

**KVINDE
DER GIK
TUSIND
STYKKER**

SKREVET TIL
FASTAVAL 2024

AF **METTE FINDERUP**
OG **TINA HEEBOLL ARBJØRN**

KVINDEN, DER GIK I TUSIND STYKKER

Skrevet af

Mette Finderup (mette@finderup.dk) og
Tina Heebøll Arbjørn (tina.arbjoern@gmail.com)

- ◆ Antal spillere: Fire + en spilleleder
- ◆ Tid: Bør køres på fire timer
- ◆ Alder: 18+
- ◆ Triggerwarnings: Misbrug af børn, psykiske traumer

Layout: Thomas Munkholt

Forside: Jesper Højland

Kunst: Kim Noble

Tak til vores spiltestere: Louise Amalie Juul, Dorte Nielsen, Tim Slumstrup, Nicolai Strøm Steffensen, Maya Krone, Marie Holm-Andersen, Sarah Piyannah Cederstrand og Pia Wiid Jakobsen

Også tak til Kristian Bach Petersen og Kristoffer Apollo for feedback på teksten.

Særlig tak til René Husted for indtaling af scenariet som lydfil.

Scenariet kan hentes på Alexandria:
kortlink.dk/alx/2padk

INTRO

'Kvinden, der gik i tusind stykker' er et drama om forholdet mellem teenageren Emma og hendes mor Pil – en kvinde, der lider af personlighedsspaltning som følge af et voldsomt traume fra sin barndom.

Scenarieteksten begynder med ti sider, der forklarer scenariets opbygning, virkemidler, og hvordan du kører det i praksis.

Herefter følger et scene-katalog, der skal afvikles fortløbende i en fast struktur, bestående af 29 scener og en afslutning. Du behøver ikke at lære scenerne udenad.

Sidst i scenariet finder du materiale til spillerne og scenariets foromtale.

Spillerne er forskellige dele af Pils personlighed: den handlekraftige Margrethe, den moderlige Elise, den livsnydende Adam og den tænkende No. Spillerne er derudover fælles om at spille datteren Emma. Pil er navnet på kroppen. Hun er ikke en selvstændig karakter og deltager ikke aktivt i scenariet.

Fortællingen starter i datterens tidlige år, og slutter den dag, moderen må tage en stor beslutning: Vil hun gå i behandling med elektrochok, der kan fjerne de mange personligheder og kun lade en af dem tilbage og skabe ro i Emmas liv? Eller vil delpersonlighederne integrere sig i hinanden, så Emma kan få glæde af alle personlighedernes mange facetter?

Undervejs i scenariet flytter en ny nabo ind. Mødet med ham retraumatiserer Pil og vækker en ny, ubehagelig delpersonlighed i kroppen, der skubber til både ydre og indre handling.

Handlingen foregår både i den ydre fysiske virkelighed, hvor der kun er én personlighed til stede af gangen, og i et indre metarum i Pils hoved, hvor delpersonlighederne sameksisterer og kan kommunikere med hinanden. Scenariet har faste

mekanikker, som hjælper spillerne til at bryde ind og overtage styringen af Pils krop på skift, så det understøtter dramaet.

Hele scenariet er indtalt på lydfil, så hvis du foretrækker at lytte, kan du hente filen på Alexandria: kortlink.dk/alx/2padk

Hvad er personlighedsspaltning?

Personlighedsspaltning kaldes også dissociativ identitetsforstyrrelse. Tilstanden kendetegnes ved, at en person har flere personligheder, der på skift overtager og kontrollerer kroppen. Ofte er tilstanden forbundet med hukommelsestab, så de enkelte personligheder ikke kender til de øvriges eksistens, og ikke husker, hvad der er sket, mens han eller hun har været væk fra kroppen.

Personlighedsspaltning er ikke medfødt, men opstår typisk i forbindelse med et voldsomt traume, som personen ikke har kunnet kapere. I stedet har vedkommende ubevidst ladet sin personlighed splitte op i flere dele for på den måde at flygte væk fra virkeligheden og gemme sig for det forfærdelige, der er sket.

Kunstnerisk frihed

I dette scenarie har vi valgt at tage os den frihed, at delpersonlighederne meget hurtigt (i scene 3) bliver klar over hinandens eksistens og i resten af scenariet har mulighed for at tale sammen. Vi er klar over, at dette i langt de fleste tilfælde af dissociativ identitetsforstyrrelse ikke skildrer virkeligheden, men det skaber bedre rammer for dramaet mellem karaktererne.

Vi vil understrege, vi ser dissociativ identitetsforstyrrelse som et alvorligt emne. Vi har absolut ingen intention om hverken at nedgøre eller gøre grin med folk, der lider under personlighedsspaltning.

*"Jeg er nødt til at blive hos Emma.
Ellers går alt i lort. Det VED I jo!"
– Margrethe i spilstet*

Pils traume

Hovedpersonen i 'Kvinden, der gik i tusind stykker' var ni år, da hun blev udsat for en meget traumatisk hændelse. Vi har med vilje valgt ikke at udpensle, hvad det præcis er, der er sket. Dels er det en pointe, at Pil har fortrængt detaljerne. Rent scenariemæssigt giver det også mere spil, at spilpersonerne – og spillerne – selv kan diskutere, gætte og frygte, hvad der er sket, end at der er en objektiv sandhed, de skal forholde sig til. Det usagte er hæsligt i sig selv.

Der er dog ingen tvivl om, at traumet har en karakter af misbrug. I løbet af scenariet bliver det også klart for spillerne, at det var Wolle – den nye nabos far – der stod bag, og at hans forbrydelse har været modbydelig nok til, at han i sin tid blev dømt til forvaring og stadig sidder på en lukket institution.

Baseret på en virkelig historie

Inspirationen til 'Kvinden, der gik i tusind stykker' er hentet fra virkeligheden, hvor kvinden Kim Noble lever med over 100 forskellige personligheder efter at være blevet misbrugt som barn. Alligevel har hun/de formået at opfostre deres lille datter. Undervejs i et terapiforløb begyndte Noble at gå i kunstterapi. Flere og flere af hendes personligheder tog maleriet op, og i dag lever hun/de af deres kunst. Malerierne er så forskellige, at kunstekspertter har udtalt, at de umuligt kan være skabt af den samme person.

Som forfattere blev vi især fascineret af spillet mellem mor og datter. Hvordan er det at vokse op og aldrig vide, hvem mor er i dag? Eller hvad mor synes i dag? Hvilket køn, alder og interesser mor har i dag? Kim Noble har flere gange udtalt, at det eneste, hendes mange personligheder har til fælles, er den ubetingede kærlighed til barnet, og det er dette komplekse forhold, vi har ønsket at undersøge nærmere.

I scenariet er det Kim Nobles egne malerier, der er brugt.

Hvis du vil vide mere

Alt, hvad du skal vide om personlighedsspaltning i forhold til scenariet, står her i teksten, men hvis du har lyst til at dykke mere ned i skildringer af personlighedsspaltning, anbefaler vi disse:

YouTube-klip på 10 minutter med Kim Noble:

[kortlink.dk/2nu4r](https://www.youtube.com/watch?v=kortlink.dk/2nu4r)

Om den danske dokumentar 'Mit spaltede jeg':

[kortlink.dk/tv2/2p5k7](https://www.youtube.com/watch?v=kortlink.dk/tv2/2p5k7)

Fastaval 2024

Hvis du skal være spiller på 'Kvinden, der gik i tusind stykker' på Fastaval 2024, kan du hente en materialekuvert i Infoen. Her ligger scenariet i farveprint. Der vil også være scenekort trykt på tykkere papir, som gør dem lettere at håndtere under spillet. Vi anbefaler også, at du kommer til spillederbriefingen, hvor vi kører en af opvarmningsscenerne for at komme i stemning, og du får udleveret en pensel, som er en del af scenariets spilmekanikker.

SCENARIETS OPBYGNING

De to fiktionsrum

I 'Kvinden, der gik i tusind stykker' arbejder vi med to fiktionsrum. Det ene symboliserer Pils møde med den ydre, fysiske verden. Her styrer spillerne på skift kroppen og spiller over for en anden person, som enten er Emma eller en birolle.

Det andet fiktionsrum ligger bag kroppen i lokalet og kaldes metarummet. Metarummet er en slags indre bevidsthed, hvor de delpersonligheder, der ikke p.t. er i kroppen, spiller sammen, observerer og diskuterer, hvad der sker. Bortset fra de to opvarmningsscener udspiller både den fysiske virkelighed og snakken i metarummet sig samtidig.

Når karaktererne er i metarummet, har de ingen indflydelse på virkeligheden. Det får de kun ved at overtage kroppen, og den er det kun én af dem, der kan kontrollere af gangen.

Når en delpersonlighed styrer kroppen, skal vedkommende ikke forholde sig til, hvad der bliver talt om i metarummet. Vedkommende skal blot fokusere på samspelet med den person, de sidder overfor (se tegning af rum side 6). Karakteren kan godt huske, hvad der er blevet talt om i metarummet, og bruge det, når de styrer kroppen.

I de scener, hvor en af spillerne spiller Emma, kan deres delpersonlighed ikke være en del af metarummet.

For at holde styr på de to rum er scenariet bygget op om en stram struktur, der løsnest i takt med, at spillerne bliver fortrolige med deres karakterer og scenariets mekanikker. I løbet af scenariet får spillerne mere medbestemmelse, og til sidst er det alene op til dem, hvordan fortællingen afsluttes.

I **opvarmningsscenerne** prøver alle at spille deres karakter, og de indøver scenariets basale mekanikker i overskuelige steps: De prøver at overtage kroppen, og de skiftes til at spille Emma.

Akt 1 (40-50 min) har faste scener. Ved hver enkelt scene står der, hvem der spiller Emma. I dette akt etableres det kaotiske hverdagsliv med Emma og hendes omskiftelige mor, og karaktererne opdager hinanden og begynder at tale sammen. I slutningen af akt 1 flytter den urovækkende nabo ind, der vækker det oprindelige traume i Pil til live.

I **Akt 2 (60-70 min)** kender spillerne scenariets ramme. De kan herfra selv bestemme, hvem der spiller Emma i de forskellige scener, vi har dog skrevet forslag ind, hvis de ikke selv kan vælge. Herfra kører scenariet i realtid, hvor Emma er 14 år.

I dette akt etableres naboen Marko som ydre skurk. Mødet med ham trigger Pils barndoms-traume, og som følge deraf dukker en ny delpersonlighed op, som bliver karakterernes store

indre fjende: Wolfgang. Han er anderledes, farlig og uregerlig. Karaktererne kan ikke tale med ham i metarummet, og de kan ikke overtage kroppen fra ham. Han er ikke sød ved Emma, og han har en plan om at gennemføre et elektrochok, der vil efterlade ham alene i kroppen og udradere de andre.

I **Akt 3 (45-55 min)** er det op til spillerne, hvordan scenariet slutter, og hvem af dem, der evt. skal stå tilbage som eneste overlevende personlighed.

I dette akt samles trådene i både den ydre og indre konflikt. Det spidser til med naboen, som hentes af politiet. Wolfgang optrapper trusselsbilledet, og spilpersonerne bliver tvunget til at se sig selv og deres respektive begrænsninger i øjnene.

Scenariet slutter på en af tre måder:

- a) En af karaktererne tager elektrochokket og er herefter alene med Emma, fordi de andre forsvinder.
- b) Wolfgang tager elektrochokket. Alle personer forsvinder. Han er alene med Emma.
- c) Karaktererne kan begynde en længere helingsproces og derigennem vokse til én samlet personlighed, som får Wolfgang til at forsvinde.

SPILLERNES 5 KARAKTERER

Her følger en kort beskrivelse af de fire delpersonligheder, som hver spilles af én person, og af Pils datter Emma, som de fire spillere er fælles om. Vi anbefaler, at du læser de fulde beskrivelser af karaktererne bagerst i scenariet, inden du læser scenerne.

Elise

Var til stede i Pils krop, da Emma blev født. Hun er et biseksuelt, vildt og flagrende moderdyr – sansende, instinktiv og kropslig – men duer ikke til daglige, praktiske og økonomiske ting. Hun bruger penge, melder sig til kurser og roder.

Margrethe

Er handlingsaspektet af Pil og er god til at snakke med kommunen. Hun sørger for, at dagligdagen kører, men er indebrændt over, at hun ikke har fået opfyldt sine egne ambitioner. Hun rydder op, køber ind, betaler regninger og søger job.

Adam

Når Adam ser sig i spejlet, ser han en heteroseksuel levemand. Han var med ved Emmas undfangelse, og anser sig som Emmas far. Adam er den sjove far, der bruger penge på sin datter, men flygter fra sit daglige ansvar. Han har et galleri, hvorfra han sælger alle karakterernes malerier, og han gemmer pengene.

No

Den strategisk tænkende del af Pil. No ser sig selv som en nonbinær teenager, der ikke er Emmas mor, men i stedet er hendes nærmeste ven. No er den af de fire, der er tættest på traumet og lider af angst. De bruger meget tid på at male og er ret talentfuld, drikker red bull og stener Netflix.

Emma

Pils helt almindelige teenagedatter, som mest af alt er forvirret og frustreret over sin mors skiftende personligheder. Hun savner stabilitet og en far.

*“Nej, skat, jeg ved faktisk heller ikke, hvorfor jeg lige sagde det, jeg sagde før ...”
– Elise, i spilttest*

SPIL- MEKANIKKER

Spilmekanikkerne er helt essentielle i ‘Kvinden, der gik i tusind stykker’. Alle virkemidler er ret intuitive, når først spillet kører. Og der er lavet to historierelevante opvarmningsscener, så spillerne er sikre på, hvornår og hvordan, de skal bruge deres virkemidler, før scenariet for alvor går i gang.

Spillelederens mekanik**At give scenen fri**

Et centralt element, som du suverænt styrer:

Det er dig, der vurderer, hvornår det er det optimale tidspunkt at give scenen fri. Når scenen er fri, kan de andre delpersonligheder overtage kroppen. Det sker, når du lægger en særlig ting frem på bordet, så alle kan se den. På Fastaval bruger vi en pensel, fordi den symboliserer noget, karaktererne har til fælles, nemlig maleriet.

Spillernes mekanik

Den spiller, der styrer kroppen lige nu, kan ikke selv beslutte, hvornår vedkommende vil forlade Pils krop. Vedkommende er fanget og har ansvaret for kroppens handlinger og må forblive i en muligvis pinefuld situation, indtil en anden delperson bryder aktivt ind og overtager. Dette er først muligt, når du har lagt penslen frem og givet scenen fri. I praksis sker det ved hjælp af to bevægelser:

Når en delperson træder frem fra metarummet og uden ord lægger en hånd på skulderen af den spiller, der er i kroppen, kan det oversættes med “Jeg vil til.” Skiftet sker imidlertid ikke, så længe hånden bare ligger på skulderen.

Håndspålæggelsen betyder, at den, der er i kroppen, ved, at der snart vil ske et skifte, og at spilpersonen selv snart vil forsvinde ud af

kroppen og ind i metarummet. Spilpersonen kan derfor pludselig få meget travlt med at få sagt, hvad der skal nå at siges.

Skiftet sker imidlertid ikke, før det øjeblik, den indtrængende spilperson løfter hånden fra skulderen igen. Dette giver den indtrængende delpersonlighed mulighed for at vente på den helt rigtige timing, der giver det bedste drama til situationen og scenen.

Eksempel fra spilttest:

Adam forsøger at slå op med kroppens kæreste. Det synes Elise er en virkelig skidt ide. Hun lægger hånden på hans skulder. Nu ved Adam, han har travlt. Men selvom han bliver hurtig og snublende, når han ikke at afslutte forholdet. Elise løfter hånden, og i samme øjeblik overtager hun kroppen – og fortæller kæresten, hun bare var lidt forvirret, og at det ville være så dejligt, hvis de kunne flytte sammen og se ENDNU mere til hinanden.

NB: Spillerne bør selv styre denne mekanik. HVIS I ender i en situation, hvor spillerne bliver ved med at skifte frem og tilbage i kroppen, så skiftene ødelægger fortællingen, kan du altid klippe scenen og bede spillerne om fremover at give hinanden lidt mere plads.

SÆRREGEL: Wolfgang

Delpersonligheden Wolfgang, som du spiller, har karaktererne ikke magt over. De kan ikke bryde ind i kroppen, når det er ham, der har den. Lad penslen blive væk fra bordet og lad være med at forklare det for dem. Lad dem i stedet mærke afmagten, første gang han dukker op i scene nr. 10, og de opdager, at ingen af dem kan overtage kroppen.

*“Jeg kan jo ikke være din mor. Jeg er 15 år gammel. Og jeg virker ikke!”
– No i spilttest*

Emmas spilmekanikker

Når man spiller Emma, har man to mekanikker at arbejde med. Begge står beskrevet på det papir, du lægger ved spilstart på Emmas plads.

At tvinge et skifte i gennem

Som alle andre teenagere ved Emma præcis, hvilke knapper, hun skal trykke på for at trigge sin mor, og det giver hende en ikke ubetydelig magt.

Hvis Emma i en samtale siger: “Nu stopper du!” vil mor skifte automatisk. Den, der er i kroppen, må gå og efterlade pladsen til en anden.

Hvis ikke en anden spiller overtager af sig selv og med det samme, peger du på den, der nu er tvunget til at overtage kroppen i scenen.

SÆRREGEL: Wolfgang

Emmas NU STOPPER DU-mekanik virker ikke på Wolfgang. Derfor kan scenen mellem hende og ham (nr. 28) blive en voldsom oplevelse for den, der spiller Emma. Hvis det sker, kan du altid henvende spilleren på Emmas andet virkemiddel:

At slutte en scene

Scenariets kerne er forholdet mellem Emma og hendes mor. Hvis Emma rejser sig fra stolen og skrider fra en scene, er scenen øjeblikkelig slut.

*“Ja, hvordan ville du selv have det, hvis du havde en mor, som også var din far, og som du ikke måtte kalde nogen af delene, men ADAM!?”
– Emma i spilttest*

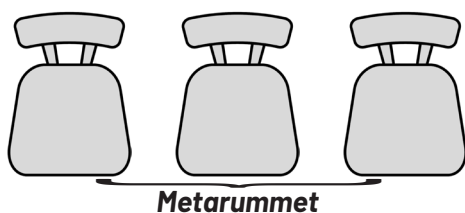
DIN OPGAVE SOM SPILLEDER

'Kvinden, der gik i tusind stykker' er et scenarie, der kræver en del af dig som spilleleder. Det er ikke, fordi det som sådan er svært at køre. Du er bare 'på' det meste af tiden og har mange forskellige opgaver:

1. Du skal gøre lokalet klar.
2. Der er fem biroller, der spilles af dig.
3. Du skal starte, beskrive og klippe de enkelte scener.
4. Du skal markere, hvornår spillerne må bryde ind og overtage Pils krop i de enkelte scener.

Lokalets opsætning

Der skal stå et enkelt bord i midten af det lokale, I skal spille i. Det må gerne stå lidt ensomt og øde, så skub eventuelle andre borde ud til væggen. På hver side af bordet stiller du en stol.



Dette er det intense virkelighedsrum, hvor kroppen møder verden. Den, der spiller kroppen, sidder altid på den samme stol. På den anden sidder den, der spiller Emma, eller dig, når du spiller en biperson.

Ca. en meter bag kroppens stol placerer du tre andre stole. Dette er metarummet i Pils hjerne. Her sidder delpersonerne og taler med hinanden, når de ikke er i kroppen.

Som spilleleder behøver du ikke forholde dig til, lytte efter eller blande dig i, hvad der sker i metarummet. Du skal i stedet koncentrere dig om virkeligheden: altså de to stole ved bordet og dem, der sidder på dem.

Vær derudover sikker på, at dine scenekort ligger i den rigtige rækkefølge, at du har et ur, og læg den pensel, du får til briefing, frem på bordet. Vedlagt scenariet (sammen med karaktererne) finder du en side, der hedder "Når du spiller Emma". Læg den ved den plads, Emma skal sidde på.

Nu er du klar til at modtage dine spillere.

De fem bipersoner, du skal spille

Sundhedsplejersken

Sundhedsplejersken er kun med i en opvarmningsscene. Hun er meget bekymret for Emma og lidt nedladende, når Elise er i kroppen, men lader sig besnære af Margrethes ordentlighed.

*"Men barnets numse er jo helt rød. Og den her sparke-
dragt er alt for lille. Du kan nok forstå, det ikke går. Vi
må jo først og fremmest tænke på den lille pige!"*

Psykologen

Du bestemmer selv psykologens køn, men i teksten refererer vi til vedkommende som 'hun'. Psykologen er dygtig og professionel. Lyttende, spørgende og nogenlunde i stand til at se, når Pil skifter personlighed. Fra scenariets start kender psykologen til alle fire karakteres eksistens, men hun møder først Wolfgang senere i fortællingen.

Psykologen kan kalde de forskellige personer frem, hvis hun har brug for at høre deres mening (men vi anbefaler, du holder igen med denne mekanik. Spillerne kan ofte selv finde ud af at skifte).

"Hvad tænker du selv om din reaktion på den nye nabo? Du virker så oprevet. Hvor kommer det mon fra?"

Naboen Marko

Marko Nielsen er den nye nabo, der flytter ind i slutningen af akt 1 og er scenariets ydre skurk. Det var hans far, Wolle Nielsen, der i sin tid gjorde noget ved Pil, der var så slemt, at det fik hende til at spalte ud i flere personligheder. Marko er IKKE som sin far, men han er stadig en træls type med hang til purunge piger. Han skal helst tænde alle mulige grimme tanker i karaktererne, der vil gøre alt for at beskytte Emma imod ham. Spil ham fanden i voldsk og overlegen.

I dag har Marko ca. samme alder, som faderen havde, da han gjorde forfærdelige ting ved Pil – en mand sidst i 30'erne.

"Hvad fuck, kælling? Jeg holder jo ikke pigen fanget. Hun kan bare gå sin vej! Er du helt rigtig i hovedet?"

Frida

Frida er Elises (og dermed alle karakterernes) elsker. Hun er en glad skulptør og fritidsshaman, der virkelig ELSKER Elise og konsekvent kalder hende for 'skat'. Frida er rummelig i en grad, så det næppe er helt sundt for hende selv. Hun skælder aldrig ud, men er nærværende, empatisk, bevarer fatningen og forsøger at forstå det meste fra karakterernes synspunkt.

Frida er delagtiggjort i Pils personligheds-spaltning. Hun vil være parat til at tale Pil efter munden for at berolige hende, lige meget hvilken af personlighederne, hun sidder overfor.

"Det er også meget at tage ind lige nu. Det forstår jeg godt. Måske skal vi snakke om din nye kjole, når du har hvilet lidt ... Adam ... eller er det No?"

Wolfgang

Wolfgang er den del af Pils personlighed, der bærer på selve traumet. Han har været for-

trængt, indtil Markos indflytning vækker minder, og dermed også ham, til live i kroppen.

Spil ham med er al den maskuline giftighed, du kan komme i tanker om. Spillerne må meget gerne frygte, Wolfgang kan finde på at forgribe sig på Emma, men Wolfgang bliver aldrig fysisk i scenariet. Som de andre delpersonligheder, elsker han sin datter.

Wolfgang er scenariets indre skurk, der ønsker at slå de andre delpersoner ihjel, så han kan have kroppen for sig selv. Fordi han er så tæt knyttet til det oprindelige traume, kan karaktererne slippe af med ham ved enten selv at tage elektrochok eller at integrere sig i hinanden og søge mod at blive én personlighed.

"Det er bare ikke i orden, du smiler sådan til en fremmed mand, Emma. Han kan jo kun forstå det som en invitation til mere. Er det måske, det du vil? Hvad? Er det?"

SCENEKORT

'Kvinden, der gik i tusind stykker', består af 29 fortløbende scener, som alle er øjebliksbilleder i Pil og Emmas liv + en afslutningsscene. Det betyder, at du i gennemsnit har 6-7 minutter til at afvikle en scene, hvis du vil nå at køre hele scenariet på 4 timer (så er der også en time til at lande i lokalet, fordele roller, bio-breaks etc.). Hver scene har sit eget kort, hvor der står, hvad du skal vide.

Hvert scenekort består af:

- ◆ **Scenens nummer** (det er smart, hvis du kommer til at tabe stakken på gulvet).
- ◆ Nogle scener er mærket med * efter scenens nummer. Hvis tiden er ved at løbe fra dig, er det disse scener, vi mener, måske lettest kan springes over.
- ◆ **Scenenavn og setup**. Her ser du, hvem der starter i kroppen, og hvem der sidder i stolen

overfor. Bemærk, at det fra akt 2 og fremefter er spillerne selv, der bestemmer, hvem der har Emmas rolle i den enkelte scene – vi kommer bare med forslag.

- ◆ **Evt. alder.** Under opvarmning og i scenariets første akt, spiller I nedslag i Emmas tidlige liv. Emmas alder på scenens tidspunkt er angivet her.
- ◆ **Setting.** Her ser du, hvad scenens essens er. Det kan være handling, et mål for scenen eller et mål for karaktererne (NB: det er ikke det samme, som at personernes mål skal opfyldes).
- ◆ **Inspiration** er tænkt som hjælp til den, der sidder i stolen overfor kroppen. Det kan være dig i en birolle eller en af spillerne, der spiller Emma. Hvis det er en scene, hvor Emma er med, lægger du kortet på hendes plads, når du har præsenteret scenen, så Emmas spiller har noget at lade sig inspirere af.

Sådan kører du en scene

1. Begynd med at sige, hvad scenen hedder, hvem af delpersonerne, der skal sidde på kroppens plads, og hvem der sidder i stolen overfor.

Eksempel:

"Næste scene hedder 'Løbet tør for nød-joints'. No starter i kroppen. Elise spiller Emma."

Det betyder selvfølgelig ikke, at det er rollen Elise, der spiller Emma, men at den spiller, der normalt spiller Elise, har Emmas rolle i denne scene.

2. Forklar, hvad scenen går ud på. Enten ved at læse op fra kortet under setting eller ved at fortælle og beskrive scenen med dine egne ord.
3. Læg scenekortet på pladsen overfor kroppen. Så kan spilleren, der spiller Emma (eller du selv, hvis du spiller en af scenariet bipersoner), finde inspiration til scenen.
4. Den, der skal spille overfor kroppen, skal have tid til at læse på sedlen og lande ordentligt. Tjek, om vedkommende er klar.

5. Lad spillerne begynde. Når du synes, det er passende, lægger du penslen på bordet. Hermed er der åbnet for, at de andre personligheder må begynde at overtage kroppen. Sommetider kan det være godt at vente med at åbne, så delpersonligheden når at lide lidt i en akavet situation. Andre gange vil det give mening at åbne scenen hurtigt.

6. Stop scenen på det rigtige tidspunkt. Scenen ender øjeblikkeligt, hvis Emma forlader sin stol (se under spillemekanikker). Ellers er det dig, der slutter scenen.

I stedet for at lade spillerne spille scenen død, giver det bedre effekt, hvis du klipper på et højdepunkt, ligesom i en film. Spillerne behøver altså ikke at have spillet alt det, der står på scenekortet færdigt, når du klipper. De kender allerede scenens indhold, og du skal mere se scenen som et intenst øjebliksbillede. Klip hellere lidt stramt end for løst.

Eksempel:

Emma: "Men mor. Jeg er bare et barn. Du kan da ikke sende mig ud på gaden og hente joints!"

No: "Der er simpelthen ikke tid til, du bare er et barn længere. Du kan hente dem nede på Vestergade. I nummer 7."

Spilleleder: "KLIP."

*"Somme tider er det, som om det er mig, der er den voksne. Og har fire børn!"
– Emma i spilttest*

KOM GODT I GANG

Dette afsnit hjælper dig til at komme godt i gang med scenariet, når spillerne er landet i lokalet, og til at huske på de vigtigste ting undervejs.

1. Introduktion

Læs gerne foromtalen højt for spillerne. Du finder den umiddelbart efter dette afsnit. Fortæl:

- ◆ Dette er et drama, der fokuserer på forholdet mellem moderen Pil og datteren Emma.
- ◆ Det er sat i nutidens Danmark tæt på Roskilde.
- ◆ Selvom det er et drama, må man gerne grine undervejs.
- ◆ Det består af 3 akter med faste scener, som du sætter.
- ◆ Vi anbefaler to pauser undervejs (efter scene 9 og 21).
- ◆ Spillerne får lov at bestemme scenariets slutning.
- ◆ NB. Fortæl IKKE spillerne handlingen i scenariet.

2. Temaer: Grooming og misbrug af børn er en del af scenariets baggrund

- ◆ Det er ikke noget I skal spille.
- ◆ Derudover er der temaer som Hverdag, Forældreskab, Mødet med omverdenen, Indre kaos.

3. I er ingame det meste af tiden

- ◆ Alle er med i alle scener (bortset fra de første to). I skal altså ikke sige "Min person siger," men rent faktisk være personen og sige det.

4. Minimal fysisk kontakt

- ◆ Ud over en hånd på skulderen.

5. Forklar om personlighedsspaltning

- ◆ Personlighedsspaltning udløses typisk, når kroppen oplever et traume og gemmer sig fra det forfærdelige der er sket. I virkelighedens verden kan delpersonlighederne ingenting huske, når de ikke styrer kroppen, og de kan ikke kommunikere med hinanden. Det kan de godt i dette scenarie.
- ◆ **Scenariet er inspireret af rigtige personer**, nemlig kunstneren Kim Noble og hendes datter. Noble har omkring 14 delpersoner, som maler. Kunsteksperter har udtalt, at hendes malerier umuligt kan være malet af samme person. Nobles personligheder har formået at beholde datteren, som nu er voksen og velfungerende.

6. Roller

- ◆ Spillerne får hver deres delpersonlighed, som er del af samme krop.
- ◆ De kender ikke hinanden fra starten af.
- ◆ De er fælles om at spille datteren Emma.
- ◆ Du spiller birollerne.

7. Mekanikker

- ◆ Der er to stole ved bordet. På den ene sidder kroppen. Den anden benyttes af biroller/Emma.
- ◆ Kun én kan styre kroppen af gangen.
- ◆ De tre stole bag kroppen udgør metarummet.
- ◆ I metarummet kan man tale med de andre, der ikke p.t. styrer kroppen. Man kan også følge med i, hvad der sker ved bordet.
- ◆ Den, der er i kroppen, kan ikke selv slippe ud af den. Det er kun dem fra metarummet, der kan skifte ind.
- ◆ Hånd PÅ skulder betyder 'Jeg vil til', og et skifte er på vej.
- ◆ Hånd LØFTET AF skulder betyder 'Nu sker skiftet'.
- ◆ Du åbner for muligt skifte ved at lægge penslen synligt frem i de enkelte scener.
- ◆ Man kan godt huske, hvad der er talt om i metarummet, når man overtager kroppen.
- ◆ Den, der er i kroppen, skal ikke fokusere på metarummet, men på den, de sidder overfor.
- ◆ Emma har to mekanikker: Sætningen "NU STOPPER DU" fremtvinger skifte. Og hvis hun går, stopper scenen.
- ◆ Birollen psykologen kan kalde alle frem i kroppen, når hun vil tale med dem.
- ◆ Spillerne lærer mekanikker at kende i opvarmningsscenerne.

8. Karaktererne

- ◆ Malerierne ved spilpersoner er alle lavet af Kim Noble. De afspejler, hvordan karaktererne selv maler. Spillerne bestemmer selv, om de tænker det som et selvportræt.
- ◆ **Elise:** Var til stede i Pils krop, da Emma blev født. Hun er et biseksuel, vildt og flagrende moderdyr – sansende, instinktiv og kropslig – men duer ikke til daglige praktiske og økonomiske ting.
- ◆ **Margrethe:** Er handlingsorienteret og er god til at snakke med kommunen. Hun sørger for, at dagligdagen kører, men er indebrændt over, at hun ikke har fået opfyldt sine egne ambitioner.
- ◆ **Adam:** Er en heteroseksuel levmænd. Han var med ved Emmas undfangelse, og ser sig selv som Emmas far. Adam er den sjove far, der bruger penge på sin datter, men flygter fra sit daglige ansvar.
- ◆ **No:** No er tænkende og reflekteret. No er nonbinær teenager, der ikke ser sig selv som Emmas mor, men i stedet er hendes nærmeste ven. No er en talentfuld maler, der lider af en smule angst.
- ◆ **Emma:** Pils helt almindelige teenagedatter, som mest af alt forvirret og frustreret over sin mors skiftende personligheder. Hun savner stabilitet og en far.

9. Casting

NB. Gem den del, hvor der står, hvad de synes om hinanden. Den skal spillerne først have efter scene 3.

- ◆ Del karaktererne ud. Du kan lade det være op til spillerne at byde ind med, hvilken karakter de vil spille. Du kan også caste dem, som du selv synes. Her er et par råd, hvis du har brug for det:
 - Adam er nemmest at gå til.
 - No skal du give til en erfaren spiller, som kan balancere selvrefleksion med angsten for omverdenen.
 - Margrethe er bedst til en, der er handlingsorienteret.
 - Giv Elise til en, der er reagerende og spontan.
- ◆ Giv dem alle et eksemplar af Emmas karakterark, når de har læst deres rolle.

Så er I klar til at gå i gang med opvarmningsscenerne.

FOROMTALE

De fire personer, der bor i Pils hoved, skaber et kaotisk liv for datteren Emma. Nu er de nødt til at komme overens med hinanden og deres egne dæmoner, for Emma er i fare.

Pil lider af personlighedsspaltning. Gennem intense nedslag i hverdagslivet mellem hende og hendes teenagedatter folder dramaet sig ud. Det intensiveres, da en ildevarslende mand flytter ind ved siden af. Han minder Pil om noget, hun har gemt dybt i sit sind. Mon han vil skade dem? Og hvordan beskytter man sit barn og er en god mor, når hukommelsen svigter, og man ikke engang kan stole på sig selv?

Spillerne har hver deres personlighed og skiftes gennem metateknikker til at styre deres fælles krop. De er også fælles om at spille datteren, og relationen mellem mor og datter er scenariet helt centrale kerne. Personlighederne er klar over hinandens eksistens, og deres indbyrdes modstand er en vigtig motor mod scenariets slutning, som er helt op til gruppen.

Da du kommer til dig selv, ser du på et maleri. Du aner ikke, hvem der har malet det.

"Hvad skal det koste?" spørger kvinden bag dig. Det aner du heller ikke noget om. Faktisk husker du intet, siden du fulgte din datter i skole.

**KVINDEN,
DER GIK
I TUSIND
STYKKE**

**SCENE-
KATALOG**

Du er ikke egnet som mor. Eller er du?

Elise starter i kroppen. Spilleleder er sundhedsplejersken.

I denne scene skal I prøve at benytte skifte-meknikken.

NB: I denne scene er det kun Elise og Margrethe, der kan styre kroppen.

Emma er 0 år

Setting: Sundhedsplejersken er på besøg i rækkehuset. Der er kommet en indberetning om, at nogen mistænker, at den lille Emma ikke får den nødvendige pleje. Der roder over det hele, og Emma har en forkert ble på og er rød i numsen. Selvom Elise har født Emma, er hun tydeligvis uegnet som mor. Måske bør barnet i aflastning eller pleje?

Margrethe kommer på banen som en ridder i rustning. Hun forklarer, hvad hun gør for at skabe sikkerhed og tryghed for den lille Emma, og de får mirakuløst lov at beholde barnet, men under løbende opsyn.

Inspiration: Sundhedsplejersken kører på Elise. Hun tager indberetningen alvorligt og vil helst af alt sætte Emma i pleje hos en sød familie.

Men jeg er sulten, mor!

No starter i kroppen. Elise spiller Emma.

I denne scene skal I prøve at skifte personlighed, og Emma må gerne bruge sin "Nu stopper du!"-sætning, der får jer til at skifte.

NB: I denne scene er det kun Adam og No, der kan styre kroppen.

Emma er 10 år

Setting: Emma og mor er på fin restaurant for at fejre mors fødselsdag. Desværre er det No, der er i kroppen lige nu. No prøver virkelig at tage sig sammen til at påkalde sig tjenerens opmærksomhed, men kan slet ikke lide at være på restauranten. Det kan Adam heldigvis godt.

Inspiration: Emma er glad og spændt. Hun har tegnet en tegning til mor, hvor mor har fin kjole på. Men hun er også sulten. Hun forstår ikke, hvorfor mor ikke bestiller. Hun HAR jo sagt, hun vil have en burger og en stor isdessert.

I er mange

No starter i kroppen. Spilleleder er psykologen.

Emma er 1 år

Setting: Hos psykologen. No lufter sin teori om personlighedsspaltning, men er bange for at lyde skør. I samme øjeblik psykologen siger de øvriges navne højt til No, etableres personlighederne i metarummet. Fra nu af kan de tale med hinanden.

Inspiration: I denne scene skal du som psykolog få afleveret følgende info. Det er vigtigt for plottet:

- ◆ Der kan være flere personer i Pils krop, men hun har indtil nu mødt No, Elise, Margrethe og Adam.
- ◆ En personlighedsspaltning som denne er formentlig opstået af et barndomstraume, som var så slemt, at Pils sind splittede sig op og gemte sig for det i en håndfuld nye personligheder.
- ◆ Hver personlighed bærer på en del af Pils personlighed.
- ◆ Der er to overordnede behandlingsformer:

Forsoning: Gennem terapi kan man med tiden samle alle personligheder til én (så karaktererne kan sameksistere). Der venter et langt, sejt træk med at acceptere det bagvedliggende traume. Det kan kun ske, hvis alle personligheder bløder deres personlige grænser op og begynder at tillade sig at være mindre fastlåste og integrere sig i hinanden.

Elektrochok: De elektriske impulser vil nulstille hjernen. Der vil efter behandlingen kun være én personlighed tilbage i kroppen. De andre vil forsvinde.

HUSK efter scene 3 at give spillerne det ekstra ark med deres indbyrdes relationer.

Det var ikke min skyld!

Margrethe starter i kroppen. Spilleleder er psykologen.

Emma er 11 år

Setting: Margrethe er hos psykologen. Hun har været til en jobsamtale som medhjælper på et mindre kunstgalleri, og det gik i lort på grund af de andre personligheder. Hun er grundfrustreret over sit liv. Hun synes, hun gør alt for alle de andre. Kunsten er det eneste, hun gør for sig selv, og hun ville have været rigtig god til dette job.

Inspiration: Psykologen spørger ind til, hvad der gik galt ved samtalen – hvad det præcist er ved de andre personligheder, der gør Margrethes frustration større. Hvis Margrethe taler om de andre, vil psykologen forsøge at få hende til at sætte ord på, hvad de præcist har gjort, og om det ikke også kan ses fra en positiv side.

Hvad bruger du selv, mor?

Adam starter i kroppen. Margrethe er Emma.

Emma er 13 år

Setting: Emma befinder sig i H&M's undertøjsafdeling. Hun skal have hjælp til at købe sine første BH'er og stiller sin mor rigtig mange spørgsmål. Adam skal forholde sig til Emmas kvindekrop og derigennem sin egen.

Tip til spilleleder: Vent et godt stykke tid med at åbne for personskit, så Adam kan nå at stege i egen utilstrækkelighed.

Inspiration: Emma kan for eksempel spørge om:

- Er metalbøjle godt?
- Hvordan skjuler jeg mine brystvorter?
- Må jeg godt få en pink blonde-BH?
- Skal de have skum-puder?
- Hvilken sports-BH er god?
- Marie fra klassen siger, at nogle BH'er giver fire bryster. Hvordan undgår jeg det?
- Hvad bruger du selv, mor?
- Hvordan føles det mod huden, mor?

No møder Frida første gang

No starter i kroppen. Spilleleder er Frida.

Emma er 13 år

Setting: Da No kommer til sig selv i kroppen, ligger de i sin seng sammen med Frida, der er smilende, hemmelighedsfuld og varm. De er begge nøgne. Det er første gang, No møder den sensuelle Frida. Frida vil have sex. No er asexuel og SLET ikke til frodige, midaldrende damer.

Inspiration: Frida har købt en ny dildo, hun har tænkt, de skal prøve. Hvis No præsenterer sig, vil Frida synes, det er superspændende at møde en ny personlighed, men hun vil samtidig virkelig gerne have sex med sin kæreste, og hun spørger ind til Nos sexliv.

Jeg vil ha' en far!

Elise starter i kroppen. Adam er Emma.

Emma er 13 år

Setting: Det er fredag aften i rækkehuset. Mor og Emma har lige været til skole-hjem-samtale, og mor har skiftet personlighed flere gange undervejs. Emma har måttet undskylde for sin besynderlige mor, og hun er top-frustreret.

Inspiration: Emma vil have nogen, hun kan stole på. Og det er tydeligvis IKKE hendes mor. Hun trænger mor op i en krog med retfærdig vrede.

Hun kan for eksempel sige:

- Du gør mig til grin for min lærer!
- De andre mødre synes, du er megamærkelig.
- Du er der aldrig for mig.
- Du skifter mening hele tiden.
- Somme tider synes du bare, vi er venner. Ingen børn vil være ven med deres mor!
- Jeg hader dig.
- Jeg vil have en far!

Har vi det ikke hyggeligt?

Margrethe starter i kroppen. No er Emma.

Emma er 9 år

Setting: Da Margrethe kommer til sig selv i kroppen, lander hun midt i et arrangement, Elise har søsat. Emma har fire andre piger hjemme til børnefødselsdag, og lige nu laver de byg-selv-lagkager i køkkenet. Alting flyder. Margrethe kan ikke holde dette kaos ud og synes slet ikke, det er spor hyggeligt. Men det SKAL bare blive en god dag! Hun har lige trukket Emma til side for at finde ud af, hvad der foregår.

Inspiration: Emma er glad og forventningsfuld, men også lidt hektisk. Det er første gang, hun har pigerne hjemme til fødselsdag. Hvis mor er glad, kommer de måske igen!

Emma kan for eksempel sige:

- Må vi selv piske flødeskum til vores kakao?
- Er det ikke også rigtigt, at der er slikposer til alle?
- Hvilken lagkage er den pæneste, mor?
- Hvornår skal vi have den skattejagt, du lovede?
- Men du LOVEDE!

En ny nabo

No starter i kroppen. Spilleleder er naboen.

Nutid. Emma er 14 år

Setting: En sommerdag kører en flyttebil op til nabohuset. En mand i midt-30-erne hundser rundt med en meget ung pige, som bærer kasser ind i huset. Nu kommer han over og ringer på. Han præsenterer sig som Marko Nielsen og vil bare låne en hammer, men det giver øjeblikkelig uro i systemet. Personlighederne har ikke lyst til at have et hjerteligt forhold til en ny nabo. Og der er også noget med ham ... er der ikke?

Inspiration: Den unge pige, der bor sammen med ham, hedder Mia. Lad det være uklart, hvad deres relation er. Marko er træls og overlegen i sin fremtoning. Han er lidt for interesseret i Emma og spørger i det hele taget for meget. Han undrer sig for eksempel over, at der står Pil Svenningsen på postkassen.

Han tænker ret hurtigt, at hans nye nabo ikke er helt rigtig i hovedet, og han er ikke bange for at sætte hende på plads. Lad ham gerne reagere undrende på personlighedsskift.

Slut evt. af med: "Så så, lille dame, jeg vil jo bare have et godt naboskab."

Vi anbefaler en pause her efter scene 9.

Hvor fanden kom han fra?

NB: Info **kun til spilleleder:**

- ◆ Spilleleder er i kroppen som den nye delpersonlighed Wolfgang.
- ◆ Der er ikke nogen i stolen overfor. Og du skal ikke forklare, hvorfor du sætter dig i kroppens stol. Bare sæt dig og begynd.
- ◆ Det er første gang, alle fire spillere er sammen i metarummet. De vil mangle en stol. Det er med vilje.

Setting: Det er morgen i køkkenet i rækkehuset.

Inspiration, Wolfgang: Wolfgang er den ubehagelige far, der uden tøven vil kontrollere alle omkring sig. Spillerne må gerne blive bekymrede for, om Wolfgang med tiden kan finde på at misbruge Emma, som et ekko af Pils barndomsoplevelser.

Manusforslag (du må også meget gerne freestyle):

"Er det dig, Emma? Du skal ikke bare sige 'hej', når du tager din telefon. Det er far ..."

(Pause, mens Emma siger noget)

"Jeg hedder Wolfgang, og jeg er din far!"

(Pause, mens Emma siger noget)

"Jeg så dig godt snige dig ud i morges. Du kan godt komme hjem igen!"

(Pause, mens Emma siger noget)

"Fordi du ikke skal tage i skole i sådan en bluse ... Du ligner jo en luder ... Du skal komme hjem og skifte tøj."

(Pause, mens Emma siger noget)

"Jeg er ligeglad med, at du kommer for sent i skole. Min datter skal sgu' ikke ligne en luder."

(Kort pause, mens Emma siger noget)

"Du skal hverken være fræk eller svare igen. Du skal komme hjem og skifte tøj. NU!"

Vær gerne stille hen mod slutningen, så karaktererne har tid til at tale i metarummet om, hvad de lige har oplevet.

Rigtige kærestes?

Elise starter i kroppen. Spilleleder er Frida.

Setting: Elise og Frida sidder på en cafe på en solrig efterårsdag med dejlig, varm kaffe. Frida synes, Elise skal ansætte hende til at passe galleriet (det er muligt, Elise på dette tidspunkt intet ved om galleriet). Frida foreslår også, de nu bliver rigtige kærestes.

Inspiration: Frida pointerer, at galleriet kan være åbent hele tiden, hvis hun bliver ansat, og hun har jo masser af forstand på kunst. På den måde kan de få flere penge mellem hænderne.

Frida vil gerne tage forholdet et skridt videre. Hun har ingen problemer med, at have en kæreste, der er psykisk ustabil. Hun elsker alle aspekter af Elise og tager for givet, at Elise er den ægte personlighed, og de andre er delpersoner af hende.

Frida åbner scenen med at sige: "Jeg har tænkt, det ville være en hjælp for alle, hvis jeg blev ansat i galleriet."

NB: Det skal IKKE kunne lade sig gøre at slå op med Frida i denne scene. Frida har en megastor pytknap. Hvis en af de andre delpersoner blander sig og protesterer, slår Frida det hen med rummelighed og replikker som: "Åh. Har du skiftet mening? Men så snakker vi bare om det senere."

Pigen inde ved siden af

No starter i kroppen. Margrethe er vores forslag som Emma.

Setting: Emma og No sidder på Emmas værelse. De hygger med Netflix og varm kakao. Emma har været inde og besøge Mia, som er pigen, de har set inde ved naboen. Emma er fascineret af nabopigen og ser ubevidst Marko som den far-figur, hun savner. No er lige dele jaloux og forfærdet, da Emma betror sig til dem. De prøver at være cool, samtidig med de fisker efter oplysninger med hjertet i halsen.

Inspiration: Emma er totalt blind og vil blive vred på sin mor, hvis der stilles kritiske spørgsmål til Marko og hans forhold til Mia.

Emma kan for eksempel sige:

- Mia er 15 år og bare SÅ cool.
- Hun har en tatovering. Og hun er ved at holde op med at ryge.
- Vi har lavet masser af videoer sammen på TikTok. Marko var også med.
- MARKO synes ikke, min bluse er for meget ... den der, du ikke kunne lide.
- Mia vidste, hvor Marko havde sine joints, og så røg vi en sammen.

Men se dig dog i spejlet, menneske!*

Adam starter i kroppen. Spilleleder er psykologen.

Setting: Adam sidder hos psykologen. De skal have sig en lille snak om kropsbevidsthed og accept af vilkår. Måske indser Adam, at han har en kvindekrop ... men det er altså ikke det, han ser, når han ser sig i spejlet.

Inspiration: Scenen afspejler den terapi, som de alle går til, hvor delpersonerne er nødt til at se noget virkelighed i øjnene.

Psykologen stiller rolige, tålmodige spørgsmål. Hun spørger, hvad Adam præcist ser, når han ser sig i spejlet. Hun spørger til hans rolle som Emmas far. Til hans forhold til kvinder og sex. Og hun henviser til, at Adam jo godt ved, at han er en delpersonlighed, og spørger, hvordan han vil forklare, at de andre har kvindekroppe. "Hvordan har du det egentlig selv, Adam. Sådan helt inderst inde?"

Emma må ikke gå ind til naboen

Elise starter i kroppen. No er vores forslag som Emma.

Setting: Emma sidder på sin seng. Hun har trukket knæene op og forskanset sig bag dem. Hun er blevet inviteret over og sove hos Mia og Marko. Elise nægter det. Elise har googlet Marko og har fundet ud af, at hans far, Wolle Nielsen, boede på samme gade, som hun selv er vokset op. Han var ikke en rar mand. Emma kan ikke se problemet.

Inspiration: Emma føler sig fanget. Her er endelig et frirum, og så reagerer mor ved at tage det fra hende.

Ideer til ting, Emma kan sige:

- Men han er jo så afslappet.
- Bare fordi en eller anden gammel mand ikke var rar, er det ikke det samme, som at Marko ikke er det.
- Marko er altså meget mere stabil end dig. Og jeg har fået hans nummer. Jeg kan bare ringe, hvis jeg er i problemer. Og det er jeg altså sommetider, mor.
- Nej, mor. Det er som sædvanlig dig, der er forvirret og ikke forstår en skid!
- Du skal ikke bestemme over mig. Jeg er blevet 14!!!
- Du er jo sindssyg!

Doktor Wahlendorph, formoder jeg?

Spilleleder er i kroppen som Wolfgang. Stolen overfor er tom.

Setting: Wolfgang sidder i soveværelset. Han ringer til en eller anden.

NB: Husk, at spillerne ikke aktivt kan overtage kroppen, når Wolfgang har den.

Giv god plads til pauser, så spilpersonerne kan reagere i metarummet.

Manusforslag (du må gerne freestyle):

"Hallo. Mit navn er Wolfgang Heinemeyer. Jeg skulle tale med overlægen på privatklinikken."

(Pause, mens den anden taler)

"Hallo. Mit navn er Wolfgang Heinemeyer. Vi aftalte, jeg kunne ringe."

(Pause, mens den anden taler)

"Ja. Jeg er fuldt afklaret med min tilstand. Jeg ved godt, jeg lider af dissociativ identitetsforstyrrelse. Og at min krop hedder Pil."

(Pause, mens den anden taler)

"Jeg ringer primært for at undersøge muligheden for elektrochok på jeres klinik uden om det offentlige."

(Pause, mens den anden taler)

"Mit problem er, at der er ustabile personligheder i kroppen, der har bestukket og overtalt læger og psykologer, så jeg kan ikke få en henvisning."

(Pause, mens den anden taler)

"Ja, jeg har et par spørgsmål. Er det helt sikkert, at jeg vil være den eneste i kroppen efter sådan en behandling?"

(Pause, mens den anden taler)

"Dejligt. Og prisen?"

(Pause, mens den anden taler)

"Det er godt nok dyrt."

(Pause, mens den anden taler)

"Nej, nej. Det er ikke noget problem. Dem skal jeg nok skaffe på en eller anden måde."

Kostskolen er din ven

Adam starter i kroppen. No er vores forslag som Emma.

Setting: Adam og Emma sidder ved aftensmaden. De skal have Thai-takeaway. Adam har besluttet, det er på tide at sende Emma på kostskole i Schweiz. Både for sin egen og for hendes skyld. Emma har selvfølgelig ikke lyst.

Inspiration: Emma må gerne blive meget frustreret i denne scene. Det her er dråben for hende. Især, hvis mor skifter meget og først siger det ene og så det andet.

Er der vej ud af kaos?

Elise starter i kroppen. Spilleleder er psykologen.

Setting: Elise er hos psykologen. Det her er alvor. Hun bruger psykologen som sparingspartner til at forstå, hvem Wolfgang er, om Emma er i fare, og hvad de kan gøre ved ham og hele deres situation.

Inspiration: Psykologen skal i denne scene insistere på at tale med alle fire. Hun vil spørge ind til, hvad de tænker og føler.

Psykologen fortæller (NB: vigtigt, at du får formidlet følgende i denne scene):

- ◆ Wolfgangs funktion i kroppen er, at han er bærer af Pils traume, hvilket vil sige, at han kan huske det, der i sin tid udløste spaltningen.
- ◆ Wolfgang vil forsvinde ved elektrochok – med mindre, det er ham, der tager behandlingen, selvfølgelig.
- ◆ Wolfgang vil opløses, hvis de andre gennem terapi formår at blive til én personlighed. I processen skal de hver især bløde op og blive mere som de andre og slippe en del af sig selv.

Hun kan spørge ind til:

- ◆ Kan Margrethe blive mere som Elise og slippe sine hæmninger? Hvordan?
- ◆ Kan Adam blive mere som Margrethe og tage mere ansvar? Hvordan?
- ◆ Kan Elise blive lidt mere som No og blive lidt mere tanke i stedet for ren spontanitet? Hvordan?
- ◆ Kan No blive lidt mere som Adam og nyde at være ude i verden? Hvordan?

Let's talk about sex*

Elise starter i kroppen. Margrethe er vores forslag som Emma.

Scenen må gerne trækkes, så akavetheden kommer til sin ret.

Setting: Elise og Emma sidder på Emmas værelse. Elise vil have "the sex talk" med Emma, så hun kan lære at nyde at være rigtig kvinde. Elise har tanker om nydelse, om at få en partner, at dele egne erfaringer, og at det er helt naturligt at prøve sig frem. Emma synes, det er det mest pinlige i hele verden.

Inspiration: Emma er pinligt berørt, men samtidig er hun nysgerrig. Det her er ikke noget, de lærer noget om i skolen.

Dommen

Margrethe starter i kroppen. Spilleleder er psykologen.

Setting: Wolfgang har opsøgt psykologen for at presse en henvisning ud af hende. Efter besøget, er psykologen bekymret. Margrethe oplever en spontan og sjælden handlingslammelse. Det her er ikke nogen ydre trussel, hun kan handle sig ud af. Det foregår indeni. Det er rædselsvækkende.

Inspiration: Psykologen vil nødtigt presse på, men serverer alligevel en 'ticking clock'. Pils personligheder er nødt til at tage en beslutning om behandling. Jo før, des bedre. For Emmas skyld.

Psykologen fortæller (NB: vigtigt, at du får formidlet i denne scene):

- ◆ Wolfgang er meget vred på de andre.
- ◆ Psykologen har undersøgt Pils sag: En mand, der hedder Wolle Nielsen (Markos far), er idømt forvaring på ubestemt tid for noget, han har gjort ved Pil.
- ◆ Psykologen har ikke aktindsigt og ved ikke, hvad der er sket i detaljer, men her, 19 år efter, er Wolle stadig anbragt.

Knuste drømme*

No starter i kroppen. Spilleleder er Frida

Setting: De står i atelieret. Nogen er gået amok herinde og har smadret en masse af billederne. De er flået op, og det ligner en krigszone. No smuldrer og har brug for Frida. Det, de havde til fælles i kroppen. Det, der skulle sikre Emmas fremtid, er væk.

Inspiration: Frida var til stede, da hærværket skete for lidt siden.

Hun fortæller, at "det var dig, der gjorde det, og at du var meget ubehagelig og kaldte mig en kælling".

Frida forsøgte at få ro på situationen, men "du råbte, du hed Wolfgang".

Til sidst låste Frida sig inde på toilettet og gemte sig, til hun hørte No skribe. For første gang er Frida utryk ved situationen. Skal hun være bange for sin kæreste?

Det er slut

Adam starter i kroppen. Spilleleder er Frida.

Setting: Adam og Frida er lige vågnet i soveværelset. Frida har en overraskelse: Hun har købt en ny, smuk kjole til Elise. Adam er presset. Hun er kommet for tæt på. Og hun får ham hele tiden til at tænke på sin krop. Han vil slå op.

Inspiration: Frida hænger i med neglene. Hun vil kæmpe for forholdet for sin egen, Elises og måske også for Nos skyld. Hun taler om deres gode sex. Deres ægte connection. At Adam jo bare kan forsvinde og lade Elise komme til, hvis han synes, det er svært.

Lad det være op til spillerne om forholdet slutter eller ej.

Vi anbefaler en pause her efter scene 21.

Et kryds i kalenderen

Spilleleder er i kroppen som Wolfgang. Stolen overfor er tom.

Setting: Wolfgang sidder i stuen. Han taler i telefon.

Inspiration: Wolfgang har fundet pengene, Adam har gemt til kostskole. Han er klar og bestiller tid til elektrochok. Han presser på for at få en tid hurtigst muligt.

Manusforslag (du må gerne freestyle):

"Goddag. Du taler med Wolfgang Heinemeyer. Jeg vil bare tjekke, om pengene er gået ind?"

(Pause, mens den anden taler)

"Nej, det var alligevel ikke et problem. Jeg fandt nogle, jeg havde glemt, jeg havde."

(Pause, mens den anden taler)

"Ja, jeg har et par spørgsmål, og så vil jeg gerne af-tale en tid."

(Pause, mens den anden taler)

"Jeg vil bare lige være helt sikker på, at JEG er den eneste tilbage, og de andre forsvinder for altid."

(Pause, mens den anden taler)

"Nej, desværre. De andre er uintelligente, selvop-tagede, usammenhængende spaltninger. De trækker mig ned og svækker min sårbare datter, Emma."

(Pause, mens den anden taler)

"Nej. Jeg er den eneste, der forstår at opdrage hende. De andre lader bare stå til."

(Pause, mens den anden taler)

"Godt. Kan jeg sende en fuldmagt, så det ikke kan trækkes tilbage af de andre?"

Lad scenen fortsætte uden at sige noget, så spillerne har tid til at tale i metarummet.

Melodi Grand Prix

Elise starter i kroppen. Margrethe er vores forslag som Emma.

Setting: Emma er hjemme i rækkehuset efter at have sneget sig ud i hemmelighed. Hun har været ovre ved naboen og se Melodi Grand Prix. Mia var der ikke. Emma husker ikke alle detaljer, men hun har et blå mærke på armen og dufter af Markos fæle cologne. Elise er rasende og bekymret, men hun forsøger at holde styr på sig selv, så hun får så meget information som muligt ud af Emma.

Inspiration: Emma er betaget af Marko. Han er sjov. Han ser hende. De har hygget sig helt vildt og grinet. Der er IKKE sket noget seksuelt eller decideret voldeligt. Måske har han taget hårdt fat i Emma på et tidspunkt, men han har IKKE slået hende eller begået et seksuelt overgreb.

Find på ting, der kan være sket, som ligger i en gråzone.

For eksempel:

- ◆ Emma fik et glas med noget Red Bull, som gjorde alt mere sjovt, og hun blev noget groggy.
- ◆ De har sunget og danset. Han har fået Emma til at føle dig fri.
- ◆ Sidst på aftenen lå de side om side på gulvet på bjørneskindstæppet foran skærmen.

Løbet tør for nød-joints*

No starter i kroppen. Elise er vores forslag som Emma.

Setting: No og Emma sidder på Emmas værelse. No har brug for at samle sig og være helt skarp, før hen går over og konfronterer naboen. Men det trigger Nos angst, og der er ikke flere tilbage af deres beroligende superjoints. Nu vil No overtale Emma til at gå ud og købe nye.

Inspiration: Emma synes på ingen måde, hun skal være sin mors pusher.

Hun kan for eksempel sige:

- Køb da dit eget narko!
- Jeg er kun 14, mor!
- Jeg aner ikke, hvordan man gør!
- Du er jo min mor!

Den falske anmeldelse

Adam starter i kroppen. No er vores forslag som Emma.

Setting: Adam har lige lagt røret på. Han har forsøgt at beskytte Emma ved at lave en falsk anklage mod Marko til politiet om bortførelse og voldtægt. Men Emma har hørt det hele. Hun er vred.

Inspiration: Emma forsvarer sin egen selvstændighed ved at forsvare Marko, og denne gang er hendes mor gået langt over stregen. Der skete jo ikke noget. Mor er blevet bims for alvor.

Emma kan for eksempel sige:

- Du kan altså ikke bare finde på ting.
- Jeg gik jo selv derover.
- Han er min ven.
- Du skal ringe til politiet og sige, det er løgn.

Opgør med naboen

Margrethe starter i kroppen. Spilleleder er naboen.

Setting: Margrethe står overfor Marko. Han har lige åbnet hoveddøren, efter hun har banket på. Margrethe har forinden ringet og overbevist politiet om, at Marko er farlig, og nu vil hun fortælle ham, hvad hun synes om ham og hans far, Wolle, før myndighederne ankommer.

Husk, at denne scene ikke må blive fysisk.

Inspiration: Marko er forståeligt nok vred og eskalerer hurtigt konflikten med trusler.

Han kan for eksempel sige:

- Emma har fortalt mig, at du ikke er helt rask i hovedet.
- Hvad fanden bilder du dig egentlig ind?
- Min far fortalte faktisk godt om en pige på vejen, der blev ved med at rende efter ham. Det var vist dig, var det ikke?
- Nu lukker du røven, for ellers tager jeg mig kærligt af Emma, sådan som hun hænger på mig.

NB til spilleleder: Efter scenen: Fortæl spillerne at politiet kommer. Lægger Marko i håndjern og kører væk med ham.

Dødsangst

Adam starter i kroppen. Elise er vores forslag som Emma.

Setting: Adam og Emma sidder i køkkenet. De får takeaway (indisk). Det er på tide, at fortælle Emma om elektrochok, for Wolfgang har bestilt tid, men Adam er bange. Han vil ikke forsvinde og dø. Han vil have Emma til at vælge ham og skrive under på, at det er ham, der skal blive tilbage.

Inspiration: Emma er slet ikke klar til dette ansvar. Hun vil ikke vælge. Lad hende være skiftevis spørgende og fornægtende, jo mere Adam presser på.

- Det har jeg set om i en meget uhyggelig film.
- Det giver overhovedet ingen mening. Du er jo blevet skør for alvor!
- Men ... hvordan kan du ... dø? Og alligevel have en krop? Findes du så overhovedet nu?

Wolfgang skruer op for charmen

Spilleleder er Wolfgang. En af spillerne skal spille Emma.

Gør opmærksom på, at dette er en voldsom scene, før Emma melder sig.

Setting: Emma og Wolfgang sidder i køkkenet. Der står burgere på bordet.

Inspiration til spilleleder som Wolfgang: Emma skal ikke have en chance for at argumentere i denne scene. Wolfgang er rolig og ond og alvorlig. Han bebrejder Emma, at hun har anmeldt naboen for overgreb og bortførelse. Det ved han godt, at mange kvinder gør. Men det er forkert, og det må hun forstå! Ligesom det er forkert at flirte med en mand og så alligevel ikke at ville noget. De må gå til politiet og sige, det var hende selv, der ville. Hun må forstå, at det er en åben invitation, når unge piger har korte skrorter og sminke på. Og det er synd for manden, når de siger nej. Sådan skal hun ikke være. Hans datter skal ikke være en narrefisse. Og hun kan godt gå op og tage sin øjenskygge af, for hun ligner en luder.

✂Giv nedenstående til den, der spiller Emma.....

Inspiration til Emma: Emma er målløs og forvirret og bange. Mor er tit mærkelig, men det her har Emma aldrig oplevet før. Hvorfor er hun sådan? Hvem er hun? Hvorfor stopper det ikke, når Emma siger "Nu stopper du"?

Alle dem, der er Pil

No starter i kroppen. Spilleleder er psykologen.

NB: Sig til spillerne, at dette er den sidste scene, så de ved, at det er nu, det sidste skal diskuteres, så de om lidt kan afslutte scenariet.

Setting: No er hos psykologen, der presser blidt på for at nå til en beslutning for behandling. Hun vil insistere på at tale med dem alle fire. De skal hver for sig forholde sig til deres indre dæmoner og komme overens med, hvordan de har det med et elektrochok eller integrering/forsoning.

Hjælp: Kald dem frem på skift og spørg ind til:

- ◆ Adams ansvarsfobi og forhold til eget kropsbillede
- ◆ Nos alder og sociale angst
- ◆ Margrethes kontroltrang og manglende glæde
- ◆ Elises mangel på struktur og realitetssans

Psykologen kan spørge, hvad de hver især ønsker, nu Wolfgang har bestilt tid til elektrochok. Hvordan er deres egen holdning til eventuelt at være den eneste i kroppen? Hun vil også spørge, om de har overvejet, hvordan deres beslutning påvirker Emma. Hun kan gentage deres muligheder:

- ◆ Hvis de forsoner sig ved at løsne op og være mere som de andre, vil Wolfgang slippe sit tag i sindet, og de andre vil smelte sammen til én personlighed med flere facetter.
- ◆ En af dem kan møde op til elektrochokaftalen. Så vil Wolfgang og de andre forsvinde, og der vil kun være én tilbage i kroppen.
- ◆ Hvis de ikke gør noget, går Wolfgang i gang med sin elektrochokbehandling. Så er Emma alene med ham.

Afslutning

Efter scene 29 skal spillerne vælge en af de tre udveje. Hvis de ikke er blevet enige i scene 29, spørger du dem, om en af dem tager elektrochokket. Lad dem ikke diskutere offgame.

Hvis ingen melder sig, spørger du, om de formår at forsones sig.

Afhængigt af deres valg sker der nu en af tre ting, som resulterer i en afsluttende scene:

Hvis en af dem tager elektrochokket

Den, der tog elektrochokket, skal nu spille Emma, der på skift sidder over for de tre andre, der nu er væk. Emma ser dem i øjnene og fortæller, hvorfor hun savner lige præcis dem og det aspekt af Pil, de repræsenterede, og hvordan det mangler i hendes liv nu.

Hvis de lader Wolfgang tage elektrochokket

Spilleleder er Emma. Spillerne skal på skift sidde overfor hende og fortælle, hvordan Emmas liv er nu, hvor det aspekt, de repræsenterede, ikke længere er i hendes liv.

Hvis de vælger at forsones sig og øve sig på at komme nærmere hinanden

Spilleleder er Emma. Hver karakter fortæller nu på skift Emma om, hvordan det er at dele krop med de andre, og om forsøget på at blive til én Pil. De skal fortælle, hvordan det er at lave ting med Emma, hvor de bliver mere som de andre. De skal afgøre, om det lykkes for dem, eller om Wolfgang vender tilbage.

KVINDEN,
DER GIK
MTUSIND
STYKKER

KARAKTERER

**Særlige virkemidler for Emma
(lægges på bordet ved Emmas plads)**

“Nu stopper du!”

Emma har udviklet en slags overlevelses-nødknap som følge af de mange år med sin ustabile mor. Når hun siger “Nu stopper du!”, trigger det Pils nervesystem, og den personlighed, der er fremme, vil øjeblikkeligt træde væk, og en ny personlighed må dukke frem.

Hvis ikke I som spillere sætter en ny i stolen med det samme, bestemmer spillederen, hvem der er den nye person i kroppen.

“Jeg skrider!”

Som alle andre teenagere kan Emma også når som helst rejse sig fra stolen og gå. Hvis hun gør det, slutter scenen med det samme. Ellers er det spillederen, der bestemmer, hvornår den enkelte scene skal ende.

Når du spiller

EMMA

Emmas holdning til:

No

Når mor er No, er hun som en god ven. Det er No, Emma betror sig til og hænger ud med. Når mor er No, ryger hun fede og hænger ud. Det er måske derfor, hun er så afslappet at være sammen med.

Elise

Når mor hedder Elise, synes Emma, hun er for meget. Elise behandler Emma, som om hun stadig er et lille barn, og hun vil hele tiden kramme. Eller snakke om pinlige ting.

Margrethe

Når Margrethe kommer på banen, bliver Emma ofte ramt af både mindreværd og skyld og vrede. Hun vil så gerne gøre sin mor stolt, men denne side af mor virker straffende og kold.

Adam

Når mor pludselig vil hedde Adam, bliver hun fjern og mærkelig. Hun skrider og lader Emma stå med det hele selv. Mor-Adam er dybt upålidelig, men har det med at købe dyre ting til Emma, og det kan hun godt lide.

NB: Du må gerne freestyle.

ELISE

Emmas biologiske mor

Elise er 34 år. Hun er en sprudlende førtidspensionist uden filter, der bor i et hyggeligt lille rækkehus i udkanten af Roskilde sammen med sin datter, den 14-årige Emma.

Hold nu op! Damen fra kommunen har været her og gøre rent, mens jeg var væk. Lidt pinligt. Der lå vist tøj og pizzabakker over hele stuen, fordi Emma og jeg kom til at holde en lille spontan hyggeaften i går. Men det er også mega dejligt, kommunedamen har været her. Hvor ER der dog pænt nu.

Elise er generelt et rodehoved, ikke bare, når det handler om madrester. Hun har overhovedet ikke styr på økonomi, og i entreen hober de uåbnede rudekiverter sig op. Det er ikke fordi, hun bruger sine penge på luksus og ting. Men det er bare sjovere at tage på bjergvandring eller til zumba, end det er at glo på et kontoudtog.

Frida tager mig i sine arme. Hvisker 'tak for i nat' og trækker mig ind til sin nøgne, frodige krop. Jeg stivner et kort øjeblik i hendes favn, for jeg husker intet. Ligesom jeg ikke husker, jeg tilsyneladende stillede mig op til forældremøde i Emmas klasse og brokkede mig over nul-sukkerpolitikken. De skal da have lov til at få kage! Men Emma syntes, det var mega pinligt, fordi jeg åbenbart selv har foreslået den politik. Fuck, altså. Der kommer flere og flere af disse udfald. Det er SÅ skræmmende. Jeg har bare ikke lyst til at gå til lægen. Virkelig ikke lyst.

Elises far havde alzheimers. Men Elise havde i det mindste også en mor, da faren begyndte at forsvinde ind i en skal af stille vanvid. Emma har kun Elise. Tanken om Emma alene i verden med en skør mor, gør hende angst helt ind i marven.



Jeg bladrer gennem de mange malerier, der står i atelieret. Jeg husker ikke helt, hvem der har lavet dem alle sammen. Men det her er fedt ... måske kunne man ... Jeg handler, mens ideen fødes. Trækker gardinerne for og tager tøjet af. Skruer op for musikken og maler hele min krop i blå og grønne farver, før jeg ruller langsomt hen over lærredet med en hånd i mit skridt. "Jeg er urmoderen," hvisker jeg, mens min orgasme ruller og går i et med det udtryk, jeg afsætter som kunst. Måske kunne jeg få Emma til at gøre det samme?

Elise er biseksuel, og hun har for nyligt mødt en virkelig dejlig kvinde. Frida er skulptør og shaman og næsten lige så farverig og vild som Elise selv. De to kvinder har tusind planer lige fra fælles dykkertur til at starte et kollektiv, når Emma flytter hjemmefra. De er også ved at planlægge et overgangsritual for Emma i stedet for konfirmation. Den skal blandt andet involvere Emmas moderkage, som Elise har gemt. Den ligger tørret i en kasse ude under hækken (de andre tre spillere aner ikke noget om moderkagens eksistens).

At spille Elise

Elise skal ikke spilles crazy.

Hun er et passioneret, sprudlende og sanseligt menneske, der elsker at leve, men også lever desperat i nuet, fordi hun hele tiden oplever, det forsvinder. Hun elsker alt, der handler om krop og følelser, at gøre noget nyt og at opleve livet som et eventyr, og hun kan fremstå braldrende og uden filter. Hendes altopslugende kærlighed til Emma gør hende desværre også desperat klæbende. Det er ikke altid optimalt, når man har en teenager ...

Elise er meget ligetil på overfladen, men hvis du har lyst, kan du spille på en stor kompleksitet af følelser indeni hende. Hun er overbevist om (og skrækslagen) ved tanken om, at hun nok har alzheimers og lever på lånt tid. Denne skræk bliver ikke mindre, når hun i starten af scenariet erfarer, at hun i stedet kun er en af flere personligheder. Elise vil for alt i verden nå at lære Emma alt om livet, lykken og det at være en sansende kvinde, før hun selv evt. forsvinder for altid. Hun vil så gerne være en god mor, men hendes blackouts og hendes manglende evne til at have styr på basale ting som at passe et job og skabe en stabil base, gør hende dybt usikker på sig selv. I virkeligheden kunne hun have godt af at se, hvor kompetent Emma allerede er, slappe lidt af og bryde symbiosen til datteren. Den er ikke sund for nogen af dem.

Emma

For 14 år siden kom Emma til verden. Vidunderlige, kloge, følsomme, elskelige pige. Elise ved ikke helt, hvem der er far til Emma (for det var ikke hende, men Adam, der var til stede ved undfangelsen), men det er Elise, der har født Emma, og hun husker hvert sekund af denne dag – en oplevelse, der har sat sig dybt i hende og givet hendes fragmenterede tilværelse mening. Hun føler et enormt ansvar og er et moderdyr, der er parat til at gøre alt for sin datter.

Da Emma var baby, var det ved at gå helt galt. Elise gik gennem en hård tid, og hun var begyndt at drikke. Hun røg ind og ud af psykiatriske institutioner, og kommunen lagde ikke skjul på, at de ønskede Emma tvangsanbragt uden for hjemmet. I denne tid begyndte Elises blackouts at tage til. I dag husker hun ikke, hvad der fik myndighederne til at skifte mening, men i stedet for tvangsfjernelse, er der nu tilknyttet en kontaktperson, der kigger ind fra tid til anden.

ELISE

(Uddeles mellem scene 3 og scene 4)

Inspiration til Elises holdning til de andre personligheder

Margrethe: Elise regner hurtigt ud, at det var Margrethe, der i sin tid overbeviste myndighederne om, at Emma kan blive derhjemme. Selvom de to personligheder er dybt forskellige, er Elise evigt taknemmelig – samtidig med hun lider af mindreværd over for Margrethe, der kan alt det praktiske, rydder op, betaler regninger og aldrig taber hovedet. Alt det, Elise bare er rigtig dårlig til.

No: Elise ved godt, at Emma ikke har så mange venner. Og at det primært skyldes, at det kan være en meget sær oplevelse for dem at møde Emmas mor. Den nonbinære No er klog og en rigtig god ven for Emma. Men det er bare også helt forkert at være ven med sit barn. Og Elise er bekymret for, at Nos generelle angst vil smitte af på Emma. Bare No ikke var så knuget.

Adam: Adam er dejlig, fordi han er et levemenneske. Som Elise elsker han livet og oplevelser og nuet. Elise kan faktisk godt få et crush på sig selv i Adam-udgaven.

På minussiden er, at han har det med at flygte fra sit ansvar, når det handler om Emma. Det går bare ikke at stikke en 14-årig penge til en pizza, fordi man selv vil på natklub med en vigtig kunstner.

MARGRETHE

Emmas ordne-mor

Margrethe er 43 år. Hun er modvilligt førtidspensionist, efter hun var udsat for en alvorlig bilulykke som ung. Ind i mellem søger hun, trods sin overførselsindkomst, et job, men hun får aldrig noget. Hun bor i et trist og slidt rækkehus i udkanten af Roskilde med sin 14-årige datter, Emma.

"Jeg kunne være blevet til noget. På trods af ulykken kunne jeg have taget en universitetsuddannelse. Været blevet en stor forsker i medicin eller jura. Have gjort en forskel for en verden i knæ. Forsørget mig selv. Men i stedet valgte jeg at vie mit liv til denne utaknemmelige, sure teenager."

Margrethe ser sig selv som et kompetent menneske. Hun hader at være afhængig af andre, og hun ved, hun er klogere, mere udholdende, mere ansvarfuld og mere handlekraftig end de fleste. Hun fortrænger de mange udfald, hun har i sin eksistens.

"Her ligner en svinesti." Jeg kigger med et suk rundt i huset. Jeg ville ønske, vi boede lidt bedre, lidt større, men på den anden side er der mere end nok at gøre for at holde styr på det her rod.

"Hvordan kan du rode så meget bare ved at være alene hjemme en enkelt aften?"

Emma råber tilbage. "Det er sgu da dig selv, der roder!" Hun er blevet så trodsig. Men det er måske meget godt. Under en kriminalroman finder jeg en elregning. Igen!? Jeg flår kuverten op og ser, vi er tre dage fra, de lukker strømmen. Hvorfor har jeg ikke set den før?

Margrethe bruger det meste af sin dag på at komme til bunds. Gøre rent, betale regninger, lave lister og planer. Luge haven, høre Emma i hendes lektier. Følge Emma til fritidsaktiviteter. Planlægge et bedre liv. Hun føler et gigantisk ansvar for sin datters sikkerhed og fremtid.



Efter jeg har vasket gulv, går jeg ind på det atelier, jeg har indrettet i det, der kunne have været et ekstra børneværelse. Her står bunker af malerier, som andre har lavet. Emmas venner, formoder jeg. Hun vil i hvert fald ikke have, at jeg smider dem ud, selvom det meste er noget makværk. Jeg maler en sort figur, afgrænset af en hvid. Linjerne på lærredet giver mig en følelse af struktur helt ind i knoglerne. Hvem skulle tro, jeg ville holde af at male?

Emma er begyndt at gøre oprør. Hun vil være længe ude om aftenen, have nye venner, droppe lektierne. Det er dybt frustrerende for Margrethe, at barnet ikke vil lytte til hverken fornuft eller ordrer længere. Margrethe har en tro på, at hun vil kunne sove lettere – og til sin tid dø roligere, hvis bare hun var sikker på, Emma kunne klare sig selv. Det er, som om hun dybt inde ved, der er noget, derude, der vil hendes datter noget ondt.

“Det er næsten som en forudåelse. En forbandelse. Som Torneroses forældre, der gruer for deres datters fødselsdag, hvor hun vil stikke sig og dø. Sådan har jeg det også. En dag vil der dukke noget op, der vil true min datter. Og jeg må være parat. Men til hvad? Jeg er nødt til at have styr på ... på det hele!”

Emma

Emma er Margrethes 14-årige datter, som hun har et noget ambivalent forhold til. Efter Margrethe var udsat for en alvorlig bilulykke, fik hun en mindre hjerneskade, der udelukkende har sat sig på hukommelsen. Hun husker således hverken at have født eller undfanget Emma, men hun husker den intense angst, da kommunen med en sundhedsplejerske i spidsen forsøgte at tvangsfjerne barnet. Den dag voksede en jernvilje frem i Margrethes bryst, og den har ikke forladt hende siden. Ved hjælp af en omhyggelig struktur og en nøje planlagt dagligdag, lykkedes det hende at overbevise myndighederne om, at Emma havde det fint hos hende.

Margrethe mærker en stærk kærlighed til datteren, som hun vil skærme mod alt ondt i verden. Hun ved bare ikke, hvordan hun skal omsætte den. Det er, som om der ligger en kold dyne omkring hende, der hindrer hendes kærlige følelser i at nå ud til barnet. Det piner Margrethe dybt, og i stedet omsætter hun sin kærlighed til ordentlige rammer. De terper både matematik, dansk og engelsk, for ingen skal kunne sige, Margrethes ulykke også skal blive Emmas.

At spille Margrethe

Margrethe er et handlingsorienteret menneske med en skarp hjerne, der har mistet forbindelsen mellem krop, hoved og følelser. Hun har tårnhøje idealer både til sig selv og til andre, og når det handler om Emma, er kun det bedste godt nok. Inderst inde ved Margrethe, at hun er dygtigere end alle andre, og derfor har hun en tendens til bare at gå i gang med at fikse ting i stedet for at lytte til de mennesker, der også er en del af projektet. Men de skyhøje krav giver også Margrethe evigt dårlig samvittighed. For hun kunne jo altid have gjort mere ... været mere effektiv, forsøgt at vise sin kærlighed mere eller været det rigtige sted på et endnu mere optimalt tidspunkt.

Du kan vælge at spille Margrethe som lidt af en isdronning, men du kan også sagtens folde hende ud med flere facetter. Margrethe elsker Emma, men har bare virkelig svært ved at vise det, og hun er fortvivlet over, hun så tit i stedet kommer til at såre sin datter.

Hun vil have svært ved at lade de andre delpersonligheder tage store beslutninger, men måske kan hun lære, at det hele bunder i et desperat forsøg på kontrol og dårlig samvittighed over, hun ikke var der for Emma fra begyndelsen, men først husker, hvad der skete, da kommunen ville fjerne hende. Hun kan nære en dyb jalousi til de andre personligheder, der har en lettere gang i livet, men måske kan hun lære at have tillid – både til sig selv, til Emma og til de andre tre. Og tilgive dem for at være dem, de er.

MARGRETHE

(Uddeles mellem scene 3 og scene 4)

Inspiration til Margrethes holdning til de andre personligheder

Adam: Adam er en sjuft. Han bruger tydeligvis flere penge, end delpersonerne har i fællespuljen. Penge, der burde hjælpe jer alle og ikke kun ham, og som Margrethe ville være bedre til at administrere, og som hun frygter kommer fra kvik-lån eller det, der er værre. I virkeligheden ville hun ønske, hun havde bare en smule af hans spontanitet og livsglæde til sin rådighed.

No: Der er noget trykt ved den nonbinære Nos asexualitet og rå intelligens, og Margrethe er ligeglad med alder. Hun lytter til No og spørger ind til deres holdninger. Hun er dog meget bekymret over Nos angsttilstand, for vil No være i stand til at stå op for Emma, hvis der dukker fare op, mens No har vagten?

Elise: Elise var der: Elise husker at have født Emma. Det gør både Margrethe jaloux og bitter, for det er en konkurrence, hun aldrig kan vinde, selvom hun har ofret alt for Elises barn og bruger mange timer af sin tid i kroppen på at rydde op efter Elise og hendes uansvarlige levevis. Men samtidig er hun smertelig bevidst om, at Elise giver Emma al den varme og kærlighed, hun har brug for, og som Margrethe ikke selv er i stand til at give.

Margrethe er både en konfliktrulle og en fixer. Pas på, hun ikke bare kommer i konstant kamp mod alle de andre. Det kan blive meget hårdt for dig som spiller.

ADAM

Emmas far

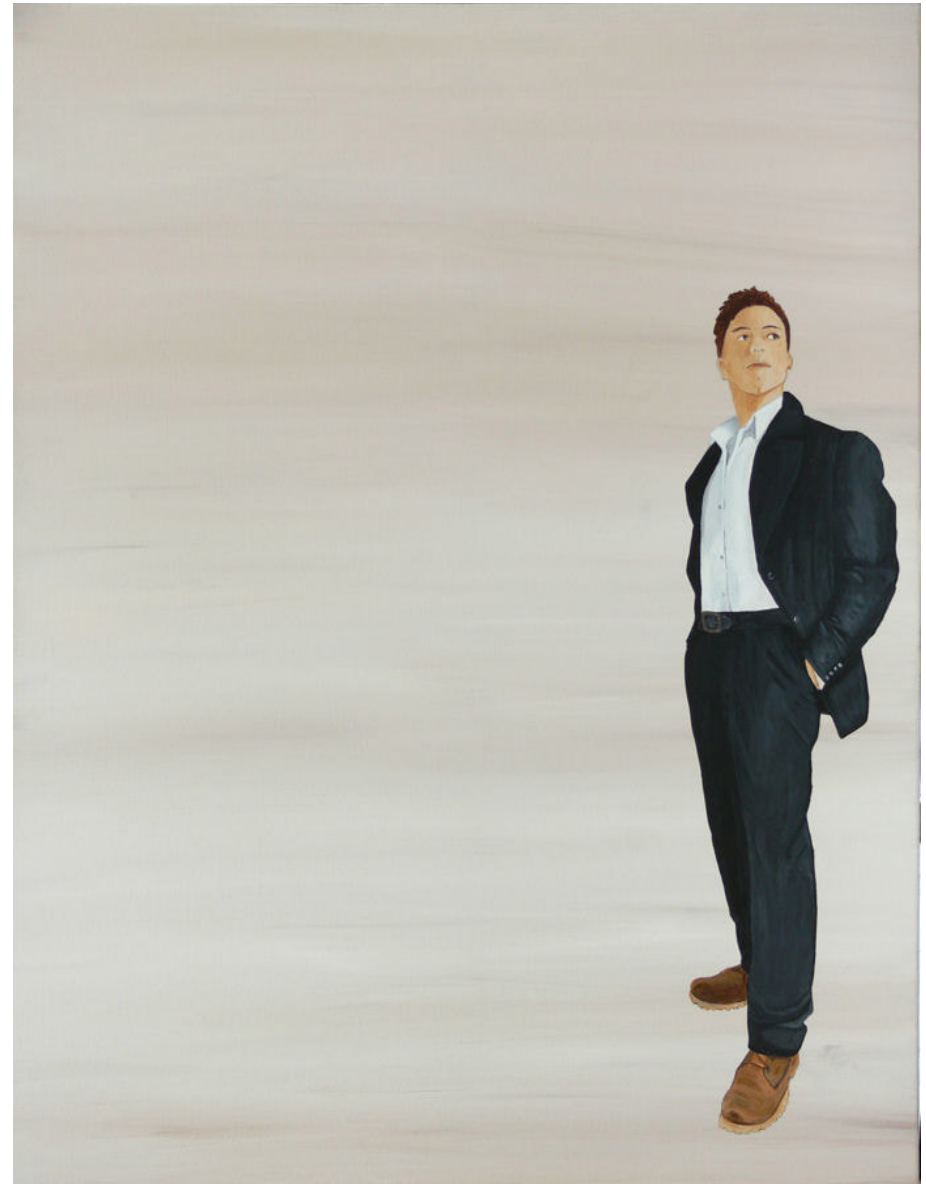
Adam er 31 år. Han er en levestand med store armbevægelser og et stort forbrug, der sælger kunst fra sit eget galleri. Han elsker sit job, og han er dygtig til det. Adam bor i et lejet rækkehus i udkanten af Roskilde sammen med sin 14-årige datter, Emma.

Jeg vågner. Kommer langsomt til mig selv. Jeg er hjemme. Der ligger en joint på natbordet, som jeg intet husker om at have røget. Det må have været en vild aften i byen i går. Jeg er heldigvis alene.

Adam har en del af disse udfald. Sorte huller i hukommelsen, hvor han ikke aner, hvor længe, han har været væk, eller hvad han har lavet. Han tåler åbenlyst alkohol dårligere, end da han var yngre.

Der står Red Bulls i køleskabet. Hvorfor fanden køber Emma så mange ad gangen? Jeg bunder en enkelt. Tjekker min telefon og ser, der står en kunde og venter ved galleriet. Det er en aftale, jeg har glemt, og det giver et sug i maven af angst. Hvor VAR jeg i aftes? Har nogen kommet noget i min drink? Kunden skal se på et nyt billede af kunstneren No. Og er klar til at betale, hvad det er værd. Jeg tekster: 'Sorry. Kom til at dobbeltbooke. Frokost på Lametta? Jeg giver!'

Adams galleri er kun åbent efter aftale. Han elsker alt ved sit fag: Frokosterne, kundeplejen, at finde de nye talenter, at tale om kunst med anmelderne. Han maler også selv en smule og har atelier i gæsteværelset. Men kun for hyggens skyld.



Jeg stirrer på Nos signatur i hjørnet, og et øjeblik fryser mit blod til is, for jeg husker intet om at have købt dette maleri. Men så glemmer jeg alt andet end selve værket, der suger mig til sig. Kompositionen. Følsomheden. Den kompromisløse streg. Jeg MÅ møde denne No en dag. Se mennesket bag så massivt et talent. Men måske er det bedre at lade være? Måske bliver jeg bare skuffet? Måske er vi slet ikke så beslægtede, som lærredet lover.

På det seneste er Adam nogle gange vågnet med samme kvinde i sin seng. Hun hedder Frida og er skulptør. Hun påstår også, hun har hed og passioneret sex med Adam, men det må være, mens han sover, for han husker intet. Han aner heller ikke, hvorfor han bliver ved med at tage hende med hjem i sine branderter, og han er ved at blive ret paranoid over denne kvinde. Men han vil på den anden side gerne sælge hendes kunst.

Emma

For mange år siden kom Adam til at lave et barn. Det var bare et af hans mange tilfældige erobringer, men moderen døde efter et par år og efterlod ham Emma, som nu er 14. De bor sammen, men Emma elsker ham ikke, og selvom han elsker Emma højere end noget andet, kan han ikke finde ud af at gøre det ordentligt. Han køber ting, hun ikke bliver glad for. Smykker, tøj, makeup. Han ville aldrig selv have valgt at få et barn, og hun ser på ham på en mærkelig måde, når han siger, hun skal kalde ham Adam.

Alt er nemmere, når de ikke er sammen. Så føler han ikke hullet i hjertet fra hendes gennemborende øjne. Hun er hans ansvar, men Adam vil ikke være ansvarlig for nogen. Han brugte fucking kondom! I hemmelighed har Adam løbende lagt penge fra billedsalg til side i en krukke i atelieret.

Han vil sende sin datter på en god kostskole i Schweiz. Et sted, hvor hun kan have det godt ... og han slipper for hendes irriterende blikke. Han har endnu ikke sagt det til hende (og det er kun dig, der spiller Adam, der kender til disse 250.000 kr.).

At spille Adam

Adam er vant til at klare sig selv. Han er en selfmade man med stort M, der flygter fra sine problemer gennem latter, nydelse, luksus og oplevelser. Adam er meget i sit hoved og meget lidt i sin krop, som han har et mildest talt kompliceret forhold til. Han er en storflirtende type, der sjældent har sex.

Adam er en mester i fortrængning, efterrationalisering og bortforklaring og har meget svært ved at se, at noget som helst kan være hans egen skyld.

Adam tror selv, at han er Emmas far. Han tror, Emmas mor er død. Og hvordan bearbejder han i øvrigt, at han helt igennem tænker sig som biologisk mand, men måske i løbet af scenariet indser, at han har en kvindes krop?

Det kan godt være, Adams største ønske lige nu er, at få Emma overbevist om, hun skal på kostskole, men måske ville det at indse kompleksiteten om sig selv og sit køn – både det biologiske og det kulturelle – være bedre for ham at bruge kræfter på.

ADAM

(Uddeles mellem scene 3 og scene 4)

Inspiration til Adams holdning til de andre personligheder

Margrethe: Det kvindemenneske er på en gang et imponerende og skræmmende studie i både kontrol og selvhad. Adam kan næsten ikke holde ud at se, hvor krampagtig Margrethe er. Hendes malerier afspejler det alt for tydeligt. Han får lyst til at ruske hende, ødelægge hendes planer og melde hende til et kursus i abstrakt installationskunst, når han har kontrollen over kroppen. Live a little, woman!!

No: Den nonbinære No er det barn, Adam burde have haft i stedet for Emma. De har mange ting til fælles. No er både begavet og sensitiv og har et enormt talent for kunst. Adam har forståelse for, at No selvmedicinerer sig med joints og Red Bulls, for det koster at have den slags evner. Han vil gøre meget for at holde dem i balance. Nos billeder vil have en plads i verden lang tid efter, de alle er døde. Måske er det vigtigere end alt andet ...?

Elise: Adam ville uden tvivl flirte med Elise, hvis han mødte hende til en reception. Han ville også lynhurtigt trække følehornene til sig igen, for hun er så meget krop og sanselighed, at han faktisk godt kan blive en smule bange for hende. Hun er for meget. Alt for meget. Og hvordan hænger det sammen, at hun siger, hun er Emmas mor ... så må han jo ... er det derfor, hun virker skræmmende?

NO

Emmas fortrolige ven

No (udtales, så det rimer på 'Bo') er 15 år gammel, nonbinær, aseksuel og foretrækker pronominerne 'de' og 'dem'. De går ikke i skole, men bruger det meste af dagen på at forbedre sin maleteknik i det rækkehus ved Roskilde, som de deler med deres bedste veninde, den 14-årige Emma.

Det kribler under huden. Det er, som om 1000 stemmer hvisker inde i min krop, men jeg kan ikke høre, hvad de siger, og jeg ved ikke, hvem de er. Men de er der alligevel. Hele tiden. De lytter. Og jeg er ved at blive vanvittig. Andre mennesker har det ikke sådan. Emma er alene i en rolig krop. Andre mennesker vågner ikke op om mandagen og kan ikke huske, hvad de har lavet de seneste 14 dage. Hvorfor fuck er det sådan for mig? Hvad fanden er der sket?

No er begyndt at samle brikkerne til et stort og voldsomt puslespil. De har en stærk mistanke om, at de selv kun er en af flere personligheder, der bebod denne krop. Når de kigger i spejlet, ser de stadig sig selv. En androgyn teenager, tynd og benet med grydeklippet hår og stålbriller. Men det er, som om noget andet, er begyndt at lure inde bag ved. Noget andet ... eller nogen anden. Og det er ekstremt skræmmende.

Jeg går ind i atelieret og tager et break. Hele mit system får ro, så snart penslen rører lærredet. I dag eksperimenterer jeg med olie og sandpapir. To ingredienser, der når hinanden, som min angst for verden, der møder min glæde over at have min sjælesøster Emma i mit liv. Så opdager jeg pludselig, at mit store maleri er væk! Det, jeg malede i sidste uge? Nogen har taget det ... smidt det ud!?! Nogen andre end mig! Er der nogen, der bryder ind om natten? Er jeg ved at blive sindssyg?

Huset er hyggeligt, og de er kun de to. No og Emma. Der, hvor andre ville have et børneværelse, har de maling, lærred og pensler. Der er en masse billeder, der er malet af andre. Alle mulige stilarter. No aner ikke, hvor de kommer fra.



"Vil du have?" Jeg tager et hvæs af jointen og rækker den til Emma. Hun ryster på hovedet, næsten med afsky, og vi rykker sammen på hendes sovesofa med pizza og Netflix og en dyne over os. Lige nu kan livet ikke blive bedre.

"Skal vi spille Playstation?" spørger jeg, da serien er færdig.

"Jeg skal jo op og i skole. Og til træning?" Hun skæver til klokken. Den er 2 om natten.

"Skidt da med det," siger jeg. Skubber til hende. "Du er for klog til skole. Og du siger selv, du er træet af at træne. Tag nu bare en pjækker." Og så tænder jeg for maskinen. "Det er så hyggeligt herinde på dit værelse!"

No har taget en maraton på YouTube og resten af internettet og ved nu virkelig meget om alle mulige diagnoser, syndromer og psykiske sygdomme. De er nu kommet frem til, at de som ventet lider af 'generaliseret angst', men formentlig også den meget sjældnere 'dissociativ identitetsforstyrrelse', der også kendes som personlighedsspaltning. Det forklarer paranoiaen over aldrig at være alene. Det forklarer de sære fornemmelser, hullerne i hukommelsen, der somme tider kan strække sig over flere dage, og det forklarer, hvorfor Emma siger, de så tit skifter holdning. Det hele giver mening. Det trigger stadig deres angst ... dels, fordi det er en fucked up situation, hvis de har ret. Og dels, fordi den slags sker, fordi man har været udsat for noget som barn, der var så slemt, man helt bogstaveligt ikke kan være i sig selv for smerten. Men hvad er der sket? Og er den, der gjorde det, stadig et sted derude og husker alt det, No selv har glemt? Det er måske på tide at vove sig ud i verden og tale med en psykolog?

At spille No

No er en klog, eftertænsksom teenager, der lider af social angst. De tør godt komme ud, men de vil meget, meget hellere blive hjemme i hulen. No kunne sagtens leve hele sit liv i det rummelige rækkehus sammen med Emma og leve af take away, der bare bliver sat på trappestenen, mens de to hygger sig med serier og internet.

No har endnu ikke fortalt Emma om sin mistanke om personlighedsspaltning. Tankerne om den frygtelige diagnose og det bagvedliggende traume har gjort dem meget bekymrede for, hvad der kan ske med Emma, når hun er ude i verden uden Nos beskyttelse.

No ryger pot og drikker Red Bull som en form for selvmedicinering. No bliver ikke skingrende skæv af at ryge, men bliver derimod mere rolig og fokuseret.

No er ét stort paradoks. Du kan vælge at spille dem ligetil som en nonbinær teenager med generel, men ikke invaliderende angst. Men hvis du har lyst, kan du også få meget ud af, at bringe deres modsætninger i spil. No er den af karaktererne, der afviger mest fra karakterernes biologiske krop. De ser sig selv i spejlet som en 15-årig nonbinær med grydehår og briller og ikke som en 34-årig kvinde med skulderlangt hår. Sådan har det altid været. No bliver hverken yngre eller ældre. Vil dette ændre sig i løbet af scenariet, og hvordan vil det så påvirke Nos syn på sig selv? Kan No give langsomt slip på den alder, de er fanget i og lade sig selv blive voksen? Finde ud af, hvad de vil med deres liv og deres kunstneriske talent?

Emma

Emma har tidligere været som en lillesøster for No, som det var virkelig irriterende at passe, men nu er Emma blevet ældre. De er nærmest jævnaldrende og hinandens fortrolige. No ELSKER Emma. De aner ikke, hvad de ville gøre uden hende.

Der er enkelte ting, de ikke taler om. No ved for eksempel ikke, hvorfor de deler hus med Emma. Eller hvorfor ingen af dem har forældre. Eller hvorfor der ikke kommer nogle voksne fra kommunen og blander sig. Det gør heller ikke noget, for de har hinanden. Og så længe de holder lav profil, ser det ud til at gå.

No kan se, Emma er ved at blive stor og begynde at søge ud i verden blandt andre mennesker. Derfor er de begyndt at lægge pres på, for at de to bliver rigtige roommates – altså at No flytter ind på Emmas værelse.

NO

(Uddeles mellem scene 3 og scene 4)

Forslag til Nos holdning til de andre personligheder

Margrethe: Margrethe er analytisk og klog og kompromisløs, og hun bærer mange store byrder på sine skuldre for dem alle sammen. I Nos verden er Margrethe det tætteste, kroppen har på en leder, og No selv har på en mor.

Elise: Elise er for meget. For voldsom, for farverig, for frembrusende. Hun giver No åndenød og trang til at forsvare og forklare sig selv. Hvis Elise var alene med Emma, ville de ende på gaden på en uge. Elise er farlig i diskussioner, fordi hun har en trumf i ærmet. Det er hende, der husker at have født Emma.

Adam: No har aldrig før mødt et menneske, der tror på dem på samme måde, som Adam gør. De mærker hans respekt for deres malerier og føler et lillebitte håb. Måske er der en fremtid. Måske kan No forsørge Emma og sig selv gennem deres kunst ved hjælp af Adam. Han gør dem næsten en lille smule modig. Adam sørger for, at kroppen får sine ambitioner om et almindeligt liv opfyldt.

EMMA

Pils datter

Emma er den vigtigste biperson i scenariet. Hun er Pils teenagedatter, og alle fire spillere tager hendes rolle på skift. I første akt vil spillederen beslutte, hvem der spiller Emma i de enkelte scener. Når I senere i scenariet kender Emma bedre, bestemmer I selv, hvem der spiller hende i de enkelte scener.

Emma er overraskende velfungerende i betragtning af, hvad hun har været igennem. Hele hendes liv har hendes mor været stærkt ustabil og skiftet holdning, navn og temperament, uden Emma har kunnet se et mønster. Emma har et komplekst indre liv og drømmer om at få et stabilt menneske i sin tilværelse. Allerhelst en far (for 'en mor' er tydeligvis ikke spor stabil).

I dag er Emma 14 år og er måske blevet lidt for selvstændig og er blevet moden lidt for tidligt, men hun er stadig teenager. Fyldt med drama og følelser. Emma kan ikke rigtig sætte ord på sin mors spaltninger. Hun reagerer blot i nuet. Husk derfor, at du altid sidder overfor din mor, selvom hun vil kaldes forskellige navne, når du spiller Emma.

Personlighedstræk

- ◆ Følsom
- ◆ Godtroende
- ◆ Vagtsom (aflæser detaljer)
- ◆ Detaljeorienteret
- ◆ En anelse trodsig (ikke rebelsk)
- ◆ Spørgende

EMMA

Pils datter

Emma er den vigtigste biperson i scenariet. Hun er Pils teenagedatter, og alle fire spillere tager hendes rolle på skift. I første akt vil spillederen beslutte, hvem der spiller Emma i de enkelte scener. Når I senere i scenariet kender Emma bedre, bestemmer I selv, hvem der spiller hende i de enkelte scener.

Emma er overraskende velfungerende i betragtning af, hvad hun har været igennem. Hele hendes liv har hendes mor været stærkt ustabil og skiftet holdning, navn og temperament, uden Emma har kunnet se et mønster. Emma har et komplekst indre liv og drømmer om at få et stabilt menneske i sin tilværelse. Allerhelst en far (for 'en mor' er tydeligvis ikke spor stabil).

I dag er Emma 14 år og er måske blevet lidt for selvstændig og er blevet moden lidt for tidligt, men hun er stadig teenager. Fyldt med drama og følelser. Emma kan ikke rigtig sætte ord på sin mors spaltninger. Hun reagerer blot i nuet. Husk derfor, at du altid sidder overfor din mor, selvom hun vil kaldes forskellige navne, når du spiller Emma.

Personlighedstræk

- ◆ Følsom
- ◆ Godtroende
- ◆ Vagtsom (aflæser detaljer)
- ◆ Detaljeorienteret
- ◆ En anelse trodsig (ikke rebelsk)
- ◆ Spørgende

EMMA

Pils datter

Emma er den vigtigste biperson i scenariet. Hun er Pils teenagedatter, og alle fire spillere tager hendes rolle på skift. I første akt vil spillederen beslutte, hvem der spiller Emma i de enkelte scener. Når I senere i scenariet kender Emma bedre, bestemmer I selv, hvem der spiller hende i de enkelte scener.

Emma er overraskende velfungerende i betragtning af, hvad hun har været igennem. Hele hendes liv har hendes mor været stærkt ustabil og skiftet holdning, navn og temperament, uden Emma har kunnet se et mønster. Emma har et komplekst indre liv og drømmer om at få et stabilt menneske i sin tilværelse. Allerhelst en far (for 'en mor' er tydeligvis ikke spor stabil).

I dag er Emma 14 år og er måske blevet lidt for selvstændig og er blevet moden lidt for tidligt, men hun er stadig teenager. Fyldt med drama og følelser. Emma kan ikke rigtig sætte ord på sin mors spaltninger. Hun reagerer blot i nuet. Husk derfor, at du altid sidder overfor din mor, selvom hun vil kaldes forskellige navne, når du spiller Emma.

Personlighedstræk

- ◆ Følsom
- ◆ Godtroende
- ◆ Vagtsom (aflæser detaljer)
- ◆ Detaljeorienteret
- ◆ En anelse trodsig (ikke rebelsk)
- ◆ Spørgende

EMMA

Pils datter

Emma er den vigtigste biperson i scenariet. Hun er Pils teenagedatter, og alle fire spillere tager hendes rolle på skift. I første akt vil spillederen beslutte, hvem der spiller Emma i de enkelte scener. Når I senere i scenariet kender Emma bedre, bestemmer I selv, hvem der spiller hende i de enkelte scener.

Emma er overraskende velfungerende i betragtning af, hvad hun har været igennem. Hele hendes liv har hendes mor været stærkt ustabil og skiftet holdning, navn og temperament, uden Emma har kunnet se et mønster. Emma har et komplekst indre liv og drømmer om at få et stabilt menneske i sin tilværelse. Allerhelst en far (for 'en mor' er tydeligvis ikke spor stabil).

I dag er Emma 14 år og er måske blevet lidt for selvstændig og er blevet moden lidt for tidligt, men hun er stadig teenager. Fyldt med drama og følelser. Emma kan ikke rigtig sætte ord på sin mors spaltninger. Hun reagerer blot i nuet. Husk derfor, at du altid sidder overfor din mor, selvom hun vil kaldes forskellige navne, når du spiller Emma.

Personlighedstræk

- ◆ Følsom
- ◆ Godtroende
- ◆ Vagtsom (aflæser detaljer)
- ◆ Detaljeorienteret
- ◆ En anelse trodsig (ikke rebelsk)
- ◆ Spørgende