

# Frankenstein

*eller*

Ett spex fyllt av lik, ström och omväxlande spänning

*eller*

Vissa scener kan vara stötande

*eller*

Spänningen är olidlig, sa monstret

*eller*

Ett spex i tre faser

*eller*

Likström kittlar dödsstömt i kistan



---

## Roller

Doktor Frankenstein	Galen vetenskapsman. Är trött på sin tjtatiga fru och vill skapa en drömkvinna.
Igor	Frankensteins betjänt. Mobbad puckelrygg, som inte förstår varför man vill bygga ihop en brud. Han vill istället bygga en stor tuff kille som kan slå folk på käften åt honom.
Ragata	Frankensteins fru. Styr och ställer med honom.
Konstapel Mülleimer*	Kvarterspolis av den gamla sorten, med mustasch och kask på huvudet. En fryntlig konstapel, lite som polisen i 'Plankan'.
Frankensteins monster	Frankensteins drömkvinna, som tyvärr har fått en hjärna som tillhört en gammal major.
Igors monster	Igors försök att bygga ett tufft monster, som av misstag fördes med Bimbos hjärna. Världens fjolligaste monster.

## B-Roller

Dödgravaren	Obehaglig typ, som knäcker extra med att sälja reservkroppsdelar på kyrkogården
Ursula	Hushållerska på Frankensteins slott. Är förälskad i honom, men för ful för att han ska bli intresserad. Blir kortlivad i spexet.

\*mülleimer = tyska för sophink

## Akt 1

*På kyrkogården. Vid aktens början är klockan kring lunchtid. Långt bort i bakgrunden skymtar Frankensteins slott.*

Frankenstein är här med sin fru, Ragata. Det märks att han inte har mycket att säga till om när hon är i närheten och hon styr och ställer med honom mest hela tiden. På kyrkogården håller Dödgrävaren till. Det är en slemmig typ som alltid skrämmer livet ur folk när han dyker upp. När man minst anar det kliver han fram bakom en gravsten eller så står han bara plötsligt bakom ryggen på en.

Dödgrävaren håller just på att gräva en ny grav. Frankenstein beklagar sig inför honom över sin hemska hustru. Och dessutom, berättar han, är hans hushållerska Ursula förälskad i honom. Hon som har gjort sig känd som den mest korkade bruden i trakten. Att hon är otroligt dum skulle dock Frankenstein kunna leva med, men hon är ju dessutom ful som stryk. Hon är faktiskt så ful att hon skrämmer hästar i sken.

Här dyker plötsligt Ursula upp. Det visar sig ganska snabbt att hon verkligen är ful och framför allt korkad. Hon råkar nämligen ta livet av sig själv genom en serie slapstick-artade olyckor, den ena klantigare än den andra. Det kanske börjar med att hon bryter en nagel, slår i huvudet, får något i ögat, trampar på en kratta, går in i spaden som Dödgrävaren har över axeln, välter en kista över sig och slutligen ramlar ner i en grav. Hur som helst blir hon jävligt död.

När Ursula har dött öppnas plötsligt en port i den bakre fonden (det syntes inte att det var en port där innan eftersom fonden bara föreställer en skog). Genom porten strömmar rök och ett bländande vitt sken och en vitklädd skepnad tar emot Ursula när hon vandrar in. De andra på scenen har naturligtvis inte sett något av detta.

Konstapel Mülleimer kommer till kyrkogården för att utreda hur Ursulas död egentligen gick till. Han är övertygad om att hon har blivit mördad och tror inte ett ögonblick på vittnena, eftersom deras berättelser är alldeles för osannolika.

När konstapeln har gått berättar Frankenstein för Dödgrävaren att enligt hans senaste forskningsrön bör det vara möjligt att montera in en hjärna i en död kropp och få liv i den. Han funderar över om man inte skulle kunna använda Ursulas korkade hjärna och sätta in den i en lite snyggare kropp. Då skulle han ju ha skapat den perfekta kvinnan, som både är vacker och tycker om honom. Dödgrävaren tipsar honom om att återkomma efter midnatt, så ska han nog kunna plocka fram lite lämpliga kroppsdelar.

Mörkret faller och det blir en kuslig stämning på kyrkogården. På himlen tänds stjärnorna. (En ljusslinga är monterad på baksidan av bakfonden, så att lamporna sticker ut genom tyget på framsidan.)

Frankenstein kommer tillbaka i sällskap med sin puckelryggige betjänt, Igor. Dödgrävaren slår upp porten till sin krypta, som är inredd som en liten handelsbod, med ett stort sortiment av kroppsdelar av olika modeller. Frankenstein väljer noga ut ben, armar och så vidare. Igor smyger runt och ser lite lurig ut och när de andra inte ser det plockar han då och då på sig någon sekunda kroppsdel, som han gömmer under rocken.

Frankenstein har så småningom plockat ner alla delar han behöver i en säck. Till sist tar han också med sig Ursulas hjärna i en glasburk. Igor tar säcken på ryggen och de ska just gå därifrån när konstapel Mülleimer dyker upp. Dödgravaren slår blixtnabbt igen butiken. Konstapeln vill förstås veta vad Frankenstein och Igor gör på kyrkogården mitt i natten. De försöker hitta på mer eller mindre trovärdiga förklaringar, men Mülleimer blir inte övertygad och bestämmer sig för att hålla ett öga på dem i fortsättningen.

## Akt 2

*I Frankensteins laboratorium, som ligger i slottets källare. Längs väggarna finns hyllor med likdelar, glasburkar med hjärnor, instrument och burar med försöksdjur. På golvet står ett stort arbetsbord. I bakväggen finns en dörr med en gallerförsedd glugg och på ena scenkanten leder en trappa upp och ut från scenen.*

Frankenstein har tidigare mest använt djur i sina experiment. På en hylla står några försöksdjur som han har byggt genom att kombinera två eller flera befintliga djur. Han har också försökt sätta ihop en ko och en gris, för att få ett djur som kan ge färdig blandfärs. Men nu ska han alltså försöka sätta ihop en hel människa.

Efter en stunds mekande med kroppsdelarna, får han ihop en hel kropp. Nu ska bara hjärnan från Ursula sättas på plats, och så på med en massa ström så är det klart! Han tar fram burken med hjärnan och ställer den på bordet. Igor står hela tiden och kikar över axeln på Frankenstein och följer intresserat varje moment i arbetet. Men när denne vänder sig om, tittar Igor genast åt ett annat håll med spelat ointresse.

När Ragata kommer ner i laboratoriet försöker Frankenstein naturligtvis dölja vad han håller på med. Han ber henne att inte komma och störa när han är sysselsatt med viktiga vetenskapliga upptäckter.

Frankenstein öppnar ett skåp i labbet för att hämta något. På en hylla i skåpet står två eller tre glasburkar med huvuden i (riktiga huvuden på personer som står bakom fonden). De här huvudena kan prata och gör det också gärna. De kommer med spydiga och roliga kommentarer och käbblar med varandra. I sångerna fungerar de som doakör.

Ett litet dekortrick: Frankenstein flyttar en av burkarna med huvuden från skåpet till bordet. Skådisen flyttar sig samtidigt bakom fonderna och in under bordet. Där stoppar han upp huvudet genom ett hål samtidigt som burken ställs ner. Det syns inte att det inte finns något huvud i burken medan den flyttas, eftersom Frankenstein står framför.

Ett dekortrick till: Frankenstein tröttnar på allt käbblande från huvudet i burken och ställer en uppochnedvänd hink över. Igor hämtar två hinkar till. Han roar sig sedan med att köra en variant på det gamla tricket med tre koppar som flyttas, varpå man ska gissa under vilken det finns en boll. Igor kör alltså detta trick med hinkar och huvuden. (Det finns tre dolda hål i bordet för skådisen att sticka upp huvudet genom)

Vid något eller några tillfällen under akten, när Igor håller på att råka ut för en liten olycka, utropar Frankenstein att Igor ska ta det försiktigt eftersom det är så svårt att få tag på puckelryggiga assistenter.

Frankenstein bestämmer sig för att avbryta arbetet för kvällen. Han släcker ljuset och går ut. Det dröjer dock inte många sekunder innan ljuset tänds igen och Igor smyger in. I hemlighet börjar han bygga på sin egen skapelse. Han vill ha en stor och stark beskyddare, som kan slå folk på käften åt honom. Han plockar ihop en kropp av lite slarvigt ihopsatta skräpdelar och annat som han hittar i labbet. Det blir lite snett och vint och kanske får skapelsen till exempel två vänsterben. (En idé är att låta det hela framstå lite som ett matlagningsprogram i TV.)

Till sist sätter han dit en puckel på ryggen och känner sig riktigt nöjd med vad han åstadkommit. Då behövs det bara en passande hjärna. Han ser sig om på hyllorna och fastnar för en som har tillhört en gammal major, som gått en ärofull död till mötes i krig. Tyvärr klantar Igor till det och förväxlar hjärnan med Ursulas, som ju hörde till Frankensteins experiment.

Igor har nu arbetat hela natten i källaren, utan att märka att det har blivit morgon. Plötsligt hör han Frankensteins steg i trappan. Kvickt gömmer han undan monstret. Frankenstein konstaterar att det är bra att Igor redan är uppstigen, eftersom de nu ska väcka liv i hans skapelse. Ett åskväder väntas dra förbi när som helst och då måste allt vara klart. Medan Frankenstein monterar, vad han tror är, Ursulas hjärna börjar Igor allt mer känna av att han inte har sovit en blund på hela natten. Under resten av akten kämpar han mot tröttheten, och står då och då och somnar.

Frankenstein ska nu väcka sin drömkvinna till liv. Kroppen kopplas till åskledaren med hjälp av ett par startkablar. Just då bultar det på dörren. Det är konstapel Mülleimer, som kräver att få bli insläppt. De hinner precis täcka över kroppen på bordet innan han stiger in i laboratoriet. Mülleimer är fortfarande mycket mistänksam mot vad Frankenstein håller på med, men trots en noggrann undersökning hittar han inte några direkta bevis för brottslig verksamhet i laboratoriet. Han lovar dock att komma tillbaka.

Experimentet fortsätter, men det visar sig vara ont om blixtar, så de försöker hitta på något annat sätt att få fram ström. Det blir Igor som får sätta sig på en cykel och trampa. När han börjar få upp farten stiger mätarna och det börjar rycka i kroppen. Liksom i förra akten finns det en dold port i den bakre väggen, och bakom den motriktat ljus och rök. Monstrets själ kommer lite tvekande fram genom porten. Ju snabbare Igor trampar desto närmre bordet når den. Om Igor sackar börjar själen istället att dra sig tillbaka mot porten. Igor och Frankenstein ser bara mätarnas utslag. Trots publikens ivriga hejande orkar Igor efter någon minuts kämpainsats inte längre hålla tempot. Han faller utpumpad ihop över cykeln och monstersjälen försvinner bakom porten som slår igen.

Men i det ögonblicket slår blixten ner. Det börjar spraka och blixtra och mätarna snurrar för fullt på alla instrument. Porten öppnas ånyo och monstersjälen kommer ut och går med bestämda steg fram till kroppen på bordet och lägger sig ner på den. (Kroppen på bordet är en docka uppbyggd av något material som pressas ihop när själen (skådisen) lägger sig på den.) Frankenstein jublar av glädje och Igor konstaterar att nu

är det riktigt spännande. Han får medhåll av Frankensteins nyskapade kvinna, som nu sätter sig upp med ett ryck och konstaterar att ”spänningen är oliidlig”.

Frankenstein märker snabbt att hans drömkvinna inte blev som han hade tänkt sig. Hon marscherar omkring och frågar var kriget har tagit vägen och delar ut order till höger och vänster. Det beror förstås på att hon har försetts med majorens hjärna, efter att Igor klantat till det. Igor inser vad som hänt men håller tyst om saken. Frankenstein låser in sin varelse i ett rum bakom laboratoriet och rusar iväg uppför trappan.

Igor är nu ensam kvar och plockar fram sitt monster igen. Han funderar nog lite på om det inte borde vara något fel på det också, men bestämmer sig för att ändå prova att få liv i det. Då måste han bara ha lite ström. Men Igor är inte dum. Han flyttar lite på en fond och där bakom hittar han ett eluttag. Det sitter redan en sladd i det, så den drar han ur. Allt ljus på scenen slocknar och in kommer en 2L-kille med en ficklampa och är förbannad. När Igor förklarar att han behöver lite ström dömer 2L-killen ut hans omoderna kablar och kopplingar med den där överlägsna attityden som bara en sådan kille kan ha. Men han går i alla fall och hämtar en 16-ampères trefaskabel och kopplar upp det hela åt Igor.

Monstret får liv, men det är någonting som inte riktigt stämmer. Det ser ut som ett tufft monster, men eftersom han har satt in Ursulas hjärna så betar det sig väldigt fjolligt. Nu kommer dessutom Frankenstein tillbaka. Igor försöker på alla sätt att dölja sitt monster, men det är förstås ganska svårt. Frankenstein inser nu vad Igor har ställt till med, men då bultar det på dörren igen. Snabbt föser de in monstret till det andra i rummet bakom laboratoriet, samtidigt som konstapel Mülleimer återvänder.

Nu har han med sig representanter för djurskyddsmyndigheten, miljöförvaltningen, fastighetsägarföreningen, störningsjouren, farsor på stan och kristdemokraterna. De bestämmer sig snabbt för att beslagta hela laboratoriet och börjar bära ut all utrustning. Till sist tar de med sig väggarna, med hyllor och allt. Kvar står bara Frankenstein och Igor på en tom scen och ser sig förvånat omkring.

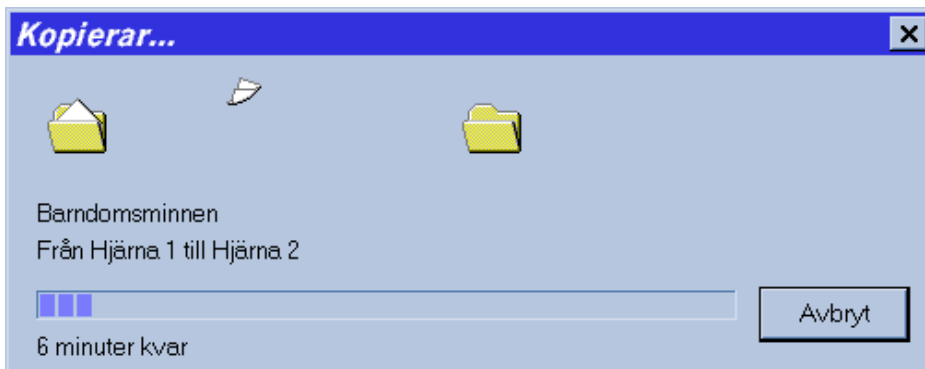
### **Akt 3**

*I en sal i Frankensteinsteins slott, det vill säga en trappa upp från akt 2*

De sista delarna av laboratoriet bärs ut och Konstapel Mülleimer slår igen porten efter sig. De båda ”monstren” upptäcktes aldrig under tillslaget, så dem har Frankenstein i alla fall kvar. Men nu skulle han behöva byta hjärnor mellan dem för att ställa misstaget till rätta och det blir svårt när hela laboratoriet är borta.

Som tur är har han kvar en ritning på en apparat som det aldrig har blivit av att tillverka. Med den ska man kunna föra över hjärnornas innehåll mellan två personer. Frankenstein sätter igång att tillverka apparaten av en gammal dammsugare, ett par vaskrensare, ett durkslag och lite annat.

De båda ”monstren” kopplas ihop med apparaten och överföringen kan börja. Här kan det passa med några datorvitsar kring filöverföring.



Frankenstein går iväg en stund och sätter Igor på att övervaka det hela. Under tiden kommer Ragata in och upptäcker vad som är på gång. Hon lurar iväg Igor och bestämmer sig för att försöka sabotera överföringen. Hon vill ju inte att Frankenstein ska lyckas med att skapa sin drömkvinna. Därför tar hon bort tratten från huvudet på Igors monster och sätter den på huvudet på en tupp. Frankensteins konstgjorda kvinna får därmed en tupphjärna. Igors monster påverkas inte utan kommer att fortsätta att fjolla runt och vara korkat (det har ju Ursulas hjärna). Majorens hjärna hamnar i tuppen som börjar marschera omkring och gala fanfarer och peka med hela vingen.

Frankenstein återvänder precis när överföringen är klar. Han avslöjar Ragata i färd med att flytta tillbaka kablarna för att det inte ska synas att hon har saboterat. Samtidigt kommer Konstapel Mülleimer tillbaka.

Konstapeln vet förstås inte att Igors monster har Ursulas hjärna och skulle knappast tro det om någon försökte förklara det. Däremot försöker han fortfarande få reda på vem som har mördat Ursula. När han förhör monstret visar det sig att han (hon) känner till saker om Ursula som bara mördaren kunde ha vetat om. Alltså är monstret skyldigt! Monstret grips. Konstapeln griper naturligtvis också doktor Frankenstein men även Ragata som Mülleimer såg stå med kablarna i handen när han kom in i rummet. Slutligen anser han att kvinnomonstret, som nu skuttar omkring med en tupphjärna, utgör en fara för allmänheten och griper det också. (Det är ett gripande slut, kan man säga.)

Igor konstaterar att han nu är arbetslös sedan hans arbetsgivare gripits. Han går bort till ett skåp och börjar byta om. Till allas förvåning tar han av sig puckeln som visar sig vara insydd i arbetsrocken. Han förklarar för de andra att Frankenstein bara hade accepterat en puckelrygg när han annonserade ut assistentstjänsten. Frankenstein blir rasande när han inser att han är lurad.

De gripna förs iväg till fängelset och Frankenstein inser att han kommer tillbringa en längre tid i en cell tillsammans med Igors fjolliga monster (Ursula kanske fortfarande tycker om Frankenstein även om hennes hjärna sitter i en manlig monsterkropp), Ragata (som han är grymt trött på) och kvinnomonstret som nu faktiskt betar sig mer aggressivt än frun.

Kvar blir Igor, med en gal- en/ande tupp. Igor tar tuppen som nu har en majors hjärna och drar ut i världen för att göra succé med denna i tuppfäktning.

Slutet ont - allting ont!

Gurra, Henrik & Dino