



MEMORATORIET: DET RARE STED

Monica Hjort Traxl & Morten Greis Petersen samt Christel Laura Voss



∞. Løse ord til en intro .∞

Velkommen til vores scenarie.

Vær glad for, at vi ikke havde mere tid, for så ville den her lille størrelse, være endnu mere fortænkt og søgt raffineret til ukendelighed.

*Memoratoriet startede som ét tankeeksperiment.
Kan man få en spiller til at huske "den blå væg"
hvis den aldrig eksisterede?*

*Hele skriveprocessen og udviklingen af fortællingen
har derefter vakt gamle darlings og nye fikse idéer til live.
Vi har lavet detaljerede og dog fuldstændigt personlighedsløse
karakterer i et forsøg på at sætte rollens fortælling i centrum.*

*Fra to forskellige forkærligheder inden for "kongress scenarier"
har vi her skabt et forsøg på,
at fusionere noget der minder om indiespil med noget der lugter af live.
Kan en spiller opleve det at finde på, som dét,
at hans karakter husker?*

*Kan et con-liverollespil køres og skemalægges som et almindeligt scenarie?
Og sidst men ikke mindst – Kan de se den blå væg?!?*

Hope you have fun

Monica & Morten

MEMORATORIET

- Vejledning

Spillets bestanddele

- 1: Vejledning
- 2: Workshophefte
- 3: Drejebog
- 4: 12 spilpersoner

Du skal desuden bruge

- 2 kæmpe sprittusser til spillederne (leveres til FV007)
- Papir til at pakke et lokale ind i (leveres til FV007)
- Lommelygte (gerne en af de små diodelygter)

Du får evt. brug for

- 2 clipboards til spillederne
- 2 kitler til spillederne
- Ghattoblaster
- CD med stemningsmusik
- 8-12 dragter til spillerne af, at de forlader Memoratoriet.

Opsummering

To spilledere agerer terapeuter, der arbejder med 8 til 12 patienter med lidelsen litterær synestesi i behandlingsrummet Memoratoriet. Det kaldes i daglig tale for Det rare sted. Behandlingen består af fire faser, hvor behandlerne via rummet øger stimulien til patienternes helbredelse. Dette er indirekte et rolleudviklingsværktøj. Når en spiller har gennemlevet sin rolle og træder ud af Memoratoriet, slutter spillet for den spiller..

INTRODUKTION

– Vejledning

Historien

Spillet bygger på, at hver patient lider af Litterær synestesi og at ved at udsætte patienten for Memoratoriet, kan denne kureres.

Patienterne lider også af hukommelsestab, som er en konsekvens af den sygdom.

Litterær synestesi er en sindslidelse, hvor det læste bliver til det set.

Patienten læser ikke ordet [motorcykel], men ser i stedet en motorcykel.

Dette og hukommelsestab skyldes en traumatisk begivenhed i patientens fortid.

Spillerne skal i løbet af spillet skabe deres egen fortælling, opfinde et traume og udfordre fortællingen.

Memoratoriet og spillederne skaber og udvikler rammerne for forløbet.

Målet for rollerne er, at træde ud af Memoratoriet som helbredt. At træde ud er ikke at vinde over spillet, det er at have skabt en god historie og at have forløst den.

Forberedelse

1) Læs vejledningen, workshopheftet og drejebogen, samt et par karakterer grundigt igennem.

2) Klip Cuecardsne i drejebogen ud. Vi anbefaler, at du klister dem op på karton.

3) Indret Memoratoriet og koordiner din indsats med din med-spillede.

A. Væggene skal beklædes med hvidt papir fra gulv til loft. Skær en ridse til døren.

B. Stolene stilles op, som vist på modellen, og beklædes med hvidt stof.

C. Skilte og andre ting med tekst i området mellem Memoratoriet og workshoplokalet skal dækkes til.

4) I Appendikset finder du en beskrivelse af, hvorledes du skal optræde som terapeut.

FORLØB

– Vejledning

Spillets gang

De to spillere skal sørge for, at spillerne følger spillets forløb. I spillet agerer spillerne terapeuter, der skal hjælpe patienterne, spillet af spillerne, gennem et behandlingsforløb i Memoratoriet.

Spillet består af tre dele: Workshop, Memoratoriet og Afslutning.

Workshop (ca. 30 min.)

Hav ghettoasteren klar. Når spillerne er samlet går I i gang med velkomsten og følger derefter Workshopfolderens forløb. Denne del bruges til at lære rollerne og spillet at kende.

Memoratoriet: Det rare sted (ca. 4 timer)

Memoratoriet begynder med den første gruppesamtale. Følg forløbet i drejebogen.

Spillet forløber over fire faser, som alle er beskrevet i drejebogen.

I tilfælde af utilpassede spillere bruger spilleren Cuecards til at guide spillerne tilbage på det rette spor eller videre i scenariet.

Afslutning (ca. 30 min.)

Afslutningen består af exit fra Memoratoriet og af debriefing. Disse er begge beskrevet i Workshopheftet.

Exit fra Memoratoriet gør sig gældende, når en spiller træder ud af Memoratoriet.

Debriefing finder sted, når spillet er helt slut ved, at alle spillere er trådt ud af Memoratoriet.

OFTE STILLEDE SPØRGSMÅL

– Vejledning

Hvordan skal rollerne fordeles?

Alle rollerne er introverte personer. De er meget lig hinanden, og de har ikke noget bestemt køn eller nogen bestemt baggrund baggrund. Det skal den enkelte spiller selv føje til sin rolle. Du skal derfor bare dele dem ud.

Hvorfor har rollerne ikke noget forhåndskendskab til hinanden og til terapeuterne?

Det er ikke relevant for spillet, da det ikke handler om deres forbindelser til hinanden. Spillerne udvikler deres baggrund og eventuelle forhold undervejs i spillet.

Hvad nu hvis spilleren leger ordblind, analfabet, lukker øjnene, skriver sine egne ord etc.?

Så har spilleren misforstået spillets koncept. Patienterne har ikke læsevanskeligheder – for de patienter er allerede siet fra. Patienterne har ikke remedier til at skrive deres egne ord – det er blevet taget fra dem. Hvis du lukker øjnene, så åbn dem – for du spiller imod spillets ånd.

Hvad nu hvis en spiller får brug for at forlade Memoratoriet midt under spillet?

Prøv at vente til pausen. Det er ikke meningen, at en spiller forlader Memoratoriet førend deres roller er helbredte. Skal det absolut gøres, så skal spilleren dække sine øjne til, mens denne forlader lokalet – så han kan passere teksten på væggen med døren – og at spilleren skal gøre det ledsaget af en terapeut, for en syg patient kan kun forlade lokalet ledsaget af en terapeut. Når patienten skal ind igen, skal han banke på døren, så han kan blive ledsaget ind igen – hvis terapeuten ikke ligefrem har stået og ventet på ham.

APPENDIKS I

– Terapien i ti lette trin

1: Terapeuten har gjort det mange gange før.

Vær imødekomme, myndig og erfaren. Du har set behandlingsforløbet mange gange før.

Du ved det virker.

2: Terapeuten kender patienterne.

Du kender hver patients baggrund, men du vil ikke tvinge dem til at erkende den eller pådutte dem noget. Hver patient skal finde sig selv. Du oplyser dem derfor ikke om deres baggrund.

3: Du er spilleleder og du er terapeut.

Du er en del af spillets funktion, ikke en rolle. Din rolle udvikler sig ikke. Den autoritet, du har som spilleleder, må gerne smelte sammen med den autoritet din funktion i scenariet har.

4: Ledende spørgsmål

Du må gerne stille ledende spørgsmål og hjælpe spilleren med at skabe sin rolle, men du må ikke dominere eller påtvinge din tolkning af rollen. Følg op på spillernes pludselige indskydelser. Arbejd med spillerne ideer. Det er deres drama, ikke dit.

5: ”Ingenting” er også et svar

Hvis svaret på spørgsmålet ”Hvad ser du?” er ”Ingenting”, så husk på, at det også er et svar.

Pres ikke på for at få et andet svar, men arbejd med svaret. Spørg til hvorfor, der er ”ingenting”.

– Terapien i ti lette trin, fortsat

6: Metasnak, Out-of-character-snak

er forhåbentligvis ikke nødvendigt eller også kan det klares med en dæmpet samtale, som af de andre spillere opfattes, som en fortrolig samtale mellem terapeut og patient.

7: Kontrol med spillerne: Brug Cuecards

Til spillet følge en række Cuecards. Det er håndholdte ord, som I kan bruge til at guide spillerne med. Brug kortene med omtanke og til at styre spillet i en konstruktiv retning. Du skal ikke bruge kortet, fordi du gerne vil ruske lidt op i spillerne: De keder sig ikke, selvom de er stille.

8: Cuecards er ikke en belønning

Det kan hurtigt komme til at blive betragtet som en belønning at få et Cuecard, som det er attraktivt at spille hen imod. Spillerne må ikke få den fejlagtige opfattelse, at de er på rette spor, når de får udstukket et Cuecard. Det er et værktøj til at hjælpe dem i gang. ånd eller til at hindre dem i at forstyrre de andre spillere.

9: Omtanke og Fornuft

Du ved det godt, men alligevel: Omtanke og fornuft. Retningslinjerne skal bruges med omtanke og fornuft. Kassér dem, hvis de er i vejen for den gode oplevelse, anvend dem, hvis de styrker den gode oplevelse. I skal ikke spænde ben for hinanden.

10: Spørgsmål til spillerne

Hvad ser du? Hvorfor ser du det? Hvad så du? Hvad vil du gerne se? Kan du se det for dig? Hvorfor vil du ikke se? Hvad prøver du at undgå?

APPENDIKS II

– Foromtale

MEMORATORIET: det rare sted

Indeholder:

Stimuli til en internaliseret [oplevelse].

Potent stemningsoplæg.

Rolleudvikling før og under spillet.

Rollespil med maven

uden forberedelse og udklædningskrav.

Vi sørger for dig

Memoratoriet er et interaktivt rum, hvor din karakters fortælling raffineres og udledes. Workshopen, den usædvanlige setting og referencer til synestesi, den personlige sansning og visuelle stimuli er nogle af de bestanddele, der findes i det rare sted.

Vi sætter dig i centrum

Et visuelt indlevelsesscenarie

uden forberedelse, uden intriger, uden stilstand.

Memoratoriet – det sidste skridt før virkeligheden.