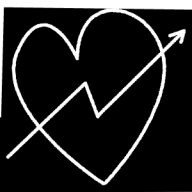


DEN BEHAGESYGE

Kærlighed



Den behagesyge kærlighed	3
Fortællingerne	4
Kontroltabet	4
At spille den behagesyge kærlighed	5
Monologerne	7
Dine opgaver i løbet af scenariet	7
Værktøjer	9

Den behagesyge kærlighed

Scenariet handler om frygtelig kærlighed og har én hovedperson. De resterende spillere varetager funktioner i fortællingen. En spiller den elskede som hovedpersonen forelsker sig i. De to sidste spillere spiller to sider af forelskelsen, den behagesyge og den besidderiske.

Kernen i scenariet er en frygtelig forelskelse. Den skal du hjælpe med at tilvejebringe. Du skal ikke spille en traditionel rolle, men skal i stedet udfylde en funktion i scenariet og i forhold til hovedpersonen. Du skal spille den behagesyge side af forelskelsen. Først skal du hjælpe den elskede med at forføre hovedpersonen. Sidenhen skal du forsøge at få hovedpersonen til med alle midler desperat at klamre sig til den elskede.

Du kan sætte scener der udfylder din funktion og på forskellige måder påvirke hovedpersonen. Du skal også spille bipersoner.

Spillet er virkeligt godt når I kan mærke at spilleren bag hovedpersonen bliver påvirket af det der sker. Det skal være mere end bare krokodilletårer. Til en af spiltestene var det helt tydeligt at også spilleren og ikke kun karakteren havde lyst til den elskede og var frustreret fordi hun legede med ham. Det er dér scenariet skal hen.

Scenariet skal spilles på gulvet med hele kroppen. Fysisk spil kan være utroligt intenst og intimt og det er intensitet I skal gå efter sammen.

Fortællingerne

Scenariet indeholder to fortællinger, en ramme-
fortælling og en kærlighedshistorie.

Rammefortællingen handler om en gruppe unge der besætter et hus for at erobre kontrollen over deres liv i en ellers håb- og meningsløs verden. Forsøget ender forudsigeligt og tragisk med politivold.

Det er utroligt vigtigt at understrege at ramme-
fortællingen ikke skal tænkes som en
miljøskildring, men derimod som en dramatisk
ramme for den egentlige fortælling, kærlighedsh-
istorien.

Kærlighedshistorien handler om at en af de unge forelsker sig og det går frygteligt galt. Dette er hovedpersonen og fortællingen om den frygtelige forelskelse der er den egentlige historie i scenariet.

Kontroltabet

Det centrale greb: Kontroltabet

Det grundlæggende virkemiddel i scenariet er kontroltabet. Det kan bruges af dig, af spilleren, af den besidderiske krælighed og af den elskede. Står en af jer bag hovedpersonen kan I overtage dele af vedkommendes udtryk. Overtagelsen af hovedpersonens udtryk skal ske i overensstemmelse med den funktion den pågældende spiller har i scenariet.

Kontroltabet kan overtage både det indre og det ydre udtryk på forskellige måder.

Man kan være hovedpersonens indre stemme der udtrykker tanker og følelser. Man kan både tænke højt ("hvorfør gjorde jeg det?!") og henvende sig direkte til spilleren ("tag hendes hånd").

Man kan også være hovedpersonens ydre stemme, dvs. overtage hvad hovedpersonen siger. Hvis man står bag hovedpersonen og lægger en hånd over hovedpersonens mund kan man tale på hovedpersonens vegne.

Man kan fysisk føre hovedpersonens krop. Det kan være både defensivt (at bryde øjenkontakten med den elskede ved at flytte hovedpersonens hoved) og aggressivt (at flytte hovedpersonens hånd om den elskedes skulder).

De forskellige måder at påvirke på jeg har ridset op ovenover er kun de mest oplagte måder man kan bruge kontroltabet på. Kan i finde på andre måder at udtrykke hovedpersonens gradvise kontroltab på skal i ikke holde jer tilbage. Fx skete var der en spiller der i en spilstest tog fat om hovedpersonen og gav et tungt knus lige efter hovedpersonen havde fået en hjerteskrærende besked fra den elskede.

Det er vigtigt at kontroltabet starter blødt, eskaleres med historierne og ender med at være voldsomt (og måske totalt). Tænk på at eskalere kontroltabet gradvist i løbet af scenariet.

At spille den behagesyge kærlighed

Din opgave er at være en kraft der trækker hovedpersonen i en bestemt retning. Du skal spille en side af hovedpersonen, eller rettere en side af hovedpersonens forelskelse. Den side er den behagesyge kærlighed.

Den selvudslettende kærlighed der ofrer egne behov for den andens. Den krybende klynkende desperate kærlighed der ikke har andet tilbage end den anden. Den selvdestruktive kærlighed der truer den anden med selvmord hvis ikke den bliver opfyldt.

Spillere bag hovedpersonen bliver bedt om at sætte sig selv på spil i tre indledende karakterdefinerende scener. Vær opmærksom på hvad de scener indeholder da de er nøglen til at forstå hvordan man kan skubbe til og hive i hovedpersonen. Det er vigtigt både at lægge mærke til hvad der gør hovedpersonen tryk og hvad hovedpersonen søger i en kærlighedsrelation, og hvad der gør hovedpersonen usikker og utryk.

En af de andre spillere vil spille en anden side af hovedpersonen og dermed trække i en anden retning. Hvor du skal spille den behagesyge kærlighed spiller den anden spiller den besidderiske kærlighed. Der vil opstå situationer hvor I vil konkurrere om at trække hovedpersonen i forskellige retninger, men lad være med at gøre det til en konkurrence mellem jer som spillere.

Den sidste spiller spiller den elskede som hovedpersonen forelsker sig i. Som den behagesyge kærlighed, den besidderiske kærlighed og den elskede skal i sammen skabe en oplevelse af frygtelig forelskelse i hovedpersonen.

Monologerne

Du vil bedt om at holde monologer. En monolog er kort fortalt en talestrøm holdt i første person om et emne. Du skal holde monologerne som den behagesyge hovedperson. Emnerne vil variere, men vil alle handle om kærlighedsfortællingen.

Dine opgaver i løbet af scenariet

Scenariet er inddelt i dele hvor du som spiller har forskellige opgaver.

Første del: Den gode forelskelse

Det handler om at skabe følelsen af forelskelse mellem hovedpersonen og den elskede. Her er det vigtigt at alle hjælper til. Den elskede spiller på de positive ting som hovedpersonen har bragt i spil i de tre karakterdefinerende scener for at skabe tiltrækningen. De to kræfter hjælper med at pege på ting ved den elskede der fylder deres behov og bekræfter hovedpersonen når behovene bliver opfyldt. Du skal primært hjælpe med at fremhæve det fantastiske ved den elskede.

Er i dygtige formår i at antyde begivenhedernes dystre gang samtidigt.

Første del slutter med at hovedpersonen og den elskede er sammen.

Anden del: Den frygtelige forelskelse

Anden del starter med at ejeren/politiet siger til de unge at de skal skrubbe af.

Hovedpersonen skal i anden del behandles frygteligt. Den elskede leder an i angrebet ved konstant at tale til hovedpersonens usikkerhed og ved at teste hovedpersonens dedikation. Tænk igen på hovedpersonens karakterdefinerende scener. I anden del har kræfterne to opgaver. For det første skal de puste til usikkerhed og tvivl. Konflikter frem der kan være anledninger til udfordringer. For det andet skal kræfterne hele tiden presse hovedpersonen tilbage i armene på den elskede ved at fokusere på den elskedes uundværlighed. Her skal der startes blødt ud for så at eskalere så meget som muligt.

Anden del slutter omkring afslutningen af rammefortællingen, dvs. rydningen af huset. Jo tættere på rydningen kommer, jo værre skal det blive. Fra antydninger om andre til åbenlyst utroskab til seksuelle udfordringer der involverer den elskedes elskere.

Tredje del: Klimakset

Klimakset har tre muligheder.

Den elskede stiller krav om total ensidig underkastelse hvis forholdet skal fortsætte.

De to kræfter vil trække i hver sin retning og forsøge at påvirke hovedpersonen. De vil begge forsøge at bevare forholdet, men på hver sin forfærdelige måde.

Den første mulighed er at hovedpersonen vælger den elskede alt inklusive, dvs. accepterer forholdet som det er og på hendes ordre skrider fra huset umiddelbart inden politiet kommer.

Den anden er at hovedpersonen ikke vælger den elskede på den elskedes betingelser. Tøver hovedpersonen for længe med at tage en beslutning kan en af de to kræfter besætte hovedpersonen. Hovedpersonen fjernes fra scenen og den af kræfterne der overtager spiller scenen færdig. Politiet kommer.

Den tredje mulighed er et aktivt fravalg af den elskede og de to kræfter. Der skal være tale om et klart og tydeligt fravalg. Sker det kommer politiet umiddelbart efter.

Værktøjer

Du kan sætte scener der udfylder din funktion som den behagesyge kærlighed. Hold fokus på kærlighedshistorien og sæt scener der passer til historien. I første del kan det være scener hvor den elskede udfylder netop det behov den behagesyge kærlighed har for nærhed, ømhed og eksklusivitet. I anden del af historien kan det være scener hvor den behagesyge kærligheds behov stresser den elskede og afføder en konfrontation mellem hovedpersonen og den elskede.

Du skal spille og finde på bipersoner. Du har en stor grad af frihed i forhold til hvilke bipersoner du finder på, men ind imellem vil spillede bede dig spille noget bestemt. Lad din funktion som behagesyg kærlighed farve dit spil når du spiller bipersoner.

Du kan:

- Tage kontrollen fra hovedpersonen.
- Være hovedpersonens indre stemme.
- Sætte scener.
- Spille bipersoner.

Du skal:

- I første del fokusere på hvordan den elskede opfylder hovedpersonens behov.
- I anden del puste til hovedpersonens usikkerhed og søge konflikter med den elskede.
- I tredje del (klimakset) presse hovedpersonen til ikke at vælge den elskede fra.

DEN BESIDDERISKE

Kærlighed



Den besidderiske kærlighed	3
Fortællingerne	4
Kontroltabet	4
At spille den besidderiske kærlighed	6
Monologerne	7
Dine opgaver i løbet af scenariet	7
Værktøjer	10

Den besidderiske kærlighed

Scenariet handler om frygtelig kærlighed og har én hovedperson. De resterende spillere varetager funktioner i fortællingen. En spiller den elskede som hovedpersonen forelsker sig i. De to sidste spillere spiller to sider af forelskelsen, den behagesyge og den besidderiske.

Kernen i scenariet er en frygtelig forelskelse. Den skal du hjælpe med at tilvejebringe. Du skal ikke spille en traditionel rolle, men skal i stedet udfylde en funktion i scenariet og i forhold til hovedpersonen. Du skal spille den besidderiske side af forelskelsen. Først skal du hjælpe den elskede med at forføre hovedpersonen. Sidenhen skal du forsøge at få hovedpersonen til med alle midler desperat at klamre sig til den elskede.

Du kan sætte scener der udfylder din funktion og på forskellige måder påvirke hovedpersonen. Du skal også spille bipersoner.

Spillet er virkelig godt når I kan mærke at spilleren bag hovedpersonen bliver føler sig påvirket af det der sker. Det skal være mere end bare krokodilletårer. Til en af spiltestene var det helt tydeligt at også spilleren og ikke kun karakteren havde lyst til den elskede og var frustreret fordi hun legede med ham. Det er dér scenariet skal hen.

Scenariet skal spilles på gulvet med hele kroppen. Fysisk spil kan være utroligt intenst og intimt og det er intensitet I skal gå efter sammen.

Fortællingerne

Scenariet indeholder to fortællinger, en ramme-
fortælling og en kærlighedshistorie.

Rammefortællingen handler om en gruppe unge der besætter et hus for at erobre kontrollen over deres liv i en ellers håb- og meningsløs verden. Forsøget ender forudsigeligt og tragisk med politivold.

Det er utroligt vigtigt at understrege at ramme-
fortællingen ikke skal tænkes som en miljøskil-
dring, men derimod som en dramatisk ramme for
den egentlige fortælling, kærlighedshistorien.

Kærlighedshistorien handler om at en af de unge forelsker sig og det går frygteligt galt. Dette er hovedpersonen og fortællingen om den frygtelige forelskelse der er den egentlige historie i scenariet.

Kontroltabet

Det centrale greb: Kontroltabet

Det grundlæggende virkemiddel i scenariet er kontroltabet. Det kan bruges af dig, af spilleren, af den behagesyge kærlighed og af den elskede. Står en af jer bag hovedpersonen kan I overtage dele af vedkommendes udtryk. Overtagelsen af hovedpersonens udtryk skal ske i overensstemmelse med den funktion den pågældende spiller har i scenariet.

Kontroltabet kan overtage både det indre og det ydre udtryk på forskellige måder.

Man kan være hovedpersonens indre stemme der udtrykker tanker og følelser. Man kan både tænke højt ("hvorfør gjorde jeg det?!") og henvende sig direkte til spilleren ("tag hendes hånd").

Man kan også være hovedpersonens ydre stemme, dvs. overtage hvad hovedpersonen siger. Hvis man står bag hovedpersonen og lægger en hånd over hovedpersonens mund kan man tale på hovedpersonens vegne.

Man kan fysisk føre hovedpersonens krop. Det kan være både defensivt (at bryde øjenkontakten med den elskede ved at flytte hovedpersonens hoved) og aggressivt (at flytte hovedpersonens hånd om den elskedes skulder).

De forskellige måder at påvirke på jeg har ridset op ovenover er kun de mest oplagte måder man kan bruge kontroltabet på. Kan i finde på andre måder at udtrykke hovedpersonens gradvise kontroltab på skal i ikke holde jer tilbage. Fx skete var der en spiller der i en spilt test tog fat om hovedpersonen og gav et tungt knus lige efter hovedpersonen havde fået en hjerteskerende besked fra den elskede.

Det er vigtigt at kontroltabet starter blødt, eskaleres med historierne og ender med at være voldsomt (og måske totalt). Tænk på at eskalere kontroltabet gradvist i løbet af scenariet.

At spille den besidderiske kærlighed

Din funktion er at være en kraft der trækker hovedpersonen i en bestemt retning. Du skal spille en side af hovedpersonen, eller rettere en side af hovedpersonens forelskelse. Den side er den besidderiske kærlighed. Den altopslugende kærlighed der aldrig kan blive mæt. Den dominerende kærlighed der ikke accepterer et nej. Den kærlighed der tager med vold hvis den ikke får hvad den vil have.

Spilleren bag hovedpersonen bliver bedt om at sætte sig selv på spil i tre indledende karakterdefinerende scener. Vær opmærksom på hvad de scener indeholder da de er nøglen til at forstå hvordan man kan skubbe til og hive i hovedpersonen. Det er vigtigt både at lægge mærke til hvad der gør hovedpersonen tryk og hvad hovedpersonen søger i en kærlighedsrelation, og hvad der gør hovedpersonen usikker og utryk.

En af de andre spillere vil spille en anden side af hovedpersonen og dermed trække i en anden retning. Hvor du skal spille den behagesyge kærlighed spiller den anden spiller den besidderiske kærlighed. Der vil opstå situationer hvor I vil konkurrere om at trække hovedpersonen i forskellige retninger, men lad være med at gøre det til en konkurrence mellem jer som spillere.

Den sidste spiller spiller den elskede som hovedpersonen forelsker sig i. Som den behagesyge kærlighed, den besidderiske kærlighed og den elskede skal i sammen skabe en oplevelse af frygtelig forelskelse i hovedpersonen.

Monologerne

Du vil bedt om at holde monologer. En monolog er kort fortalt en talestrøm holdt i første person om et emne. Du skal holde monologerne som den besidderiske hovedperson. Emnerne vil variere, men vil alle handle om kærlighedsfortællingen.

Dine opgaver i løbet af scenariet

Scenariet er inddelt i dele hvor du som spiller har forskellige opgaver.

Første del: Den gode forelskelse

Det handler om at skabe følelsen af forelskelse mellem hovedpersonen og den elskede. Her er det vigtigt at alle hjælper til. Den elskede spiller på de positive ting som hovedpersonen har bragt i spil i de tre karakterdefinerende scener for at skabe tiltrækningen. De to kræfter hjælper med at pege på ting ved den elskede der fylder deres behov og bekræfter hovedpersonen når behovene bliver opfyldt. Du skal primært hjælpe med at fremhæve det fantastiske ved den elskede.

Er i dygtige formår i at antyde begivenhedernes dystre gang samtidigt.

Første del slutter med at hovedpersonen og den elskede er sammen.

Anden del: Den frygtelige forelskelse

Anden del starter med at ejeren/politiet siger til de unge at de skal skrubbe af.

Hovedpersonen skal i anden del behandles frygteligt. Den elskede leder an i angrebet ved konstant at tale til hovedpersonens usikkerhed og ved at teste hovedpersonens dedikation. Tænk igen på hovedpersonens karakterdefinerende scener. I anden del har kræfterne to opgaver.

For det første skal de puste til usikkerhed og tvinge konflikter frem der kan være anledninger til udfordringer.

For det andet skal kræfterne hele tiden presse hovedpersonen tilbage i armene på den elskede ved at fokusere på den elskedes uundværlighed. Her skal der startes blødt ud for så at eskalere så meget som muligt.

Anden del slutter omkring afslutningen af ramme-fortællingen, dvs. rydningen af huset. Jo tættere på rydningen kommer, jo værre skal det blive. Fra antydninger om andre til åbenlys utroskab til seksuelle udfordringer der involverer den elskedes elsker.

Tredje del: Klimakset.

Klimakset har tre muligheder.

Den elskede stiller krav om total ensidig underkastelse hvis forholdet skal fortsætte.

De to kræfter vil trække i hver sin retning og forsøge at påvirke hovedpersonen. De vil begge forsøge at bevare forholdet, men på hver sin forfærdelige måde.

Den første mulighed er at hovedpersonen vælger den elskede alt inklusive, dvs. accepterer forholdet som det er og på hendes ordre skrider fra huset umiddelbart inden politiet kommer.

Den anden er at hovedpersonen ikke vælger den elskede på den elskedes betingelser. Tøver hovedpersonen for længe med at tage en beslutning kan en af de to kræfter besætte hovedpersonen. Hovedpersonen fjernes fra scenen og den af kræfterne der overtager spiller scenen færdig. Politiet kommer.

Den tredje mulighed er et aktivt fravalg af den elskede og de to kræfter. Der skal være tale om et klart og tydeligt fravalg. Sker det kommer politiet umiddelbart efter.

Værktøjer

Du kan sætte scener der udfylder din funktion som den besidderiske kærlighed. Hold fokus på kærlighedshistorien og sæt scener der passer til historien. I første del kan det være scener hvor den elskede udfylder netop det behov den besidderiske kærlighed har for anerkendelse af overmagt og underkastelse. I anden del af historien kan det være scener hvor den besidderiske kærligheds behov stresser den elskede og afføder en konfrontation mellem hovedpersonen og den elskede.

Du skal spille og finde på bipersoner. Du har en stor grad af frihed i forhold til hvilke bipersoner du finder på, men ind imellem vil spilleleder bede dig spille noget bestemt. Lad din funktion som besidderisk kærlighed farve dit spil når du spiller bipersoner.

Du kan:

- Tage kontrollen fra hovedpersonen
- Være hovedpersonens indre stemme
- Sætte scener
- Spille bipersoner

Du skal:

- I første del fokusere på hvordan den elskede opfylder hovedpersonens behov
- I anden del puste til hovedpersons usikkerhed og søge konflikter med den elskede
- I tredje del (klimakset) presse hoved personen til ikke at vælge den elskede fra

DEN ELSKEDE



Den elskede	3
Fortællingerne	4
Det centrale greb: Kontoltabet	4
At spille den elskede	6
Monologerne	6
Dine opgaver i løbet af scenariet	7

Den elskede

Scenariet handler om frygtelig kærlighed og har én hovedperson. De andre spillere varetager funktioner i fortællingen. En spiller den elskede som hovedpersonen forelsker sig i. De to sidste spillere spiller to sider af forelskelsen, den behagesyge og den besidderiske.

Kernen i scenariet er en frygtelig forelskelse. Den skal du tilvejebringe. Du skal ikke spille en traditionel rolle. Du skal i stedet udfylde en funktion i scenariet i forhold til hovedpersonen. Din funktion er at spille den elskede og hovedpersonen er forelsket i dig. Du skal søge og skabe en intim forelskelses relation til hovedpersonen. Når det lykkes skal du udfordre og teste den relation til det yderste, mens du hele tiden sørger for at hive hovedpersonen tilbage med mere intimitet når du går for langt.

Spillet er virkeligt godt når du kan mærke at spilleren bag hovedpersonen gerne vil have dig. At du kan sno hovedpersonen om din lillefinger. At selvom hovedpersonen skulle vælge dig fra kan du med blide kærtegn og søde ord tvinge vedkommende tilbage.

Scenariet skal spilles på gulvet med hele kroppen. Fysisk spil kan være utroligt intenst og intimt og det er intensitetI skal gå efter sammen.

Fortællingerne

Scenariet indeholder to fortællinger, en ramme-
fortælling og en kærlighedshistorie.

Rammefortællingen handler om en gruppe unge der besætter et hus for at erobre kontrollen over deres liv i en ellers håb- og meningsløs verden. Forsøget ender forudsigeligt og tragisk med politivold.

Det er utroligt vigtigt at understrege at ramme-
fortællingen ikke skal tænkes som en
miljøskildring, men derimod som en dramatisk
ramme for den egentlige fortælling, kærlighedsh-
istorien.

Kærlighedshistorien handler om at en af de unge forelsker sig og det går frygteligt galt. Dette er hovedpersonen og fortællingen om den frygtelige forelskelse der er den egentlige historie i scenariet.

Det centrale greb: Kontroltabet

Det grundlæggende virkemiddel i scenariet er kontroltabet. Det kan bruges af dig, spillederen og de to kræfter. Står en af jer bag hovedpersonen kan I overtage dele af vedkommendes udtryk. Overtagelsen af hovedpersonens udtryk skal ske i overensstemmelse med den funktion den pågældende spiller har i scenariet.

Kontroltabet kan overtage både det indre og det ydre udtryk på forskellige måder.

Man kan være hovedpersonens indre stemme der

udtrykker tanker og følelser. Man kan både tænke højt ("hvorfør gjorde jeg det?!") og henvende sig direkte til spilleren ("tag hendes hånd").

Man kan også være hovedpersonens ydre stemme, dvs. overtage hvad hovedpersonen siger. Hvis man står bag hovedpersonen og lægger en hånd over hovedpersonens mund kan man tale på hovedpersonens vegne.

Man kan fysisk føre hovedpersonens krop. Det kan være både defensivt (at bryde øjenkontakten med den elskede ved at flytte hovedpersonens hoved) og aggressivt (at flytte hovedpersonens hånd om den elskedes skulder).

De forskellige måder at påvirke på jeg har ridset op ovenover er kun de mest oplagte måder man kan bruge kontroltabet på. Kan i finde på andre måder at udtrykke hovedpersonens gradvise kontroltab på skal i ikke holde jer tilbage. Fx skete det i en spilstest at den elskede stillede sig bag hovedpersonen og begyndte at påvirke ham. Han stod bag baren og havde travlt med en gæst der var på stoffer mens hans tanker og opmærksomhed var rettet mod hvad hun, den elskede, mon lavede. Hun stillede sig bag ham og tog blidt og kærligt på ham mens hun fortalte hvordan hun nød at vide at hun havde hans opmærksomhed og hvordan hun legede med ham og hans følelser.

Det er vigtigt at kontroltabet starter blødt, eskaleres med historierne og ender med at være voldsomt (og måske totalt). Tænk på at eskalere kontroltabet gradvist i løbet af scenariet.

At spille den elskede

Du skal spille den værst tænkelige at være forelsket i. Du skal spille den elskede der konstant tester hovedpersonens dedikation og forholdets styrke. Den elskede der altid sørger for i sidste ende at være ovenpå.

Spilleren bag hovedpersonen bliver bedt om at sætte sig selv på spil i tre indledende karakterdefinerende scener. Vær opmærksom på hvad de scener indeholder da de er nøglen til at forstå hvordan man kan skubbe til og hive i hovedpersonen. Det er vigtigt både at lægge mærke til hvad der gør hovedpersonen tryk og hvad hovedpersonen søger i en kærlighedsrelation, og hvad der gør hovedpersonen usikker og utryk.

De to sidste spillere spiller sider af hovedpersonens forelskelse. Tænk på dem som kræfter der hiver hovedpersonen i en retning. De to retninger er den behagesyge kærlighed og den besidderiske kærlighed.

Monologerne

Du vil bedt om at holde monologer. En monolog er kort fortalt en talestrøm holdt i første person om et emne. Du skal holde monologerne, ikke som den elskede selv, men som hovedpersonen opfatter den elskede. Emnerne vil variere, men vil alle handle om kærlighedsfortællingen.

Dine opgaver i løbet af scenariet

Scenariet er inddelt i dele hvor du som spiller har forskellige opgaver.

Første del: Den gode forelskelse

Det handler om at skabe følelsen af forelskelse mellem dig og hovedpersonen. Hovedpersonen bliver skabt med tre scener. Du skal spille på de positive ting som hovedpersonen bringer i spil i de tre scener for at skabe tiltrækningen. De to kræfter hjælper med at pege på ting ved dig der fylder deres behov og bekræfter hovedpersonen når behovene bliver opfyldt. Du skal spille flirtende og sige ja til hovedpersonens tilnærmelser, men du behøver ikke sælge dig selv for billigt

Prøv at antyde begivenhedernes dystre gang samtidigt. Du kan fx hele tiden antyde at du holder dine muligheder åbne og ikke vil binde dig eller tydeligt tale interesseret om andre der kan give dig noget hovedpersonen ikke kan give dig.

Første del slutter med at du er sammen med hovedpersonen.

Anden del: Den frygtelige forelskelse

Anden del starter med at ejeren/politiet siger til de unge at de skal skrubbe af.

Hovedpersonen skal i anden del behandles frygteligt. Du skal lede an i angrebet ved konstant at tale til hovedpersonens usikkerhed og ved at teste hovedpersonens dedikation. Brug at hoved-

personen er forelsket i dig uanset hvad. Når du flirter med og giver hovedpersonen det positive hovedpersonen gerne vil have antyd da altid hvor let det er tage igen. Antyd at det er en gave der lige så godt kunne gives til en anden og bedre. . Her skal der startes blødt ud for så at eskalere så meget som muligt.

Når hovedpersonen forholder sig til noget der sker i rammefortællingen så brug det. Tag altid en anden holdning. På den måde presser du hovedpersonen til at vælge mellem sit synspunkt og forholdet. En anden måde at bruge hovedpersonens holdninger på er at tage det samme synspunkt, men køre det utrolig langt ud. Er hovedpersonen for selvforsvar er du for at slå hårdt først. Accepterer hovedpersonen bløde stoffer er du for alle stoffer.

En måde at se din funktion på er strategisk: Du skal være frygtelig mod én der ikke kan lade være med at vælge dig før klimakset i scenariet. Det vil sige at du kan og skal gå rigtigt langt. Vær opmærksom på hvad hovedpersonen, både som spiller og som karakter, giver udtryk for at frygte i kærlighedsforhold. Brug det mod hovedpersonen. Pres på.

Eksempel

En af hovedpersonens karakterdefinerende scener handlede om at vente hele natten hjemme på en kæreste. Det endte med at kæresten kom hjem og hovedpersonen klynkede lidt.

Du gentager scenen, men tager scenen og konflikten langt videre end den første scene. Du kommer

virkelig fuld hjem og snakker om hvor fantastisk det har været og hvor sjovt du har haft det med alle de andre. Så sjovt har du det aldrig med hovedpersonen. Og hvor var det fantastisk at danse sådan igen, bruge kroppen ("...altså hele kroppen") og mærke man er i live.

Du har et stærkt værktøj i at spille hovedpersonen ud mod gruppen. Brug det. Gruppen består af et indenfor og et udenfor. I begyndelsen er der meget plads i gruppen, men som truslerne tårner sig op bliver der mindre og mindre plads indeni gruppen og hvem der er indenfor og hvem der er udenfor bliver vigtigere og vigtigere. Der er en række centrale problemstillinger du kan bruge i dit magtspil mod hovedpersonen. Prøv at finde nogle synspunkter i hovedpersonen (spiller såvel som karakter) og lad den elskede tage et modsat synspunkt. Prøv at presse hovedpersonen på den måde.

Eksempel

En høj-status besætter fra et nabohus holder oplæg i huset om pacifistisk modstand. Du fascineres af ham for at true hovedpersonen på sin usikkerhed og for at tvinge hovedpersonen til at tage stilling til spørgsmålet om hvilke midler er acceptable i konflikten. I den første spilstest førte det til en total omfavelse af vold som legitimt middel i kampen for huset.

At fastholde hovedpersonen i forholdet

Sker det at du presser så meget på at hovedpersonen afviser dig før klimakset er der flere muligheder for at få hovedpersonen lokket tilbage i fælden. Jeg vil her skitsere nogle muligheder, men kan du selv finde på noget bedre eller mere vedkommende for dig så gør det endelig.

Du kan være oprigtigt sød i en scene og give noget til hovedpersonen uden umiddelbart at kræve noget igen. Går hovedpersonen ind i en konflikt så sig undskyld. Gør alle de ting som hovedpersonen, som spiller og som rolle, har markeret er vigtigt i et kærlighedsforhold.

Du kan vende din fulde opmærksomhed mod at forføre hovedpersonen eller mod at give intimitet. Hvis hovedpersonen forsøger at konfrontere dig så afvig og fokuser på at give intimitet og bekræftelse, men uden at undskylde.

Du kan bruge sygdom og traumer som en undskyldning for hvad der er sket. Retter hovedpersonen en kritik mod din opførsel og bliver du presset i en diskussion kan du bruge psykisk sygdom og traumer fra fortiden til at forklare og vende diskussionen. Start med blive ked af det og antyde. Eskaler til beskrivelse af traumerne hvis du bliver presset. Hvis det ikke er tilstrækkeligt kan du eskalere til trusler om selvdestruktion, faktisk selvdestruktion og i yderste konsekvens selvmord.

Anden del slutter omkring afslutningen af rammefortællingen, dvs. rydningen af huset. Jo tættere på rydningen kommer, jo værre skal det blive. Fra antydninger om andre til åbenlys utroskab til seksuelle udfordringer der involverer den elskedes elsker.

Tredje del: Klimakset

Klimakset har tre muligheder.

Du skal stille krav om total ensidig underkastelse hvis forholdet skal fortsætte. Gør det ved at udfordre hovedpersonen til noget fuldstændigt uacceptabelt ("hvis du vil have mig er det på mine præmisser", "jeg må gerne have andre, men du må ikke", "du skal have sex med min elsker" eller lignende).

De to kræfter vil trække i hver sin retning og forsøge at påvirke hovedpersonen. De vil begge forsøge at bevare forholdet, men på hver sin forfærdelige måde.

Den første mulighed er at hovedpersonen vælger dig alt inklusive, dvs. accepterer forholdet som det er og på din ordre skrider fra huset umiddelbart inden politiet kommer.

Den anden er at hovedpersonen ikke vælger dig på dine betingelser. Tøver hovedpersonen for længe med at tage en beslutning kan en af de to kræfter besætte hovedpersonen. Hovedpersonen fjernes fra scenen og den af kræfterne der overtager spiller scenen færdig. Politiet kommer.

Den tredje mulighed er et aktivt fravalg af dig og de to kræfter. Der skal være tale om et klart og tydeligt fravalg. Sker det kommer politiet umiddelbart efter.

Du kan :

- Tage kontrollen fra hovedpersonen.
- Være hovedpersonens indre stemme.

Du skal:

- holde monologer som hovedpersonens opfattelse af den elskede.
- I første del fokusere på at forføre hovedpersonen.
- I anden del puste til hovedpersonens usikkerhed, udfordre hovedpersonen og for holdet, presse hovedpersonens holdninger.
- I tredje del (klimakset) presse hoved personen til at acceptere total underkastelse.