



# Historien om Hen

Et novellescenarie af Oliver Nøglebæk - Særimne

## **KOLOFON**

**Skrevet af:** Oliver Nøglebæk

**Varighed:** 2 timer

**Antal Spillere:** 4

**Spillede:** 1

## HISTORIEN OM HEN

Scenariet er en roadmovie langs kønsspektret, det vil sige at det i virkeligheden ikke handler om at nå fra A til B, men om rejsen. Vi følger et ungt menneske der forsøger at finde sin helt egen plads i livet over en række definerende øjeblikke.

Scenariet er jeepform, det vil sige både hverdagsagtigt og abstrakt, spillerne skal forsøge at spille så realistisk som muligt, men det vigtige er at komme frem til de interessante steder i fortællingen.

Stemningen er alvorlig, der kommer helt sikkert nogen lidt absurde situationer frem, men spillet skal helst holdes seriøst.

### Hen, Trans og Queer

“Hen” er det kønsneutrale pronomen. Det vil sige at i stedet for at sige “han” eller “hun” kan man benytte “hen” og dermed undgå at lægge et køn i det man siger. Jeg har valgt at bruge det om min hovedperson, for at fritstille hvilket køn vedkommende er i et givent øjeblik.

Transkønnede personer skaber nemt forvirring hvis man er vant til to uforanderlige køn. Brug det i scenerne! I dette scenarie har jeg valgt ikke at inkludere det ekstra lag af identitet der kommer af at identificere sig som transperson eller queer, men at fokusere på de direkte interaktioner man kommer i med andre mennesker der ikke er inde i LGBT-miljøet.

## **SPILTEKNIKKEN**

Spillet består af seks relativt regulære scener hvor vi følger hovedpersonen Hens udvikling igennem kønsspektret. Imellem scenerne har de to abstrakte roller, Han og Hun, mulighed for at påvirke Hen i korte indre diskussioner der føres mellem scenerne.

Undervejs har Han og Hun mulighed for at overtage Hen eller en biperson, spillet af den sidste spiller, for at hjælpe eller skade vedkommendes position i scenen. Det sker ved at man lægger sin hånd på skulderen af den man vil overtage og siger en sætning eller to, eller man retter kort på deres krop. Det skal helst ske uden at afbryde spillets flow. Han og Hun vil gøre det ud fra deres agenda med Hen.

Spillelederen står for at sætte og klippe scenerne når de har nået deres pointe. To timer er meget hurtigt løbet ud, så vær gerne skarp her.

Mellemscenerne foregår abstrakt, som en slags indre monolog mellem Hen, Han og Hun. De har hvert et tema som gerne skulle fungere som inspiration til næste scene. Han og Hun står for skarpe holdninger, Dem for at stille spørgsmålstegn ved alt og Hen for at forsøge at finde sin egen holdning.

## INTRODUKTION

Start med at læse foromtalen op så alle er med på spillets udgangspunkt, fortæl lidt mere om spillets præmis og process, svar på de spørgsmål der måtte dukke op. Der er ikke nogen hemmeligheder i scenariet, det er bedre at spillerne ved hvad der kommer til at ske undervejs end at de bliver forvirrede eller usikre i løbet af spillet.

## KØNSROLLEKONSTRUKTIONSBRAINSTORM

Modstanden i scenariet kommer fra de to binære kønsroller, forventningerne til hvordan vi opfører os, baseret på det vi har mellem benene. Det første spillerne gør er at bygge de to kønsroller op. Få dem til at associere over hver af de to køn: Hvad er de positive kvaliteter? Hvad er de negative kvaliteter?

Gør det samme med at finde kønsneutrale kvaliteter, det er lidt sværere, men der behøves ikke så mange for at have et udgangspunkt for Hen.

Undervejs i snakken kan du lave et ark med stikord for hvert køn/rolle, det vil være fint at give dem til Hen, Han og Hun som inspiration / karakterark under spillet.

## ROLLERNE

### HEN

Hen er scenariets hovedperson. Hen er et menneske der har behov for at finde sin egen plads i kønsspektret, et sted hvor Hen har mulighed for at være sig selv og leve på sine egne vilkår.

For Hen handler det om både at have sin selvrespekt intakt og komme igennem situationerne i scenariet så gnidningsfrit som muligt.

### HAN OG HUN

Han og Hun er scenariets antagonist og repræsenterer de to kønsroller der trækker i Hen og forsøger at få Hen til at vælge deres karaktertræk. De vil i løbet af scenariet skubbe Hen til at opføre sig som de ser bedst, koste hvad det vil.

For Han og Hun går scenariet ud på at sørge for at deres kønsrolle kommer stærkt og klart frem i personerne, når det gør den største forskel.

## ØVELSER

### STATUE-LEG

For at få det fysiske aspekt på spillet skal Han, Hun og Hen en efter en stille sig op i den mest kønsstereotypiske/neutrale stilling de kan forestille sig og stå helt stille. De tre andre skal så gøre deres bedste for at gøre kønnet/fraværet af endnu tydeligere ved at flytte på kroppen.

### BESÆTTESØVELSE: JA, OG...

For at gøre det lettere at spille videre på de indslag som Han og Hun kommer med, når de tager kontrollen med Hen, er det en god idé at øve improvisationen først.

### DEM

Dem er bipersonerne i scenariet, det er omverdenens syn på individet og de forventninger der hænger usagt i luften. I scenariet vil Dem udfordre Hen og vise konsekvenserne ved Hens handlinger.

For Dem er målet at være udfordrende og kritisk realist, at skabe en omverden der spiller efter klare regler og sætter spørgsmålstejn ved skævhederne.

Fordelingen af rollerne er op til spilleren, eventuelt kan spillerne selv vælge. Et par vigtige pointer er:

- Hen er den samme person, men forandrer sig undervejs
- Dem spiller en række forskellige personer
- Han og Hun er mindst med i scenerne, men spiller mest ekstremt

Øvelsen er meget simpel: Spillerne fortæller sammen en lille historie, en sætning ad gangen. Sætningen skal altid starte med "Ja, og..." og bygge videre på den sidste sætning. Målet er kollektivt at fortælle en flydende historie.

Når det virker for dem, så bed en af dem om at sige vildt overdrevne ting, frem for normale, for at udfordre den næste fortæller. Lad dem alle sammen prøve at være den overdrevne.

### HEN HOTSEAT

Der skal findes ud af lidt mere om Hen inden spillet kan komme igang, det foregår via en hotseat runde der også træner spejlmeknikken neden for. Hen står overfor de tre andre spillere og spillederen, der skiftes til at træde frem og efterligne Hens kropssprog og stiller et spørgsmål til Hen, der så svarer så ærligt som muligt.

Spørgsmålene er til for at hjælpe Hens spiller med at få et bedre billede af sin spilperson og hvor vedkommende starter fra. Det er ikke vigtigt at ramme noget queer ideal her, personen skal nok blive interessant på den front i løbet af spillet. Som minimum skal der afdækkes hvilket køn Hen er født med og hvilke(t) Hen føler sig tiltrukket af, da det bliver direkte relevant i spillet. Men ellers er det bare at stille de spørgsmål der dukker op.

Der er ikke nogen rigtige eller forkert svar, ej kan man komme til at portrættere Hen forkert. Det vigtige er sammen at skabe et udgangspunkt spillerne er trygge med at spille ud fra.

## MELLEMSCENER

### SPEJL

Spejlsccener handler om Hens billede af sig selv. Hen står og kigger i spejlet, de tre andre skiftes til at være Hens spejlbillede. De skal derfor følge Hens bevægelser, men må gerne overdrive eller forvrænge dem.

Imens de spejler, kan de få lov til at tale frit til Hen, der også selv kan stille spørgsmål til spejlet.

### REFLEKSION

Refleksionsscener handler om at fundere og overveje. I disse scener står Hen og de tre andre med ryggen imod hinanden og tænker tilbage på den sidst spillede situation, alle har fri mulighed for kommentere på Hens opførsel og udfaldet af scenen.

Scenerne er typiske eller afgørende øjeblikke i Hens liv. Der kan være kort eller langt imellem dem, det vigtigste er at de giver et godt billede af den udvikling som Hen går igennem. Scenernes betydning i historien er fastlagt, men detaljerne hjælper spillerne med at finde frem før og undervejs i scenen.

**1. TEENAGEOPRØR** Hen er i en typisk kønnet teenagesituation, med sin forælder af samme køn. Scenen handler om at se hvordan Hen reagerer på at forældren med de bedste hensigter forsøger at påtvinge en kønsrolle.

**Dem** Mor eller far, der vil Hen det bedste, som jo er at være helt normal.

**Hen** Spiller sig selv som ung og konform, Hen lever som det medfødte køn, men er blevet klar over at det ikke passer længere.

**Han og Hun** Akavede og afprøvende forsøg på at bestemme Hens opførsel. Det medfødte køn er stærkest her i starten.

## **SPEJL**

Det er en god idé hvis spillederen blander sig i scenerne og bruger sine evner til at gøre dem endnu skarpere. Jeg vil ikke komme med en liste over teknikker, men i stedet stole på at man som spilleleder selv ved hvad der virker i øjeblikket. Jeg vil dog sige at der er tid til at man kan gentage hele eller dele af en scene for at give den ekstra pondus. Og at spillere generelt er glattere for at få instruktion undervejs end man tror.

**2. AKAVET DATE** Hen er (måske ufrivilligt) kommet på date med en af det modsatte køn og forsøger komme igennem situationen så godt det nu lader sig gøre når man er et akavet ungt menneske. Scenen går ud på at sætte Hen under pres fra alle retninger.

**Dem** Er et ganske almindeligt ungt menneske der synes at Hen er sød, men lidt bange for om Hen er alt for sær.

**Hen** Forsøger at gøre så godt et indtryk som muligt og undgå at virke mærkelig.

**Han og Hun** Forsøger at hjælpe Hen på hver sin måde. Det medfødte køn er stadig stærkest i påvirkningen, men møder mere modstand fra sin modstander.

## **REFLEKTION**



**3. AFBRÆK** Hen får et frirum til at være social med det andet køn på deres banehalvdel, ved at have været med til en lidt kønstereotyp aktivitet. Scenen går ud på at give Hen en smag på den anden side.

**Dem** Spiller en ven, der ikke går så meget op i Hens køn lige nu, men siger fra hvis det bliver et åbenlyst problem.

**Hen** Har haft en god oplevelse og vil gerne gøre et godt indtryk så det kan ske igen.

### **Han og Hun**

Det medfødte køn prøver at få blandet køn ind i samtalen, så interaktionen bliver mere normal. Det andet køn prøver at hjælpe Hen.

### **SPEJL**

**4. DET GRØNNERE GRÆS** Hen har taget modet til sig og prøver at leve som det andet køn. Scenen går ud på at lade Hen opleve et nyt køn.

**Dem** Spiller en biperson af det køn som Hen er født med, som ikke mistænker noget, med mindre der sker noget crazy undervejs.

**Hen** Er lidt usikker på om det overhovedet kan lade sig gøre at slippe afsted med at forklæde sig som det andet køn.

**Han og Hun** Det medfødte køn er ude på diskret at sabotere Hens oplevelse. Det andet køn forsøger at hjælpe.

### **REFLEKTION**

**5. MASKEFALD** Hvad sker der når man ikke kan opretholde illusionen? Hen render på en af sine gamle bekendte fra før kønskiftet. Scenen går ud på at stress-teste Hen.

**Dem** Spiller enten rollen fra scene 2 eller 3, som møder Hen uden at genkende sin gamle ven/kæreste.

**Hen** Forsøger at holde sin nye identitet intakt og ikke blive afsløret.

**Han og Hun** Det medfødte køn er ude på at få Hen til at falde tilbage til sine gamle væremåder og det andet køn er interesseret i at vise sin overlegenhed, koste hvad det vil.

**SPEJL**

**6. COMING OUT** Hen vælger at stå frem og finde sin egen plads. Scenen skal spejle den første scene, men foregår når Hen har fundet ud af hvem Hen er. Scenen går ud på at afslutte scenariet med Hens erklæring.

**Dem** Spiller forældren fra den første scene, der gerne vil have en hyggelig stund.

**Hen** At finde det rigtige tidspunkt at afsløre at det med køn ikke er så ligetil og få sin forælders støtte.

**Han og Hun** At drive Hen frem til at tage stilling til hvilket, hvis noget, køn Hen vil leve som.

**REFLEKTION**

## Afslutning

Tag en runde hvor hver deltager får et minut til at sige lige hvad de har lyst til om deres oplevelse, uden at de andre kommenterer på, svarer eller dømmer udtalelsen.

# INTRODUKTION

## FOROMTALEOPLÆSNING

LÆS FOROMTALEN HØJT OG FORTÆL OM SCENARIET.

## KØNSROLLEKONSTRUKTIONSBRAINSTORM

BRAINSTORM KØNSKARAKTERTRÆK OG HANDLEMØNSTRE

## ROLLEFORDELING

FORDEL ROLLERNE.

## ØVELSER

### STATUELEG

SPILLERNE SKIFTES TIL AT SÆTTE KROPPE I KØNNEDE POSITURER

### BESÆTTELSESØVELSE

“JA, OG...”-LEG, FORTÆL EN HISTORIE

HVOR MAN STARTER MED AT ACCEPTERE DE ANDRES INPUT.

### HEN HOTSEAT

HEN SVARER PÅ SPØRGSMÅL OM SIN ROLLE.

## SCENER

### 1. TEENAGEOPRØR

DEM: FORÆLDER

HEN: KØNNET TEENAGER

HAN OG HUN: KIKSEDE FORSØG PÅ AT BLANDE SIG

### SPEJL

### 2. AKAVET DATE

DEM: ALMINDELIGT UNGT MENNESKE

HEN: FORSØGER AT GØRE ET GODT INDTRYK

HAN OG HUN: FORSØGER AT HJÆLPE

### REFLEKSION

### 3. AFBRÆK

DEM: EN VEN DER ER COOL

HEN: VIL GERNE ACCEPTERES

HAN OG HUN: DET MEDFØDTE KØN  
DER VIL NORMALISERE SITUATIONEN.

### SPEJL

### 4. DET GRØNNERE GRÆS

DEM: EN PERSON AF HENS MEDFØDTE KØN

HEN: FORSØGER AT FREMTRÆDE  
SOM DET ANDET KØN

HAN OG HUN: DET MEDFØDTE KØN SABOTERER  
DISKRET, DET ANDET HJÆLPER.

### REFLEKSION

### 5. MASKEFALD

DEM: ROLLEN FRA SCENE 2 ELLER 3, DER IKKE  
GENKENDER HEN

HEN: FORSØGER AT BLIVE SET SOM EN NY PERSON  
HAN OG HUN: FORSØGER AT FÅ HEN TIL AT FØLGE  
DERES HANDLEMØNSTRE.

### SPEJL

### 6. COMING OUT

DEM: FORÆLDREN FRA FØRSTE SCENE

HEN: VIL GERNE HAVE SIN FORÆLDERS STØTTE.  
HAN OG HUN: AT SKUBBE HEN TIL AT VÆLGE EN AF DE  
TO.

SÆRIMNEIR

