



Felicide

Et novellescenarie af Lasse Blichfeldt - Særimner 2015





De forbandede katte! Jeg sidder i mørket på min seng. Efter en lang dags arbejde ønsker jeg intet andet end at sove, men på taget lyder der til at være heksesabbat. Og nu er det tredje nat i træk. De satans bæster! Og den værste er madames grå mis. At se den spankulere rundt, den forkælede møgkat. At den får fasan friskt fra køkkenet, mens vi bliver serveret råddent kød, som ikke engang et dyr vil røre. Før i tiden havde os trykkeriarbejdere anstændige kår, men nu er vi degraderede til en stand under dyrene. Det må få en ende! Vi vil hævne os!

Type: Fortællescenarie med semi-live elementer

Genre: Absurd historisk drama

Spillere: 4 + 1 spilleder

Varighed: 1½-2 timer





OM SCENARIET

Felicide (latin kattedrab) er et scenarie baseret på en beretning fra 1700-tallets Frankrig, hvor en gruppe trykkeriarbejdere hævner sig på mesterens katte, blandt andet ved at opstille retssager mod dem. Dette er (af antropologen Darnton) blevet fortolket som et symbolsk angreb på mesteren selv og hans kone. Ud over benspændet dokumentarisk, benyttes også under overfladen, hvor der indtil tredje akt er et slør for karakterernes øjne. Scenariet handler om, hvor grusomme mennesker kan være mod hinanden, hvis de ikke ser hinandens menneskelighed. Således har den været svær at skrive og spillerne skal også være indforståede med grusomheden i scenariet.

Stemningen i scenariet balancerer imellem den groteske satiriske iscenesættelse af retssagerne og begivenhedernes dystre grusomhed. Der skal således være plads til både satire og eftertanke. Grusomheden skal helst ikke tage overhånd, netop på grund af twistet til sidst. Derfor har du som spilleder en dobbeltrolle, hvor du på den ene side skal skubbe begivenhederne fremad og samtidig kunne bremse det en smule.





DREJEBOG

Som spilleder starter du med et kort forord, hvor du sætter rammerne for scenariet. Gør det klart for spillerne, at karaktererne er nogle undertrykte arbejdere, der i afmagt vælger at rette deres vrede mod kattene, men at de retssager, de opstiller, med efterfølgende afstraffelse, for dem ses som en god joke – selvom det for os må ses som en usmagelig grusomhed. Derfor kan du ligeledes gøre det klart for dem, at de som spillere er velkomne til at sige fra, hvis det bliver for meget.

Kom herefter med en overordnet beskrivelse af settingen og situationen. Du kan lade dig inspirere af følgende:

Scenariet foregår i slutningen af 1730'erne i Paris. Byen har brede gader, hvor hestevognene kan køre og selve forretningen har en dør ud til sådan en gade. Arbejdernes værelser ligger dog i en af de lidt mørkere og smallere sidegader dertil. De fleste af arbejderne bor på et af de store værelser. Hver af dem har en seng i en størrelse, hvor de er nødt til at sidde op og sove. Efteråret er undervejs, så det begynder at være køligt om natten - en kulde der bider i marv og ben. Dertil kommer at lydisoleringen er elendig, så når kattene holder "heksesabbat" på taget, går det lige ind i ørerne som en strygerkoncert med 100 violiner.

Trykkerierne er ikke, som før i tiden, en lykkelig familie, for gennem de seneste årtier, er der blevet færre trykkerier og dem der er, er blevet større. Så mesteren kan dårligt nok arbejdernes navne. Lønnen er knap nok til at man kan klare sig og maden, der bliver serveret, er elendig. Der er ofte tale om halvråddent kød, som ikke engang dyrene vil æde - man kan let blive misundelig på den fasan som kattene får serveret, især når ens mave konstant rumler og man kan tælle sine ribben.





NICOLAS

REMY





NICOLAS

Du har altid været meget udadvendt og direkte - du går gerne foran, når der skal laves skæg og ballade. Derfor går forfremmelser ofte forbi dig, selvom du er god til det du laver - måske endda den bedste. Dette er du meget bevidst om, men affejer det som regel med, at du ikke behøver en forfremmelse. Du er 24 år og har nu arbejdet på trykkeriet i 7 år og vilkårene for arbejderne er ikke blevet bedre i den tid.

Du kan ofte være sarkastisk og derfor kan folk have svært ved at gennemskue dig. Til gengæld må alle synes du er sjov, for du laver de bedste jokes.

REMY

Som 15årig er du gruppens yngste og vant til at blive hundset rundt med. Din far døde for nogle år siden, så din indkomst går i høj grad til at forsørge din mor og to yngre søskende. Dit bælte vidner om, at du har tabt dig meget indenfor den tid du har arbejdet på trykkeriet.

Du er træt af at blive hundset rundt med hele tiden og vil meget gerne bevise dig selv overfor de andre. Derfor lægger du ofte en ekstra indsats og giver den lidt mere end de andre.





CLAUDE

Du er med dine 32 år en af de ældre og mest erfarne på trykkeriet, hvilket de andre engang imellem har godt af at få at vide. I en periode boede du med din kone i en beskeden bolig, men hun døde i barselssengen for nogle år siden. Du bebrejder dig selv, for at ikke kunne forsørge hende ordentligt, men du bebrejder også mesteren for at ikke lønne sine arbejdere ordentligt. Der var engang hvor forholdet mellem mester og arbejdere var ordentlig, men nu bliver arbejdere behandlet som dyr - nej værre end dyr.

Du kan måske ses som lidt bedrevidende, men det er fint, for du ved rent faktisk bedre end de andre.

ANDRÉ

Du er 19 år og har nu været igang et par år på trykkeriet. Det er godt at ikke længere være en af de nye - de nye bliver hele tiden mobbet. Du synes arbejdet på trykkeriet er spændende, men vil gerne nå lidt længere op i hierarkiet og her kan du se at nogle af de ældre sidder fast. Du skifter mellem at være meget engageret og på andre tider være meget opgivende. Måske på grund af sulten, måske på grund af den manglende søvn. Du er lidt som to forskellige personer.

Du kan ofte forekomme lidt distræt og vægelsindet, men når du er vågen, så kan folk have svært ved at følge med i dit tempo.





CLAUDE

ANDRÉ



SCENER

AKT: INTRODUKTION

En forholdsvis kort akt der kører som fortællescenarie. En efter en fortæller hver af spillerne om deres karakter og en dag i deres karakters liv, hvor vi får en indsigt i deres desperation. Før dem gerne i retning af irritationen over kattene – f.eks. at kattene støjer om natten eller at de får serveret meget bedre mad end arbejderne – dette kan eksempelvis gøres ved at sige ”Mens du sidder og kigger på din tallerken, glider dine tanker over på, hvad den grå kat blev serveret tidligere i dag. Hvad var det nu det var?”. Når den sidste spiller er ved at være færdig med sin fortælling, hjælper du dem over i en fælles fortælling om, hvordan de gav sig til at indfange kattene og klæde dem ud som mennesker.

AKT: RETSSAGEN

I disse scener tager karaktererne på skift rollen på sig som anklager og dommer – de resterende to agerer jury. I retssagen er en af kattene (illustreret ved en stol, evt. med et billede af en kat/en bamse på) under anklage og det er anklageren der skal gøre os klogere på sigtelsen – dette gøres ved en monolog rettet mod stolen. Brief spillerne om, at kattene i bund og grund bliver syndebukke for al den uret der har mødt karakteren. Undervejs må de andre karakterer gerne komme med tilråb. Som spilleder er du i denne scene en form for indre stemme. Hvis spilleren har lidt svært ved at komme i gang eller tøver, kan du forsøge at få gejlet spilleren op, f.eks. med sætninger som ”Husker du den gang...?” eller ”Katten ligner ikke at den angrer...”. Ligeledes hvis det bliver lidt ekstremt, kan du mane til besindighed, f.eks. ved at sige ”Noget ved katten virker næsten helt menneskeligt...”.

Ved enden af hver retssag, skal katten have en dom – denne tildeles af juryen og udmåles af dommeren. Dommen eksekveres straks og må gerne køres semi-live. Her kan det igen være vigtigt, at du som spilleder agerer indre stemme.

Når den ene kat er dømt og straffet, fortsættes med den næste indtil alle karakterer har fået hævnnet sig på en kat...



AKT: SLØRET LØFTES

Når afstrafningen af den sidste kat er undervejs, kommer en gruppe gendarmere (spillet af spilleder) forbi og forfærdes ved synet. De får stoppet grusomhederne og anholder karaktererne. Inden karakterne føres til arresten, spørger deres leder til, hvad der dog kan få dem til at gøre sådan noget ved andre mennesker. Først nu ser karaktererne klart igen. I deres vredesrus, har de fanget mesteren og han familie, klædt dem ud som katte (i stedet for at klæde katte ud som mennesker), ført dem igennem en retssag og afstraffet dem. Scenariet afsluttes med karakterernes reaktioner og en kort monolog om de tanker, der løber gennem deres hoveder.

EFTER SCENARIET

Det anbefales at tage en kort snak i fællesskab efter scenariet, for at følge op på, at alle spillere er okay.







SÆRMINNER



bifrost

