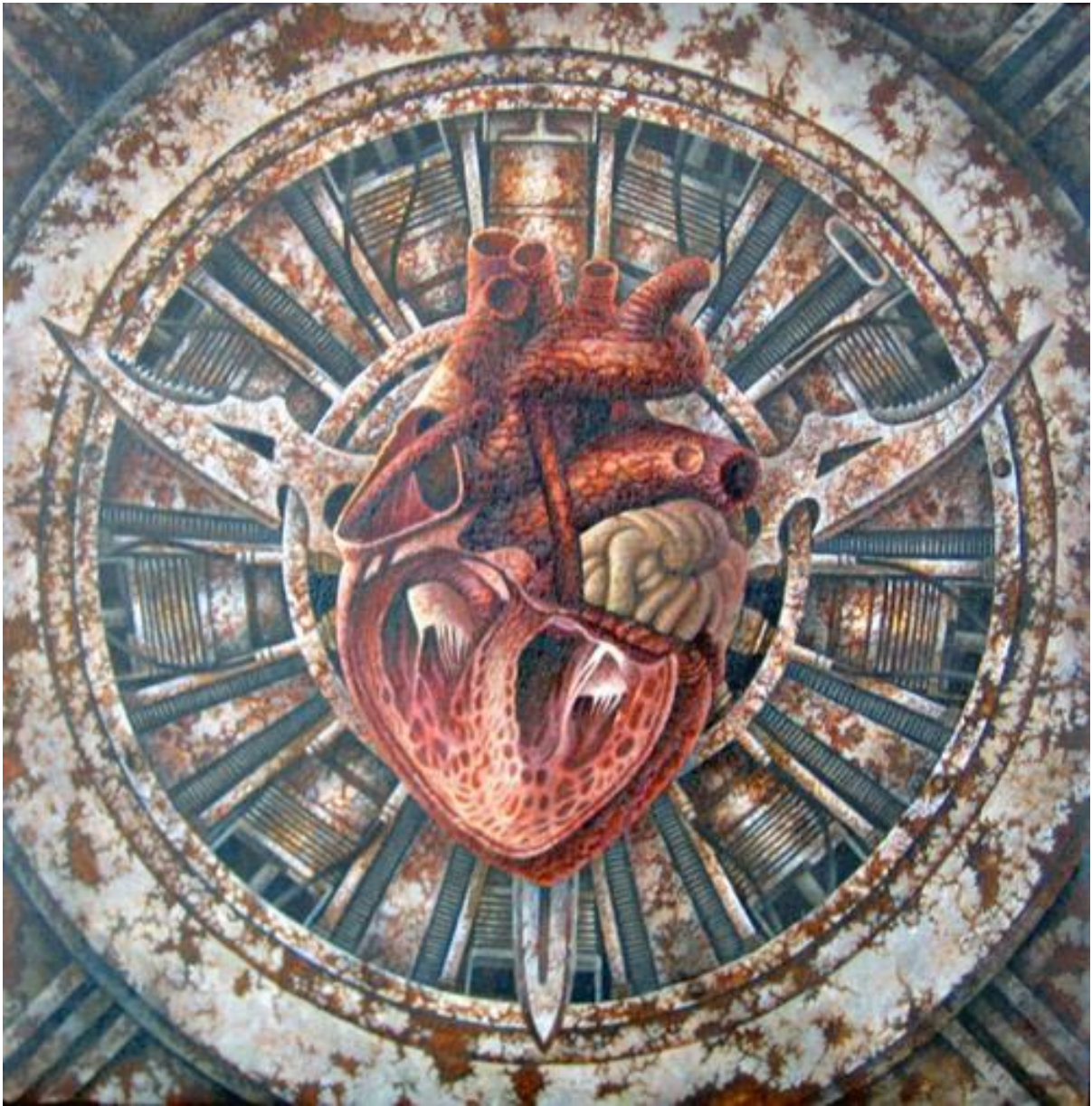


Of Hearts of Metal



Forord

...". Han lod det sidste ord klinge ud over publikummet. Langsomt bukkede han sig, for at modtage deres hyldest. Stilhed. Mere stilhed. Og så, som en bølge gennem folkemængden, lyden af fødder der flytter sig utålmodigt, mumlen i krogene og ... et fnis?

"Hrm, ja" siger konferencieren, "kan vi få den næste deltager på scenen?"

En ægte kunstner genkendes sjældent af sin samtid, hvis nogensinde. For en dødsmetal-poet er det næsten umuligt bare at blive nogenlunde accepteret som kunstner af sin omverden. Men kan dødsmetal overhovedet forenes med almen accept? Kan man finde kærligheden, og stadig skrive dødsmetal?

Et Hjerte af Metal er baseret på Richard Wagners opera Tannhäuser, der handler om en ung kunstner splittet mellem sine egne behov og omgivelsernes krav. Det er den evigtgyldige kamp mellem den ægte og den kommercielle kunst, mellem den ægte og den kødelige kærlighed, og om måske at opnå en balance mellem dem alle.

Spillerne arbejder sammen om at skabe fortællingen om en kunstners vej til selvforståelse, accept, eller måske bare desillusionering. Gennem scenariet kommer spillerne til at spille alle de involverede roller, så der stilles krav til spillernes indlevelse, kreativitet og omstillingsevne. Selvom scenariets musikalske tema er metal, behøver spilleren ikke at have noget særligt forudgående kendskab til genren.

Spilletid: ca. 4 timer

Antal spillere: 4 + 1 spilleleder

Genre: Opera-scenarie; få, enkeltstående scener, hvor store følelser gennemleves og alle muligheder afprøves. Ingen krav om sangstemme eller andre musikalske evner.

Spillertype: Som spiller kan du lide at afsøge en fortællings muligheder gennem samspil og modspil med dine medspillere.

Spilledertype: Spillelederen har dirigentens rolle; du binder scenerne sammen og hjælper spillerne med at finde alle scenariets nuancer.

Introduktion.....	1
Tema.....	1
Et opera-scenarie	1
Spilteknik.....	2
Musikken i scenariet.....	2
Hvad er metalpoesi?.....	2
Kort synopsis	3
Til spillederen	4
En metal-opera.....	4
Spilmekanik	5
Rollerne	7
Musikken	7
Før spillet startes.....	8
Uforudsete hændelser.....	8
Ouverturen	9
Akt 1	13
Intermezzo 1	17
Akt 2	19
Intermezzo 2	23
Akt 3	25
Epilog.....	29
Bilag.....	30
Playlister	30
Roller.....	30
Program.....	30
Bilag 1: Playlister.....	31
Bilag 2: Roller.....	38
Bilag 3: Program.....	48



Kontaktinfo:

Sigrid Svane

annasigrid@gmail.com

tlf 51 32 16 08

Illustrationer

Kristian Wåhlin, Toshihito Egawa, Luis Royo,
Season Zero, Craww

Tak til

Morten Greis, Tobias Bindstlet, Tim Slumstrup
Nielsen, Anders Labich, Klaus Meier,
Kristoffer Rudkjær, Fastavals
scenarierkrivningskonkurrence anno 2010,
playtesterne

Introduktion

Den unge dødsmetal-poet Granhøj kæmper med at slå igennem, da Hulda, en ægte muse, tager ham under sin vinge. Granhøj bliver en bedre digter, men den hårde dødsmetal er ikke en genre der sikrer ham mange fans. Han står splittet mellem sin poesi, ønsket om berømmelse, og den spirende kærlighed til Lizzie. Granhøjs ven, Wolf, har mere succes med sin episke emo-stil, og han bliver en rival til både publikums gunst og Lizzies kærlighed. Til sidst tvinges Granhøj til at vælge mellem kunsten, berømmelsen, og kærligheden.

Tema

Scenariet er baseret på Richard Wagners opera Tannhäuser, der handler om en kunstner splittet mellem sine egne behov og omgivelsernes krav. Det er kampen mellem den ægte og den kommercielle kunst, mellem den ægte og den kødelige kærlighed, og om måske at opnå en balance mellem dem alle. Spillerne arbejder sammen om at skabe fortællingen om en ung mands vej til selvforståelse, accept, eller måske bare desillusionering. I begyndelsen spiller de bogstaveligt talt hans forskellige sider, mens de senere manifesterer sig i forskellige personer, der forsøger at påvirke ham i hver deres retning.

Det er væsentligt, at der ikke noget rigtigt eller forkert i denne historie. Hvad vi definerer som ægte kunst er utroligt subjektivt og ofte afhængigt af situationen. Målet med scenariet er alene at alle spillerne føler konflikten mellem menneskets inderste behov; de sociale, personlige og fysiske. Hvis de i processen bliver udfordret til at redefinere deres egne overbevisninger om kunst, så er det kun en sidebonus.

Wiki: Opera

Opera er en kunstform i hvilken sangere og musikere opfører et dramatisk værk, som er en kombination af tekst, sang og instrumentalmusik. Teksten kan være reciteret, i arier, som duoer, trioer, etc., eller korstykker.

Et opera-scenarie

Et Hjerte af Metal er et opera-scenarie. Det betyder ikke at der skal synges, men at der gennem ganske få scener udtrykkes et væld af følelser og tvivl om beslutninger. I opera-genren kan en heltinde sagtens synge i en halv times tid om hvorvidt hun skal mødes med sin hemmelige bejler eller ej. I dette scenarie søges den samme fornemmelse af vægelsind, indre konflikt og store følelser, ved at hver scene gentages et antal gange, med skiftende spillere i de forskellige roller.

Scenariet er en fælles fortælling, hvor alle spillerne kommer til at spille alle karakterer, og de store følelser og indre konflikter væves dermed sammen til en helhed. Der bruges forskellige spilstile, for både at kunne sætte fokus på de store linjer og det personlige karakter-samspil. Nogle scener køres i ren fortællestil, mens der i andre scener spilles semi-live med mono- og dialoger.

Wiki: Metal-musikken

Blandt ofte brugte temaer i heavy metal-tekster er sex, vold, fantasi og det okkulte. Heavy metal sange har ofte fremmedartede, fantasiinspirerede sangtekster. Andre baserer deres tekster på krig, atomkrig, miljøproblemer og politisk eller religiøs propaganda. Døden er et dominerende tema i heavy metal og er ofte til stede i sangteksterne.

Spilleteknik

Der arbejdes med ganske få scener, som gentages til konflikterne er udspillet og en balance eller beslutning er opnået.

Der lægges op til, at spillerne og spillelederen i fællesskab afsøger alle mulighederne i en scene, ved at spille den igennem gentagne gange. Spillelederen vurderer, hvornår scenens mål er nået, og samtidig gennemspillet så meget at spillerne har fået nuancerne med. Man kan tage scenen helt om, og "slette" viden fra tidligere gennemspilninger, eller lade spillerne bygge ovenpå de tidligere gennemspilninger.

Ved gentagelse af scenen har spillelederen endvidere muligheden for at lade rollerne rotere, altså at lade spillerne bytte roller. Det giver spillerne indsigt i alle aspekter af konflikterne, og ved at have overvejelserne fra én karakter med til den næste, giver det også en gradvist mere nuanceret diskussion karaktererne imellem.

Musikken i scenariet

Wagner lagde oprindeligt i operaen meget vægt på den sanselige forskel mellem scenerne, med foranderlige lydbilleder og scenografiske temaer. I scenariet opnås en lignende effekt gennem et soundtrack, der understøtter hovedpersonens forhold til sin metalpoesi, på godt og ondt. Musikken skal afspejle omgivelserne, og der bruges derfor ikke så meget reel metal, men mere rock i den bredest mulige forstand. I de fleste scener bruges genkendelige numre med et tekstunivers, der samtidig tjener til inspiration for spillerne. Undtagelsen er den allersidste scene, hvor instrumentalmusikken netop lader spillerne stå alene, uden påvirkninger udefra.

Et forslag til soundtrack kan findes i Bilag 1. Dette er ikke et absolut soundtrack, og det står frit for som spilleleder at sammensætte et tilsvarende med de medier man har til rådighed, ud fra de angivne retningslinjer.

Hvad er metalpoesi?

Metalpoesi er, ganske simpelt sagt, poesi der handler om de klassiske metal-emner; død, vold, krig, sex, lyst. Det kan både være en sangtekst eller et enkeltstående stykke tekst. Der er ingen krav til formen, hverken rim eller rytme, så længe det kan betegnes som poesi og ikke prosa. Som metalpoet er man altså ikke nødvendigvis musiker, men en digter der bruger de samme temaer, som findes i den musikalske genre.

Ligesom i metal-musikken er der mange genrer indenfor metalpoesi, og man kan således finde personer der betegner sig selv som dødsmetal-poeter, heavy-poeter, episke metalpoeter, osv. På samme måde varierer poesien også i emner og hårdhed.

kort synopsis

Ouverturen

Dødsmetal-poeten Granhøj er ved scenariets start gæst på ubestemt tid i Huldas Verden. Hulda er en rigtig muse, komplet med evnen til at inspirere og hjælpe en kunstner, og i sin egen Verden lader hun Granhøjs fantasi få frit spil. Granhøjs drifter, hans kunstneriske, lystne og tryghedssøgende sider, kæmper om kontrollen, men til sidst får hans længsel efter den virkelige verden overtaget. Hulda må acceptere en position som æterisk muse, der kun kan tale til Granhøj, men hun opgiver ham ikke.

Akt 1

Tilbage i den grå virkelighed konfronteres Granhøj med sine tidligere fiaskoer. Hans venner, Wolf og Ralf, er en konstant påmindelse, men de forsøger at overtale ham til at prøve igen. Wolf har sin egen dagsorden; han vil gerne møde den skønne Lizzie, som Granhøj ellers har datet. Hulda forsøger på bedste vis at holde Granhøj i gang, som en konstant stemme i hans hoved. Granhøj overtales til at stille op til Hell's Bells Metal Contest, den metal-poesi-konkurrence Lizzies far arrangerer.

Intermezzo 1

Forud for konkurrencen giver Hulda og Lizzie udtryk for deres inderste håb og bekymringer for Granhøj.

Akt 2

Ved metalkonkurrencen skiller Granhøj sig straks ud, hans stil passer ikke til publikum, og deres ikke til ham. Han forsøger både at lytte til Hulda og skabe noget ægte på scenen, og at gøre publikum og Lizzie glade. Det er dømt til at mislykkes. Wolf, derimod, brillerer. Lizzie bliver forvirret og skuffet, Granhøj bliver mere og mere frustreret, og Wolf føler sig ovenpå, sikker på at Lizzie nu vil lægge mærke til ham.

Intermezzo 2

Mere forvirrede end afklarede lader Hulda og Lizzie igen tankerne flyve; om de valg Granhøj skal træffe, og om de valg de hver især selv står overfor.

Akt 3

Lizzie tager Granhøj med hjem til hendes far, Herman, i et håb om at han kan få Granhøj til at ændre stil. Herman er mere interesseret i hvad Granhøj kan komme til at tjene, end i om det han laver er ægte kunst. På stamværtshuset skal Lizzie og Granhøj forholde sig til de valg de skal tage, mens Wolf gør alt for at komme imellem dem. Huldas eksistens afhænger af Granhøjs valg, og konflikterne nærmer sig klimaks.

Til spilledejen

En metal-opera

Et Hjerte af Metal forener metalpoesi og opera. For at forstå scenariets komposition, og for at kunne give den fornemmelse videre, er der både nogle begreber og idéer, der skal være på plads.

Den splittede kunstner

Selve fortællingens tema er karakterernes splittelse og de valg de skal træffe. Granhøjs splittelse ses gennem hele scenariet, i grænsefladen mellem metallens hårde macho-stil og operaens store følelser og eksistentielle spørgsmål.

De fire hovedroller, Granhøj, Hulda, Lizzie og Wolf, er både splittede på hver deres måde, skal igennem en udvikling i løbet af scenariet, og skal i sidste ende træffe et valg om deres fremtid. Især disse fires indre splittelse skal derfor tydeligt frem under hele scenariet, for at man i den samlede fortælling kan se den enkeltes udvikling.

Nuancerne afsøges ved at spillerne får lov at spille de forskellige roller gentagne gange og på skift, og spillernes meninger og påvirkninger kommer dermed direkte til at reflektere karakterernes splittelse.

Operaen i scenariet

Scenariet er, som i en opera, bygget op i akter, hvor de interessante dele af historien udspilles og fortolkes. Det betyder at der kan være sket nogle underforståede ting mellem akterne, f.eks. at Granhøj rent faktisk melder

sig til konkurrencen, eller at Lizzie beslutter at introducere Granhøj for hendes far.

Akternes start- og i nogen grad slut-punkter er også kendte, og spillerne får dem endda i det udleverede program. I opera-genren er det sjældent overraskende hvor scenen starter, eller hvor den ender, men det er fortolkningerne, følelserne og forviklingerne undervejs, der er i fokus. Den fortælling spillerne har skabt, når scenariet er slut, handler mere om de aspekter af rollerne de har fået frem end om hvordan sidste scene ender.

Arien, eller monologen, er det punkt i en opera, hvor man kan komme ind under huden på enkelte karakterer, og forstå både deres tvivl og valg. For den samme effekt er der indlagt to intermezzoer med en form for dobbelt-monolog, hvor man både får et dybere billede af Hulda og Lizzie og får sat de to kvinder i relation til hinanden.

Metal og metalpoesi

Metalpoesien er Granhøjs udtryksform, og dermed et tema i scenariet. Her er det igen vigtigt at understrege, at metalpoesi er digte med indhold svarende til metalmusikkens sangtekster. Hverken Granhøj eller Wolf er musikere, det er mere en form for genre-specifik poetry slam.

Metallen i scenariet er en udefinerbar størrelse, og afhænger meget af spillerne og deres baggrund.

Hvis spillerne er hardcore metal-fans, vil de sikkert referere til bestemte universer og på den måde inspirere og udfordre hinanden, og metallen kan så få en meget central plads i scenariet, med fare for at overdøve opera-siden.

Hvis spillerne på den anden side kun har et begrænset kendskab til metal-genren, vil der blive spillet på en idé om metal. Ouverturen vil så få en stor betydning, fordi temaerne herfra sandsynligvis er det eneste konkrete

metal for spillerne at forholde sig til. Her er faren, at Granhøj bliver en svag, vægelsindet ung mand, og at man ikke kan fornemme den vildskab der lurder under overfladen.

Derudover er metal i dette scenarie ment i bredeste forstand. I Ouverturen lægges der op til ret voldsom dødsmetal, men specielt i grupper med metal-fans kan det ved gennemspilning blive modereret af spillernes egne foretrukne genrer.



Spilmekanik

Gentagelse

Hver scene kan gentages et utal af gange, hvor der lægges vægt på forskellige aspekter af rollerne. Med gentagelse menes, at hele eller dele af hændelsesforløbet kan spilles igen, f.eks. en samtale, eller en hel scene fra deltagerne mødes til de skiller.

Ved gentagelse bygges der som udgangspunkt videre på det allerede skete; det vil sige at karaktererne f.eks. har haft den tidligere spillede samtale, hørt argumenterne, reageret på en bestemt måde, osv. Det er den måde det nuancerede billede af splittede karakterer opnås. Hvis en scene ikke virkede, eller gav et akavet eller utilfredsstillende resultat, kan den som yderste konsekvens slettes og gentages; altså mister

karaktererne deres viden om det netop spillede.

Spillelederen skal være opmærksom på ikke at afskære en udvikling i scenariet som spillerne føler er rigtig, bare fordi det ikke var forudset. At slette en scene bør egentlig kun benyttes, hvis den var decideret ødelæggende for scenariets udvikling eller rammer en blindgyde.

Fikspunkter

Selvom brugen af gentagelser er en stor del af scenariet, er der én ting der er vigtigere; spillerne skal skabe en fortælling de kan stå inde for, hele vejen. Det betyder, at de i nogle situationer vil have spillet en scene, der er så skelsættende, eller bare føles helt rigtigt, at det ville ødelægge deres

fornemmelse for historien hvis den scene slettes. Sådan en scene bør sættes som fikspunkt; et sted i scenariet som ikke kan ændres, og som man måske kan gå tilbage til og spille ud fra, men aldrig gå længere tilbage end, eller slette.

Rollerotation

Det andet betydelige værktøj i dette scenarie er rollerotation. På den måde kan alle spillere komme til at spille samtlige roller i hver scene. Dels skaber det et fælles ejerskab for fortællingen, dels udvikler det karaktererne på basis af de andre.

Ved rotation deler spillederne rollerne rundt på en ny måde; enten alle rollerne, eller enkelte. Rotation kan naturligt foregå i forbindelse med gentagelser af scener, men det kan skabe ekstra dynamik og tempo med hurtige rotationer midt i scener. Det sidste virker bedst, hvis spillerne allerede er bekendt med rollerne i scenen, og derfor ikke behøver at læse den nye rolle igennem.

Der kan være flere formål med at bytte bestemte spilleres roller. Eksempelvis, at sætte en stærk eller svag spiller i en rolle kan bringe særlige aspekter frem i rollen. Der kan skabes en helt ny drejning i en heftig diskussion, hvis spillerne pludselig har modpartens parti, eller ser diskussionen udefra. Og ikke mindst kan de tanker og følelser spilleren har med fra én rolle bringe nye nuancer frem i den næste.

Klipning

Klipningen af scenariet er altafgørende. Det er op til spillederen hvornår en scene er afsluttet, hvornår der klippes og gentages, uanset om det er for at bygge videre på eller slette det foregående, og hvad der skal gentages. Hvornår rollerne roteres er også en form for klipping, fordi de skaber en ny situation i scenen. På samme måde er det

også klipping at styre hvilken af Granhøjs sider der har overtaget i Ouverturen.

Uanset hvilken type klipping, er det vigtigt at der skabes en inspirerende overgang. Det kan være ved at fastholde scenen med en ny side af Granhøj i kontrol, ikke kun i ouverturen. Det kan også være at lade den sidste sætning eller det sidste ord være oplægget i den nye scene, eller noget helt andet.

Det kan være fristende at sætte gang i en scene med hurtig klipping og hurtige rollerotationer. Det kan også nogle gange være en god idé, men det virker kun som modpol til perioder, hvor spillerne får lov til at tage en hel scene ud i ét, og føre en samtale til ende i deres rolle. De første par gange en scene spilles kan med fordel være dem, der gives god tid, og så kan tempoet sættes op når spillerne er blevet bekendt med rollerne.

Musen

Huldas position i scenariet er ganske særlig. Først og fremmest er hun en ægte muse, et overjordisk væsen, og altså en personlighed i sig selv. Samtidig har hun, ved at påtage sig at inspirere Granhøj, bundet sin sjæl og sit liv til hans kunstnerkarriere.

I store dele af scenariet er Hulda kun en stemme i Granhøjs hoved, men det gør hende langt fra magtesløs. Ved at time hvad hun siger til ham, kan hun få ham til at tabe tråden i en samtale eller et digt, hun kan genere ham nok til at han svarer tilbage, til de omkringværendes forundring, eller hun kan som en strøm af ord og inspiration overvælde ham i en sådan grad, at han ikke kan gøre andet end at forsøge at følge med, og sige det hun siger videre.

Spillerne vil sandsynligvis agere Hulda meget forskelligt, men hvis hun fremstår svag, kan spillederen opfordre til at der spilles på noget

af det nævnte, evt. kombineret med en mere fysisk kontakt til Granhøj, f.eks. at lægge hænderne på hans skuldre.

Rollenne

Alle rollerne er splittet, og ender med at skulle foretage et valg. Det er tydeligst hos Granhøj, hvor spillerne starter med at spille hans sider, men de andre karakterer har dem også. Hvis spillerne ikke selv lader det skinne igennem, kan spillederen bede om at få bestemte aspekter frem ved gentagelse eller efter rollerotation. For hver akt er der givet nogle forslag til nuancer, der kan komme frem for hver karakter. Det er ikke en checkliste, men det er vigtigt at det fremgår, at alle personer omkring Granhøj er lige så splittede og i tvivl, bare om andre ting. Nogle sider af karaktererne vil først blive defineret i løbet af scenariet, afhængigt af de følelser og valg spillerne tillægger dem.

For de fire hovedroller skal der ske en udvikling gennem scenerne;

Granhøj er en meget passiv personlighed ved scenariets start, der er fulgt med Hulda og senere bøjer sig for alles forventninger og tager til konkurrencen. Selv da optræder han på Huldas, Lizzies eller publikums præmisser. Men til sidst er han nødt til selv at træffe et valg, og dermed finde ud af hvem han selv er.

Hulda er overjordisk, og almægtig i sin egen verden. Da hun nægter at opgive Granhøj, og derfor må finde sig i at være i den virkelige verden, uden krop eller kræfter, er hun stadig fuld af foragt for menneskeligheden. Men da hendes eget liv trues af Granhøjs tvivl, bliver hun pludselig den sårbare og usikre.

Lizzie er ikke engang selv helt klar over hvorfor hun er forelsket i Granhøj. Det er en blanding af mystik ved den stille, indelukkede

person, og hendes egne ambitioner om at bringe en metal-kunstner frem i verden. Efterhånden finder hun ud af, at Granhøj måske alligevel ikke er den hun kan gøre berømt, ikke uden ændringer. For at kunne vælge om hun vil bakke op om ham som manager eller som kæreste, er hun nødt til at finde ud af hvad hun egentlig føler.

Wolf er til at starte med Granhøjs loyale ven, med plads til både kritik og respekt. Lizzie og konkurrencen ændrer det; dels kan Wolf ikke respektere hverken Granhøjs stil eller tvivl, og som rival til Lizzies opmærksomhed bliver han i stedet til en fjende. Fra at være den følsomme, udadvendte ven, bliver han den indebrændte, maniske ærkerival.

Biroller

Der er i akterne givet forslag til en række biroller, som spillederen kan vælge at agere for at hjælpe spillerne på vej. Det er kun tænkt som en sidste udvej, hvis spillerne ikke kan komme i gang, eller hvis det er den sidste detalje der skal til for at give en superfed oplevelse. Spillerne skal primært have lov til at fylde scenerne med de givne roller.

Musikken

Soundtracket skal sætte stemningen i hver scene, og være et underbevidst inspirerende tekstunivers. Men samtidig er scenariet selvfølgelig det, der foregår mellem spillerne. Det er derfor vigtigt at soundtracket hverken overdøver eller distraherer spillerne.

Lydniveauet kan enten konstant holdes ret lavt, eller man kan starte scenen med lidt højere musik mens spillerne læser roller, for at sætte stemningen.

Vær opmærksom på, at der er forskellige soundtracks til hhv. hjemme hos Herman og stamværtshuset i Akt 3.

Det kan virke ret distraherende, især for metal-fans, at høre musikken fra højtalere uden bas. Det er en fordel at bruge eksterne computerhøjtalere, CD-afspillere eller lign. På Fastaval 2011 vil forfatteren kontakte spillerne, og sørge for at der er en afspilningsløsning til hvert hold.

Før spillet startes

Start med at fortælle om scenariets grundidé; en metal-opera med fokus på karakterernes splittelse mellem deres ønsker og behov. Find ud af hvor bekendte spillerne er med henholdsvis opera og metal-genren, og fyld evt. på med lidt basis-information. Det er ikke et problem, hvis spillerne ikke på forhånd kender genrerne, men hvis der er "eksperter" tilstede, kan du evt. bede dem passe på med referencer, de andre spillere nok ikke kan være med på. Læg især fokus på at Granhøj *ikke* er musiker, men digter, og at det altså er et tekst-univers der er grundlaget for hans værker.

Derudover skal spillerne forberedes på teknikken. Understreg at scenariet er en fælles fortælling. Forklar at rollerne vil blive byttet rundt flere gange hver scene, og hvordan nogle scener bliver gentaget for at få nuancer med. Det er vigtigt at spillerne forstår, at en gentagelse på ingen måde betyder at de har gjort det dårligt, men er en del af scenariets opbygning. Forbered dem også på at der vil blive brugt flere slags spilteknikker (fortælling, semi-live, osv) undervejs, men vent med detaljerne til starten af hver scene.

Uforudsete hændelser

Gennem scenariet kan man forestille sig flere muligheder for afsløringer af hemmeligheder, drastiske hændelser, og alt muligt andet som kreative spillere kunne finde på. Som udgangspunkt er det fint med den slags, det er også muligheder og nuancer scenariet skal afsøge. Scenen kan gentages fra et fikspunkt, hvis hændelsen ville forhindre scenen i at nå målet, eller tages med hvis det giver en fed effekt til historien. Det kunne f.eks. være hvis Granhøj, eller Hulda gennem ham, kommer til at afsløre Huldas tilstedeværelse. Meget afhænger så af om de andre tror på ham, eller tror han er blevet skør, og om og hvordan det påvirker Lizzies forhold til ham. Der er ingen tvivl om, at den slags scener vil ændre scenariets historie væsentligt, men det er op til spilleren at vurdere om det vil være ødelæggende, eller tværtimod give fortællingen en ekstra dimension.

Dog er det synd, hvis der bruges for meget tid på afstikkere, der ikke bringer fortællingen fremad, og især i Akt 2 skal fokus være på den fortsatte konkurrence og ikke på alle mulige slettede scener.

Opretturen

Setting

Hulda ligger henslængt på en tronstol, omgivet af nøgne kroppe der æder, drikker, knepper og slås, og generelt har et orgie. Granhøj finder sig selv med hovedet på en smuk piges skød, mens hun hælder vin i munden på ham.

Orgiet strækker sig så langt øjet rækker, i uendelige variationer. Landskabet er udefinerbart, og ændrer sig nærmest mens man ser på det. Det er hverken nat eller dag, et svagt lys kommer fra alle steder på én gang, som et konstant tussmørke, der hist og her blændes af blussende bål. Forvredne skygger ses dansende mod bålens flammer, mens andre, mere obskure ting foregår i tussmørket.



Forhistorie

På dette tidspunkt i scenariet har spillerne kun meget sparsom baggrundshistorie, der spilles på rå lyster, behov, en idé om hvad en normal verden er og, ikke mindst, dødsmetal.

Scenens indhold

Granhøj er en ung heavy metal-poet, der ikke har haft så meget succes med sin karriere som han kunne have ønsket.

Ved scenens start har Granhøj været gæst/fange hos sin muse Hulda på ubestemt tid. Huldas Verden er en verden af orgier, med alt hvad man kan begære. Hvis man kan tænke på det, sker det. Som muse nyder Hulda at have absolut kontrol over det unge talent, som hun mener kun fuldt kan leve op til sit potentiale i et miljø uden restriktioner. Granhøjs Kunstneriske og Lystne sider ser denne verden som ideel, et sted med evig tilfredsstillelse, inspiration og mulighed for udfoldelse. Granhøjs Tryghedssøgende side, derimod, længes efter normalitet og noget konstant i livet.

Når orgierne har stået på længe nok, og selv inspirationen er blevet uinspirerende, får Granhøjs Tryghedssøgende side overtaget og Huldas fortryllelse brydes.

Scenens mål

Huldas formål er at få Granhøj til at være fuldstændig afhængig af den inspiration hun giver. Den Kunstneriske og den Lystne side skal udnytte alle mulighederne i Huldas Verden til at få opfyldt deres egne næsten umættelige behov. Den Tryghedssøgende side vil forsøge at komme fri, og få oprettet

en eller anden form for normalitet. Siderne er i samme fysiske krop, og deres indbyrdes kamp er ligeså meget en kamp om kontrol over det fysiske som det psykiske.

Scenen ender når spillerne løber tør for fantasi, eller den Tryghedssøgende side stopper orgiet ved at stå fast på ikke at ville mere.

Scenens formål

Scenen er ment som indbygget opvarmning; spillerne skal både gøres komfortable med det tekniske, at spille alle siderne af en scene, og med emnet metal, især den rå dødsmetal. Scenen kommer til at fungere som underforstået udtryk for Granhøjs stilart gennem hele scenariet, og inspiration til metal-konkurrencen, så det er meget væsentligt, at der kommer gang i billedsproget og de store volds- og orgiescener. Det kan virke grænseoverskridende for nogle spillere, men med rollerotation og den deraf følgende konkurrencementalitet og fælles scene-opbygning bør alle kunne inddrages.

Granhøjs personlighed og hans forhold til Hulda defineres af denne scene, både som en blanding af hans sider, men også gennem de oplevelser han har i Huldas Verden.

Hvordan scenen skal spilles

Huldas Verden kan være induceret af stoffer, druk, vanvid eller ganske enkelt være noget mytisk og overnaturligt. Der er ikke noget definitivt svar. Det er dog vigtigt at huske at Hulda er meget virkelig, en vaskeægte muse, ikke bare noget i Granhøjs hoved.

Lad spillerne få frit løb, så længe de kan komme på nye idéer til orgier/vildskab. Idéen er at Granhøj skal være så mættet af kødelige indtryk, at han ikke gider mere. Hvis spillerne ikke kan finde på nok til at det virker overbevisende, så gentag scenen. Lad eventuelt rollerne rotere ved gentagelse.

Som udgangspunkt gentages scenen ikke ved at slette; alle beskrivelser og hændelser bygger videre på de foregående. Hvis den Tryghedssøgende side allerede tidligt står meget stejlt på at ville ud i den virkelige verden, kan der klippes og gentages, evt. med et forslag om at den Trygheds-søgende side også vil forsøge at påvirke Huldas Verden.

Det er væsentligt at Granhøjs indre splittelse kommer tydeligt frem i scenen. De tre sider er i en og samme krop, og oplever de samme ting; netop når én side synes at have overtaget, og har bygget et sceneri op, tager en anden over for at rive det hele ned igen.

Teknikker, etc.

Scenen styres helt og aldeles af spillerne. Spillerne spiller Granhøjs Kunstneriske, Lystne og Tryghedssøgende sider og Hulda. Karaktererne kan ændre på verden som de vil, landskab, mennesker, hændelser osv. Alle spillerne kan få hvad som helst til at ske, bortset fra at forlade Huldass Verden. Hulda har hele tiden overblikket over alting, hun er som en gud i sin verden, og ved alt der foregår. Een gang i løbet af scenen kan Hulda tage kontrol over Granhøj for en kort periode (en handling, sætning eller lignende). Ved rotation af rollerne får den nye Hulda naturligvis samme mulighed.

Spillelederen styrer hvilken side der i øjeblikket har overtaget, altså hvem der kan styre settingen. Der kan med fordel skiftes mellem siderne på klimaks-punkter, så f.eks. den Tryghedssøgende side pludselig har kontrollen midt i et orgie, el. lign.

Netop fordi det er en slags opvarmnings-scene, kan spillelederen vælge at lade rollerne være mere flydende. Lad f.eks. spillerne læse alle rollerne før scenen sættes i gang, og skift så frit mellem spillere/roller.

Den absolut fedeste effekt opnås hvis de temaer og scener der opstår i Ouverturen bliver brugt i metal-konkurrencen. Hvis spillerne ikke allerede i løbet af denne scene har fået etableret et eller flere stærke temaer, kan det være en idé at tage en kort runde efter scenen, og høre hvilke scener spillerne især lagde mærke til.

Der regnes med ca. ½ time – 3 kvarter til denne scene.

Mulige bipersoner

Bipersoner kan være personer eller væsener i Huldas Verden. Formålet med bi-personer vil være at gøre sidernes konstruerede scener mere levende, med mere interaktion, hvis spillerne ikke selv gør det. Men husk at de altid vil være underlagt spillernes forestillinger.

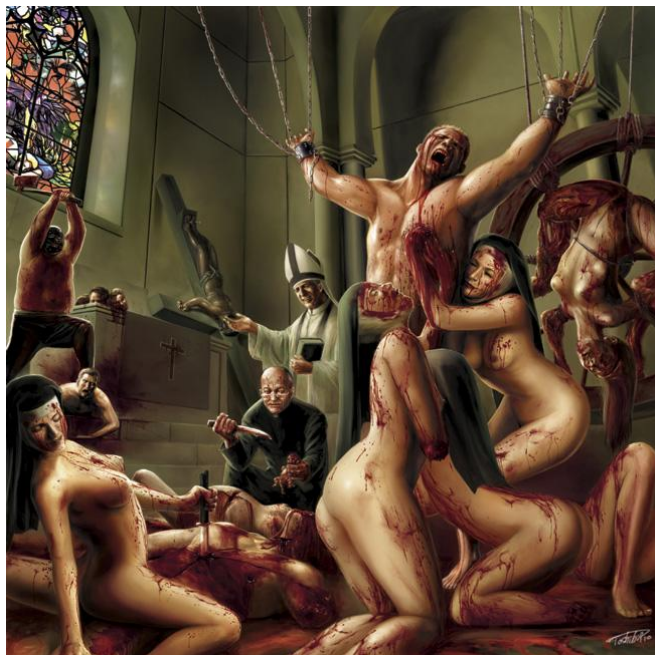
Rollernes nuancer

Hulda kan f.eks.:

- Finde på ting, når Granhøj ikke kan. Vil gerne lave total-scener, der tiltaler både den Lystne og den Kunstneriske side
- Drille Granhøj, når han ikke kan finde på noget
- Tage kontrol over Granhøj i en kort periode
- Modsig den Tryghedssøgende side (kalde ham kedelig, sige at han ingenting kan uden hende)
- Skabe scener der roser Granhøj, for at holde ham i hendes verden (groupies, fans, piger der smyger sig op ad ham, osv.)

Granhøjs Kunstneriske side kan f.eks.:

- Skabe dødsmetal-scener. Slagmarker, orgier, forrevne landskaber, industri-lignende billeder. Metal, ild, sved, blod og tårer.



- Fokusere på det visuelle og intellektuelle: det smukke/grimme, hjerteknugende, fascinerende, absurde. Vil primært være beskuer, men hvad der kan kaldes kunst er helt klart til diskussion
- Diskutere med sine andre sider, om hvis område der er vigtigst

Granhøjs Lystne side kan f.eks.:

- Skabe orgie-scener. Sex i enhver afskygning, forældelse og druk, sadisme/masochisme, stoffer. Misbrug, forbrug, perversiteter, og kropsvæsker.
- Fokusere på det kropsnære: det der kan føles, smages, lugtes og røres. Vil primært være deltager.
- Diskutere med sine andre sider, om hvis område der er vigtigst

Granhøjs Tryghedssøgende side kan f.eks.:

- Skabe scener, der giver en illusion af omgivelsernes accept, og almindelighed. Stille og rolige hverdagsscener, trivialiteter, en støttende familie, kæreste, venner.
- Diskutere med sine andre sider og Hulda, og forsøge at komme ud i den virkelige verden.

Det skal spillerne vide

- 1) Kort introduktion til scenen
Dødsmetal-poeten Granhøj er i Huldas Verden. Granhøjs sider strides om overtaget, men er bundet i samme krop, og har dermed de samme oplevelser. Hulda ægger ham, og forsøger at inspirere ham på alle måder. Scenen slutter, når Granhøj ønsker at komme tilbage til den virkelige verden. Introducer rollerne i scenen: Hulda, Granhøjs 3 sider.
- 2) Teknisk
Der spilles primært med fortællestil, hvor rollerne på tur fortæller en hændelse eller beskrivelse. Der kan også vælges dialog-form, hvor én rolle kan diskutere med en anden. Rollerne kan byttes når det virker som om spillerne er løbet tør for inspiration, men som minimum har hver spiller givet et indlæg i den nuværende rolle. Forklar hvordan Huldas Verden er et sted, deres roller kan styre og ændre som de vil, og der er altså ingen bundne omgivelser eller væsener, der ikke kan blive væk eller dukke op på et øjeblik. Bemærk også Huldas særlige evner.
- 3) Scenen sættes (se "Setting")

akt 1

Setting

Granhøj befinder sig pludselig på en stol på den lokale McDonald's, der ligger et halvt bæger slappe pommes frites og en halv-spist cheeseburger foran ham. Minderne om virkeligheden skyller pludselig over ham.

En næsten tom MacDonalds restaurant, dårlig neonbelysning og cafeteriestole.

Udenfor er det nat. Han befinder sig i en mellemstor by, hvor nattelivet primært er koncentreret om nogle få diskoteker med en tvivlsom tilgang til alders-grænser. Luften er frisk, som efter et regnskyl, og der er en naiv feststemning over de unge mennesker i gaderne.



Forhistorie

Granhøj er del af en venneflokk, for hvem metalpoesien og -kulturen betyder alt. De har kendt hinanden i mange år, mødtes og skrevet sammen eller bare hørt yndlingsbandene. De senere år er en del faldet fra, har fået uddannelser, job og familier, mens nogle få som Granhøj stadig lever og ånder for metal. For to måneder siden stillede Granhøj op til Heart of Darkness 2011, en metal-konkurrence hvor alle de nye navne prøver kræfter. Han tabte med et brag, han formåede ikke hverken at nå ud til sit publikum eller overbevise nogen om ægtheden af sine ord. Hans ven Wolf blev nummer tre i konkurrencen, hvilket gjorde det svært for Granhøj at tale med ham om det. Tiden siden er gået i et virvar af druk og fester, mest alene og aldrig med metalvennerne, indtil Hulda dukkede op. Mens han har været hos Hulda, er der tilsyneladende ikke gået nogen tid i den virkelige verden.

Scenens indhold

Wolf og Ralf møder Granhøj på MacDonalds. De vil have ham til at stille op i en ny metal-konkurrence, Hell's Bells Metal Contest, i weekenden. Den bliver afholdt af en manager, hvis datter Lizzie har hængt ud med venneflokken i noget tid, og datede Granhøj. Wolf er meget interesseret i hende, men hun holdt op med at komme til noget, da Granhøj forsvandt.

Granhøj har egentlig ikke lyst til at tabe til en ny konkurrence, men hans Lystne side kan godt huske Lizzie, og hun var jo meget pæn.

Samtidig stikker Hulda til hans Kunstneriske side, for at få ham til at bruge inspirationen og de værker han skabte mens han var hos hende. Til sidst giver Granhøj efter for de andre og sig selv.

Scenens mål

På trods af tvivlen, er det i denne scene i alles interesse at Granhøj tager til konkurrencen. Scenen slutter når Granhøj giver efter, og siger ja til at stille op.

Scenens formål

Scenen kan umiddelbart virke utroligt kedelig; den er alt det almindelige og trivielle som den Tryghedssøgende side efterspurgte. Understreg gerne kontrasten mellem Huldas farvestrålende, foranderlige og fantastiske verden, og så et snavset cafeteriebord på McD. Scenen skal både vænne spillerne til at spille på den indre splittelse i Granhøj, og til Huldas nye position. Samtidig skal det fremgå, at Granhøj og Wolf ER gode venner på det her tidspunkt, men at der er en voksende afstand mellem dem.

Hvordan scenen skal spilles

Scenen er egentlig én enkelt samtale mellem Granhøj og hans to venner. Granhøj skal igen prøve at finde sin plads i den virkelige verden, men er splittet mellem frygten for afvisning og ønsket om anerkendelse, og har samtidig en stor del af både den Kunstneriske og Lystne side i sig. Hulda har ingen fysisk form i den virkelige verden, men eksisterer som en stemme i Granhøjs hoved. Hun skal overbevise både Granhøj og sig selv om, at hun stadig har magten over ham, så hun skal bestemt ikke være stille og bare lytte til vennerne.

Vennerne sidder som udgangspunkt ved et bord, og hele scenen kan udspille sig der. Spillerne kan vælge at rejse sig og gå rundt i

byen, men en aftale skal nås i løbet af samtalen. Hvis det går i hårdknude, hvis f.eks. Wolf ikke vil fortælle nok om Lizzie, eller Hulda ikke kan overtale ham, gentages scenen. Igen kan rollerne eventuelt roteres.

Teknikker, etc.

Igen, én gang i løbet af scenen kan Hulda tage kontrol over Granhøj for en kort periode (en handling, sætning eller lignende). Ved rotation af rollerne får den nye Hulda naturligvis samme mulighed. Huldas nye position markeres ved at Hulda-spilleren stiller sig bag Granhøj-spilleren, og dermed fysisk taler i hans øre. Lad evt. Hulda lægge en hånd på Granhøjs skulder, for fysisk at lave forbindelsen.

Hvis Granhøj ignorerer en af sine sider, eller lade én side have overtaget for meget, kan spillederen træde ind og enten spørge til en anden side, eller ved rotation af rollerne bede om et bestemt aspekt.

Rollerne byttes når Granhøj når til en beslutning, eller når spillerne går i stå. Hvis de bare er gået i stå, bygges der videre på det foregående spil, men hvis Granhøj har taget en beslutning og spillederen stadig ikke synes nok nuancer er kommet frem, kan scenen eventuelt spilles helt forfra, eller fra et fikspunkt.

Der regnes med ca. ½ time – 3 kvarter til denne scene.

Mulige Bipersoner

Ekspedienter, fulde unge mennesker på gaden, taxa-chauffører, etc. Eneste formål med bi-personer vil være at holde samtalen i gang mellem hovedpersonerne.



Rollernes nuancer

Alle nuancer behøver ikke komme frem, men dobbeltheden i Granhøj og Wolfs forhold skal fremgå, og Lizzie skal nævnes.

Hulda kan:

- Opmuntre Granhøj til at tro på sig selv og sine evner
- Være såret over, at han forlod hendes verden, og pointere hvor meget bedre han havde det der
- Kommentere på hvordan han kunne lade Wolf vinde over sig
- Appellere til hans forskellige sider, med argumenter om anerkendelse, villige groupies, osv.
- Mene at han ikke behøver at være med i nogen konkurrence, for at skabe metalpoesi, at det er lige meget hvad andre synes om det han laver

Ralf kan:

- Spørge til hvor Granhøj har været, hvad han har lavet
- Være imponeret over Wolfs tredjeplads ved Heart of Darkness 2011
- Opfordre til at begge skal stille op i weekenden
- Have savnet Granhøjs tekster og selskab

Wolf kan:

- Være glad for at se sin ven Granhøj igen, have været bekymret for ham
- Prøve at få Granhøj ud af depressionen, og i gang igen, gerne ved at få ham med til konkurrencen i weekenden
- Vælge ikke at nævne, at det er Lizzies far der afholder konkurrencen
- Bruge Lizzie til at lokke Granhøj med
- Kommentere at Granhøj ikke var særligt god til Heart of Darkness
- Ønske at Granhøj kommer med, for at de kan tage en revanche-kamp (som han naturligvis håber at vinde)

Granhøj kan:

- Være splittet mellem sine sider: Den Kunstneriske kan ikke se noget spændende eller inspirerende i den grå virkelighed, og savner Huldas Verden, men vil også gerne vise hvad han dur til. Den Lystne vil gerne se Lizzie, eller alternativt andre villige piger, der kunne sætte pris på hans evner. Den Tryghedssøgende side vil gerne have publikums anerkendelse, men er også bange for nye nederlag.

Det skal spillerne vide

- 1) Fortæl forhistorien i den virkelige verden, om Heart of Darkness 2011, Lizzie, osv. (se "Forhistorie"). Granhøjs nederlag skal føles virkelig pinligt, så det bliver en overvindelse for ham at tage til en ny konkurrence. Scenen slutter, når Granhøj beslutter at stille op i Hell's Bells Metal Contest. Introducér rollerne i scenen: Granhøj, Hulda, Wolf, Ralf.
- 2) Teknisk
Der spilles primært i dialogstil, rundt om McD-bordet. Rollerne kan godt bevæge sig ud i byen, men spillerne

bør blive siddende, for at fange scenens trivialitet. Undtagelsen er Hulda; hendes nye position som stemme i Granhøjs hovede skal forklares, spilleren skal stille sig bag Granhøj. Husk også, at kun Granhøj kan høre hende, men hvis han taler til hende, kan de andre også høre ham. Hvis spillerne ikke benyttede sig af det i sidste scene, forklares Huldas evne til at overtage Granhøj igen.

3) Scenen sættes (se "Setting")

Intermezzo 1

Setting

Lizzie står foran spejlet på sit værelse. Hulda er alene i sin æteriske form, svævende et sted over en sovende Granhøj.

Forhistorie

Granhøj har besluttet at stille op til Hell's Bells Metal Contest, Lizzie har set hans navn på deltagerlisten.

Scenens indhold

Hulda og Lizzie har hver deres håb og bekymringer op til konkurrencen, og betror sig til intetheden i deres enrum.

Scenens mål

Scenen stopper, når der er givet et billede af, at de to kvinder i Granhøjs liv slet ikke er så forskellige, og når der er opnået et indblik i især Lizzies flere sider, idet Hulda gerne skal have været opbygget gennem de foregående scener.

Scenens formål

De foregående scener har været koncentreret om Granhøj, så for at forstå Lizzie og hendes motiver bedre, kan spillerne få sat nogle ord på hendes tanker her, før de to mødes ved konkurrencen. Hulda er måske mere påvirket af ikke at have en fysisk krop end hun lader Granhøj vide, og kan her vise den side. Samtidig skal de to kvinde-figurer sættes op, så det er tydeligt at de på én måde konkurrerer om Granhøj, og på en anden er ret ens.

Hvordan scenen skal spilles

Alle spillerne spiller kun de to kvinderoller. Der spilles som en form for associationslegs-monologer, med hurtige skift mellem de to figurer og spillerne. Når én karakter har givet udtryk for en forventning eller en frygt, skiftes der til den anden, som så bruger det udsagn som udgangspunkt for sin egen monolog.

Teknikker, etc.

Lad spillerne læse Hulda- og Lizzie-rollerne til Akt 2 før scenen spilles.

Afhængigt af typen af spillere kan der spilles siddende, hvor spillerne bare skiftes til at komme med indlæg fra de to roller, eller scenen kan semi-lives. I så fald stilles Lizzie og Hulda overfor hinanden, så de kommer til at fungere som hinandens spejlbilleder. Husk at de ikke reelt kan tale til eller se den anden, men fordi deres håb og bekymringer veksler frem og tilbage, kommer de to roller alligevel til at påvirke hinanden.

Der regnes med ca. et kvarter til denne scene.

Rollernes nuancer

Hulda kan:

- Frygte at Granhøj glemmer alt det hun har lært ham
- Håbe at han har fået selvtillid nok til at optræde med sin egen stil
- Frygte at Granhøj vil være mere interesseret i publikums anerkendelse

- Håbe at folk vil kunne anerkende hans egen stil
- Være arrig på sig selv, for at have bundet sig til en utaknemmelig kunstner
- Give Granhøj skylden for, at hun nu er fanget i en æterisk form, fordi han ikke ville blive i hendes verden.

Lizzi kan:

- Håbe Granhøj bliver glad for at se hende
- Frygte han har glemt hende
- Håbe Granhøj klarer sig godt til konkurrencen
- Frygte at han flopper, ligesom sidst
- Håbe han vil lytte til hendes forslag
- Frygte at han har fundet en anden at lytte til
- Spekulere over, hvorfor hun overhovedet kan lide Granhøj, hvad hun ved om ham

Det skal spillerne vide

- 1) Forklar formålet med scenen; at skabe et nuanceret billede af Lizzie og Huldas inderste håb og bekymringer før metal-konkurrencen.
- 2) Teknisk
Fortæl hvordan alle fire spillere spiller de to kvinder, og evt. semi-live opstilling. Forklar hvordan hvert indlæg fra én karakter skal bygge på den andens, selvom de to ikke kan tale sammen direkte.
- 3) Scenen sættes (se "Setting")

akt 2

Setting

Hell's Bells Metal Contest foregår på et spillested i en nedlagt lagerhal. Da Granhøj og Wolf træder ind, er der udsmykket med velour på betonvæggene og levende lys i store metal-lysestager. Granhøj genkender næsten ingen. Der er langt mere blondekanter og sort øjenskygge, og langt færre tour T-shirts, end han er vant til. På scenen står allerede de første deltagere, der ubehjælpeligt forsøger at rime hjerte, smerte og metal. Fra den anden side af rummet får Lizzie øje på Granhøj.

Scenens indhold

Granhøj og Wolf ankommer til konkurrencen, hvor Granhøj hurtigt fornemmer at tonen er meget anderledes end han er vant til. Lizzie møder dem, og er til Wolfs store irritation fuldstændig fokuseret på Granhøj.

Konkurrencen mellem de to venner bliver til en konkurrence om Lizzies interesse. For Hulda er det en chance for at lade Granhøjs værker komme ud i den virkelige verden.

Wolf er i sine bidrag fortaler for den rene, uopnåelige, ubesmittede kærlighed, han er fuld af længsel og smerte. Publikum er ellevilde, det er lige deres stil. Da det bliver Granhøjs tur, står han med et valg: Skal han forsøge at gøre publikum glade, og opnå den accept han ønsker? Skal han forsøge at gøre publikum glade, for at vinde og dermed vinde Lizzie? Skal han følge sin kunstneriske sans og Huldas indflydelse, og give udtryk for de oplevelser han har haft?

Konkurrencen fortsætter i flere runder, indtil Granhøj har forsøgt sig både med (falsk)

hjerter-smerte poesi, og den hårde dødsmetal. Publikum bliver under ingen omstændigheder tilfreds, han mangler inderligheden til det første, og de kan ikke håndtere det andet. Granhøj forlader konkurrencen, vred og skuffet, men stadig overbevist om sin egen overlegenhed.



Scenens mål

Der er ikke et fast slutpunkt i denne scene, det er spillederens afgørelse at stoppe scenen. Granhøj skal være frustreret og forvirret over ikke at kunne gøre publikum tilfreds, forholdet mellem Granhøj og Wolf skal være blevet mere fjendtligt, og Lizzie skal have lagt mærke til at Granhøj er en bedre poet, når han laver dødsmetal, men også være blevet skuffet over hans manglende evne til at nå ud til publikum.

Scenens formål

Dette er scenariets nøglescene. Her gives der frit løb for alle Granhøjs forvirrede sider, og

de to kvindelige indflydelser + publikummet kan hive og slide ham i hver deres retninger. Det skal stå klart for alle, at det der er Granhøjs egen stil, der hvor han skaber ægte kunst, ikke kan forenes med det brede publikums forventninger. Samtidig skal rivaliseringen mellem Granhøj og Wolf træde frem, især i forhold til Lizzie.

Hvordan scenen skal spilles

Scenen drejer primært om selve konkurrencen mellem Granhøj og Wolf. Som spilleder kan man give udtryk for publikums vurdering af kombattanterne, til Granhøjs voksende frustration. Først møder Lizzie Granhøj og Wolf, og opildner kampen mellem dem. Dernæst kommer Wolf og Granhøj på skift med deres bidrag, efterfulgt af Lizzies reaktioner, der vil afhænge dels af bidragene, deres kvalitet og de mellemliggende samtaler. Denne del, konkurrencen + efterfølgende samtale, kan gentages så mange gange det er nødvendigt/spillerne har lyst, hvor hver gennemspilning bygger ovenpå den forrige. Mellem hver runde i konkurrencen skal der gives god plads til at karaktererne kan diskutere, og forsøge at overbevise hinanden om deres standpunkter. Gennem det hele kan Hulda tale i Granhøjs øre, og styrer ham så vidt muligt i retning af den ægte kunst.

Bidragene fra Wolf og Granhøj kan basere sig på deres eksempler eller oplevelserne i Ouverturen, men er ellers frit fra leveren. I metalpoesiens ånd er der ingen krav til rim eller rytme, men hvis spillernes egen konkurrencementalitet ikke sørger for det, er det spillederens opgave at opfordre spillerne til at blive bedre og mere overbevisende med hver gentagelse. Rotér rollerne mellem spillerne, så alle får lov at forsøge sig på begge sider i konkurrencen.

Rollerne kan ikke forlade konkurrencen under scenen, gøre vold på sig selv eller

hinanden, eller på anden måde afvige fra konkurrence-settingen. Hvis det sker, tages scenen om fra et fiks-punkt.

Teknikker, etc.

Vurdér spillernes evne til at improvisere. Alternativt til tilfældig gentagelse og rotation, kan spillerne få lidt tid til hver at forberede både et bidrag fra Wolf og Granhøj, og scenen kan derefter tages igennem nogle gange, så alle får deres bidrag på. Det anbefales dog at lade spillerne finde på løbende, da de i høj grad vil forsøge at overgå hinanden og bruge hinandens tidligere bidrag som afsæt, hvilket skaber en reel konkurrence-stemning. Et bidrag er ikke flere minutters monolog, men et vers eller to, eller en beskrivelse af et sceneri.

Som i de andre scener kan Hulda én gang i løbet af scenen tage kontrol over Granhøj for en kort periode (en handling, sætning eller lignende). Ved rotation af rollerne får den nye Hulda naturligvis samme mulighed. Hulda kan IKKE overtage Granhøj fuldstændigt og give et helt bidrag, men hun kan evt. få lov at ændre et enkelt ord.

Scenen kan opstilles på flere måder, eks.:

1)

Fjern stolene. Afsæt et område til scene, en kasse at stå på, et hjørne, el. lign. Området foran er så publikumsområdet. Hele scenen spilles semi-live, således at konkurrence-deltageren træder op på podiet og giver sit bidrag, mens de andre spillere reagerer på det, og spillederen agerer publikum.

Der spilles en indledende dialog i publikumsområdet, hvor karaktererne mødes ved konkurrencens start, gerne med gentagelser/rotationer. Derefter skiftes der mellem at Wolf og Granhøj giver deres indlæg, med en fælles dialog i publikumsområdet mellem hvert bidrag.

2)

Det indledende møde spilles, gerne med gentagelser/rotationer. Derefter stiller Granhøj- og Wolf-spillerne sig op overfor hinanden, klar til poesi-battle. Der skiftes hurtigt mellem bidrag fra de to, og reaktioner fra Lizzie og publikum, som beskrives af de to andre spillere. Rotationer sker efter reaktionerne er beskrevet.

Der regnes med ca. 3 kvarter - 1 time til denne scene.

Mulige Bipersoner

Publikummet (vil altid buhe af Granhøj), dommere, Ralf (vil være mere modtagelig for Granhøjs stil), enkelte tilskuere, Manageren (Lizzies far). Formålet vil være at opildne konkurrencen, evt. belønne eller forvirre Granhøj, hvis der mangler input fra hovedpersonerne.



Rollernes nuancer

Hulda kan:

- Forsøge at overtale Granhøj til at bruge den inspiration hun har givet ham
- Håne ham, når han forsøger at behage publikum
- Påvirke Granhøj i dialoger, prøve at diskutere gennem ham

- Tage kontrol over Granhøj i en kort periode
- Sætte tingene på spidsen, hun er egentlig ikke interesseret i hverken at han vinder konkurrencen eller Lizzie, bare han skaber poesi efter Huldas standarder
- Få Granhøj til at være kompromisløs i sine tekster

Wolf kan:

- Give hjerte-smertelige indlæg i bedste emo-stil
- Nedgøre Granhøj mellem bidrag. Hvis Granhøj har fremført dødsmetal, kan han kalde ham vulgær, overdrevet, modbydelig, pervers. Hvis han forsøger noget mere følt, kan han bemærke hvor meget dårligere det er, end det Wolf selv laver.
- Prøve at overbevise Lizzie om, at han er en bedre digter, mere følsom person, mere populær, etc, og dermed en mere værdig kæreste

Granhøj kan:

- Give dødsmetal-indlæg, inspireret af Hulda, eller af scener fra Ouverturen
- Forsøge at gøre publikum/Lizzie glade, ved at lave noget mere følsom poesi
- Blive gal på Hulda, og bevidst ignorere hende
- Få Lizzie til at forstå, at han sagtens kan være følsom og elske hende, og samtidig skrive dødsmetal
- Sige til Lizzie, at hun må tage ham som han er
- Ikke forstå hvorfor Wolf også prøver at imponere Lizzie

Lizzi kan:

- Rose Wolfs talenter, enten fordi hun synes om hans indlæg, eller for at få Granhøj til at lave noget lige sådan.

- Rose Granhøj for at være modig
- Skælde ud på Granhøj, kalde ham klam, pervers, sær, osv.
- Prøve at forstå hvorfor han er som han er
- Vise forståelse for, at han har flere sider
- Lægge mærke til at hans tekster er bedre, når han ikke går på kompromis med sig selv
- Overveje hvordan hun kan gøre ham til en kommerciel succes
- Begynde at vise interesse for Wolf i stedet
- Mægle i konflikten mellem Granhøj og Wolf, sige at de er gode på hver deres måde
- Opildne konflikten mellem Granhøj og Wolf, f.eks. ved at sige, det ville være cool hvis en af dem vandt

af reaktioner er taget. Ved hver rotation gives der nye bidrag og tages nye dialoger. Det er ikke en gentagelse med forskelligt udfald, men en fortsættelse af scenen.

3) Scenen sættes (se "Setting")

Det skal spillerne vide

- 1) Kort introduktion
Hell's Bells Metal Contest er en metal-digter-konkurrence, hvor en blanding af publikums reaktion og arrangørens mening afgør udfaldet. For Granhøj og Wolf vil Lizzies mening dog betyde mindst lige så meget som selve konkurrencen. Introducer rollerne i scenen: Hulda, Granhøj, Wolf, Lizzie.
- 2) Teknisk
Hulda befinder sig bag Granhøj gennem hele scenen, og har de samme værktøjer til rådighed som tidligere. Understreg at Hulda ikke kan overtage Granhøj og give et helt bidrag. Forklar den to-delte scene, først mødet, så konkurrencen, og evt. semi-live opstillingen i konkurrence-delen.
Der roteres roller, når både Granhøj og Wolf er kommet med et bidrag, og den efterfølgende dialog/beskrivelse

Intermezzo 2

Setting

Lizzie står på sit værelse. Hulda er alene i sin æteriske form, svævende et sted over en sovende Granhøj.

Forhistorie

På trods af konkurrencen, har Lizzie besluttet at give Granhøj en chance for at ændre sig.

Scenens indhold

Hulda og Lizzie har hver deres håb og bekymringer efter konkurrencen, og betror sig til intetheden i deres enrum.

Scenens mål

Scenen stopper, når der er igen er givet et billede af, hvad de to kvinder i Granhøjs liv tænker. Hulda er dødsens angst, men ved ikke hvordan hun skal overtale Granhøj til at opgive anerkendelsen og lave ægte dødsmetal. Lizzie er mere i tvivl end nogensinde før; er Granhøj det værd?

Scenens formål

Begge karakterer har sider, de ikke nødvendigvis lader skinne igennem direkte overfor Granhøj, men som ligger til grund for alt de siger og gør. Gennem denne scene for spillerne et bedre grundlag for at handle nuanceret i de to roller i Akt 3.

Hvordan scenen skal spilles

Alle spillerne spiller kun de to kvinderoller. Der spilles som en form for associationslegs-monologer, med hurtige skift mellem de to figurer og spillerne. Når én karakter har givet

udtryk for en forventning eller en frygt, skiftes der til den anden, som så bruger det udsagn som udgangspunkt for sin egen monolog.

Teknikker, etc.

Lad spillerne læse Hulda- og Lizzie-rollerne til Akt 3 før scenen spilles.

Afhængigt af typen af spillere kan der spilles siddende, hvor spillerne bare skiftes til at komme med indlæg fra de to roller, eller scenen kan semi-lives. I så fald stilles Lizzie og Hulda med ryggen til hinanden, så de bliver hinandens modpoler og har ryggen mod muren(hinanden). Husk at de ikke reelt kan tale til eller se den anden, men fordi deres håb og bekymringer veksler frem og tilbage, kommer de to roller alligevel til at påvirke hinanden.

Der regnes med ca. et kvarter til denne scene.

Rollernes nuancer

Hulda kan:

- Frygte at hun som overjordisk væsen skal dø, på grund af et elendigt dødeligt menneske
- Håbe at Granhøj kan overtales
- Frygte at det er hendes egen skyld, at hun kunne have inspireret ham i en anden retning
- Håbe at hun ved at påvirke Granhøj, kan gøre ham så forvirret at han skubber verden fra sig og så kun har hende

- Være uforstående for hvorfor han ville vælge at være sammen med de andre mennesker, der bare ønsker at manipulere ham på hver deres måde

Lizzi kan:

- Håbe mødet med Herman kan skubbe Granhøj i den rigtige retning
- Frygte han så slet ikke har brug for hende
- Håbe Granhøj synes hun er vigtigere end nogen form for kunst
- Frygte at han vælger poesien frem for hende
- Være i tvivl om, om hun overhovedet kan lide Granhøj, hvis hans værker er et vindue til hans sjæl

Det skal spillerne vide

- 1) Forklar formålet med scenen; at skabe et nuanceret billede af Lizzie og Huldas frygt og tvivl op mod den endelige beslutning
- 2) Teknisk
Fortæl hvordan alle fire spillere spiller de to kvinder, og evt. semi-live opstilling. Forklar hvordan hvert indlæg fra én karakter skal bygge på den andens, selvom de to ikke kan tale sammen direkte.
- 3) Scenen sættes (se "Setting")

akt 3

Setting

Akten indeholder to scener; en hos Herman, Lizzies far, og en på stamværtshuset.

Hos Herman

Lizzies far hører til overklassen, omend ikke rig. Huset emmer af showroom og perfektionistiske Bo Bedre tendenser. Der er B&O-anlæg, pladespiller og de *rigtige* plader ved siden af. Skandinaviske krimi-forfattere på hylden, blandet med prismodtagere og slægtsromaner. Det er et gennemgribende kulturelt hjem, men den slags kultur der kommer i store oplag.



Stamværtshuset

Et lille mørkt sted, som stadig ikke er bukket under for rygeloven. Stamgæsterne er en blanding af punkere, goths og heavy metal-entusiaster. Der er fadøl i de store glas, skarpe i de små og luften er tyk af røg.

Scenens indhold

Lizzie er trods Granhøjs nederlag stadig dybt forelsket. Hun inviterer ham hjem til sin far, i håb om at han der kan finde et perspektiv i at

lave kunst for masserne, så han kan få den respekt fra folk som han fortjener. Granhøj ser farens accept som afgørende for hans muligheder hos Lizzie, især med Wolf klar i kulissen til at træde til, men bliver konstant provokeret af Hermans mangel på forståelse for poesiens væsen. Hulda føler sig truet, og bliver mere og mere desperat og villig til at gå på kompromis for at beholde kontakten til kunsten.

Når vennerne samles senere, er Granhøj i vild forvirring, Lizzie er fortvivlet over både Granhøj og sin far, Hulda er panisk angst for at miste sin kunstner, og Wolf håber bare på en chance hos Lizzie, også selvom det skal ske ved at undergrave Granhøj.

Spillet skifter mellem samtaler i de to scener. Granhøj forsøger at nå til enighed med sig selv, vel vidende at han umuligt kan stille alle tilfreds. Herman vil sikre sig at hans datter ikke ender med en taber. Lizzie prøver at forene sin kærlighed for de to mænd i sit liv (farens og Granhøj) med sine egne ambitioner. Hulda kæmper for sin eksistens. Wolfs kærlighed til den uopnåelige Lizzie er stormende, og han er klar til at gøre hvad som helst for at vippe Granhøj af pinden.

Scenens mål

Scenariet afrundes når Granhøj når til en fast beslutning, men der er mange muligheder for hvad den kan indebære. Om han vælger kærligheden OG kunsten, forsøger at lave noget mere main stream poesi, lader Hulda forsvinde i glemslen, eller noget helt tredje.

I nogle tilfælde vil scenariet finde en fed afslutning ved en hændelse eller beslutning fra en af de andre roller, f.eks. kan Lizzie måske vælge at forlade Granhøj til fordel for Wolf. Hvis det passer ind i historien, og det virker som den rigtige slutning på netop jeres version af scenariet, så stop der.

Scenens formål

Alle de indre og ydre konflikter skal stilles på spidsen. Det er i denne scene spillerne skal finde ud af, om ægte kunst og ægte kærlighed er forenelige.

Hvordan scenen skal spilles

Der er 2 scener. Der er fuldstændigt op til spillelederen, om der først spilles hos Herman eller på stamværtshuset, om der skiftes frem og tilbage, eller én scene gentages et par gange før der skiftes, om hver gennemspilning bygger ovenpå de forrige, eksempelvis så Granhøj møder Herman flere gange, eller om der startes forfra eller fra et fikspunkt.

Som spilleleder skifter man mellem de to scener efter behov. Det væsentlige er, at Granhøj til sidst presses til en beslutning. Hvis Granhøj alt for hurtigt tager en beslutning, på trods af sine medspilleres modsatrettede pres, så skift scenen og roter spillerne, medmindre mulighederne er gennemlevet, og du som spilleleder er enig i, at det ville være en god løsning på den fælles historie.

En scene kan gentages eller rollerne roteres når som helst spillerne går i stå eller spillelederen vurderer det ville give en god effekt, men hvis Granhøj når til en fast beslutning, om at opgive dødsmetal, sige nej til Lizzie, osv., eller hvis en rolle tager en drastisk beslutning (mord, selvmord, el. lign), stopper scenen. Så kan der startes fra et fikspunkt, rollerne byttes og nogle andre aspekter kan betones, eller scenariet kan stoppe der. Scenariet bør kun stoppes, hvis

spillelederen vurderer at de fleste nuancer er kommet frem, eller at det var en slutning der gav spillerne en god oplevelse.

Spørg evt. ved starten af hver scene, hvor rollerne er i forhold til hinanden; samme bord eller forskellige, ser de hinanden i øjnene, osv. Alternativt kan spillelederen placere rollerne bestemte steder i scenen, for at fremhæve bestemte aspekter. En scene hos Herman kan f.eks. starte med at Lizzie introducerer Granhøj, eller med at hun er i køkkenet for at hente kaffen, Granhøj kan stå og se på pladesamlingen, da Herman træder ind i stuen, el. lign. På stamværtshuset kan Wolf, Lizzie og Granhøj ankomme i vilkårlig rækkefølge, eller allerede være placeret ved bestemte pladser.

Teknikker, etc.

En gang i løbet af scenen kan Hulda tage kontrol over Granhøj for en kort periode (en handling, sætning eller lignende). Ved rotation af rollerne får den nye Hulda naturligvis samme mulighed, men kun én gang per spiller. Konklusionen af denne scene skal primært være Granhøjs alene, kun med påvirkninger fra de andre parter.

For yderligere at sætte tingene på spidsen i denne akt, kan en meget stram klipning være et godt virkemiddel; klip og roter f.eks. rollerne, eller skift ligefrem scene, midt i en heftig diskussion, og brug evt. det at sætte spillerne i den modsatte position af hvem de lige var, så de kommer til at modargumentere sig selv.

Efterhånden som scenen udvikler sig, og karaktererne bliver mere og mere desperate, kan det være en god idé at opfordre til at lade kropssproget blive kraftigere; at slå i bordet, ud med armene, knytte næverne. Hulda kan f.eks. begynde at knuge Granhøjs

skuldre hårdt, når hun forsøger at nå igennem til ham for at overleve.

Der regnes med ca. 3 kvarter - 1 time til denne scene.

Mulige Bipersoner

Lizzies mor, søskende, stamgæster på værtshuset, servitricer. Formål vil være at sætte konflikterne på spidsen og skubbe til at Granhøj får taget en beslutning.



Rollernes nuancer

Hulda kan:

- Panikke fuldstændigt; som ellers udødelig naturkraft står hun pludselig ansigt til ansigt med sin undergang
- Ville gøre hvad som helst, for at få Granhøj tilbage på den ægte kunsts vej
- Bagtale Lizzie, og sige hun alligevel ikke er det værd
- Blive arrig og argumentere konstant i hans øre, når Herman taler om "kunst man kan leve af"
- Opildne til fysisk kamp med Wolf, om ikke andet som inspiration. Hun vil være overbevist om, at hans indre drifter så vil vågne og tage over

Granhøj kan:

- Prøve at følge Lizzies ønsker
- Tale Herman efter munden, og sige ja til hvad som helst, fordi han tror det er det Lizzie vil have
- Have ondt af Hulda, og føle skyld over sin del i hendes mulige død
- Være i tvivl om, hvilken genre metal/rock han egentlig vil lave
- Synes at Wolf måske faktisk er bedre for Lizzie
- Stadig være splittet mellem sine sider; den Kunstneriske, der vil lave noget han føler er rigtigt, den Lystne, som vil have Lizzie, OG groupies, OG penge, og, og, og, og den Tryghedssøgende, som vil beholde Lizzie, og ikke vil gøre Herman sur, men som heller ikke vil dræbe Hulda.

Wolf kan:

- Prøve at vinde Lizzie på enhver mulig måde
- Bagtale og måske direkte lyve om Granhøj
- Være uforstående overfor Lizzies interesse for Granhøj
- Blive voldelig
- Blive selv-destruktiv

Lizzie kan:

- Prøve at give Granhøj legitimitet gennem hendes far, og hans kontakter
- Overtale Granhøj til en mere normal genre
- Acceptere Granhøj som han er
- Opgive at ændre Granhøj, og vælge Wolf i stedet, eller slet ingen
- Tro på Wolfs løgne, eller ikke
- Fornemme at der er en anden kvinde i Granhøjs liv

Herman kan:

- Prøve at købslå med Granhøj; "hvis du vil skifte genre, kan jeg tilbyde..."
- Prøve at overbevise Lizzie om, at Granhøj ikke er noget værd, og ikke god nok til hende
- Fastslå sin autoritet, at det er ham (og hans venner) der bestemmer i verden, ikke folk som Granhøj
- Ville have en svigersøn han kan være stolt af. Det vil sige, han skal kunne tjene penge.

Det skal spillerne vide

- 1) Kort introduktion til begge scener
Lizzie har givet Granhøj en chance, og har taget ham med hjem for at møde sin far, Hermann. Venneflokket mødes stadig på stamstedet, så der mødes Granhøj, Wolf og Lizzie. Introducer rollerne i scenen: Hulda, Granhøj, Wolf, Lizzie, Herman.
- 2) Teknisk
Der spilles i dialogform omkring bordet (spisebordet i Hermans stue, eller stambordet på værtshuset). Evt. kan der semi-lives, hvis spillerne ønsker det.
Forbered spillerne på at de forskellige gentagelses-måder og rollerotation kan forekomme. Hulda befinder sig fortsat bag Granhøj, og har de samme værktøjer til rådighed som før.
- 3) Scenen sættes (se "Setting")

Epilog

Der tages én runde, hvor det fortælles hvordan hver karakter reagerer, og hvad det betyder for deres nærmeste fremtid. Enten kan spillederen i fortællestil give sit bud, eller spillerne kan komme med deres egne.

Eksempler kunne være:

- Hvis Granhøj har valgt at lave kommercielle værker, på trods af ikke at have gnisten, forsvinder Hulda, og han vil aldrig igen kunne lave ægte kunst.
- Hvis han er blevet inspireret af sin kærlighed for Lizzie til at skrive poesi, som oven i købet er mere kommerciel, kan Hulda vælge at acceptere dette som ægte kunst, fordi det bygger på ægte følelser.
- Hvis han har valgt at ignorere alle råd om det kommercielle og forfølger kunsten, kan Lizzie enten acceptere ham som han er, eller forlade ham (og evt. gå til Wolf).

For Hulda og Lizzie kan deres videre reaktioner især baseres på de følelser de har givet udtryk for i intermezzoerne.

Bilag

Playlister

Playlisterne i Bilag 1 er ikke skrevet i sten; de er på ingen måde hverken fuldstændige indenfor deres genrer, ej heller udtryk for nogen personlig smag fra forfatterens side. Ok, måske lidt. Men det væsentlige er, at det står spillederen frit for at sammensætte andre playlister, **SÅ LÆNGE DE ANGIVNE RETNINGSLINJER FØLGES!**

Soundtracket kan også findes som playlister på yousee.musik.tdconline.dk, søg på "Et Hjerter af Metal". Alternativt kan du, ved at kontakte forfatteren, få CD'er med soundtracket (til låns og ikke kopiering, naturligvis, gældende piratlovgivning taget i betragtning).

Roller

Rollerne er bygget op med en rolletekst om rollens baggrund og følelser, en meta-tekst om rollens formål i scenen, og evt. en kort teknisk note om rollens særlige værktøjer i scenen. Desuden er der nogle korte stikord til rollen og et sang-citat. Stikordene og citatet sætter en stemning, og gør det nemt for en ny spiller hurtigt at overtage rollen ved rotation, men skal ses som et udgangspunkt, ikke en afgrænsning af rollen.

Rollerne findes i Bilag 2. De kan evt. med fordel printes på lidt tykt papir, da de skifter hænder ret ofte. Der er 2 roller per printet ark, del langs midterlinjen. Husk ikke at printe dem dobbelt-sidet!

Program

På Fastaval 2011 vil spillerne ved indgangen til mødelokalet få udleveret programmet i Bilag 3. Det giver dem tid til hurtigt at forlige sig med settingen, nogle metal-emner og scenariets stil, før de deles ud på hold. Dels skaber det en rigtig opera-stemning; man er på vej ind for at opleve en fortælling som egentlig er kendt, men som kan fortolkes på et utal af måder. Dels giver det også spillerne et bedre grundlag for at afgøre hvilken stil de helst vil spille, hardcore metal fyldt med tekster og referencer, eller operaens store følelser på en idé om metal. Forhåbentlig resulterer det i godt matchede hold, for den bedst mulige spiloplevelse.

Programmet fungerer som fælles reference-ramme; den har en kort introduktion til emnerne metal og opera, der gives metal-temaer til at sætte fantasien i gang, og som siden kan benyttes i scenariet, og så er den flow-chart for scenariet, så spillerne hele tiden er med på rollernes relationer og hvor de er henne i den overordnede fortælling.

Hvis du printer selv, kan en helt sort side være lidt voldsom, så programmet i Bilag 3 er sort-på-hvidt (dobbelt-sidet print). På Fastaval 2011 vil den blive udleveret i et trykt, glittet hvidt-på-sort format, i bedste opera-stil. I det omfang der er spillere til engelsk-sprogede hold, vil der blive trykt/printet en engelsk version.

Bilag 1: Playlisten



Playliste – Ouverturen

Retningslinjer: Tempofyldt dødsmetal, med en episk/lyrisk side. Man skal kunne høre teksten, dvs. ingen growling.

Husk at afspille i tilfældig rækkefølge, så det ikke bliver hele album der afspilles.

Artist	Titel	Varighed
Slayer	Angel Of Death (Album Version)	4:51
Slayer	Piece By Piece (Album Version)	2:03
Slayer	Necrophobic (Album Version)	1:40
Slayer	Altar Of Sacrifice (Album Version)	2:50
Slayer	Jesus Saves (Album Version)	2:54
Slayer	Criminally Insane (Album Version)	2:23
Slayer	Reborn (Album Version)	2:11
Slayer	Epidemic (Album Version)	2:23
Slayer	Postmortem (Album Version)	3:27
Slayer	Raining Blood (Album Version)	4:15
Slayer	Aggressive Perfector (Album Version)	2:29
Slayer	Criminally Insane (Remix)	3:18
Cannibal Corpse	Hammer Smashed Face	4:04
Cannibal Corpse	I Cum Blood	3:42
Cannibal Corpse	Addicted to Vaginal Skin	3:31
Cannibal Corpse	Entrails Ripped From a Virgin's Cunt	4:16
Cannibal Corpse	Post Mortal Ejaculation	3:37
Cannibal Corpse	Beyond the Cemetery	4:56
Sepultura	Troops Of Doom (Schizophrenia Bonus Tra...	3:20
Sepultura	Beneath The Remains (Reissue) (Album Ve...	5:14
Sepultura	Inner Self (Reissue) (Album Version)	5:09
Sepultura	Arise (Reissue) (Album Version)	3:18
Sepultura	Dead Embryonic Cells (Reissue) (Album V...	4:52
Sepultura	Desperate Cry (Reissue) (Album Version)	6:41
Sepultura	Refuse/Resist (Explicit Album Version)	3:19
Sepultura	Territory (Album Version)	4:47
Sepultura	Slave New World (Album Version)	2:56
Sepultura	Biotech Is Godzilla (Album Version)	1:53
Sepultura	Roots Bloody Roots (Album Version)	3:32
Sepultura	Attitude (Album Version)	4:16
Sepultura	Ratamahatta (Album Version)	4:31
Dimmu Borgir	Alt Lys Har Svunnet Hen	4:44
Dimmu Borgir	Broderskapets Ring	5:31
Dimmu Borgir	Nar Sjelen hentes Til Helvete	4:43
Dimmu Borgir	Sorgens Kammer - Dell. II	5:52
Dimmu Borgir	Da Den Kristine Satte Livet Til	3:03
Dimmu Borgir	Stormblast	6:10

<u>Dimmu Borgir</u>	<u>Dodsferd</u>	5:42
<u>Dimmu Borgir</u>	<u>Antikrist</u>	3:36
<u>Dimmu Borgir</u>	<u>Vinder Fra En Ensom Grav</u>	4:01
<u>Dimmu Borgir</u>	<u>Guds Fortapelse - Apenbaring Av Dommedag</u>	4:02
<u>Dimmu Borgir</u>	<u>Abmaktslave</u>	3:55
<u>Amon Amarth</u>	<u>Ride For Vengeance</u>	4:28
<u>Amon Amarth</u>	<u>The Dragons' Flight Across The Waves</u>	4:35
<u>Amon Amarth</u>	<u>Without Fear</u>	4:50
<u>Amon Amarth</u>	<u>Victorious March</u>	7:56
<u>Amon Amarth</u>	<u>Friends Of The Suncross</u>	4:43
<u>Amon Amarth</u>	<u>Abandoned</u>	6:01
<u>Amon Amarth</u>	<u>Amon Amarth</u>	8:07
<u>Amon Amarth</u>	<u>Once Sent From The Golden Hall</u>	4:14

Playliste – Akt 1

Retningslinjer: Klassisk, velkendt heavy metal/hård rock, med tekster man næsten kan udenad

Husk at afspille i tilfældig rækkefølge, så det ikke bliver hele album der afspilles.

Artist	Titel	Varighed
Metallica	Sad But True	5:24
Metallica	Wherever I May Roam	6:44
Iron Maiden	Bring Your Daughter...To The Slaughter ...	4:45
Iron Maiden	Can I Play With Madness (1998 Digital R...	3:32
Iron Maiden	The Number Of The Beast (1998 Digital R...	4:53
Iron Maiden	2 Minutes To Midnight (1998 Digital Rem...	6:02
Metallica	Enter Sandman	5:34
Megadeth	Symphony Of Destruction (2004 Digital R...	4:07
Megadeth	Countdown To Extinction (2004 Digital R...	4:19
Black Sabbath	Evil Woman, Don't Play Your Games With ...	3:23
Black Sabbath	Black Sabbath	6:17
Black Sabbath	Iron Man	5:53
Black Sabbath	Paranoid	2:48
Judas Priest	Rock Hard Ride Free (Album Version)	5:34
Judas Priest	Breaking The Law	2:33
Judas Priest	Painkiller (Album Version)	6:04
Aerosmith	Walk This Way (Album Version)	3:32
Aerosmith	Sweet Emotion (Album Version)	3:13
Guns N' Roses	Welcome To The Jungle (Album Version)	4:32
Guns N' Roses	Sympathy For The Devil (Album Version)	7:35

Playliste – Akt 2

Retningslinjer: Emo-rock/pop, fokus på tekster lige op ad Wolfs boldgade; længsel, savn, knuste hjerter, livets ubetydelighed

Husk at afspille i tilfældig rækkefølge, så det ikke bliver hele album der afspilles.

Artist	Titel	Varighed
Muse	Supermassive Black Hole (Album Version)	3:29
Muse	Undisclosed Desires	3:56
Paramore	Decode (Twilight Soundtrack Version)	4:22
Linkin Park	Numb (Album Version)	3:08
Linkin Park	Papercut (Album Version)	3:05
Mutemath	Chaos (Album Version)	4:55
Mutemath	Spotlight	3:21
Paramore	Emergency (Album Version)	4:00
The Storm	Drops In The Ocean (Single Version)	5:05
Boys Like Girls	Hero/Heroine (Album Version)	3:52
Boys Like Girls	Broken Man (Album Version)	3:30
Avril Lavigne	Alice	3:36
Avril Lavigne	Forgotten	3:17
Nightwish	Dead To The World (Album Version)	4:19
Nightwish	Wish I Had An Angel	4:03
My Chemical Romance	Welcome To The Black Parade (Album Vers...	5:11
My Chemical Romance	The Ghost Of You (Album Version)	3:14
System of a Down	Toxicity (Album Version)	3:39
Tokio Hotel	Schrei	3:17
Tokio Hotel & Kerli	Strange	3:51
Tokio Hotel	Pain Of Love	3:51
Panic! At The Disco	I Write Sins Not Tragedies (Album Versi...	3:07
Hawthorne Heights	Angels With Even Filthier Souls	2:55
Hawthorne Heights	Desperation	3:28
lostprophets	A Better Nothing	4:45
Nirvana	Heart Shaped Box (Album Version)	4:39
Nirvana	About A Girl (Album Version)	2:46
Kashmir	The Curse Of Being A Girl	3:42
Kashmir	Victoria (Album Version)	3:40
The Cure	Boys Don't Cry	2:36
Soundgarden	Black Hole Sun	5:18
The Dreams	Not Sad Forever	3:26
The Dreams	Too Late To Cry	3:11

Playliste – Akt 3, hos Herman

Retningslinjer: Kommerciel rock. Main stream numre der er spillet til døde, store salgs-succeser og storladen filmmusik.

Husk at afspille i tilfældig rækkefølge, så det ikke bliver hele album der afspilles.

Artist	Titel	Varighed
Aerosmith	I Don't Want To Miss A Thing (Album Ver...	4:57
Bryan Adams	(Everything I Do) I Do It For You	6:33
Michael Learns To Rock	The Actor (1996 Digital Remaster)	4:38
Queen	We Are The Champions (2009 Digital Rema...	3:01
Queen	We Will Rock You	2:04
Bryan Adams	Summer Of '69 (Album Version)	3:36
Aerosmith	Amazing	5:56
Bob Dylan	Like A Rolling Stone (Album Version)	6:12
The Rolling Stones	Paint It Black	3:21
The Rolling Stones	Sympathy For The Devil	6:18
Bruce Springsteen & The E Street Band	Born In The U.S.A.	4:39
Guns N' Roses	Sweet Child O' Mine (Album Version)	5:55
Led Zeppelin	Stairway To Heaven (2007 Remastered LP ...	8:02
U2	With Or Without You	4:54
U2	I Still Haven't Found What I'm Looking ...	4:37
Deep Purple	Smoke On The Water (Remastered LP Versi...	5:41
Pink Floyd	Money	6:22
David Bowie	Let's Dance (Single Version) (2002 Digi...	4:10

Playliste – Akt 3, stamværtshuset

Retningslinjer: Instrumental metal/rock, episk eller tempofyldt. INGEN sang eller talt tekst.

Husk at afspille i tilfældig rækkefølge, så det ikke bliver hele album der afspilles.

Artist	Titel	Varighed
Manowar	Sting Of The Bumblebee (LP Version)	2:50
Metallica	Orion	8:27
Metallica	The Call Of Ktulu	8:48
Blind Guardian	Beyond The Ice	3:30
Blind Guardian	Gandalf's Rebirth	2:11
Agalloch	A Celebration For The Death Of Man	2:24
At The Gates	And The World Returned (Studio)	3:06
In Flames	Dialogue With The Stars	3:01
In Flames	Man Made God	4:13
Sonata Arctica	Revontulet	1:30
Led Zeppelin	Moby Dick (Album Version)	4:21
Iced Earth	Transylvania	4:24
Dream Theater	The Dance Of Eternity [Scene Seven]	6:14
Pagan's Mind	Coming Home	2:37
Equilibrium	Heimdalls Ruf	1:51
Trivium	The Crusade (Album Version)	8:22
Buckethead & Friends	Nottingham Lace	6:33

Bilag 2: Roller





Hulda

Hulda er en muse, en rå naturkraft hvis eneste formål er at inspirere kunstnere og udvikle talenter. Hun er ikke interesseret i at gøre kunstnere kendte, eller for den sags skyld lykkelige, hun ønsker alene at inspirere til ægte

kunst, som hun mener kommer gennem udlevelse af drifter. Huldas interesse er faldet på Granhøj, en ung dødsmetal digter, sangskriver og metalpoet. Hun har lokket Granhøj ind i sin verden, hvor hun forsøger at inspirere ham ved at give ham alt det genren lægger op til: Druk, vold, hor og mere af det hele.

Formål i scenen: At holde Granhøjs interesse og give ham konstant inspiration, så han ikke hverken opgiver poesien eller vælger en mere kommerciel, socialt acceptabel vej. Hvis Granhøj bliver overbevist om, at han vil væk fra Huldas Verden, brydes fortryllelsen.

Teknisk: Alle kan i hele scenen få hvad som helst til at ske, bortset fra at forlade Huldas Verden. Personer og scenerier kan ændres ved at fortælle det. Hulda har muligheden for én gang i løbet af scenen at tage kortvarig kontrol over Granhøj.

Stikord: **Naturkraft, muse, inspirator, vild, utæmmelig**

I am the seer
I know the texts divine
Thunder words
Demons race into my eyes

Brainstorm, Morbid Angel

Hulda - Ouverturen



Granhøj

~~Den Kunstneriske Side~~

Granhøj er en ung dødsmetal kunstner, sangskriver og metalpoet. Han har hidtil ikke haft overvældende succes, så da musen Hulda opsøgte ham og tilbød at inspirere ham, takkede han ja. Hun tog ham med ind i sin verden, Huldas

Verden. Her kan han udleve alle sine inderste, hemmeligste drifter og opleve den dæmoniske dødsmetals idealer på egen krop.

Granhøjs Kunstneriske side har et brændende ønske om at lave god kunst; noget nyt og ægte, hvor man i hvert ord og disharmoni skal kunne føle rå metal. Efter han kom til Huldas Verden, har han ikke kunnet stoppe strømmen af idéer og værker, og fordi inspirationen er omkring ham hele tiden, kan ægtheden mærkes i alt han laver.

Formål i scenen: At dominere sine Tryghedssøgende og Lystne sider, og sikre sig en evig plads som ægte poet.

Teknisk: Alle kan i hele scenen få hvad som helst til at ske, bortset fra at forlade Huldas Verden. Personer og scenerier kan ændres ved at fortælle det.

Stikord: **Kunstner, skabertrang, kreativ**

Fall - so shall we fall into the nihil?
The nothingness that we feel in the arms of the pale
In the shadow of the grim companion who walks with us

...

Here at the edge of this world
Here I gaze at a pantheon of oak, a citadel of stone
If this grand panorama before me is what you call God
Then God is not dead

In the shadow of our pale companion, Agalloch

Granhøjs Kunstneriske Side - Ouverturen



Granhøj

Den Tryghedsøgende Side

Granhøj er en ung dødsmetal kunstner, sangskriver og metalpoet. Han har hidtil ikke haft overvældende succes, så da musen Hulda opsøgte ham og tilbød at inspirere ham, takkede han ja. Hun tog ham med ind i sin verden, Huldass Verden.

Her kan han udleve alle sine inderste, hemmeligste drifter og opleve den dæmoniske dødsmetals idealer på egen krop.

Granhøjs Tryghedsøgende side har et ønske om social accept, om sikkerhed i hverdagen og om en plads i livet og mellem andre mennesker. I Huldass Verden har han ganske vist en plads og hendes accept, men hun er jo ikke et menneske. Han er klar over, at Huldass inspiration kan gøre ham til en kendt digter, men han begynder at tro at det er muligt at få for meget inspiration.

Formål i scenen: At dominere sine Kunstneriske og Lystne sider, og finde en måde at opnå accept i den virkelige verden.

Teknisk: Alle kan i hele scenen få hvad som helst til at ske, bortset fra at forlade Huldass Verden. Personer og scenerier kan ændres ved at fortælle det.

Stikord: **Normal, søger accept og tryghed**

The path that I have chosen now has led me to a wall, and
with each passing day I feel a little more like something dear
was lost. It rises now before me, a dark and silent barrier
between all I am, and all I would ever want to be

The Wall, Kansas

Granhøjs Tryghedsøgende Side - Ouverturen



Granhøj

Den Lystne Side

Granhøj er en ung dødsmetal kunstner, sangskriver og metalpoet. Han har hidtil ikke haft overvældende succes, så da musen Hulda opsøgte ham og tilbød at inspirere ham, takkede han ja. Hun tog ham med ind i sin verden, Huldass Verden.

Her kan han udleve alle sine inderste, hemmeligste drifter og opleve den dæmoniske dødsmetals idealer på egen krop.

Granhøjs Lystne side vælter sig i orgierne i Huldass Verden. Han får gjort alt det, han nogensinde kunne have tænkt på, og en hel del han aldrig har hørt om. Lysten til at bruge alle de kødelige sanser til det yderste er overvældende, og mange af de ting han nu er blevet grebet af, ville være fuldstændigt uacceptable i den normale verden.

Formål i scenen: At dominere sine Tryghedsøgende og Kunstneriske sider, og sikre sig evig tilfredsstillelse.

Teknisk: Alle kan i hele scenen få hvad som helst til at ske, bortset fra at forlade Huldass Verden. Personer og scenerier kan ændres ved at fortælle det.

Stikord: **Frådser, kropslig, livsnyder**

I am the one, Orgasmatron, the outstretched grasping hand
My image is of agony, my servants rape the land
Obsequious and arrogant, clandestine and vain
Two thousand years of misery, of torture in my name
Hypocrisy made paramount, paranoia the law
My name is called religion, sadistic, sacred whore.

Orgasmatron, Motörhead

Granhøjs Lystne Side - Ouverturen



Granhøj

Granhøjs forskellige sider er smeltet sammen, og befinder sig nu i den virkelige verden, men følelserne, behovene og den kunstneriske trang er der stadig, i ét og samme sind. Han kommer nu i tanke om hvordan hans liv var, før Hulda.

Granhøj er del af en venneklok, for hvem metalpoesien og -kulturen betyder alt. De har kendt hinanden i mange år, mødtes og skrevet sammen eller bare hørt yndlingsbandene.

For to måneder siden stillede Granhøj op til Heart of Darkness 2011, en metal konkurrence hvor alle de nye navne prøver kræfter. Han tabte. Stort. For øjnene af alle, og ikke mindst Lizzie, som han ellers lige var begyndt at date. Hans ven Wolf blev nummer tre i konkurrencen, hvilket gjorde det svært for Granhøj at tale med ham om det. Så lige nu er det, han har allermindst lyst til, at skulle stå frem offentligt med sin poesi.

Tiden siden er væk i druk og tåger, men han ved han ikke rigtigt har mødtes med vennerne i den tid.

Formål i scenen: At finde ud af sig selv og sine sider, og tage en beslutning om, om han vil optræde igen, vil tilbage til Hulda, eller helt opgive kunsten.

Teknisk: Hvis du bliver fortalt noget eller hører argumenter der især tiltaler én side, bliver den stærkere. I hver situation vil du prøve at finde noget der tiltaler en eller flere sider.

Stikord: **Tvivler, indelukket, skuffet over virkeligheden**

I am the plague, I am the swarm. All your hurt sticks on me, and I keep it warm
The Collector, Nine Inch Nails



Wolf

Wolf har kendt Granhøj i mange år, de er en del af en venneklok, for hvem metalpoesien og -kulturen betyder alt. De mødes tit og skriver sammen eller bare hører yndlingsbandene.

Efter metal-konkurrencen Heart of Darkness 2011 for to måneder siden har han dog haft lidt svært ved at tale med Granhøj, som ærligt talt var ret dårlig. På den anden side er folk virkelig ved at få øjnene op for Wolfs inderlige metalballader, så han blev nummer tre ved konkurrencen.

Wolf lagde mærke til en fantastisk pige, Lizzie, ved konkurrencen, som Granhøj vist havde haft et par dates med. Men hun har ikke mødtes med de andre siden da, nogle siger fordi Granhøj har været væk. Nu har han hørt at hendes far, der er manager, afholder en ny konkurrence i weekenden, Hell's Bells Metal Contest, og der vil hun helt sikkert være. Når nu Granhøj har været væk så længe, må Lizzie kunne få øjnene op for Wolf i stedet.

Formål i scenen: At overtale Granhøj til at tage sig sammen og tage til konkurrencen, så Wolf er sikker på at Lizzie vil være der.

Stikord: **Udadvendt, Granhøjs ven, følsom**

All of us get lost in the darkness, dreamers learn to steer by the stars
The Pass, Rush



Ralf

Ralf er ikke så kunstnerisk som mange af de andre i venneflokken, der tit mødes og hører musik. Han synes det er ret vildt, at der er så mange af dem der kan spille på instrumenter og skrive sange og alt muligt. Det var super cool hvordan Wolf blev nummer tre i den der store metal-konkurrence for et par måneder siden, men Ralf forstår ikke helt hvorfor folk ikke kunne lide Granhøjs bidrag. Det lyder da monstergodt når han snakker om flækkede pandeskaller og pigtråd! Og hvorfor var det lige han så bare stoppede med at komme og hænge ud på baren? Kom da lige op på hesten igen, mand.

Formål i scenen: At overtale Granhøj til at komme tilbage og lave metal igen. Folk er begyndt at blive så kedelige, det er sorte roser og metafor-snak det hele. Mere om vold og druk og villige kvinder, yessir!

Teknisk: Ralf er katalysatoren i scenen; når Granhøj og Wolf måske ikke lige ved hvad de skal sige, eller ikke vil sige noget til hinanden, så fylder Ralf tomrummet ud.

Stikord: **Ser op til både Granhøj og Wolf, medløber, ingen situationsfornemmelse**

My uniform is leather and my power is my age
Flaming Youth, KISS

Ralf – Akt 1



Hulda

Hulda er frustreret over at have været nødt til at give slip på Granhøj, og såret over at han ville vælge den virkelige verden frem for hendes, men hun nægter at give op. Hun er overbevist om at han har det i sig til at blive en ægte kunstner, hvis bare han får chancen.

Med hans tilbagevenden til den virkelige verden, er hun klar over at han nu også husker sine tidligere nederlag. Han var faktisk ikke særligt dygtig, før hun begyndte at lære ham op. Han må da kunne se hvor meget bedre han havde det hos hende!

Formål i scenen: at få Granhøj til at blive ved med at skabe poesi, og at overbevise ham om at hun har gjort ham meget bedre, så han sagtens kan bliver anerkendt.

Teknisk: Hulda er ikke fysisk tilstede i den virkelige verden, men kan tale til Granhøj når som helst, som en stemme i hans hovede.

Du kan én gang i løbet af scenen tage kontrol over Granhøjs krop for en kort periode, og f.eks. sige en sætning.

Stikord: **Såret, skadefro, giver ikke op**

Warm winds and burning tears
Spirits outside bodies
Altered state, Sepultura

Hulda – Akt 1



Granhøj

Don't damn me when I speak a piece of mind
Cause silence isn't golden when I'm holding it inside
I've been where I've been
And I've seen what I've seen
I put the pen to paper 'cause it's all a part of me.
Don't Damn Me, Guns n' Roses

Vil Lizzie være der? Vil publikum kunne lide det han laver? Har Hulda ret, er han blevet så meget bedre?

Formål i scenen: At vinde Hell's Bells Metal Contest, få publikums og Lizzies accept.

Teknisk: dit bidrag i konkurrencen kan f.eks. baseres på et af disse eksempler, afhængigt af hvad Granhøj forsøger at gøre. Væsentligt er, at når han er sig selv, er han meget malende og beskrivende, og meget orgie-fikseret (brug gerne eksempler og temaer fra Ouverturen), mens han er helt umulig når han forsøger at gøre publikum glade. Du må ikke forsøge at gå begge veje i ét bidrag.

For kunstens skyld

Slagmarkens sejrherre står, som horder af hornede dæmoner i gullige dampe ved helvedes forport, og skam-flækker titusindvis af skrigende siden-i-går-ikke-længere-jomfruer, der oplader deres røst i skingrende bøn: "Mørke Herre, giv mig blot hvad jeg fortjener!"

Lad vinen flyde sammen med blodet af vore fjenders årer; lad vores tørst dulmes af sejrens dråber, som vi lod vores safter dryppe fra svulstige lemmer til deres villige kvinders hungrende munde.

For at gøre publikum glade

Som lyset i mørket skinner dine øjne i mit hjerte, altid på afstand

I mine drømme er du altid nær, når jeg vågner mærkes afstandens smerte

Stikord: **Usikker, nervøs, vil bevise at han er god**

Granhøj – Akt 2



Wolf

Vil Lizzie være der? Vil hun se ham på scenen, og høre hans inderlige ord om kærlighed og mørke? Hvis han nu vinder, kan det være hun vil lægge mærke til ham. Wolf er en meget inderlig kunstner, han tror på den rene, ubesmittede, uopnåelige kærlighed som sin største inspiration, og er dybt optaget af temaer som længsel og adskillelse.

Formål i scenen: at vinde Hell's Bells Metal Contest, så Lizzie bliver interesseret

Teknisk: dit bidrag i konkurrencen kan f.eks. baseres på dette eksempel. Væsentligt er, at du lader inderligheden og emo'en i Wolf skinne igennem. Mørke, længsel, paradokser og selvopofrelse vil være typiske emner.

Dødens favntag ville ej føles så smerteligt som afstanden mellem mit hjerte og dets ejer, for den smerte brænder dybest som ikke kan ses. Men om du vidste hvad lå skjult i mit inderste, ville du blot flyve bort som sjælen på Uriels vinger?

Stikord: **Selvsikker, føler sig hjemme, vil vinde konkurrencen og Lizzie**

But today will be my day
When I stand up and be brave
Today it is me and my ire
Today I stand alone in fires
Alone I stand in fires, Disillusion

Wolf – Akt 2



Hulda

Her er chancen! Nu skal Granhøj vise hvad han kan, og rulle hele repertoire af hårdtslående beskrivelser og maleriske modbydeligheder ud! Om hun så skal hviske ordene i hans øre hele vejen...

Formål i scenen: Granhøj skal udfolde den ægte kunst, koste hvad det vil. For hende er det ligegyldigt, hvad publikum, eller Lizzie, mener.

Teknisk: Hulda er ikke fysisk tilstede i den virkelige verden, men kan tale til Granhøj når som helst som en stemme i hans hovede.

Du kan én gang i løbet af scenen tage kontrol over Granhøjs krop for en kort periode, og f.eks. sige en sætning. Du kan IKKE overtage Granhøj fuldstændigt og give et helt bidrag, men du kan evt. ændre et par ord.

Stikord: **Energisk, overvældende, presser på, foragt for menneskeligheden**

And when they dream
That's when my spirit arise
And when they scream
A little part of them dies
I find my way into the minds of the weak
They are led astray
It's now my path that they seek

Like fire, Bloodbath

Hulda – Akt 2



Lizzie

Lizzie er kun for få måneder siden begyndt at hænge ud med den flok af metalvenner, Granhøj og Wolf er en del af. Granhøj fangede straks hendes opmærksomhed med sit blide sind og rå tone, som hun er sikker på gemmer på noget dybere, og de var på et par dates.

Nu er det mere end to måneder siden hun sidst så Granhøj, ved den forfærdelige konkurrence. Lizzie tror han må have været syg den dag, han er da meget bedre end det. Forhåbentlig kommer han i aften, til Hell's Bells Metal Contest som Lizzies far arrangerer, og beviser det.

Lizzie er overbevist om, at Granhøj er en usleben diamant, der med hende ved sin side kan blive en international stjerne. Hendes far, Herman, er manager, men hun synes han er for konservativ, og vil gerne bevise overfor ham, at hun kan gøre en kunstner med kant stor og berømt.

Formål i scenen: at få Granhøj til at bevise, at han er så dygtig som hun tror.

Teknisk: Lizzie fungerer som en form for dommer i konkurrencen, idet hendes mening betyder meget for både Granhøj og Wolf. Det er op til dig, om hun kan se den ægte kunst i Granhøjs vulgære bidrag, eller bedre kan lide Wolfs inderlighed, om du vil bruge Wolf som eksempel for Granhøj og sige "gør som ham", osv, men i sidste ende ville hun ønske Granhøj var den bedste, og bliver skuffet hvis han ikke forsøger.

Stikord: **Dommer, forventningsfuld, nem at skuffe**

Can't you see that I wanna be there with open arms
It's empty tonight and I'm all alone
Get me through this one
Do you notice I'm gone?
Where do you run to so far away?

Letters to you, Finch

Lizzie – Akt 2



Granhøj

Lizzie har givet ham en chance, og han har ikke tænkt sig at spille den. Hvis hun gerne vil have ham til at komme godt ud af det med hendes far, Herman, så er det det han vil gøre. Men han vil meget nødtigt gå på kompromis med sin stil.

Granhøj fornemmer godt, at Wolf kan lide Lizzie, og tonen mellem dem bliver mere og mere forbitret. På grund af Lizzie, og så det der med konkurrencerne. Han frygter at Lizzie hellere vil have en vinder som Wolf.

Hulda presser ham stadig for at blive ved med poesien, men det er svært at glemme publikums buhen. Er det nok selv at vide at det man laver er ægte kunst?

Og hvad med de drifter, han udlevede hos Hulda? Kan han ignorere dem, eller risikerer han at skade Lizzie? Og er Lizzie overhovedet den rette for ham, hvis hun ikke kan lide ham som han er?

Formål i scenen: Granhøj skal træffe en afgørelse om sin fremtid; vil han give køb på sin sig selv og sin stilart, forsøge at overbevise Lizzie om, at han sagtens kan være en god kæreste OG dødsmetalpoet, eller opgive Lizzie og tabe til Wolf?

Teknisk: Granhøjs tre sider er der stadig. Den Kunstneriske side vil være dybt provokeret af, at omgivelserne forsøger at stoppe hans arbejde. Den Lystne side vil være optændt af kampen om positionen som alfa-han (og om Lizzie), mens den Tryghedssøgende side vil prøve at passe ind og gøre alle glade.

Stikord: **Dybt splittet, bange for sine egne drifter, presset til et valg**

If I can't be my own, I'd feel better dead
Nutshell, Alice In Chains

Granhøj – Akt 3



Lizzie

Lizzie har givet Granhøj en chance. Hun var meget skuffet over hans optræden ved konkurrencen, og så alligevel, hun var jo netop interesseret i ham, fordi han er en kunstner der skiller sig ud, og ikke bare følger strømmen. Alligevel har hun svært ved at håndtere det; hun kan ikke rigtigt forene de hårde ord i hans værker med den stille, blide Granhøj hun kender. Kan hun

overhovedet både være hans manager, og dermed støtte ham i hans kompromisløshed omkring poesien, og samtidig være hans kæreste?

I et håb om at dreje ham over mod noget lidt mere acceptabelt, for at han kan få sit gennembrud, vil hun introducere Granhøj for sin far, Herman. Herman har mange kontakter rundt omkring, og vil sikkert kunne hjælpe, hvis bare Granhøj ikke ville være så stædig.

Formål i scenen: At foretage et valg; vil hun få Granhøj til at ændre sin poesistil, så han kan blive anerkendt, og hun kan bevise overfor far Herman, at hun er en bedre manager end ham? Vil hun støtte Granhøj betingelsesløst i hans arbejde? Kan hun overhovedet elske Granhøj, eller er Wolf måske den rette?

Teknisk: Lizzie er ved aktens begyndelse fuldstændigt uvidende om Wolfs følelser, medmindre han har fortalt hende om dem. Det er op til dig hvor meget hun vil lade sig påvirke af hans interesse undervejs, og eventuel tilsvining af Granhøj.

Stikord: **Splittet mellem far og kæreste, forhandler**

I'm here for you to use
Broken and bruised
Do you understand?
It's only you, beautiful
Or I don't want anyone
If I can choose
It's only you

The No Seatbelt song, Brand new

Lizzie – Akt 3



Herman

Herman er en praktisk orienteret mand. Han er manager, og støder alt for ofte på unge mennesker med store drømme og små evner. Det er vigtigt for ham, at hans datter ikke ender med en taber. For Herman er det underordnet hvad retning en kunstner går i, bare det er noget man kan leve af.

Herman kunne eventuelt hjælpe med at skaffe Granhøj en form for job, måske som roadie eller sådan noget, eller måske ligefrem som tekst-skriver. Men det kræver at Granhøj modererer sig, og laver noget masserne kan lide. Det der metal-poesi er der ingen fremtid i. Se bare hvordan det gik ved Hell's Bells Metal Contest, det var jo pinligt.

Formål i scenen: at sikre sig at Lizzie ikke hænger på en taber, der ikke selv kan tjene penge.

Stikord: **Beskyttende far, kapitalist, urokkelig**

All the lousy little poets coming around trying to sound like Charles Manson
The Future, Leonard Cohen

Herman – Akt 3



Hulda

Det går op for Hulda, at der er en reel risiko for at Granhøj vil opgive at skrive poesi. Hvis det sker, vil al den energi hun som muse har investeret i ham gå tabt, og hun vil dø... Som uødeligt væsen har det aldrig før været muligt, og det fylder hende med en hel ny følelse; frygt. Granhøj skal fortsætte sit arbejde, uanset hvad det kræver. Hvis det betyder hun skal tigge og bede ham, så må det være sådan.

Formål i scenen: Granhøj skal blive ved med at udfolde ægte kunst, så hun kan overleve. Hun er ligeglad med hvilke personlige omkostninger det kan have for ham.

Teknisk: Hulda er ikke fysisk tilstede i den virkelige verden, men kan tale til Granhøj når som helst som en stemme i hans hovede.

Du kan én gang i løbet af scenen tage kontrol over Granhøjs krop for en kort periode, og f.eks. sige en sætning.

Stikord: **Angst, dominerende, krævende, villig til kompromis**

Tears fall but why am I crying?
After all, I'm not afraid of dying...
Hallowed be Thy Name, Iron Maiden

Hulda – Akt 3



Wolf

Wolf fatter ikke hvorfor Lizzie stadig gider Granhøj. Han er jo håbløst uduelig, og så utroligt vulgær oveni! Hun burde i stedet give en fyr som Wolf, en vinder som publikum kan lide, mere opmærksomhed, og det skal han nok sørge for at hun kommer til. På den ene eller anden måde.

Formål i scenen: få Lizzie til at indse, hvem hun burde være sammen med (Wolf). I krig og kærlighed gælder alle kneb.

Teknisk: Jo længere tid der går og jo flere gentagelser af scenen, jo mere frustreret og arrig bliver Wolf. I begyndelsen husker han stadig at Granhøj var hans ven, men gradvist bliver han en modstander, der bare skal knuses, så Lizzie kan blive fri.

Stikord: **Overset, ulykkeligt forelsket, manisk**

Once upon a time I was falling in love, now I'm only falling apart.
Nothing I can do, a total eclipse of the heart
Total Eclipse of the Heart, Bonnie Tyler

ᐅᐱᐱ ᐅ: ᐅᐅᐅᐅᐅᐅ



Okt-overblik

Overture

Huldas verden
Musen Hulda har taget den unge metalpoet Granhøj under sin vinge. Granhøj bombarderes med inspiration a la dødsmetal i Huldas Verden. Hans Tryghedssøgende, Kunstneriske og Lystne sider kæmper om kontrollen over ham, indtil hans menneskelige trang til normalitet og nærvær får overtaget.

Roller i scenen:

Hulda, muse
Granhøjs Tryghedssøgende, Kunstneriske og Lystne sider

Okt 1

Mødet med vennerne
Tilbage i den virkelige verden smelter Granhøjs sider sammen, men er i stadig konflikt. Hulda kan ikke være fysisk tilstede her, men er en stemme i Granhøjs hoved. Ved mødet med vennerne Wolf og Ralf konfronteres Granhøj med de ting han flygtede fra, men han overtales til igen at deltage i en metalkonkurrence.

Roller i scenen:

Granhøj, metalpoet
Hulda, muse, i Granhøjs hoved
Wolf, ven
Ralf, ven

Intermezzo

Okt 2

Hell's Bells Metal Contest
Granhøj forsøger at genvinde sin ære overfor hans ven og rival Wolf. Lizzie håber på Granhøj, men skal dømme mellem vennerne. Som en stemme i Granhøjs hoved giver Hulda inspiration. Granhøj skal vælge mellem den ægte kunst og at tilfredsstille publikummet.

Roller i scenen:

Granhøj, metalpoet
Hulda, muse, i Granhøjs hoved
Wolf, ven og rival
Lizzie, som både Granhøj og Wolf er forelskede i

Intermezzo

Okt 3

I håbet om at beholde Lizzies kærlighed, forsøger Granhøj at opnå Lizzies far Hermans accept. Samtidig kæmper Hulda for kunstneren i ham og sin egen overlevelse. Wolf forsøger desperat at få Lizzies opmærksomhed. I sidste ende skal både Granhøj og Lizzie tage en beslutning om kunst, kærlighed og anerkendelse.

Roller i scenen:

Granhøj, metalpoet
Lizzie, den elskede
Hulda, muse, i Granhøjs hoved
Herman, Lizzies far
Wolf, rivalen

Kæpe spiller

Velkommen til Et Hjerter af Metal

Scenariet er et metal-opera-scenarie, og befinder sig derfor på alle måder i et krydsfelt mellem genrer og interesser. Dette program er ment som en introduktion og en guide til dig som spiller, så du kan føle dig hjemme i scenariet uanset din baggrund.

God Fornøjelse!

Wiki: Opera

Opera er en kunstform i hvilken sangere og musikere opfører et dramatisk værk, som er en kombination af tekst, sang og instrumentalmusik. Teksten kan være reciteret, i arier, som duer, trioer, etc., eller korstykker.

Wiki: Metal-musik

Blandt ofte brugte temaer i heavy metal-tekster er sex, vold, fantasi og det okkulte. Heavy metal sange har ofte fremmedartede, fantasi-inspirerede sangtekster. Andre baserer deres tekster på krig, atomkrig, miljøproblemer og politisk eller religiøs propaganda. Døden er et dominerende tema i heavy metal og er ofte til stede i sang-teksterne.

Inspiration til metal-temaer

På flugt fra civilisationen lever han som et vilddyr

Eneste overlevende på slagmarken efter en blodig sejr over en overlegen fjende

Bryder alle tabuer, tager hvad han vil have. Og hvis de ikke vil give det, så tager han dobbelt

I den mørkeste time den mørkeste nat, solgte han sin sjæl til djævelen

Med åbne arme byder han sin grusomme skæbne velkommen



Et Hjerter af Metal

Et Fastaval 2011 scenarie

af Sigrid Svane