

# KVINDEN DER VAR

**NÅR DU ER SPILLEDER**  
**VEJLEDNING**

# KVINDEN DER VAR

Når personen til venstre for dig sætter en minde-scene, er du spilleder.

Husk hele tiden at holde scenens oplæg for øje. Vi er i gang med at lære om en vigtig begivenhed i forholdet til Hende.

Husk, at Hun altid skal være med i scenen – i det mindste noget af tiden.

## DE ANDRE ROLLER OG BIPERSONER

Spilleren er kommet med et oplæg, som du skal arbejde med. Du bruger oplægget til at beskrive stedet, og hvem, der er til stede. Du kan udele biroller til de andre spillere eller du kan lade de andre spilleres roller optræde i scenen.

Introducér kun de personer, som vil hjælpe scenen videre. Der er ikke altid behov for flere personer, og nogen gange er de personer, som er i scenen måske i vejen. Hvis en biperson ikke passer ind i scenen, så hjælp til at fortælle personen ud af scenen igen. Måske ringers hans telefon? Måske kalder hans kone på ham? Måske har hun glemt en vigtig aftale? Måske falder hun i søvn igen?

## TID OG STED

I oplægget har du rammerne for hvor scenariet udspiller sig. Det er nu din opgave at bringe dem til live. Præsenter omgivelserne både før scenen rigtig går i gang, men også undervejs, hvis der er nogle passende elementer at trække ind i scenen.

Hvad sker der omkring personerne? Hvordan er vejret? Hvilke lyde og lugte er der? Hvem er til stede? Hvad sker der ved arrangementet?

## Handlingen

Hvis en scene trækker i langdrag, kan du enten runde scenen af, eller skubbe på handlingen.

### At skubbe på handlingen:

- Bed en spiller fortælle hvilke tanker, der går gennem hans rolles hoved. Stil ledende spørgsmål, hvis din medspiller er gået helt i stå.
- Introducér en biperson, som skubber konflikten i den rigtige retning, f.eks. dukker en fordrukken bølge op, som vil i lag med Hende, eller en veninde er blevet syg af at drikke for meget.
- Skub handlingen frem i tid, fortæl f.eks. at sådan fortsatte de i 30 minutter eller to dage eller hvad der nu er passende, og genstart handlingen, men nu i en skarpere situation end tidligere, evt. ved at introducere en begivenhed, der forværrer situationen.

### Afslutning på scenen

Det er din opgave at afslutte scenen. Du afslutter scenen med ordene: "Og sådan mindes disse begivenheder". Derefter er I alle tilbage i nutiden, hvor jeres karakterer sidder og mindes.

Nogle scener slutter helt naturligt. Der afrunder du scenen med afslutningsordene.

Andre scener trækker i langdrag. Der skubber du til handlingen, eller runder scenen af og derefter udtaler afslutningsordene.

Atter andre scener egner sig godt til et pludseligt cut. Hvis der er et sted, hvor det synes passende at afrunde en scene med en cliffhanger, så kan du gøre det. Hvis dine medspillere dog fortsat ønsker at spille scenen, fordi de ikke mener, at de er helt færdige, så giv dem muligheden for at runde scenen af på anden vis.

# KVINDEN DER VAR

## NÅR DU ER SPILLEDER

Din opgave er at sikre at mindescenen bliver bedst muligt efter det oplæg din medspiller er kommet med.

Du må ikke selv optræde i scenen, hverken med din egen rolle eller med en biperson.

### Brug scenesætterens oplæg:

- Beskriv omgivelserne – hvor, hvornår, hvad sker der?
- Introducér bipersoner – nogen er måske til stede fra begyndelsen, nogen kommer til undervejs.
- Begivenheder – sker der noget undervejs?

### Scenen trækker i langdrag

- Bed en af personerne om at føre en indre monolog, der handler om de følelser, der er i scenen.
- Introducér en biperson, hvis person og opførsel afspejler scenens problematik.
- Introducér en begivenhed, der skubber handlingen videre.
- Hvis en diskussion går i ring: skub handlingen frem i tid, og genstart scenen, som om diskussionen havde kørt videre i 1 time eller i to dage, og sæt scenen skarpere end før.

### Scenens slutning

Scener afslutter altid med, at du siger: Og sådan mindes disse begivenheder

- Den slutter naturligt. Afrund scenen med slutordene.
- Afslut scenen med en cliffhanger. Skær scenen ved et godt dramatisk punkt.
- Afslut scenen, når nogen får det sidste ord i en samtale.
- Hvis scenen trækker i langdrag, så afslut scenen.