



# Can we do it?

Et novellescenarie af Maja Toft Løvbakke - Særimner 2014

# INTRODUKTION

”Can we do it?” er et novellescenarie for fire personer om den modstand feminister møder hver dag, med deres syn på køn, diskrimination og ligestilling.

Settingen er en rødvinsaften, hvor spillerne spiller fire kvindelige feminister. Aftenen har været hyggelig, men der hænger noget usagt i luften. De er alle udkørte af at kæmpe den feministiske kamp. Trætte af altid at tage diskussionerne og påpege sexismen. Trætte af at høre på mænd, der mener, at de skaber sig og træder på dem. Trætte af at folk ikke forstår. De positive ændringer hører fortiden til og familie, venner og en selv falder langsomt tilbage i de roller som patriarkatet har bestemt. Det tærer alt sammen på lysten til at fortsætte.

Kvinderne er alle mødt op til rødvinsaftenen for at fortælle de andre, at de ikke tror, at de kan kæmpe mere. Måske håber de på at få motivationen igen. Måske håber de på forståelse. Måske håber de, at de andre vil kæmpe ekstra hårdt i deres fravær. I løbet af aftenen skal alle rollerne finde svaret på spørgsmålene: Er du stærk nok til at holde fanen højt og tage kampen op endnu engang? Eller giver du op og overlader kampen til andre?

Rollerne er bygget op som arketyper på fire forskellige tilgange til feminisme. De er Økofeministen, Den Liberale Poststrukturalistiske Feminist, Den Radikale Separatistiske Feminist og Den Sexpositive Queer Feminist. Selvom de alle har kampen tilfælles har de en vidt forskellig tilgang til den og til hvad der er værd at kæmpe for.

Scenariet består af to typer scener: samtalscener, hvor kvinderne taler sammen og individuelle flashbacks. Hver rolle har ét individuelt flashback. I flashbackene vil rollerne se den modstand de møder i hverdagen og det er op til dig at få spillerne til at føle den modløshed den afføder. Det gør du gennem en række modstandseffekter, der sætter scenerne på spidsen.

Ud over disse modstandseffekter har scenariet to centrale mekanismer: rødvinen og nemesis-teknikken. Rødvinen er en måde, hvor spillerne kan forlænge deres egen og andre rollers spekulation ved at fylde mere i glasset og til sidst afslutte den ved at drikke ud. Gennem nemesis-teknikken får hver rolle en anden som modstander. Modstanderen skal presse rollen i samtalscenerne og spiller negativt ladede bipersoner i flashbackene.

”Can We Do It?” kan spilles af alle og kræver ingen forudgående viden om feminisme.

# KOLOFON

**Skrevet af:** Maja Toft Løvbakke

**Varighed:** 2 timer

**Antal Spillere:** 4t

**Spilleleder:** 1

## ROLLER

Alle roller er feministiske kvinder der kæmper for ligestilling. De har alle opnået større ligestilling i deres sociale kredse som den gode feminist, der har pointeret sexismen og diskrimination i situationen. De er alle stolte over hvad de har opnået, men feminisme bygger på konstant kamp mod patriarkatet. Der er ingen pauser i et samfund, hvor folk tror de er lige, men stadigvæk opretholder forældede samfundsnormer.

Der er nogle argumentationspunkter under hver rolle, som er klassiske argumenter for arketyper. De er rangeret fra det almindelige til det ekstreme. Det er op til spillerne hvilke argumenter de synes er mest spændende at bruge. Der er ikke nogen forkert måde at spille rollen på eller et fastsat niveau for hvor ekstremistisk karakteren er. Punkterne er et startværktøj der giver spillerne noget at gå ud fra, hvis de ikke er vandt til at argumentere ud fra et feministisk synspunkt.

Økofeministen er en ideologi der binder miljøaktivisme og feminisme sammen, der vil gøre plads til de kvindelige kræfter vores tilgang til samfundet og miljøet, og ekskludere de destruktive mandlige kræfter.

Den Liberale Poststrukturalistiske Feminist kæmper for lige vilkår for begge køn og en dekonstruering af køn, som vi ser dem i dag. Den Radikale Separatistiske Feminist går ind for at fokusere på kvinder og piger, da mænd ikke kan bidrage med noget positivt til feminisme. Den Sexpositive Queer Feminist kæmper for at der skal være plads til alle uanset køn, race, seksualitet, kropstype osv.

Det er en god ide, hvis du læser rollerne nu.

## MEKANISMER

Scenariet har to centrale mekanismer – vinen og Nemesis-teknikken – der skal understøtte karakterudvikling og rollernes forhold til feminismen.

### Vinen

Rollerne kan drikke af deres glas når de har lyst. Når glasset er tomt er rollens fortælling færdig og der skal komme en beslutning om hun forlader kampen eller kæmper videre. Jo tættere rollen er på et tomt glas jo tættere er den endelige beslutning. Det kan derfor være smart for spillerne at tænke på at drikke hver gang karakteren indser en sandhed, svælger i sine følelser eller bliver frustreret.

Rollerne kan fylde mere i deres eget eller andre roller glas under samtalscenerne. Det betyder, at der skal fokuseres mere på rollens historie. Dette fungerer bedst hvis der medfølger et emneskift, opfølgende spørgsmål eller en tilståelse. Dette kan ikke gøres efter en karakter har drukket ud og taget sit valg. Dette kan fx bruges af Nemesis til at prikke til de emner der ikke er behagelige for kvinderne.

Når en rolle er klar til at få afsluttet sin fortælling gør spilleren opmærksom på sig selv. Rollen tømmer nu sit glas. Resten af spillerne retter deres fulde opmærksomhed på hende. De kan eventuelt stille sig med hånden støttende på hendes skulder eller holde hende i hånden. Rollen der drak ud holder nu en monolog. Den kan være om alt fra hendes beslutning over hendes følelser til en beskrivelse af hendes liv. Den slutter med enten : ”Jeg giver ikke op!” eller ”Jeg giver op”. Scenariet slutter når alle rollerne har drukket ud.

Når rollen har taget sit valg, snakker de andre kvinder kun om hende og ikke til hende indtil næste flashback. Det er for at undgå, at kvinderne diskuterer valget med rollen, når det er truffet. Rollerne der har taget valget må stadig gerne snakke med, som var de en del af samtalen. Tager alle kvinderne deres beslutning i sidste Rødvins-session, må den sidste kvinde kun snakke til sig selv om de

andre; hvor de andre må snakke til hinanden og om hende.

Rent praktisk skal du bruge en flaske med drikkelig væske og 4 glas for at køre scenariet. Sæt spillerne om et bord og giv dem hver et fuldt glas. Flasken stilles på midten af bordet, så alle kan nå den. Det er også en god ide at have gulyplads til flashback-scenerne.

### **Nemesis**

Spillere har ansvaret for at gøre situationen så hård som muligt for spilleren der sidder til højre for dem. De er denne rolles Nemesis. Dette indebærer at de gnider salt i såret, når en rolle nævner sine problemer med kampen. De kan også kritisere rollens tilgang til feminisme og skabe tvivl om hvorvidt hun kan holde til at kæmpe mere, under samtalscenerne. Måske tvivler Nemesis på om rollen overhovedet er feminist. Ud over denne funktion i samtalscenerne skal Nemesis også spille en biperson i flashback-scenerne for den rolle, der sidder til højre for hendes.

Der er ikke nogen forudbestemt måde at fordele rollerne på eller hvordan rollerne skal sidde i forhold til hinanden, men det kan være en fordel ikke at sætte Greta og Sally ved siden af hinanden, da disse oftest vil være de to mest ekstremistiske roller.

### **Modstandseffekter**

Hver karakter har et flashback. Det skal bruges på at gøre følelsen af konstant modstand synlig. Som spilleder kan du bruge forskellige teknikker til at gøre modstanden mere effektfuldt. Det er dit valg hvilke effekter, der bruges i hvilke flashbacks, men scenarieteksten har et forslag til en fuld opsætning af "Can we do it?" med modstandseffekter beskrevet. Brug det gerne som inspiration eller hvis du ikke har mulighed for at forberede dit eget.

Når du bruger modstandseffekter i flashbacks, er det vigtigt du holder temaet for øje for både flashback, karakterens feministiske grundlag og

hvad karakteren hidtil har sagt i samtalsessionerne. Effekterne kan indsættes før, under og/eller efter flashbacket med en rød tråd i tema. Det er lettest at holde styr på forløbet hvis du har forberedt de fire flashbacksessioner på forhånd, men tillader dig selv at ændre i dem under scenariet så spillernes egne input kan inkorporeres. Herunder er eksempler på tre modstandseffekter og hvordan de kan inkorporeres.

**Gentagelse:** Gentag scenen igen og igen. Lad spillerne starte scenen og køre den i et par minutter. Bed dem derefter om at starte forfra. Gentag scenen minimum tre gange, gerne med mindre tid for hver gang. Mellem hver gentagelse kan du instruere Nemesis til at være mere eller mindre medgørlig. Gentagelserne er gode til at give følelsen af at problemstillingen er tilbagevendende og aldrig stopper.

**Samme slutning:** Afslut scenen på samme måde. Dette kan gøres på to måder. Du kan klippe en scene hvor den har en sørgelig eller frustrerende slutning, og bede spillerne genspille slutningen. Alternativt kan du instruere en slutning og gentage scenen nogle gange. At hændelse altid ender på samme måde giver følelsen af aldrig at komme videre.

**Gruppen dømmes:** Lad hovedpersonen stå i midten af gruppen inden eller efter et flashback, mens de andre spillere kommer med tematiserede sårende, spydige eller arketyperiske kommentarer. Dette kan fx være affejende og nedladende bemærkninger til kvinder, som "Gå ud i køkkenet og smør mig en sandwich", "Der er nok den tid på måneden?" og "Jeg tror ikke du forstår hvordan verdenen hænger sammen, lille ven". Det hjælper på flowet at fortælle spillerne, at de skal snakke uafbrudt. Når gruppen dømmes, giver det følelsen af at være uden for gruppen og alle andre er imod en.

Foregår "gruppen dømmes" under en scene, mens rollen og hendes Nemesis argumenterer, bør der instrueres i at spillerne enten holder

## **GRETA, ØKOFEMINISTEN**

Mænd er bange for kvinder. Lige som naturen er kvinder derfor blevet undertrykt og udnyttet af mænd gennem århundrede. Den maskuline tankegang gør det acceptabelt at gøre sig herre over andre mennesker og organismer. Det har ødelagt vores samfund, Jord og hjernevasket de fleste til at tro det er naturligt. Hvis vi skal leve i symbiose og ikke som parasit og værtsorganisme, skal ikke bare patriarkatet, men den maskuline dominanskultur ophøre og give plads til de feminine helende kræfter.

----- KLIP ----- ROLLER ----- KLIP -----

## **HELENE, DEN LIBERALE POSTSTRUKTURALISTISKE FEMINIST**

At tro at det biologiske køn definerer os som mennesker er naivt. Køn er socialt konstrueret. Og samfundet har brugt århundrede på at lære os at det ene køn er mere værd end det andet. Først skal vi give alle lige rettigheder og tilgang til det offentlige rum, dernæst skal vi ændre måden vi snakker om køn. Sådan ændrer vi samfundets syn på køn, og derefter kan vi frit begynde at identificere os ud fra andet end hvad vi har mellem benene. Først da kan vi være frie.

## **ARGUMENTATIONSPUNKTER (RANGERET EFTER EKSTREMITET)**

Vi afhænger alle af hinandens eksistens.

Kapitalisme og anden udnyttelse af kvinder og lavere stillede samfundsgrupper binder i patriarkatet. Dette er fx: Export-kultur, over-fiskning, fældningen af regnskoven, forurening.

Porno – særligt med dominerende mænd – undskylder misogyne handlinger i form af seksualitet. Det er unaturligt.

Først når vi sætter naturen lige så højt som menneskelige behov, kan vi komme patriarkatet til livs.

Kvinder er vant til at tage sig af hjem og familie og har derfor bedre forståelse for at tage sig af naturen.

Patriarkalske religioner har skrevet gudindedyrkelsen ud af historien af frygt for den magt den gav kvinder.

Videnskab har altid været domineret af mænd og er derfor patriarkalsk i alle aspekter.

Man kan ikke nødvendigvis stole på videnskaben.

----- KLIP ---- ROLLER ----- KLIP ----

## **ARGUMENTATIONSPUNKTER (RANGERET EFTER EKSTREMITET)**

Politiske beslutninger skal skabe ligheden mellem kønnene.

Køn er konstrueret gennem sprog. Ændrer du sproget kan du også ændre folks holdning.

Kvinder bliver med de næværende definitioner opfattet som om de fra naturens side er mindre stærke og intelligente.

Der er ingen enkelt gruppe man kan identificere sig med, og tro den dækker over hele ens identitet.

Vi bliver konstant påvirket af samfundsnormer, hvilket gør at vores valg ikke er frie.

Forskellen mellem køn starter med den tidlige barndoms oplevelser, der får børnene til at identificere sig selv som maskuline eller feminine.

Hvis du kan opdrage et barn uden for de klassiske samfundsnormer vil barnet ikke identificere sig selv med han eller hun, men uden for disse kategorier.

## **SALLY, DEN RADIKALE SEPARATISTISKE FEMINIST**

Er du ikke feminist? Så skal du holde dig langt væk! Har man stadig kontakt med patriarkatet er man stadig påvirket af det og hjælper ubevidst med at opretholde det. Derfor skal man enten prøve at redde kvinder fra patriarkatet eller holde sig langt fra dem. Mænd vil altid være en del af patriarkatet og har ingen plads i den feministiske kamp. Kun ved at separere os fra patriarkatet og udvide gruppen af oplyste kvinder, kan vi rense samfundet for misogyni og vælte patriarkatet.

----- KLIP ----- ROLLER ----- KLIP -----

## **ELLEN, DEN SEX-POSITIVE QUEER FEMINIST**

Accept: Det er hvad der mangler i vores verden. Accepten af at vi alle er forskellige; accepten af at der skal være plads til os alle uanset seksualitet, køn race og hvad vi ellers identificerer os efter. Vi lever i et multikulturelt, multiseksuelt og multi-kønsligt samfund. Men vores generelle adfærd undertrykker stadig alle der afviger fra "normen". Vi skal ændre adfærd: Slå hårdt ned på hate crimes, slut shaming, fat shaming og andre tendenser der undertrykker "afvigere" og opretholder patriarkatet.

## **ARGUMENTATIONSPUNKTER (RANGERET EFTER EKSTREMITET)**

Porno er seksualisering og objektivisering af kvindekroppen med en misogyn dagsorden.

Man må ikke have kontakt nogen som helst, der stadig har kontakt med patriarkatet.

Mænd kan ikke bidrage med noget positivt til feminisme, da de er for integrerede i patriarkatet til at kunne se hvornår de opretholder det.

Mænd kan ikke være feminister.

Transseksuelle er ude på at infiltrere det feministiske miljø. Enten er de drevet mod at blive en del af patriarkatet eller har været en for integreret del af det.

Så længe en kvinder benytter sig af samfundets fordele ved heteroseksualitet, forråder hun alle sine søstre, der ikke har samme privilegier.

Al sex med penetration er voldtægt

----- KLIP ----- ROLLER ----- KLIP -----

## **ARGUMENTATIONSPUNKTER (RANGERET EFTER EKSTREMITET)**

Feminisme der fokuserer på lighed mellem mænd og kvinder tager ikke hensyn til mennesker der ikke identificerer sig inden for de lukkede kategorier "mand" og "kvinde".

Mænd og allierede er vigtige at inddrage, for at ændre folks adfærd på længere sigt.

Stærk opposition mod voldtægtskultur. Kvinders krop er ikke offentligt eje. Hun bestemmer selv 100% over den.

Seksuel frigørelse er essentiel for kvinders og andre undertrykte gruppers frigørelse

Sexarbejde bør være lovligt.

Alle er velkomne til at finde deres seksualitet og udtrykke den som de vil. Lige fra BDSM til bøssesex.

At tro at politik kan løse problemet er naivt.



kommentarerne til en konstant hvisken, eller lader det være input hver gang rollen snakker eller i pauserne i talestrømmen.

### **Intro og outro**

Scenariet starter og slutter med et tematiseret stemningstykke. En intro om fundet af feminisme og en outro om modløsheden og modstanden. Lige som med modstandeffekterne er der eksempler på intro og outro, og ligeledes er du velkommen til at være kreativ med dem og lade spillerne påvirke dit valg.

## **FORLØB**

### **Før scenariet**

Start med at lade spillerne fortælle om deres forhold til feminismen. Det giver en ide om, hvor de hver især står og hvor det generelle erfaringsniveau ligger. Det vigtigste er blot at alle ved at feminisme er en ideologi om ligestilling mellem kønnene, med en modpart i patriarkatet, der er et – ofte ubevidst – system der giver magten til mænd.

Efterfølgende introducerer du spillets forløb, nemesis-teknikken og vinen. Det vigtigste er, at det er klart, at scenariets centrale mål er at rollerne skal tage et valg i forhold til deres kamp for feminismen. Husk at forklare, at alle har et individuelt flashback, så det er bedst at de venter til efter dette med at tage deres beslutning og afslutte rollens fortælling.

Snak også om den modløshed som de skal kæmpe sig op fra. Det kan være svært at starte et spil med den stemning, da det ikke umiddelbart giver lysten til at snakke. Opfordrer dem derfor til at starte spillet med at en af dem bekender sig til de andre om, at hun ikke kan mere.

Lad nu spillerne præsentere deres roller for hinanden og stille spørgsmål. Det er også her man kan få grinet af, for selvom scenariet ikke er en komedie er det ikke til at komme uden om, at der vil være roller der har et andet synspunkt på køn og samfund end spilleren og at holdningerne umiddelbart kan synes fjollede. De er dog blodig alvor for rollerne.

## Intro

(Instruer spiller i at lukke øjnene og læs nedenstående op for dem. Når du beder dem om at åbne øjnene, starter scenariet med at en af dem bryder sammen og bekender hun ikke kan mere.)

*Jeg var en ung kvinde, da jeg opdagede feminisme. Jeg syntes ikke længere, at det var sjovt, at alting skete på mændenes præmisser. Jeg syntes ikke længere det var sjovt, hvis jeg blev catcalled på gaden. Jeg syntes ikke det var rart at blive presset ned i en stereotyp af en kvinde, uden at der blev taget hensyn til hvem jeg var.*

*Men så mødte jeg dem. Stærke kvinder. Med stærke holdninger og stærke metoder. Og pludselig var jeg ikke alene længere. Pludselig turde jeg sige mændene imod. Jeg var ikke bange for, at jeg aldrig fik en kæreste. Jeg var ikke bange for at blive set som snerpet. For vi var mange – og ikke bare kvinder – der var utilfredse. Med en fælles front, mod et fælles mål, i hinandens umådeligt begejstrede selskab.*

(Bed spillerne om at åbne øjnene)

## Selve spillet

I selve spillet skifter du mellem samtalscener til rødvinssaften og flashbacks. Det er op til dig, hvor længe hver scene skal vare, men det er bedre at skære hurtigt end at en scene går i tomgang. Det er også op til dig i hvilken rækkefølge flashback-scenerne kommer. Fang så hurtigt du kan hvem af kvinderne, der er klar til at præsentere deres problem, og klip til flashback når karakteren er følelsespræget, får stillet et dybtgående spørgsmål eller starter med at fortælle om en irriterende situation. Når flashbacket er færdigt, kan du starte rødvinssessionen ved at lad karakteren fortælle videre på hvad de var i gang med inden flashbacket eller fortælle om noget i flashback'et.

I flashback'sne er det vigtigt du klipper for effekt frem for historiens afrunding. Flashback'sne er ikke

nødvendigvis vigtig for karakterens historie, men for karakterens følelse af modstand.

Det kan være en modstandseffekt i sig selv at klippe så karakteren ikke når at få lov til at forklare sig eller når Nemesis har overhånden i diskussionen.

## Samtalescene

En samtale starter ikke sig selv, derfor er det vigtigt du altid starter samtalscenerne med et samtalemene. Den første samtalscene starter med at en af kvinderne bryder sammen foran de andre. De efterfølgende med at rollen der lige har haft en flashback fortæller om noget fra det eller fortsætter den samtale inden flashbacket. Instruer samtalen starten, så den hurtigt kan lede til konflikt eller leder direkte til næste kvindes problem. Husk hvad rollernes synspunkter er og provoker dem frem.

## Flashbacks

### Sally

Sallys ældste veninde konfronterer Sally med al den kritik Sally giver hende som heteroseksuel kvinde, der finder selvværd i at gøre noget ud sit udseende. Hun vil ikke være veninder mere. Veninden forstår ikke hvorfor Sally ikke kan acceptere hendes valg længere. Sally forstår ikke veninden lader patriarkatet styre hende.

Modstandseffekt: Gruppen dømmes (Catcalling)

Instruer de 2 andre om at stille sig over for Sally, og catcall'e hende som i: "hey, baby, kom her", "smil smukke!" og "Hey! Hey! Jeg snakker til dig!". Sally skal blot fortsætte scenen og må ikke flytte sig.

Modstandseffekt: Samme slutning

Fang en spændende replik. Instruer Sally og Nemesis i at gentage den sidste del af scenen, med en slutning hvor veninden "slår op". Cut så snart veninden "slår op". Gentag igen og så mange gange

som passer til. Få eventuelt veninden til at gentage selve ”slå op” øjeblikket nogle gange.

### **Flashbacksession: Helene**

Stereotypisk skænderi mellem Helene og hendes partner. Der er tydeligvis noget i vejen med forholdet han ikke fortæller og hun vil gerne have han bliver hjemme i aften. Han har brug for tid alene med drengene. Helene prøver at vinde diskussionen uden at bruge de midler samfundet dikterer som hendes bedste muligheder - dramatisere, tårer, ingen forståelse for partnerens behov - men det er svært.

Modstandseffekt: Monolog

Instruer Helene i at holde en monolog om hvilken stereotyp kvinde hun ikke vil være.

Modstandseffekt: Gentagelse

Gentag scenen. Efter 1. gentagelse, instruer Nemesis i at være enten mere besværlig eller mere medgørlig. Efter 3. gentagelse kan du instruere Nemesis til at være mere chauvinistisk eller mere forstående.

### **Flashbacksession: Greta**

Greta har en diskussion med sin elsker om kapitalisme. Hun prøver at overbevise ham om at kapitalisme er et maskulint dominerende system, der går ud på at udnytte de svage – og det er ikke ok. Han forvrænger hendes synspunkter og bliver ved med at komme med nedladende kommentarer om ”feminine” måder at gøre tingene på og prøver at være sjovt ved at komme med klassiske kvindehadske kommentarer.

Modstandseffekt: Monolog

Inden scenen eller under scenen holder Greta en monolog om hvor dejlig hun synes elskeren er og

hvor meget hun håber de kan blive kæresten på et tidspunkt. Hvis han nu bare ville forstå.

Modstandseffekt: Fysisk.

Gentag scenen, denne gang skal elskeren give et lille skub til Greta hver gang han svarer hende igen og gøre kommentarerne mere kvindehadske.

### **Flashbacksession: Ellen**

Ellen beskylder sin bror for at være ”lige som Dem”. Hendes bror konfronterer Ellen med, at hun selv er nedladende over for hvide heteroseksuelle mænd som ham og ikke er overbærende som hun er for alle minoriteterne.

Modstandseffekt: Gentagelse

Gentag scenen flere gange. Giv Ellen kortere og kortere tid til at forklare sig.

Modstandseffekt: Gruppen dømmes (Ikke en af os)

Instruer de 2 andre i at stå i ved siden af Ellen, mens de beskylder hende for ikke at være rigtig feminist, såsom: ”Har du egentlig nogle holdninger du kan stå ved?”, ”tror du selv det er feminisme?” og ”du er alt for påvirket af patriarkatet til at kalde dig feminist”. Ellen skal blot fortsætte scenen og tage imod.

### **Outro**

(Instruer spillerne i at lukke øjnene)

Der kommer en dag, hvor man bare ikke kan mere. Hvor man har tømt sit engagement for energi til at tage endnu en diskussion med kæresten, irttesætte endnu en sexistisk person, forklare endnu engang hvorfor der stadig er brug for feminisme. Den flamme der genopfyldte engagementet er gået ud; dræbt af hverdagens gentagelser. Dræbt af folk der ikke forstår. Dræbt af den synkende fornemmelse af, at vi ikke længere kommer nogen vejne.

(Instruer spillerne i at åbne øjnene. Tak for spillet)

SÆRIMNEIR



bifrost