

Resan – Främlingen

"A beast they said and beast I was"

Främlingen

En ensam vandrare. Som hungrigt återvänder till samma plats. Om och om igen.

Med falska löften låter han de vilsna rida på den gulbleka hästen. Och hans namn är döden.

Vändpunkter är hans skapelse. Byggd av svek och lögner. En plats dit endast spruckna drömmar når.

Så gör som Dödsriket och följ hans långa skugga. In i mörkret. Följ honom. Främlingen.

Modern – Förtvivlat skyddar hon det som inte går att skydda. Din svultna blick är där hon är. Alltid.

Dottern – Sjukdom härjar flickan. Hennes tid är snart kommen. Snart.

Mannen – Otåliga drömmar om Vändpunkter är det enda han är. Inget annat.

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:

Du beskriver hur Modern håller om sin sjuka dotter. Hur du inte kan slita din blick ifrån kvinnan. Hur dina tankar vandrar och att du skulle vilja känna hennes värme. Inte än. Men snart.

(Under hela monologen ska du bara titta på Modern)

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.

Dina tankar om Vändpunkter:

En plats där folk är säkra. Där det finns mat och värme. En chans att börja om. Att få tillbaka allt det om är förlorat.

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

Ni sprang och sprang. Ditt bröst värkte och plötsligt stannade du till. De andra fortsatte. Ditt hjärta slog hårt. På stigen kom en av man springandes mot dig. Svart och skäggig. Vit mask för munnen. Vilda uppspärrade ögon. Du lät han komma nästan ända fram. Innan du höjde geväret och brände av en salva rakt i bröstet på honom. Den sista patronen. Han flög flera meter bak. Fan, du kanske hade behövt den kulan till senare. Du fortsatte springa mot säkerheten.

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.

Du pratar om:

Du berättar att du dödat. Flera gånger. Kanske 2-3, kanske 20? Du minns inte längre.

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. Modern
3. Mannen

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.

Din monolog.

Kedjemonolog. Du avbryter Mannens monolog när du upplever att det passar bra. Du beskriver hur du tröttnar på hans prat. Du skär av hans finger. Som betalning för att du inte tar hans liv ska ha ge dig Modern en natt. Livrädd säger han ja. Resan har tagit en ny vändning.

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 skugga över Mannens axel.

Därefter monolog av Dottern.

Din instruktion:

Hetsa Mannen att övertala Modern.

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.

Din instruktion:

Du avslutar scenen med att resa dig upp och säga till Modern – Nu vill jag ha dig. Gå bort till bron och klä av dig.

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:

Du berättar om hur fantastiskt gott maten smakar. Frossa i detaljer om överflöd, ravioli och krossade tomater.

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

Scen 13 – Sagan

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

Spelinstruktion

Scen mellan Dottern och Modern

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

Din monolog:

En obehaglig och krypande välkomsthälsning över hur fantastiskt det är att vara tillbaka hos familjen.

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.

Du försöker att övertala de andra att ni måste äta upp Dottern. -Det är enda sättet att överleva. Förstår ni inte? Inget beslut fattas i frågan.

Scen 17 – Ett fasansfullt beslut

Ibland finns det ingen annan utväg. Då måste man göra det. Även om det gör ont.

Spelinstruktion

Monologer

1. Modern
2. Dottern

Scen 18 – Flyktplanen

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

Spelinstruktion

Scen mellan Mannen och Modern.

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

Berätta hur du drar upp den sprattlande mannen ur vaken. Hur kunde de tro att de kunde lämna dig?

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

Din monolog:

Du har alltid varit rättvis. Och för varje handling finns det en konsekvens. Du beskriver hur du förstör den genomfrusna mannens ena knä. Nu kommer de inte kunna fly igen.

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. Främlingen dödar Dottern.

Din instruktion

Du slår ihjäl eller stryper Dottern. Förklarar att ni måste ha hennes kropp för att överleva. Dotterns ska få rädda dem alla.

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 är på gott humör och låter måltiden väl smaka.

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 beslutar att du och Modern ska ge er av.

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 en framtid. Hopp om ett hem. Hopp om Vändpunkten.

Spelinstruktion

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

Din instruktion

Här slutar ditt scenario.