

# Låst inde

Et scenarie om kærlighed, afmagt og drømme.



Af  
Matthias Keller

Scenarierkriv-  
ningskonkur-  
rence på Fastaval  
2015

## Indhold

Intro .....	1
Formål .....	1
Roller .....	2
Virkemidler/remedier .....	3
Workshop .....	4
Scenariets forløb og scener .....	6
Bilag .....	9

## Intro

I en kørestol sidder der en ung veteran. I koma. Det er ikke længe siden at han forlod det søde ungdomsliv for at kæmpe for en sag. Men kort tid efter han kom til fronten, blev han kastet omkuld af en eksplosion. Han fløj over skyttegraven og slog hovedet om en stålbjælke. Da førstehjælperne kom trak han stadig vejret. Men han var ikke til at komme i kontakt med. På hospitalet behandlede de ham så godt de kunne, og fik alle kropsfunktioner stabiliseret. Men han var stadig ikke til at vække. Sengepladesen var efterspurgt, og da de ikke kunne gøre mere blev han sendt hjem til sine forældre og hans kæreste.

Ængstelige passer de den bevidstløse krop, imens de håber på at deres Johnny snart vågner op igen. En proces, der giver genlyd i den unge mands forvirrende drømme.

## Formål og baggrund.

Spillet har to formål: At formidle et menneskeligt livsvilkår og et politisk budskab.

Det menneskelige livsvilkår er sygdom, funktionsnedsættelse og død hos individet selv eller dens nærmeste. Her skal spillerne opleve hvordan det føles når et menneske mister sin førlighed og hvilke dilemmaer det stiller til vedkommendes pårørende.

Det politiske budskab er et pacifistisk opråb, der stiller spørgsmålstegn ved krigens nytte for menneskeslægten. Dette gøres ved at fjerne fokus fra selve krigshandlingerne til et ofte overset point of view: veteranen og hans familie.

## **Roller.**

**Johnny** afviger ikke meget fra den almene 20 årige dreng. I sit unge liv har han aldrig kendt smerte. Tanken om, at netop han kunne gå i stykker, har aldrig rodfæstet sig. Hans ungdom brugte han aktivt. Skolen sagde ham ikke noget, og han følte sig kun rigtig tilpas under den åbne himmel. På det punkt lignede han sin far, og deres lykkeligste timer sammen var ude i skoven. Johnny var aldrig bange, så længe hans far var i nærheden. Ikke engang dengang med bjørnen. Han havde altid haft et barns naive tro på, at lige gyldig hvad der skete, så ville far altid kunne redde ham.

Den tid han ikke brugte på jagt, tilbragte han sammen med sin kæreste Lilly. De mødtes til høstfesten nogle år tilbage, hvor de dansede, først i den varme lade, og senere under den funklende stjernehimmel. Selvom han stadig har øjne i hovedet, og verden stadig er fyldt med smukke kvinder, så ved han med sig selv at Lilly er den kvinde han vil han tilbringe sit liv sammen med.

Men Johnny var ikke tilfreds. Han længtes efter eventyr. Han ville prøve kræfter med verden, bevise sit værd og sætte sit aftryk. Så da krigen brød ud, så han en mulighed for at gøre sin gerning. Det virkede som en god sag at kæmpe for, og alle hans venner meldte sig. Hans far støttede ham, og Lilly syntes at han så godt ud i uniform. Kun hans mor, hans evige nervøse mor, prøvede at gøre indsigelser. Men efter et heftigt skænderi, hvor han blev støttet af sin far, lod Johnny sig indrulle i hæren.

**Lilly** er lidt af en drømmer. Lige fra hun var helt lille havde hun elsket skønlitteratur, og ingen havde nogensinde været i tvivl om, at der sad et godt hoved på hendes skuldre. Hun gik i skole med Johnny, og har været forelsket i ham siden de helt små klasser. Han klarede sig dårligt i skolen. Derved fik hun chancen for at tilbringe tid med ham, når han ikke kunne finde ud af lektrieerne.

Sådan gik barndommen og den tidlige ungdom. Hun underviste ham efter skolen, opmuntrede ham til at fortsætte og lavede hans afleveringer. De var bedste venner. På godt og ondt. For han så hende ikke, som han så de andre piger. Men så kom høstfesten. Åh, den høstfest. Hun havde syet hele natten på kjolen, og hendes mor havde kæmpet hele dagen med at få hendes hår til at lystre. Og så fik hun ham. Han var som fortryllet imens de dansede, og hun mærkede en lykke sprede sig fra maven og helt ud til fingerspidserne. De gik udenfor og fortsatte under stjernerne, og efter den nat var han hendes.

Tiden gik, hun begyndte at uddanne sig til skolelærer, imens Johnny gik rastløs rundt og ledte efter en gerning at vie sit liv til. Så kom krigen. Hun husker hvor ophidset alle var, hvordan hendes venner pralede om deres soldaterkærestes og hvor fantastisk Johnny så ud i uniform.

Nu virker det hele så hult.

**Willys** lykke var bygget på tre søjler: Hans familie, hans gård og hans Nation. Af disse ting var sønnen hans store stolthed. I selv den frækkeste drengestreg, så den kærlige far kun bevis for Johnnys geni. Han havde aldrig råbt af ham eller lagt hånd på ham. Hvis han prøvede at skælde ham ud, skulle der kun antydningen af en tåre til for smelte hans hjerte.

Så snart drengen var gammel nok, tog Willy ham med ud i skovene. Disse mandeture kunne ofte tage flere uger, hvor far og søn lod sig opsluge af den vilde natur. Han vil til hans død altid huske disse stunder som de lykkeligste. Det var herude at de kunne nå hinanden, og det var under Guds

åbne himmel at livets store spørgsmål blev vendt.

Da krigen brød ud, følte Willy en stigende uro for at Johnny skulle melde sig. En uro, han gjorde alt for at undertrykke. I hele landet lod fædre deres sønner indrulle i hæren, og det ville ikke være solidarisk af ham at holde Johnny fra at gøre hans pligt for nationen og den store sag. Så da hans eneste søn fortalte at han overvejede at melde sig frivilligt, støttede og opmuntrede Willy ham.

**Alice** viste aldrig hvor bange hun var. At blive mor var for hende det samme som at leve i konstant frygt. Hun var kun tryk når hun havde hendes dreng i syne, og vidste præcis hvad han lavede. Hvilket sjældent var tilfældet. Johnny kunne ikke sidde stille, og han kastede sig altid ud i de mest halsbrækkende eventyr. Som dengang hans drage sad fast i en trækrone, og han klatrede op efter den, og grenen knækkede og ... Men lige gyldigt hvad tåbeligt han bar sig ad, så skete der ham aldrig noget. Jo, selvfølgelig små skrammer og den slags, men taget hans vildskab i betragtning var det et sandt mirakel at han aldrig kom til skade. Alice opfattede dette som et tegn på at Gud passede på ham, og i sit nervøse sind bad hun lange bønner for drengens ve og vel.

Men selvom hans krop var lavet af gummi, og kunne tåle ethvert fald, så vidste hun at hans følsomme sind let kunne blive såret. Som for eksempel dengang hans bedstemor døde, og det for første gang gik op for ham at intet er skabt til at vare evigt. I den tid vækkede han hende ofte om natten, ved at kravle op i hendes seng, putte sig ind til hende og græde. Med tålmodighed fortalte hun ham om paradiset, og om hvordan alle skulle mødes igen i Guds prægtige stad.

Da krigen brød ud og Johnny meldte sig, blev Alice overvældet af panik. Skulle hendes lille dreng virkelig ud og være kanonføde? Hendes kloge, dygtige søn, der af Gud var bestemt til at ændre verden. Skulle han virkelig hoppe rundt som en anden skydeskive? Hun prøvede med alle kvindens våben: Tårer, fornuft, skyldfølelse. Men intet bed på hverken Johnny eller Willy. Han ville afsted, og hun kunne ikke stoppe ham.

## **Virkemidler/remedier**

Til scenariet bruges musik som det centrale virkemiddel, der danner ramme om Johnnys drømme og indre liv.

Følgende remedier er nødvendige:

- Den udvalgte musikliste og højttaler.
- En kørestol Johnny kan sidde i (kan også være en almindelig kontorstol, en feltseng eller hvad end der lige er)
- evt. Et fad med vand, en klud og et håndklæde til at vaske Johnny med.
- En sprøjte til aktiv dødshjælp (kan også bare være en blyant)
- Evt. kan blå lys bruges til at markere drømmescenerne.

# Workshop.

Før scenariet, afholdes følgende øvelser:

## Lær hinanden at kende

Denne øvelse er tredelt og bliver udført imens sangen "Johnny i hardly knew", af Santiano afspilles.

1. del: Spillerne står sammen to og to, og kigger hinanden i øjnene uden at sige noget.
2. del: Spillerne finder sammen to og to og begynder at danse sammen til musikken.
3. del: Spillerne giver hinanden et langt, uafbrudt kram. Først en og en, og til sidst et gruppekram

Hver del varer 1 minut, og der skiftes partner efter 30 sek.

## Lær spillet at kende

Spillerne går rundt i lokalet og skal øve sig i at skifte mellem forskellige sindsstemninger.

Dette gøres ved at nævne en begivenhed og afspille et musik nummer. Den stemning som der her- ved ligges op til, skal spillerne prøve afspejle med deres kropssprog og interaktion.

Efter ca. 1 minut skiftes der om til en ny begivenhed og musik. Musikken findes på youtube.

I det udleveret musik vil numrene hedde det samme som begivenheden.

1. Begivenhed: Begravelse, "12 o'clock" af Vangelis.
2. Begivenhed: Jagttur, "Circle of Joy" af Lisa Lynne.
3. Begivenhed: Slagmark, "To hell and back" af Sabaton.
4. Begivenhed: Høstfest, "Star of the country down" af Loreena McKennitt.
5. Begivenhed: Barndomsminde, "Beutiful memories" af Adrian von Ziegler.
6. Begivenhed: "A' phiuthrag 'sa phiuthar" af Julie Fowlis.

## Lær Johnny at kende.

Her skal de tre der spiller Alice, Lilly og Willy vaske den lamme Johnny med vandfad og klude.

Det eneste de siger til hinanden er praktiske beskeder, som: "Ræk mig den" eller "tag fat her." Alt andet kommunikation foregår non-verbalt med berøringer og kropssprog.

Start med at stil Johnny oprejst i midten af rummet. Hvisk "Johnny vågn op... Det er kun en drøm.. Vågn op." Og få spillerne til at gøre det samme, imens I omringer ham og tvinger ham ned i stolen. På begynd herefter vasken.

## Tal alene med den spiller som spiller Johnny.

Fortæl vedkommende at Johnny ikke er i koma, men at han er lam. Han har Lock-in syndrom, som kommer af en hjerneskade hvor de motoriske nervebaner er revet over.

Fortæl at han kan bruge alle sine sanser, men at han ikke kan bevæge en muskel. Heller ikke hans øjenlåg.

## Tal med alle spillere.

Forklar dem at spillet er opbygget som en vekselvirkning mellem virkeligheden og Johnnys drømme. Forklar dem at en drøm starter med at I siger "Shh" hvorefter Johnny kan rejse sig fra sin stol og bevæge sig frit, og at en drøm stopper når I siger "Johnny vågn op" og I tvinger ham tilbage i hans kørestol.

## Scenariets forløb

Scenariet er opbygget af 10 scener, der hver har en lille tekst, som der læses højt for spillerne før scenen sættes i gang. Her gives der et oprids af scenens tema, problematik og evt. dilemmaer. Scenerne udspilles i en vekselvirkning mellem virkelighed og Johnnys drømme.

I de 5 virkeligheds scener befinder vi på Johnnys plejehjem, hvor familien er på besøg. Spilleren, der har Johnny-rollen sidder på en stol i midten af rummet. Han kan ikke røre sig, men til gengæld kan han høre alt hvad der bliver sagt, og hvis hans øjenlåg åbnes kan han se. Johnnys muligheder for interaktion er i disse sekvenser begrænset, og han vil udgøre det stille centrum af den orkan hans familie befinder sig i.

Når spillederen beslutter sig for at afslutte en virkelighedsscene siger han "shh..." og de andre spiller gentager "shh..." som tegn til at Johnny falder i søvn. Herefter starter en drømmescene.

I de 5 drømmescener får Johnny sin fulde førlighed tilbage, og han får mulighed for at tale og interagere med hans familie. Ofte vil drømmenes ramme være et minde f.eks. høstfesten eller en jagt, men det er ikke et rendyrket flashback. Selvom han kan genopleve tidligere begivenheder i hans liv, vil minderne blive rodet sammen med hans nuværende situation. F.eks. kan han genopleve en jagt med sin far, hvor de begynder at snakke om hans krigsskade og fremtidsudsigter.

Hver drømmescene har et musiktema tilknyttet som sætter stemningen for scenen. Når spillederen vil afslutte en drømmescene siger hen "Johnny, vågn op." og de andre spillere gentager "Johnny vågn op" imens de omringer Johnny og tvinger ham tilbage til hospitalsengen/kørestolen.

Det er spillederens ansvar at afslutte scenerne ved at sige "shh/Johnny vågn op" Dette skal ske efter at scenen har haft sit klimaks, og før at den løber ud i sandet. Det kræver selvsagt finføling fra spillederens side, og er der hvor vedkommende kan påvirke scenariet mest. Øv disse overgange et par gange før spilstart.

For at opsummere så starter spillederen en scene således.

1. Sceneteksten læses højt.
2. Ved drømmescenerne starter musikken (hvilken musik der skal bruges, er angivet ved beskrivelsen af scenen) hvorefter scenen starter.
3. Scenen afsluttes efter spillederens skøn, og næste scene starter. En drømmescene afsluttes ved at sige "Johnny, vågn op" hvorefter familien tvinger ham tilbage i kørestolen. En virkelighedsscene afsluttes ved at sige "Shh" hvorefter Johnny rejser sig.

# Scenariets scener

## Scene 1. Velkommen hjem Johnny.

Aktive karaktere: Alle.

Et brev meddeler at Johnny er blevet såret, og i to lange døgn har hans familie holdt vejret imens de ventede på svar. Ventetiden stopper da to officerer banker på døren. Over kaffen fortæller de om Johnnys heltedige indsats ved en eller anden offensiv, og om hvordan han under et stormløb blev kastet omkuld af en eksplosion. Han slog hovedet, og han har siden ikke været til at komme i kontakt med. Men alle kropsfunktioner virker. Og han har fået en plads på et nærliggende plejehjem. Hvor de kan besøge ham så tit de vil.

På plejehjemmet møder de Johnny. Med lukkede øjne. I en kørestol.

## Scene 2. Drømmescene - Begravelse.

Aktive karaktere: Alle.

Lyd: "12 o'clock" af Vangelis.

Johnny vågner op på en tåget kirkegård, hvor han følger efter et ligtog. Blandt de sørgende ser han sin far, mor og kæreste, og til hans skræk går det op for ham at han er til sin egen begravelse. Ingen kan se eller høre ham, og som et spøgelse må han lytte til de taler hans nærmeste holder over hans grav.

Scenen slutter når Alice, Willy og Illy har holdt deres tale.

## Scene 3. Skyld.

Aktive spillere: Alle.

Efter chokket kommer frustration og splid. Alice anklager sin mand for at have opmuntret Johnny til at tage i krig og giver ham skylden for deres søns ulykke. I løbet af scenen skal Alice og Willy afgøre om de vil fortsætte deres ægteskab.

## Scene 4 - Drømmescene - Jagttur efterfulgt af slagmark.

Aktive karaktere: Først Johnny og Willy på jagt. Ved overgangen til slagmark kommer Alice og Lilly også ind .

Lyd: "Circle of Joy" af Lisa Lynne. Fade den ud og spil "To hell and back" af Sabaton, når drømme skifter fra jagt til krig. Find evt. "War sounds" på youtube og spil samtidig.

Johnny er på jagt med sin far i skovene. De mindes Johnnys barneår og ungdomsdage, samt de fiske- og jagtture de har haft. De får færtten af en hjort, og ved at dette bliver deres sidste jagt sammen.

...

Terrænet ændrer sig. I stedet for de små skovbække, begynder skyttegravene at skære sig gennem landskabet. Og spættens taktfulde hakken lyder mere og mere som et maskingevær. Mudderklædte kammerater slutter sig til ham, og gør klar til at holde stillingen. Han ser på deres ansigter, og opdager at det er hans familie. Granaterne tuder gennem luften, og fjendens stormløb er ikke til at standse. De kæmper det bedste de kan, men de bliver løbet over ende og dræbt en for en.

### **Scene 5. Barnet.**

Aktive spillere: Alle.

Johnnys barn vokser under hendes hjerte. Men Lilly ved ikke om hun vil beholde det. Hun bærer på et stykke af hendes Johnny, der kan leve videre. Men vil hun opdrage et faderløst barn? Og vil hun nogensinde kunne finde en mand igen hvis hun er alenemor? Tynget af tvivl, spørger hun sine svingerforældre til råds. Scenen slutter når Lilly har truffet en beslutning.

### **Scene 6. Drømmescene - Høstfest.**

Aktive spillere: Johnny og Lilly. Willy og Alice.

Lyd: "Star of the country down" af Loreena McKennitt.

Johnny og Lilly er tilbage til høstfesten. De er unge og forelsket og Johnny har igen ben der kan danse, og arme der kan omfavne. De ved godt at det kun er en sød drøm, men de er taknemlige for igen at kunne være sammen.

I baggrunden danser Willy og Alice, imens de betragter det unge par.

### **Scene 7. - Kontakt.**

Aktive spillere: Alle.

Johnny begynder at bevæge en finger som reaktion på lyd. Familien tænker at han stadig er ved bevidsthed og de prøver at kommunikere med ham. Scenen slutter når det er lykket Johnny at formidle en besked til sine nærmeste.

### **Scene 8. Drømmescene - Barndomsminder.**

Aktive spillere: Johnny og Alice.

Lyd: "Beautiful memories" af Adrian von Ziegler

Johnny befinder sig i sit barndomshjem efter sin bedstemors begravelse. Han føler sig som et barn igen. Han er bange for at dø, og leder efter sin mor for at blive trøstet.

### **Scene 9. - Dødshjælp.**

Aktive spillere: Alle

Rekvisit: En sprøjte.

Johnny er ikke i en koma han kan vågne op fra. Han er lammet. Lægen har lige været der og bekræftet tilstanden. Måske vil han i fremtiden kunne bevæge et par fingrer mere, men lam vil han altid være. Willy har svært ved at se hvordan de kan fortsætte sådan her. Han ved, hvad bevægelse betyder for hans dreng, og han vil ikke kunne leve et godt liv uden sin førlighed. En sygeplejeske har givet ham noget morfin. Han skal bare give Johnny så meget som han har brug for. Ingen vil se ned på dem hvis de lod ham sove ind i døden. Men han er i tvivl og spørger de andre, ikke mindst Johnny, hvad de mener. Hvis de vælger at give ham aktiv dødshjælp, skal de bruge sprøjten hvorefter scenen slutter.



## **Hvis de vælger aktiv dødshjælp.**

### **Scene 10.**

#### **Drømmescene - Afsked.**

Aktive spillere: Alle.

Lyd: "´A´ phiuthrag ´sa phiuthar" af Julie Fowlis.

Et skib har lagt til ved havkysten. Rejsen mod det evige øst venter forude. Alle ved at Johnny skal stige ombord, og at det er tid til at tage afsked.

Spillet afsluttes når Johnny stiger ombord.

## **Hvis de lader ham leve.**

### **Scene 11.**

#### **Drømmescene.- Tilbage til livet.**

Aktive spillere: Alle.

Lyd: "´A´ phiuthrag ´sa phiuthar" af Julie Fowlis.

Efter lang tids søgen fandt Johnnys vilje endelig vej til hans fødder. De svage muskler begyndte at lystre og med sin families hjælp kom han endelig på benene igen. Langsomt formede hans mund de ord han så længe ville have sagt, og gav familien det håb de så længe har længtes efter.

Spillet afsluttes når spillederen siger "Johnny vågn op" og Johnny bliver tvunget tilbage til sin kørestol.

## **Epilog.**

Lyd: Johnny - Epilog.

Spillerne får udleveret teksten til den irisk folkesang "Johnny I hardly knew ye", og lytter til sangen er slut.

Scenariet er færdigt og spillederen kan modtage feedback.

Tag tre runder med spørgsmålene:

1. Hvordan har I det nu?
2. Hvad kunne I lide ved scenariet?
3. Hvordan kunne scenariet gøres bedre?

## **Bilag**

"Johnny I Hardly Knew Ye" af Karan Casey.

While goin' the road to sweet Athy, hurroo, hurroo # 3

A stick in me hand and a drop in me eye

A doleful damsel I heard cry,

Johnny I hardly knew ye.

Chorus:

With your drums and guns and guns and drums, hurroo, hurroo # 3

The enemy nearly slew ye

Oh my darling dear, Ye look so queer

Johnny I hardly knew ye.

Where are the eyes that looked so mild, hurroo, hurroo # 3

When my poor heart you first beguiled

Why did ye scadaddle from me and the child

Oh Johnny, I hardly knew ye.

(Chorus)

Where are your legs that used to run, hurroo, hurroo # 3

When you went to carry a gun

Indeed your dancing days are done

Oh Johnny, I hardly knew ye.

(Chorus)

Ye haven't an arm, ye haven't a leg, hurroo, hurroo # 3

Ye're an armless, boneless, chickenless egg

Ye'll have to be put with a bowl out to beg

Oh Johnny I hardly knew ye.

(Chorus)

I'm happy for to see ye home, hurroo, hurroo # 3

All from the island of Ceylon

So low in the flesh, so high in the bone

Oh Johnny I hardly knew ye.