det er en fordel at være fysisk tæt på Jack hele tiden og følge ham rundt i scenerne. Rum/Nye Rum kan holde ham i hånden, når han går. Sidde tæt ved siden af Jack, når han sidder eller stå bag ved ham og røre han skulder. Tage fat i hans arm, når Nye Rum er hård og kold. Ae ham kærligt på ryggen, når Rum er tryk og varm. Metarollen er hele tiden til stede og kan bruge berøring som tegn til Jacks spiller, om en ting er rar eller uvenlig.

FYSISK INTERAKTION: En mere bogstavelig fortolkning af hvordan Jack oplever tingene i de rum han er i. Det kan være at kilde Jack, som illustration af en badesvamp der kilder. Eller at kramme ham rigtig hårdt, som en tyng dyne eller blød seng, der prøver at kvæle ham. Det kan også være, at rykke i den stol han sidder på, når Jack ikke kan sidde stille. Så det i scenariet fremstår, som stolens skyld. Eller, som det blev gjort i en spiltest, tage Jack i benet og hive ham ned fra sengen. "Mor, det er ikke mig, der ikke vil i seng. Det er Seng, der ikke vil."

TALE: Den fysiske berøring af Jack giver bedst mening sammen med tale og lyde. Rum/Nye Rum skal bruge stemmen til at interagere med Jack. Det handler om at sige hvordan tingen har det og hvad den gør. Det kan være tvet der siger højt, at det ikke kan lide Jack og derfor ikke vil sende børne-tv. Eller sengen der fortæller Jack at der bor et monster under den. Eller en radiator der hvisler irriterende, når Jack skal sove.

AT FORHOLDE SIG TIL RUM/NYE RUM

Det er kun Jack, som Rum/Nye Rum kan interagere direkte med. Når Mor, Gamle Nick og Nicoline spiller scener med Jack, kan de ikke interagere direkte med metarollerne. De kan ikke tale med eller se Rum/Nye Rum. For dem er metarollens handlinger Jacks handlinger. For ikke at skabe to grupper i spillet, som overhovedet ikke kan kommunikere, kan spillerne Mor, Gamle Nick og Nicoline vælge at overhøre metarollernes udsagn, som noget Jack siger. Det er ikke metarollen eller Jack der bestemmer, hvilke udsagn der høres af de voksne, men de voksne selv. Det kan ses som de ubevidste slips, man kommer med når man vil sige én ting, men tænker på noget andet.

Dette afsnit er også vedlagt som bilag, hvis spillerne har brug for at læse det.

SÅDAN SPILLES SCENARIET

Inden I begynder skal spillerne klædes ordentligt på. Rum er et scenarie, der kræver god opvarmning og tid til snak inden I går i gang. Selve gennemspilningen af prologen og de to akter tager ikke nødvendigvis mere end to timer. Men scenariet er en helhed, hvor forventningsafstemning, opvarmningsøvelserne og definitionen af de to rum i Skuret og Krisecenteret er en lige så vigtig del som selve rollespillet. Mine spiltest har vist, at jo bedre spillerne føler sig forberedt, desto bedre føler de sig klar på at gøre aktivt brug af spillets lidt mere underlige elementer.

DEN FØRSTE INFO TIL SPILLERNE

- Hvad handler *Rum* om og hvad er tematikken? Læs evt. op fra afsnittet "Tematik"
- Det vigtigste er, at *Rum* er Jacks fortælling. Og selv om det kan være fristende at sætte fokus på noget andet, så skal Jack altid være i centrum.
- Forklar opbygningen med prologen og de to akter. Prologen som den perfekte dag og de to akter som de skred, der flytter Jack længere og længere væk fra det han kendte.
- Forklar om scenerne. At de alle sammen tager udgangspunkt i de aktiviteter, som Jack skal lave henholdsvis i skuret og på krisecenteret. Forklar simultanscenerne.
- Præsenter rollerne og fortæl at Mor, Gamle Nick og Rum skifter roller efter 1.akt. Læg især vægt på at forklare hvad Rum og Nye Rum er for nogle roller og hvordan de

fungerer i scenariet. Fortæl også spillerne, at det ikke forventes, at de gengiver et realistisk seksårigt barn, og at Rum og Nye Rum også er til for skabe Jacks barnlige verden.

- Præsenter det fysiske element. At forventes at scenariet bliver spillet aktivt på gulvet og at spillerne kan forvente, at komme til at sidde tæt på hinanden og røre ved hinanden.
- Præsenter det medskabende element. Spillerne skal selv være med til at bestemme, hvordan skuret og krisecenteret ser ud og selv skabe de fysiske rammer i 1. og 2. akt.

Lad gerne spillerne stille spørgsmål til scenariet det meste vil forhåbentligt blive klart, når I har været igennem opvarmningen.

FORVENTNINGSADFÆSTNING

- Tag en runde, hvor alle spillerne kan få lov til at sige, hvad de forventer af scenariet. Bare så I har en ide om, hvad andre tænker.
- Snak om fysiske grænser. Hvad forventer de af det fysiske spil? Hvor komfortable er spillerne med at røre ved hinanden og er det noget som er no-go? Det er vigtigt at alle siger noget her.

OPVARMNING

Opvarmningen til scenariet har tre formål. Den skal forberede spillerne på:

1. At være fysiske.
2. Hvordan scenariet handler om barnets verden
3. Hvordan de surrealistiske karakterer Rum og Nye Rum spilles og spilles med i scenariet.

Først skal I alle kramme hinanden på skift og gerne mere end en gang. Alle skal kramme alle. Også dig som spilleleder. Det er en stille ice breaker

Så skal spillerne kramme hinanden igen. Denne gang skal hvert kram vare 1 minut og alle spillerne skal kramme hinanden. Du skal som spilleleder skal tage tid. Øvelsen er til, for at komme af med den akavede følelse der kan opstå mellem spillere inden et scenarie. Intet der sker i scenariet er mere intimiderende, end at skulle kramme et andet menneske i et helt minut.

Lav derefter en to-tre lette opvarmningsøvelser, så I kan komme i sync med hinanden. Det må gerne være sjovt.

Forslag:

- Tælle. I skal stå i en cirkel og forsøge at tælle til 20. På skift siger I et tal hver, uden at vide eller gøre tegn til den næste. Hvis to siger et tal samtidig, skal I starte forfra.
- Hilse på hinanden. I skal stå i en cirkel og skiftes til at sig hej til hinanden på forskellige måder. Lav en to-tre runder så alle finder på mere end en ting
- Spejløvelse. Spillerne skal pares op to og to. I hvert par skal der være en, som er menneske og en som er spejlbilledet. De skal stå overfor hinanden og den som menneske skal lave en række bevægelser, som spejlbilledet skal prøve at gøre efter.

ØVELSE 1 FORBERED SPILLERNE PÅ TEMATIKKEN

Spillerne skal spille to scener. I den første scene skal to af spillerne være et par, som er ved at gå fra hinanden. De skal prøve at snakke om den forestående skilsmisse, mens deres seksårige barn er til stede i rummet. Det vigtige her, er at spillerne skal prøve at snakke om tingene, uden reelt at benævne problemet. Det handler om at skåne barnet fra sandheden.

I den anden scene, skal de to andre spillere være barnet og dets bamse. Her skal de sammen prøve at gengive, hvad de voksne snakkede om. Og hvad de fik ud af deres samtale.

ØVELSE 2 SIMULTANSCENERNE

Dette er en udvidelse af øvelse 1. Scenen med parret og scenen med barnet og bamsen skal nu forgå simultant i rummet. Byt eventuelt rundt på spillerne, så de ikke har den samme rolle som sidst. Lad også gerne parret have en anden konflikt. Det kan være de er uenige om hvorvidt eller hvordan de skal fortælle barnet, at familiehunden er blevet kørt over eller noget lignende.

Simultanscenerne er en del af scenariet og derfor er det vigtigt at spillerne øver sig. Instruer spillerne i ikke at hviske, men sørg for at alle kan høre hvad alle siger. Sørg for at de giver hinanden plads, så barnet og bamsen kan reagere på hvad parret siger og omvendt. Selv om det forgår opdelt, er spillerne alle sammen del af samme scene og skulle gerne arbejde med hinanden.

ØVELSE 3 FORBERED SPILLERNE PÅ RUM OG NYE RUM I

Udvælg to spillere. Den ene skal spille et menneske, der skal op og på arbejde. Den anden skal spille soveværelset, der forsøger at holde vedkommende i sengen. De er begge to sider af samme person.

Lad dem først beskrive hvilke ting der er i soveværelset (seng, dyne, lampe, etc..).

Først skal mennesket og soveværelset ligge ved siden af hinanden. Instruer dem i, at de gerne må rejse sig og bruge deres kroppe, når scenen er i gang. Personen skal brokke sig højlydt over at vedkommende død og pine skal på arbejde (jeg har et vigtigt møde eller den slags). Soveværelset skal agere genstande, der forsøger at holde personen i sengen. Dynen, der krammer ekstra varmt og dejligt, eller gulvet der siger at det er virkeligt koldt. Soveværelset skal både bruge sin stemme og sin krop til at holde mennesket i sengen. Mennesket skal forsøge at indgå i en dialog med soveværelset.

ØVELSE 4 FORBERED SPILLERNE PÅ RUM OG NYE RUM II

De to andre spillere. Den ene skal spille en skoleelev, der forsøger at koncentrere sig til en skriftlig eksamen. Den anden skal spille klasselokalet, der prøver at distrahere vedkommende. De er begge to sider af samme person. Lad dem først beskrive hvilke ting der er i klasselokalet omkring eleven (stol, bord, blyanter, computer, etc.).

Placer eleven på en stol, med et bord foran sig. Placer derefter klasselokalet siddende på bordet foran eleven. Instruer klasselokalet i at vedkommende skal bevæge sig rundt om eleven og tale til eleven når scenen begynder. Røre ved eleven, flytte på bordet, stolen eller eleven selv. Det er ikke et fjendtligt klasselokale, bare et der keder sig. Når blyanten hellere vil tegne kruseduller end tal, er det klasselokalet der fører elevens hånd. Når elevens ben ikke kan lade være med at stampe i gulvet, er det klasselokalet som bevæger elevens ben. Klasselokalet kan selv improvisere. Instruer eleven i at interagere med klasselokalet. Både indgå en dialog med omgivelserne og fysisk prøve at stoppe dem.

Undervejs kan du eventuelt bede en tredje spiller tage del i scenen og agere naboeleven. Vedkommende prøver at koncentrere sig til eksamen, men bliver forstyrret af naboen.

OPTAKT

På baggrund af øvelserne skal du uddele rollerne og lade spillerne læse dem. Spørg dem eventuelt om der er roller de vil/ikke vil spille.

Lad spillerne spørge ind til deres roller.

Saml derefter spillerne i en cirkel på gulvet. Nu skal I sammen skabe Rum, Mor og Jacks hverdag.

Bed spillerne om at fortælle hvordan Rum ser ud. Nogle ting står der allerede i deres roller. Få dem frem i lyset. Ellers kan de beskrive hvilke ting, der er, og hvordan Mor og Jack bruger dem. Hvordan sover de? Hvor står Skab? Hvordan er badeforholdene og den slags? Alle skal have en klar ide om hvordan Rum ser ud og hvad det indeholder.

Få spillerne til at skabe Rum, med hjælp fra stole, borde og hvad der ellers er i lokalet.

Derefter tager du skemaet frem med Jack og Mors hverdag. Nu skal spillerne beskrive hvordan Mor og Jack udfører de forskellige aktiviteter hver dag. Hvilke udfordringer er der for eksempel ved at lave gymnastik i Rum og hvordan løser de det? Sådan noget skal de tage stilling til, for på bedst mulig måde at danne sig en forestilling om Jack og Mors rutiner.

Denne øvelse er til for at kunne køre prologen uden den trækker i langdrag.

PROLOG

Jack og Mors hverdag: Spil en almindelig lykkelig dag i Jack og Mors liv i Rum. Hver time i skemaet skal være en kort scene som du sætter og klipper. Til stede er Mor, Jack og Rum. Gamle Nick skal først komme i spil, når Jack bliver puttet i Skab kl. 20.00.

Da karakteren Gamle Nick ikke er meget med i prologen, kan du med fordel bede vedkommende om at klippe nogle af scenerne.

1. AKT

Derefter kan du begynde at sætte scener frit efter Mor og Jacks skema og lade Gamle Nick komme i spil uden restriktioner. Sæt den første scene kort efter Jacks lykkelige dag og begynd så at lave det tidsmæssige interval mellem scenerne kortere og kortere. Det skulle gerne give spillerne en fornemmelse af at Gamle Nick trænger sig mere og mere på og ødelægger deres trygge hverdag.

Første akt slutter når Gamle Nick tager Jack ud af Rum.

MELLEM AKTERNE

Efter første akt skal du samle spillerne igen. I skal designe Mor og Jacks værelse på krisecenteret og I skal omrangere møblerne så Nye Rum fremstår markant anderledes end Rum.

2. AKT

Fungerer meget på samme måde som anden del af 1. akt. På skema II, er den hverdag som Mor og Nicoline prøver at få op at køre for Jack. Start med at sætte den første scene, den dag Jack første gang nægter at komme ud af værelset.

Derefter kan du frit sætte scenerne efter skemaet. Hver aktivitet er en scene. Mellem scenerne går det mellem en dag og en uge.

Anden akt slutter når Jack forlader værelset.

NÅR SCENARIET SLUTTER

Scenariet slutter når Jack forlader sit værelse på krisecenteret i 2. akt. Når I har spillet den sidste scene skal spillerne beslutte sig for, hvordan de helst vil afslutte scenariet. Der er tre muligheder.

1. Det stopper bare ved den sidste scene.
2. Spillerne går sammen om at fortælle, hvad der siden hen sker med Jack.
3. I sætter en epilogs scene, hvor Jack efter nogle år vender alene tilbage til Rum for at sige farvel. Og finder at ingen taler til ham mere han er helt alene.

TIPS TIL AT SPILLE SCENARIET

- Gør det nemt for dine spillere at fremstille karakterudvikling ved at spille en aktivitet to gange i træk.
- Gør brug af simultanscenerne, når du vil have spillerne til at kommunikere indirekte med hinanden
- Giv konkrete forslag til Rum/Nye Rum, hvis de er i tvivl om rollen.
- Gentag gerne overfor Gamle Nick, at det er ham som driver handlingen i *Skuret*
- Det samme med Jack og Nye Rum i *Krisecenteret*

FORSLAG TIL SCENER

I scenariet er den dramatiske udvikling primært overlagt til spillerne. I *Skuret* er det Gamle Nick som driver handlingen fremad og i *Krisecenteret* er det Jack. Dette er en række forslag til scener du kan sætte for at hjælpe spillerne med at drive handlingen frem.

Du behøver ikke benytte dig af dem, eller du kan selv finde på nogle andre. Men spiltest af scenariet har vist at det kan være svært for spillerne selv at finde på aktiviteter og konflikter. Især når så meget af scenariet afhænger af gentagelse og fordi karakterne kun befinder sig i t rum pr. akt. Disse scener kan måske hjælpe dig til at sætte gang i handlingen.

Forslag til scener i *Skuret*:

- Jack har fødselsdag og Mor vil gerne fejre ham
- Mor er syg og i stedet kommer Gamle Nick og leger med Jack
- Taget lækker og det drypper ind.
- Mor har gemt noget lækker til aftensmaden.
- Jack ser en mus
- Gamle Nick har sovet i skuret hele natten, og skal spise morgenmad med.

Forslag til scener på *Krisecenteret*:

- Nicoline kommer med noget nyt legetøj/bøger til Jack
- Nicoline forsøger at tale med Jack om hvad der skete i Rum
- Mor forsøger at planlægge en tur i zoo med Jack
- Mor vil vise Jack en film hun holder af.
- Jack skal have sko på for første gang

ROLLER TIL 1. AKT

Skuret

Jack del 1

Mor

Rum

Gamle Nick

JACK

Du hedder Jack. Du er seks år og du bor i Rum. Her bor du sammen med Mor. Mor roser dig hver dag, fordi du kan så mange ting. Du kan tælle til 325, du kan selv tage bukser på og du kan børste dine tænder grundigt. Når Mor ikke gider lege, så har du dine venner til at underholde dig. De hedder Stol, Bord, og Tæppe med den brune plet. Du har givet dem navne og de gør alt det du beder dem om. Sådan som du har set i tv, at rigtige venner gør. Når Mor er sød får du lov til at se TV. TV er ikke virkelighed siger Mor, det er bare TV. Den eneste virkelighed der findes, er den inde i Rum. Og så Gamle Nick. Han kommer hver dag og besøger Rum. Mor siger at han har bygget Rum. Hun siger også, at du ikke må snakke med ham. Men det gør du alligevel nogen gange. Om natten vil du helst sove hos Mor. Men først bliver du lagt til at sove i Skab. Det er hvis Gamle Nick kommer og vil sove hos Mor. Der er ikke plads til os alle tre, siger Mor. Hun siger at du skal lukke øjnene og ikke høre efter hvad de siger. Men dig og Skab lytter nogen gange alligevel. Så tæller I hvor mange gange Gamle Nick får Seng til at knirke. Det er derfor du er så god til at tælle.

Kære spiller

Du skal spille drengen Jack gennem hele scenariet. Dette er karakterbeskrivelsen for Jack i 1. akt *Skuret*.

Jack tror at Rum er hele verden, for han har aldrig kendt andet. Han tror at han, Mor og Gamle Nick er de eneste mennesker i hele verden, for det har Mor sagt. Men der er ikke noget galt med Jacks hverdag. Mor forsøger på bedst mulig måde at gøre den tryk og kærlig. Også selv om hun aldrig har fortalt Jack hvorfor de egentlig er i Rum og hvem Gamle Nick er. Jack ved godt, at Mor ikke kan lide når Gamle Nick kommer, men han kan ikke forstå hvorfor. Gamle Nick kommer med mad til dem og engang imellem, har han også ting med til Jack. Og Jack kan godt lide at få nye ting. På den måde er han et helt normalt barn. Han er nysgerrig, videbegærlig og kan være helt utrolig

stædig. Når han er usikker, bliver han indadvendt og søger tilflugt hos sin Mor. Når han er tryk, er der gåpåmod nok til at udforske det ukendte og stille alle verdens spørgsmål. Og når Mor eller tingene i Rum behandler ham uretfærdigt, kan han blive edderspændt rasende. Det eneste unormale ved Jack er de omstændigheder som han lever under. Men hvad man ikke ved, har man ikke ondt af. Og Mor gør alt hvad hun kan, for at han ikke lærer sandheden. De eneste kilder til information om virkeligheden er deres TV, deres få bøger og Gamle Nick. Hver eneste gang Jack spørger, så har Mor et svar. Han har altid bare accepteret det, men som han vokser og bliver ældre, bliver Mors svar mindre og mindre tilfredsstillende. Jack har gjort tingene i Rum til sine venner. Han taler til dem, giver dem navn og for Jack er de en vigtig del af hans hverdag. Mor og Gamle Nick kan ikke se dem. Men så har Jack dem helt for sig selv. Det er de bedste og trykkest venner som en dreng kunne få. Når der nu ikke er andre.

MOR er den som beskytter Jack. Mod viden om verden udenfor og mod Gamle Nicks indtrængen. Hun sørger for at han ikke kommer til at kende sandheden.

GAMLE NICK er den ødelæggende kraft, som driver fortællingen frem. Han er Jacks far og trænger sig ofte på, for at lære drengen at kende. Gamle Nick kan komme og gå som han vil og akten slutter når han tager Jack ud af Rum.

RUM er scenariets metarolle. Rum er de genstande som Jack omgiver sig med. En slags usynlige venner, som kun Jack kan interagere med.

MOR

Før du blev Mor gik du i gymnasiet. Og da du var 17 år blev du taget af Gamle Nick og spærret inde i hans skur. I år er det 7 år siden du først kom til Rum. Først kom flugtforsøgene. Han straffede dig hårdere gang på gang. Siden opgav du og dagene begyndte at flyde sammen. Du så tv og sov. Om aften kom Gamle Nick og kravlede op i sengen til dig. Det første barn fødte du alene på gulvet i skuret. Den lille pige døde kort efter. Gamle Nick kom og tog hendes krop væk efter tre dage. Pletten på tæppet minder dig om det hver dag. Kort efter fik du heldigvis Jack. Derefter var du nødt til at tage sig sammen. Nu måtte du være stærk for hans skyld. Han skal have det tryggeste hjem du kan give ham. Han skal have de lykkeligste minder som omstændighederne tillader. Han skal aldrig lide som du har lidt. Hellere holde ham i uvidenhed end fortælle ham den grusomme sandhed. Både sandheden om verden udenfor og sandheden om hans far.

Kære spiller

Du skal spille funktionsrollen Mor i 1. akt *Skuret*.

Da Jack blev født tog Mor sit livs vigtigste beslutning. Hun besluttede, at hun ikke vil fortælle Jack om verden udenfor, for dybest inde tror hun ikke på, at de nogensinde kommer ud. Hun besluttede også, at Jack ikke har nogen far. At hvis hun skal elske ham rigtigt, er han nødt til at være hendes alene. Det er Mors vigtigste opgave at forsøge at holde Jack uvidende. For hans egen skyld. Hun må svare på hans spørgsmål så godt hun kan. Selv om svaret nogle gange er en løgn. Og som Jack vokser, bliver hans nysgerrighed sværere og sværere at stille tilfreds. Men Mor kan også se hvordan Jack udvikler sig. Og hun er stolt af ham. Stolt af den kærlige, dygtige dreng hun har. Hvordan han allerede kan tælle til over hundrede og hvor livlig en fantasi han har. Jack kalder skuret for Rum. Alle tingene deri har han givet navne. De er blevet hans venner og han snakker

ofte med dem. Mor opfordrer ham også til det. Hun ser ingen grund til at tage hans venner fra ham. Det er jo ikke fordi, at han nogensinde får andre. Et eller andet sted er det pinefuldt for Mor at se, hvordan hendes søn knytter sig til skuret. Det fængsel, som hun hader så meget. Men det er Mors vigtigste opgave at give Jack en tryk og normal hverdag. Så normal som det kan lade sig gøre. Mor forsøger at skemalægge hver dag, så den bedst muligt spejler, hvad en hver anden lille dreng ville gøre. Der er endda glimt af lykke ind i mellem. Men virkeligheden, skuret og deres skrøbelige hverdag er allesteds nærværende i Gamle Nick. Mors tilfangetager og Jacks far. Han sørger for at Mor og Jack har det, de har brug for i Rum. Nogle gange kommer han flere gange om dagen, nogle dage kommer han slet ikke. Hver aften lægger Mor Jack til at sove i skabet, mens hun selv venter på om Gamle Nick skal komme. Over den seneste tid er han desværre begyndt at komme oftere og oftere. Han siger han vil snakke med Jack, lære ham at kende. Mor frygter for den dag, hun ikke længere kan dæmre op for Jacks spørgsmål om den information Nick bringer ind i rum.

JACK er fortællingens hovedperson. En helt igennem normal dreng, som vokser op under ualmindelige omstændigheder.

GAMLE NICK er den ødelæggende kraft, som driver fortællingen frem. Han er Jacks far og trænger sig ofte på, for at lære drengen at kende. Gamle Nick kan komme og gå som han vil og akten slutter når han tager Jack ud af Rum.

RUM er scenariets metarolle. Rum er alle de genstande som Jack omgiver sig med. En slags usynlige venner, som kun Jack kan interagere med.

RUM

Det var Gamle Nick som byggede dig. Som gav dig møbler, en dør med lås og et vindue i loftet. Men det var Mor og Jack som gav dig liv og hjerte. Mor kom da hun var 17 år og forlod dig aldrig siden. Du har set hvordan hendes liv har været gennem disse år. Først med de mange flugtforsøg. Hvor Gamle Nick straffede hende hårdere for hver gang. Du så hvordan hun næsten gav op og gav sig hen til tvet hele dagen. Hvordan hun glemte dagene. Så kom det første barn. Det døde på tæppet. Pletten er aldrig forsvundet igen. Sidenhen fik Mor Jack. Hun måtte tage sig sammen og skabe en hverdag for ham. For Jack skal have et trygt hjem. Han skal have lov til at elske dig. Det er Jack som giver dig liv og Mor som hjælper med at opretholde det. Jack er en god og kærlig dreng og du er hans bedste og eneste ven. Sammen leger i og går på opdagelse i dig. Når alt andet er for besværligt og går Jack imod, er du de trygge arme som holder om ham. Det velkendte og hjemlige, som alle børn har brug for. Du er den kærlige, lidt drillesyge ven, som Jack altid kan komme til. Som forstår ham. Som er en del af ham.

Kære spiller

Du skal spille funktionsrollen Rum i 1. akt *Skuret*.

Rum er skuret og alle de genstande deri. Det er en personificering af Jacks verden. Den legesyge barneverden, som voksne ikke forstår. Rum repræsenterer en lille, tryk verden, hvor Jack er lykkelig. Som Rum skal du agere de genstande, som kommer i kontakt med Jack. Du skal give dem personlighed og karakter. Generelt er Rum venligt stemt over for Jack. Det er her, han er tryk, og det er stedet, som hjælper ham i hans hverdag. Rum er på mange måder både kærlig og uærlig. Kærlig, fordi det giver Jack sejr i hverdagen. Når det lader ham tro at 5 m er langt at løbe, eller at han er stærk når han kan bære Stol. Uærlig fordi Rum aldrig har fortalt Jack

sandheden og aldrig nogensinde har gjort ham klar til virkeligheden.

Når du spiller Rum har du to funktioner. Du skal først og fremmest gøre tingene i Rum til Jacks usynlige venner. Disse venner er hverdagsting, der taler til ham. Dernæst skal du være tingene, der aktivt interagerer med Jack. Det kan være, at du ryster stolen, så det fremstår, som om Jack ikke vil sidde stille. Eller du kan holde ham for øjnene, når det bliver mørkt i skab. Det er vigtigt, at du er tæt på Jack fysisk og at du kommunikerer med ham. Hvordan tingene opfører sig over for Jack afhænger af, hvilken stemning der er i scenen. Er Jack ked af det eller bange, kan rummet være venligt og trøstende. Er det anderledes en glad scene, kan Rum være mere drillesyg.

JACK er fortællingens hovedperson. En helt igennem normal dreng, som vokser op under ualmindelige omstændigheder.

MOR er den som beskytter Jack. Mod viden om verden udenfor og mod Gamle Nicks indtrængen. Hun sørger for at han ikke kommer til at kende sandheden.

GAMLE NICK er den ødelæggende kraft, som driver fortællingen frem. Han er Jacks far og trænger sig ofte på, for at lære drengen at kende. Gamle Nick kan komme og gå som han vil og akten slutter når han tager Jack ud af Rum.

GAMLE NICK

For 7 år siden byggede du skuret. Først fandt du den rigtige lås at sætte på døren. Så fandt du den rigtige pige og lukkede hende derind. Den første tid prøvede hun at flygte flere gange. Men du straffede hende. Efter det faldt hun bedre til. Hun var medgørlig, selvom hun ikke var energisk. Hun så tv hele dagen og om natten kom du og sov i hendes seng. Hun blev gravid og fødte et barn på gulvet i skuret. Det døde og du begravede det i haven. Pletten på tæppet er der stadig. Hun blev gravid igen og fik et barn til. Dette barn overlevede og hun kaldte det Jack. Det er en sød dreng. Du kan se, hvordan hun prøver at give ham en god hverdag. Det er godt, for han er jo din søn. Du vil gerne lære ham at kende en dag. I kunne blive en god familie. Men indtil videre vil hun ikke have at du ser ham. Hun lægger ham til at sove i skabet om natten når du kommer. Det er okay ind til videre. Når du en dag vil have Jack, kan du bare tage ham ud af skuret. Det er dig bestemmer.

Kære spiller

Du skal spille funktionsrollen Gamle Nick i 1. akt *Skuret*.

Gamle Nick er det element der kommer udefra. På en gang den person som forstyrrer Jack og Mors forsøg på en harmonisk hverdag, og den person som de ikke kan leve uden. Han er den som skaffer de ting som Mor beder om og bringer dem til skuret. Han er den, som kommer med information ude fra og får Jack til at stille spørgsmål. Og han er den som Mor kæmper mod, når han vil lære Jack at kende. Og det vil han gerne. I løbet af scenariet skal Gamle Nick mere og mere indtrængende prøve at komme tæt på Jack. Det er jo trods alt hans søn. Gamle Nick er den rolle som skaber udviklingen i første akt. Jo længere I kommer i akten, desto mere kan du forsøge at afsløre for Jack. Men uden at Gamle Nick gør skade på drengen eller får Jack til at hade ham. Gamle Nick vil gerne have et godt forhold til ham. Han vil gerne have, at Jack kommer til at elske ham,

som han elsker sin Mor. Og det kræver nogle gange at Gamle Nick leger med på Mors lege. At han stille og roligt vænner drengen til sin tilstedeværelse og vinder hans tillid. Men kun til en vis grad. For når det kommer til stykket, er det Gamle Nick som har kontrollen. Over skuret, over Mor og over Jack. Og vil Mor ikke give ham lov til at lære Jack at kende, kan det ende med at Gamle Nick bare tager ham.

Som Gamle Nick har du mulighed for at træde ind og ud af scenerne i 1. akt som du vil. Du er den ødelæggende kraft, der kommer og forvrænger hverdagen. Jo mere du som Gamle Nick trænger dig på og kompromittere Mors regler, desto mere driver du akten mod sin ende. Den slutter når Gamle Nick tager Jack ud af Rum og væk fra Mor.

JACK er fortællingens hovedperson. En helt igennem normal dreng, som vokser op under ualmindelige omstændigheder.

MOR er den som beskytter Jack. Mod viden om verden udenfor og mod Gamle Nicks indtrængen. Hun sørger for at han ikke kommer til at kende sandheden.

RUM er scenariets metarolle. Rum er alle de genstande som Jack omgiver sig med. En slags usynlige venner, kun Jack kan interagere med.

ROLLER TIL 2. AKT

Krisecenteret

Jack del 2

Mor

Nye Rum

Nicoline

JACK

Du hedder Jack. Du er seks år og du plejede at bo i Rum sammen med Mor. Mor sagde at Rum var det eneste sted der fandtes i verden. Mor løj. Du er blevet taget væk fra Rum. Mor siger at I aldrig mere kommer tilbage. Hun siger at Gamle Nick var ond. At han havde låst jer væk i Rum. At Rum også var ond. Men Rum var din ven og du savner det. Der var alle dine venner og alt det, du nogensinde har kendt. Det er alt sammen væk nu. Mor siger at I er i et nyt rum nu. Et bedre og større Rum. Men ingenting er som de plejer i det nye rum. Nye Rum er skræmmende. Det er et alt for stort sted, med alt for mange nye ting. Nye ting som vil Jack det ondt. Som får dig til at falde. Får dig til at græde. Og som tager dig væk fra Mor. Hun er heller ikke den samme mere. Hun siger, hun har brug for at være alene, uden Jack. Hun siger at Gamle Nick har ødelagt jeres liv. Hun siger, at hun gjorde det bedste hun kunne. Men Mor lyver. Hvis hun gjorde det bedste hun kunne, så tog I tilbage til Rum. Og Mor siger at I aldrig mere kommer tilbage.

Kære spiller

Du skal spille drengen Jack gennem hele scenariet. Dette er karakterbeskrivelsen for Jack i 2. akt Krisecenteret.

Jack og hans mor er blevet befriet fra skuret og er flyttet ind på et krisecenter. Alt hvad Jack havde troet om verden viste sig at være løgn. Der er blevet vendt op og ned på alting og Jack er både forvirret og ked af den nye hverdag. Han har besluttet sig for at den store verden er for dum og uoverskuelig, og derfor vil han ikke komme ud fra sit og Mors værelse. Han længtes tilbage til Rum, dengang alting var trygt. Det nye rum han er kommet til er ikke noget rart sted. Før troede Jack, at han kunne klare alt i verden. Nu viser det sig, at han skal til at starte forfra. At han i virkeligheden ikke kan noget. Det er en kamp op ad bakke og Nye Rum vil ikke hjælpe ham. I starten troede han at det også ville blive hans ven, men han tog fejl. I stedet prøver

Nicoline at blive hans ven. Hun hjælper Jack og Mor på centeret. Men hun forvirrer Jack. Den ene dag er hun sød ved ham og den næste dag er hun ondskabsfuld. Jack er forvirret og ved ikke hvem han skal stole på. Mor, Nye Rum, Nicoline, dem alle sammen eller ingen. Tilbage står en dreng med en masse ubesvarede spørgsmål, som prøver at forstå hvad der er sket. Hvad er der sket med Rum, Gamle Nick og alle deres ting? Hvor kan de ikke komme tilbage? Og hvorfor har Mor løjet og hvorfor må Jack ikke mere tale om Rum?

Som Jack i 2. akt er det dig driver fortællingen frem og det er dig som slutter scenariet. Akten skal ende med at Jack endelig forlader sit værelse. Det kan være han gør det frivilligt og har sluttet fred med Mor, Nye Rum og Nicoline. Det kan være at han i sidste ende mest føler sig tvunget til. Eller det kan være han drager ud i verden, for at lede efter Rum. Det er op til dig som Jack at bestemme hvordan hans fortælling ender.

MOR prøver stadig at beskytte Jack fra sandheden, men ved ikke helt hvordan det skal gøres. I denne akt kan Mor forlade scenerne og efterlade Jack, sammen med Nicoline eller alene. NICOLINE er en medarbejder på krisecenteret. Hun er prøver oprigtigt at blive Jacks ven og hjælpe ham. Men hun kan ikke forstå Jack og ender derfor nogle gange med at gøre mere skade end gavn. I hver scene skal Nicoline enten føje Jack eller tvinge ham.

NYE RUM er scenariets metarolle. Nye Rum er alle de genstande som Jack omgiver sig med. En slags usynlige venner, som kun Jack kan interagere med.

MOR

For første gang i syv år kunne du trække vejret ud i den friske luft. Sirenerne blinkede i mørket. Der var politi overalt. Nysgerrige naboer kiggede gennem hækken. Du blev omsvøbt af et tæppe, mens du knugede Jack ind til dig. Du tyssede på ham. Han græd og du græd også. Mens I blev kørt væk, stillede Jack alle de spørgsmål, som du ikke kunne svare på. Du fortsatte bare med at holde om ham. Forsikrede ham at alt nok skulle blive godt. De kørte jer hen til et center. Her fik du dit første rigtige brusebad i syv år. Jack ville ikke lade dig gå ind alene. Han skreg og græd. Det endte med at han kom ind i den lille brusekabine med dig. I har fået et værelse for jer selv på krisecenteret. Uden lås på ydersiden. Men Jack vil ikke gå ud fra det værelse. Og du ved snart ikke, hvad du skal gøre. I har fået en hjælper som hedder Nicoline. Hun er fast tilknyttet til stedet og hun kommer hver dag og taler med jer. Jack har brug for en ven her midt i al det nye. Og du har brug for at være alene. Bare en gang imellem. Jack siger at han savner Rum. At han vil tilbage. Men han må forstå, at det kan han ikke. Han kan aldrig komme tilbage.

Kære spiller

Du skal spille funktionsrollen Mor i 2. akt *Krisecenteret*.

Mor og Jack er nu kommet til et krisecenter. Her skal de bo, mens Jack lærer den virkelige verden at kende. En verden som han ikke er forberedt på, fordi Mor inderst inde aldrig troede de ville undslippe Skuret og Gamle Nick. Nu skal Mor så hjælpe Jack med at forstå den nye verden. Men han vil ikke. Han er vred på Mor fordi hun har løjet for ham og sagt til han, at der ikke fandtes andet end Rum. Mens Mor prøver at nyde sin frihed, må hun samtidig trøste sin søn som længes tilbage til det sted, hun prøver at glemme. Mor elsker Jack og prøver stadig for alt i verden at beskytte ham. Men nu skal hun beskytte ham mod sig selv. Lærer ham at være en del af verden. Få

ham til at glemme Rum og fokusere på det nye sted de er. Få ham til at holde op med at gøre ting til sine venner, så han snart kan få nogle rigtige levende venner. Hjælpe ham med at besvar spørgsmålene han har, uden at fortælle ham hvor tragisk hans historie er. Men forholdet mellem Mor og Jack er ikke som det plejer at være og vil nok aldrig blive det samme igen. Mors svigt mod sit barn er for stort. Og verden har vokset sig vild og uoverskueligt. Til at hjælpe sig har hun Nicoline, som arbejder på centeret. Det er hende, som tager sig af Jack, når det hele bliver for svært. Når selv Mor har brug for fred fra sit barn. Og det har hun en gang i mellem. Mor støtter op om Nicoline og hendes arbejde. Men det er som om Nicoline bare ikke forstår Jack. Mor prøver at lade hende gøre sit arbejde, men hvad nu hvis hun i sidste ende gør skade på Jack? Tanken gør Mor vred, for ingen kender Jack bedre end Mor.

På krisecenteret er der ikke længere nogen fysiske restriktioner mere. Derfor kan du til alle tider vælge at Mor forlader scenen. Hvis/når du gør det, kan Jack ikke følge med dig ud af rummet og bliver efterladt sammen med Nicoline eller alene.

JACK er scenariets hovedrolle. Han er den eneste som kan interagere med Nye Rum. Scenariet slutter når Jack vælger at forlade sit værelse.

NICOLINE er en medarbejder på krisecenteret. Hun er prøver oprigtigt at blive Jacks ven og hjælpe ham. Men kan ikke forstå Jack og ender derfor nogle gange med at gøre mere skade end gavn. I hver scene skal Nicoline enten føje Jack eller tvinge ham.

NYE RUM er scenariets metarolle. Nye Rum er alle de genstande som Jack omgiver sig med. En slags usynlige venner, kun Jack kan interagere med.

NYE RUM

Drengen taler til dig. Du kender ham ikke. Han siger at han hedder Jack, men hvad betyder navne for dig? Han er kun t ud af de utallige mennesker, som du har set. Hver dag kommer der nye ansigter. De er navnløse for dig og du er navnløs for dem. Men drengen er anderledes end de andre. Han kan ikke forstå dig. Mens andre bare navigerer rundt uden problemer, har han kvaler med selv det mest basale. Sengen, tøet, al den slags. Han kan ikke bedømme din længde og han er bange for brusebadet. Han skælder dig ud, men desto mere han råber, desto sværere bliver det. Hvorfor skulle du behandle ham anderledes end de andre? Verden er et hårdt sted. Det må han lære. Det må du lære ham. Giv ham et skub ud over kanten. Ikke pakke det ind i vat, som hans mor og personalet gør. Med tiden vil han blive som de andre. Så vil han nok falde til.

Kære spiller

Du skal spille funktionsrollen Nye Rum i 2. akt *Krisecenteret*.

Nye Rum er hele krisecenteret og alle de steder, hvor Mor og Jack befinder sig. Det er personificeringen af den nye virkelighed, som Jack møder. Nye Rum er ikke nødvendigvis en venlig karakter. Virkeligheden kan være barsk, og især for en seksårig dreng som har levet isoleret hele sit liv. Som Nye Rum skal du agere de genstande som Jack møder i sin nye hverdag. Både dem som er venlige og hurtigt lader ham falde til i sine nye omgivelser, men også de fjendtlige, som han kæmper med hver dag og som får ham til at længes tilbage til Rum, hvor alting var under hans kontrol.

Når du spiller Rum har du to funktioner. Du skal først og fremmest gøre tingene til Jacks usynlige venner. Disse venner er hverdagsting der taler til ham. Dernæst skal du være tingene, der aktivt interagerer med Jack. Det kan være at du ryster stolen, så det fremstår, som om Jack ikke vil sidde stille. Det er

vigtigt, at du er tæt på Jack fysisk og at du kommunikerer med ham. Hvordan tingene opfører sig overfor Jack afhænger af hvilken stemning der er i scenen. Er Jack ked af det eller bange, kan rummet være venligt og trøstende. Er det anderledes en glad scene, kan Rum være mere drillesyg. I anden akt skal Nye Rum være en mere antagonistisk personlighed end Rum, og ikke lige med det første lade Jack falde til.

I 2. akt er du aktivt med til at drive handlingen frem. Det er dig, som er med til at bestemme hvor meget Jack udvikler sig og derved bestemme om han forlader værelset frivilligt eller fordi han føler sig tvunget.

JACK er scenariets hovedrolle. Han er den eneste som kan interagere med Nye Rum. Scenariet slutter når Jack vælger at forlade sit værelse.

MOR prøver stadig at beskytte Jack fra sandheden, men ved ikke helt hvordan det skal gøres. I denne akt kan Mor forlade scenerne og efterlade Jack, sammen med Nicoline eller alene.

NICOLINE er en medarbejder på krisecenteret. Hun er prøver oprigtigt at blive Jacks ven og hjælpe ham. Men kan ikke forstå Jack og ender derfor nogle gange med at gøre mere skade end gavn. I hver scene skal Nicoline enten føje Jack eller tvinge ham.

NICOLINE

Historier som deres var derfor du begyndte at arbejde på Krisecenteret. Men du havde aldrig troet, at du skulle komme tæt ind på livet på sådan et traume. Det er på en gang både skræmmende og fascinerende. Du vil hjælpe dem. Men du ved jo godt at de aldrig vil få et normalt liv igen. Du vil virkelig gerne forstå, hvordan deres ødelagte sind virker. Men du kan ikke. Du kan ikke forstå, hvordan hun kan elske det barn så højt. Det barn som hun ufrivilligt fik med sin gerningsmand. Det barn, som måske en dag kommer til at vokse op med hans ansigt. Jack er ellers en sød dreng. Så uskyldig og helt uvidende om verden. Alle de basale ting, som andre drenge på hans alder kan, har han aldrig prøvet. Han har aldrig haft sko på. Han har aldrig gået på en trappe. Og han har aldrig været alene. Det er alt det, du skal hjælpe med. Få ham til at falde bedre til, så hans mor kan få noget hjælp. Få ham til at forstå de nye omgivelser. Få ham til at forstå at han ikke kan komme tilbage til skuret. Selv om det er hans højeste ønske. Og hvis ikke han vil selv, må du tvinge ham til det. For hans eget bedste.

Kære spiller

Du skal spille Nicoline i 2. akt *Krisecenteret*.

Nicoline arbejder på krisecenteret, hvor hun hjælper Mor og Jack med at komme tilbage til verden. Hun er den velmenende psykolog, socialarbejder eller noget helt tredje (Det er op til dig at bestemme hendes profession, men det er ikke vigtigt for handlingen). Mens Mor kommer til kræfter, skal Jack lære at begå sig i det nye rum, med en masse nye ting, som han ikke kender og som han er bange for. Det er Nicolines opgave at hjælpe Jack tilbage til verden, lære ham at finde til rette og generelt være der for ham, når det bliver lidt for svært for Mor. Nicoline har alle verdens gode intentioner. Hun vil oprigtigt

gerne hjælpe Jack, med at finde ud af hvordan han kommer videre. Men dybest set forstå hun ikke Jack og er nogle gange blind over for hans behov. Og hun tror inderst ikke på, at Jack nogensinde kommer til at fungere normalt. Hun forstår ikke, hvorfor han gør ting til sine venner og hun forstår ikke, hvorfor han ikke vil forlade sit værelse. Nicoline vil gerne forklare Jack, at han også gør Mor ked af det, når han nægter at komme videre og ikke vil prøve nye ting. Men det er svært at komme til at snakke med ham, om det som er sket, når Mor vogter over ham og nogle gange blander sig i Nicolines arbejde. Derfor kommer Nicoline fast hver aften, når Jack er lagt i seng, for at gennemgå hans udvikling med Mor.

Når du spiller Nicoline skal du i løbet af hver scene med Jack beslutte dig for, om du vil føje Jack eller tvinge ham. Akten slutter når Jack forlader sit værelse, end fordi han vil eller fordi I presser ham til det.

JACK er scenariets hovedrolle. Han er den eneste som kan interagere med Nye Rum. Scenariet slutter når Jack vælger at forlade sit værelse.

MOR prøver stadig at beskytte Jack fra sandheden, men ved ikke helt hvordan det skal gøres. I denne akt kan Mor forlade scenerne og efterlade Jack, sammen med Nicoline eller alene.

NYE RUM er scenariets metarolle. Det er den karakter som personificerer de genstande som Jack snakker med og Jacks fysiske forhold til sine omgivelser. Kun Jack kan interagere med Nye Rum.

MOR OG JACKS HVERDAG I RUM

- Kl. 08.00-09.00 Jack vågner og skal i bad
- Kl. 09.00-10.00 Jack og Mor spiser morgenmad
- Kl. 10.00-11.00 Jack og Mor øver sig i at tælle
- Kl. 11.00-12.00 Jack og Mor laver gymnastik
- Kl. 12.00-13.00 Jack og Mor ser Tv
- Kl. 13.00-14.00 Jack og Mor spiser frokost
- Kl. 15.00-16.00 Jack og Mor sover til middag
- Kl. 16.00-17.00 Jack og Mor leger
- Kl. 17.00-18.00 Jack og Mor gør rent
- Kl. 18.00-19.00 Jack og Mor spiser aftensmad
- Kl. 19.00-20.00 Jack og Mor læser godnathistorie
- Kl. 20.00- Jack bliver puttet i Skab

MOR OG JACKS HVERDAG PÅ KRISECENTERET

- Kl. 08.00-09.00 Jack bliver vækket og skal have tøj på
- Kl. 09.00-10.00 Jack og Mor spiser morgen mad på værelset
- Kl. 10.00-11.00 Jack øver sig i at læse
- Kl. 11.00-12.00 Jack leger
- Kl. 12.00-13.00 Jack og Mor spiser frokost på værelset
- Kl. 13.00-15.00 Jack sover til middag
- Kl. 15.00-16.00 Jack tegner
- Kl. 16.00-17.00 Jack dyrker gymnastik
- Kl. 17.00-18.00 Jack ser Tv
- Kl. 18.00-19.00 Jack og Mor spiser aftensmad på værelset
- Kl. 19.00-20.00 Jack skal i bad
- Kl. 20.00- Jack bliver puttet

BILAG:

SÅDAN SPILLES RUM OG NYE RUM

Som Rum eller Nye Rum har man to funktioner:

1. Være Jacks usynlige venner. Alle de genstande som omgiver Jack er ting som han personificere. De bliver levende når Jack er i nærheden og taler til ham. Rum er de venlige venner. De er kærlige og til at stole på. Det er de varme omgivelser, der får Jack til at føle sig tryk. Nye Rum er de mere antagonistise omgivelser. Kolde og afvisende over for det, Jack oplever det nye sted, han er kommet til.

2. Være genstande der selv tager initiativ til fysisk at interagere med Jack. Ligesom et barn, der skyder skylden på stolen, fordi barnet ikke kan sidde rigtigt på den. Rum/Nye Rum skal fremstille den måde rummet begrænser Jacks motorik på. Den kraft som skubber, kilder og maser Jack, men som kun han kan se. Som bruseren, der starter med at skifte til alt for varmt vand, for derefter at blive alt for kold, når barnet prøver at tage bad selv. Eller som den drilske gaffel, der smider sig på gulvet, når han prøver at spise pænt.

KONKRETE EKSEMPLER PÅ HVORDAN MAN SPILLER RUM/NYE RUM

Berøring: Det er en fordel at være fysisk tæt på Jack hele tiden og følge ham rundt i scenerne. Rum/Nye Rum kan holde ham i hånden, når han går. Sidde tæt ved siden af Jack, når han sidder eller stå bag ved ham og røre han skulder. Tage fat i hans arm, når Nye Rum er hård og kold. Ae ham kærligt på ryggen, når Rum er tryk og varm. Metarollen er hele tiden til stede og

kan bruge berøring som tegn til Jacks spiller, om en ting er rar eller uvenlig.

Fysisk interaktion: En mere bogstavelig fortolkning af hvordan Jack oplever tingene i de rum han er i. Det kan være at kilde Jack, som illustration af en badesvamp der kilder. Eller at kramme ham rigtig hårdt, som en tyng dyne eller blød seng, der prøver at kvæle ham. Det kan også være, at rykke i den stol han sidder på, når Jack ikke kan sidde stille. Så det i scenariet fremstår, som stolens skyld. Eller, som det blev gjort i en spiltest, tage Jack i benet og hive ham ned fra sengen. "Mor, det er ikke mig, der ikke vil i seng. Det er Seng, der ikke vil."

Tale: Den fysiske berøring af Jack giver bedst mening sammen med tale og lyde. Rum/Nye Rum skal bruge stemmen til at interagere med Jack. Det handler om at sige hvordan tingen har det og hvad den gør. Det kan være tvet der siger højt, at det ikke kan lide Jack og derfor ikke vil sende børne-tv. Eller sengen der fortæller Jack at der bor et monster under den. Eller en radiator der hvisler irriterende, når Jack skal sove.

AT FORHOLDE SIG TIL RUM/NYE RUM

Det er kun Jack, som Rum/Nye Rum kan interagere direkte med. Når Mor, Gamle Nick og Nicoline spiller scener med Jack, kan de ikke interagere direkte med metarollerne. De kan ikke tale med eller se Rum/Nye Rum. For dem er metarollens handlinger Jacks handlinger. For ikke at skabe to grupper i spillet, som overhovedet ikke kan kommunikere, kan spillerne Mor, Gamle Nick og Nicoline vælge at overhøre metarollernes udsagn, som noget Jack siger. Det er ikke metarollen eller Jack der bestemmer, hvilke udsagn der høres af de voksne, men de voksne selv. Det kan ses som de ubevidste slips, man kommer med når man vil sige n ting, men tænker på noget andet.

