

Resan - Modern

Modern

Vetskapen är mardrömslik. Att inte kunna skydda det du älskar mer än dig själv. Din dotter.

Att svulten dra resväskan efter dig mot en dröm som inte finns.

Karghetens förflutenhet grepp och smekande tårar av sörjande lögn längs din kind.

Att inte orka längre. Det gör så ont.

Viskande ändlöshet. Vidder av ensamhet. Vind av aska.

Att veta att resan har kommit till sitt slut.

Dottern - Bräcklig och sjuk. Ditt allt.

Mannen - En varm kropp och ögonblick av trygghet.

Främlingen - En svart kråka som leder er vilset mot Vändpunktens illusion.

Scen 1 – Dressinen

Ett begynnande vinterlandskap. Fyra på en resa. Tystnad, ensamhet och ödslighet. Endast metallhjul mot räls och en evig pendelrörelse.

Spelinstruktion

4 monologer.

Följande ordning:

1. Mannen
2. Modern
3. Främlingen
4. Dottern

Din monolog:

Oron över hur svag din dotter är. Hur hennes ansikte är vit av köld och sjukdom. Hur hon hostar blod och ditt hjärta går itu. Hur du inte vågar tänka, än mindre yppa sanningen. Att hon är döende.

Scen 2 – En övergiven vägkrog

*Allt är sönderslaget. Svultna letar de efter mat. Ingen lycka. Främlingen hittar en vevgrammofon.
Dottern hostar blod.*

Spelinstruktion

Spelscen.

Alla sitter ner och varvar tystnad med samtal. När Mannen reser sig upp slutar de andra spela och lyssnar på hans inre tankar. När Främlingen börjar tala om Vändpunkter slutar alla prata. Scenen avslutas när han tystnar.

Din uppgift:

Du ska ha din dotters huvud i ditt knä. Du får bara besvara hennes frågor med beröring, smekningar eller meningen – Jag älskar dig, så mycket.

Scen 3 – Skolan

På avstånd kände ni röken. Ni visste att det inte var säkert. Ändå tvingade svälten er fram. Över den en gång svarta parkeringen gick ni smygandes fram. Här fanns det människor. Röken ur skorstenen ljög inte.

Spelinstruktion

Kedjemonolog

1. Modern
2. Mannen
3. Dottern
4. Främlingen

Din monolog

Du beskriver hur hungern övervinner rädslan och ni tar er framemot över den spruckna skolgården in i skolan. Öde och ensligt. Dammiga korridorer. Sönderslagna rutor. Skuggor som växer sig allt längre. Och känslan att något finns vilande i mörkret.

Din monolog pågår tills Mannen avbryter dig och tar vid.

Scen 4 – Järnvägsvagnen (Brasan)

En rostig övergiven järnvägsvagn. Utmattade men i tillfällig säkerhet. En brasa gjord av löv och bark brinner utan att ge värme.

Spelinstruktion

Alla spelar. Fåordiga. Skakade över det inträffade. Efter ett tag berättar Främlingen om sig själv.

Scen 5 – Järnvägsvagnen (Drömmar)

Regndroppar av is som tränger igenom taket. Tunna filter och orolig sömn.

Skärvor av tårar. Vilsna och trötta. Ett skyddsrum under en bro. För ett ögonblick få blunda. Kommer vi någonsin fram?

Spelinstruktion

Monologer

1. Dottern
2. Mannen
3. Modern

Din monolog

Först beskriver du hur du somnar med mannen i dig. Han doftar tillflykt och ett ögonblicks vila.

Dina drömmar för dig neråt och bakåt. Du är en på en ödlig lekplats. I en gunga sitter Dottern och skrattar. Du gungar henne och för varje tag färdas gungan allt högre. Och för varje tag så förtvinar dottern allt mer. Till slut gungar du bara Dotterns döda kropp, tills kedjan går sönder och allt blir svart.

Scen 6 – Bilvrakskyrkogård

Frusen flod av metall och rost. Svarta stumma lik. En aorta av svunnet liv. Dödad av eld.

Modern kräks. Mannen tittar bort. Resan tar en ny vändning.

Spelinstruktion

Samtal mellan Mannen och Främlingen i form av en monolog

1. Mannen
2. Främlingen.

Scen 7 – Under en presenning

Kölden lämnar ingen. Maten är nästan slut. En trasig presenning tjänar som vindskydd för natten.

Spelinstruktion

Först scen mellan Mannen och Modern. Främlingen deltar som en skugga över Mannens axel.

Därefter monolog av Dottern.

Din instruktion:

Mannen kommer att övertala dig till att ha sex med Främlingen. Till slut lyckas han. Sen är din del av scenen över.

Scen 8 – En kall gryning

Allt är bara tyst. Inte ens vinden hörs.

Spelinstruktion

Monolog av Mannen.

Scen 9 – Vattenkraftsdammen

Avgrundsdjup spegel av svarta vattenmassor. Fyra skuggor. Trötta och vilsna.

Spelinstruktion

Spelscen. Ni sitter och tittar ut över en den enorma dammen. Bara svart stilla vatten. Något ord då och då bryter tystnaden. Scenen bryts när Främlingen reser sig upp och säger något.

Scen 10 – Den isiga bäcken

Genom snön går den som en frusen ven. Nedkyld, utan liv.

Mannen tar med Dottern bort ifrån bron.

Spelinstruktion

Scen mellan Dottern och Mannen.

Scen 11 – Timmerstugan

Några dagar går. Vinden tilltar. Snön faller. I gläntan en jaktstuga. Konserver med mat. Det mesta sönderrostat. Filtar och sovsäckar.

Dottern svårt sjuk.

Spelinstruktion

Monologer

1. Modern
2. Främlingen

Din monolog:

Berätta om din rädsla för vad Främlingen ska göra med Dottern. Beskriv i detalj din rädsla över vad han exakt ska göra. Det ska framgå underförstått att det du berättar är exakt det han gjorde på bron med dig.

Scen 12 – Ensamma

Snön faller tungt. Kylan har stängts ute. Hinken har en hinna av is. Plötsligt en morgon är Främlingen borta.

Spelinstruktion

Scen mellan Modern och Mannen

Din instruktion:

Du vill övertala Mannen att ni tre ska fly från Främlingen, nu när han är borta. Mannen vågar inte. Du känner ilska, vanmakt och rädsla och avslutar scenen med att slå sönder något. Ni stannar kvar.

Scen 13 – Sagan

Snön faller. En kärleksfull smekning. Några viskande ord. Lova mig att allt blir bra.

Spelinstruktion

Scen mellan Dottern och Modern

Din instruktion

Dottern ligger i ditt knä. Hon ber dig berätta sagan om Den trasiga dockan som ingen ville ha. Dockan som såg ut precis som Dottern. Den du berättade när hon var liten. Den som alltid slutade lyckligt

Scen 14 – Insnöade

Ett fängelse av is och snö. Maten är slut. Dottern är mycket svag.

Spelinstruktion

Scen mellan Dottern och Mannen

Scen 15 – Ett kärt återseende.

Tärs av hunger. Ser syner. Vad är sanning, vad är mardröm? Dörren slås upp. Främlingen är tillbaka.

Spelinstruktion

Monolog av Främlingen

Scen 16 – Tomt skafferi

Vattnet mättar inte. Paniken växer. Dottern är döende.

Spelinstruktion

Spelscen mellan Modern, Främlingen och Mannen. Dottern är en skugga.

Din instruktion.

Fåordig. Du vill inte lyssna på Främlingen. Försöker kämpa emot i tanken. Men du har ingen kraft. Du är bara tyst och svagt förnimmar skuggan. Inget beslut fattas i frågan.

Scen 17 – Ett fasansfullt beslut

Ibland finns det inget alternativ. Då måste man göra det. Även om det gör ont.

Spelinstruktion

Monologer

1. Modern
2. Dottern

Din monolog:

Du måste överge ditt barn. Mannen och du måste fly. Motivera för dig själv att det är det enda rätta.

Scen 18 – Flyktplanen

Det är mörkt ute. Vinden tjuter av tårar. Nu finns det ingen väg tillbaka.

Spelinstruktion

Scen mellan Mannen och Modern.

Din instruktion.

Du vill övertala Mannen att fly utan Dottern. Scenen avslutas med att Mannen säger ja.

Scen 19 – Flykten

Rusar genom natten. Snödrivor och snåriga buskar. River och sliter. Döden i hasorna.

Spelinstruktion

Kedjemonolog:

1. Modern
2. Mannen
3. Främlingen

Din monolog

Beskriv hur du och Mannen rusar genom skogen. Ni tvingar er genom den snåriga skogen som gör allt för att hålla er fast. Molnljuset skuggas och ni hör främlingen jaga er som ett sårat vilddjur. Ni springer som ni aldrig sprungit för. För ert liv.

Scen 20 – Tillrättavisning

Stugan ligger i skugga. Tunga rosslande andningar ifrån mörkret. Genomblöta spruckna drömmar som väntar på straff. Att göra rätt det som gjordes fel. Tiden är kommen.

Spelinstruktion

Monolog:

1. Främlingen
2. Dottern

Scen 21 – Mordet

En liten sparv med bruten vinge. Tunn och febrig. Blod rinner ur mun och näsa. Döden kanske är några dagar bort eller bara en sekund.

Spelinstruktion

Scen mellan Främlingen och Dottern.

Scen 22 – En sista festmåltid

*Hungern river så fruktansvärt. Är det natt eller dag? Doften av kokt kött får sinnen att rusa. Runt bordet
det dukas. Alla äter. Modern kräker.*

Spelinstruktion

Scen mellan Främlingen, Modern och Mannen. Alla sitter till bords. Främlingen på gott humör. Dottern är en skugga.

Din instruktion

Du försöker äta, men kan inte.

Scen 23 – Begravningen

Tre skepnader och ett stilla snöfall. En presenning som sänks ner i en brunn. Ett slut på en början.

Spelinstruktion

Scen mellan Främlingen, Modern och Mannen. Alla sitter tysta. Var och en får resa sig och dela med sig sina inre tankar.

När alla tre har gjort det, ger Dottern sina sista tankar.

Din instruktion

Dela med dig av dina tankar och funderingar kring Dottern och hennes död.

Scen 24 – Farväl

För första gången plusgrader. Maten slut och klockan klämtar. Stugan är tömd på liv. De som ännu inte är tömda är bara ett andetag bort. Dags att resa.

Spelinstruktion

Först scen mellan Främlingen och Modern. Mannen lyssnar tyst.

Därefter scen mellan Modern och mannen.

Slutligen en monolog av Mannen.

Din instruktion:

Du lyssnar apatiskt på Främlingen. Ditt liv är ändå slut. Du lyder honom.

Därefter berättar du för Mannen att du måste lämna honom. Att han inte kan klara en resa med sitt knä. Försök få hans välsignelse att åka. När han reser sig upp och inleder sin monolog är din andra scen klar.

Scen 25 – Okända stigar

En övergiven busstation. Hungriga och trötta själar. Barn, män och kvinnor. Som lyssnar till mannen och kvinnan som ger de hopp. Hopp om ett hem. Hopp om en framtid. Hopp om Vändpunkten.

Spelinstruktion

Monolog av Modern. Främlingen ligger med huvudet i hennes knä och lyssnar.

Din monolog.

Du beskriver Vändpunkten. Hur där finns mat, värme och säkerhet. En framtid. Följ med oss.

Här slutar ditt scenario.