

Sarabande

- Af Jeppe og Maria Bergmann Hamming



Sarabande

- Skrevet til Fastaval 2013
- Type: Scenarie (Live)
- Genre: Drama
- Antal spillere: 12
- Spilledere: 1-2
- Forventet spilletid: 5,5 timer
- Forfattere: Jeppe og Maria Bergmann Hamming

En særlig tak skal lyde til de modige mennesker, der spilstede scenariet sammen med os på Vintersol 2013, og Nina Runa Essendrop, for at hjælpe os med at få det sidste på plads og for at få os til at holde fast i den originale idé. Og selvfølgelig til de 24 deltagere på Fastaval 2013, der turde give sig hen til vores tossede idéer og gjorde oplevelsen meget bedre, end vi havde turdet håbe på.

Indholdsfortegnelse

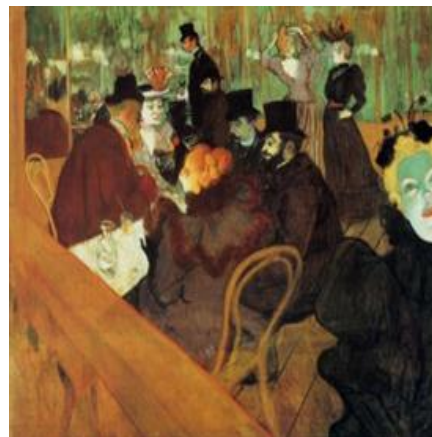
INDHOLDSFORTEGNELSE	2
INTRODUKTION	3
Idéen	3
Afsættet	3
SETTINGEN	3
FORLØBET	4
Præsentation	4
Opvarmning	5
Typerne	5
Karakterdannelse	5
Den personlige rutine	7
Spillet	8
Debriefing	9
TYPERNE	10

Introduktion

Sarabande er et livescenarie for 12 personer, der med musiske, kropslige og dramatiske virkemidler lader spillerne udfolde relationer og konflikter på en lille café på Montmatre i Paris omkring århundredeskiftet. Spillerne vil etablere karakterer med afsæt i bohème-tilværelsen og igennem scenariet udspille en række scener centreret om frihed, kærlighed, skønhed og sandhed.

Idéen

Rollespil tager ofte sit afsæt i rollen som et indre forhold, hvor spilleren får formidlet personlighed, konflikter, mål og relationer på skrift. Vi vil i dette scenarie arbejde med musik og krop som afsæt for karakterskabelsen. Spillerne guides igennem at bruge et stykke musik til at bygge de ydre kendetegn på rollen og det indre følelsesliv, samt hvordan udvikling i rollen også sker igennem forandringer i de kropslige kendetegn. På samme måde som rollerne ofte formidles sprogligt spilles mange scenarier med meget stort fokus på dialogen. Dette scenarie har i stedet fokus på andre måde at udspille scenerne gennem en række æstetiske virkemidler. På denne måde søger vi at komprimere og koncentrere den dramatiske oplevelse i scenariet.



Afsættet

På en lille café på Montmatre mødes en gruppe af mennesker dag efter dag mens det 19. Århundrede går på hæld. Med hver deres regler, rutiner, frygt, formodninger og forpligtigelser gennemspiller de igen og igen de samme rutiner. Som var deres livs symfoni fastfrosset i én atonal ustabil harmoni, der søger efter forløsning men ikke kan finde fred.

Spillerne skal være de 12 mennesker, der kommer på denne café dag efter dag, mødes igen og igen. Igennem scenariet vil de få muligheden for enten at udspille disse konflikter i en række scener eller at udspille de indre spændinger over dem i små musisk-kropslige intermezzoer.

Dette dokument vil beskrive, hvordan du som spilleleder etablerer omgivelser og lys, fører spillerne igennem opvarmning samt karakterdannelse og endelig, hvordan du afvikler selve scenariet.

Settingen

Scenariet er som skrevet sat på en Café på Montmatré, hvor 12 skæbner udspiller sig. Det er som sådan ingen nødvendighed i, at det skulle være netop denne setting. Man kunne vælge at sætte det ved en kabaret i 20'ernes Berlin, i en snusket jazz café i 30'erne, eller måske en bar i vor tids New York. Vi har dog valgt netop denne setting, fordi vi ønsker en emotionel og dramatisk vinkel på scenariet, som vi føler bohème-miljøet understøtter, og vi vil opfordre evt. andre, der skulle tage dette scenarie op, til ikke at gøre det alt for hjemmeligt, da de store følelser og dramaet har lettere ved at udspille sig, hvis man som spiller kan have en hvis distance til det.

Havde man mere tid end de 6 timer på en kongres, kunne man udvide workshop-delen og lade spillerne selv udvikle settingen, det vil dog selvfølgelig besværliggøre scenografi og kostumer, da man skulle have et bredt arsenal tilgængeligt.

Vi bruger nemlig visuelle virkemidler til at hjælpe spillerne til at flytte sig fra det hjemmelige til den dramatiske virkelighed, som scenariet udspiller sig i.

Derfor mener vi, at det er vigtigt for spillernes oplevelse, at man sørger for at etablere et rum, der som minimum ikke er forstyrrende og påklædning, der kan understøtte denne virkelighed.

Det praktiske

Scenariet kræver et rum, som skal være den café, hvor spillet foregår. Her skal forstyrrende elementer afdækkes med neutralt stof og lignende. Møbler arrangeres til et caferum med mindre borde og stole. Disse afdækkes med duge og gerne levende lys, hvis omgivelserne tillader det. Alternativt kan bruges mindre neutrale bordlamper, der kan sættes diskret for at give et lys nedefra i stedet for fra loftet, da det vil bryde den intime stemning, som scenariet skal have.

Til scenariet bruges desuden en række vinglas og drikkevarer, der gerne skal være neutrale både af smag og udseende, til Fastaval anvendes vand grundet alkoholpolitik, men det kunne ellers meget passende være rødvin.

Da scenariet har en stor musisk dimension, skal der bruges et anlæg og højtalere, der kan spille rummet op i et rimeligt lydniveau, der kan maskere forstyrrende lyde fra tilstødende rum og gangområder. For at sikre at spillerne kan give sig helt hen, skal de ikke kunne forstyrres af lyde uden for spillet eller andre deltagers støj i den musiske del af scenariet. I rummet skal bruges en række remedier, som spillerne kan udtrykke deres kunst med. Det kan være papir og pen til at skrive og tegne, staffeli og lærred til at male på, et instrument at spille på, etc.

Spillerne skal efter tilmelding instrueres til at tage neutrale grundkostumer på. Som minimum sorte bukser og trøjer, men optimalt set jakkesæt og lange kjoler. På Fastaval kan de meget vel have medbragt dette til prisuddeling og fest, så om muligt bedes spillerne tage det tøj på. Som det fremgår nedenfor, er rollerne meget åbne og skabes som en del af scenariet, så hvad spillerne selv har taget på, vil blot blive brugt som en komponent i karakterskabelsen. Man skal dog forvente, at en del spillere ikke selv har medbragt tøj til scenariet på nær grundkostumer, så derfor medbringes en række skjorter, veste, jakker, hatte og andre mindre rekvisitter. Ideen er, at man ikke behøver at sigte efter et historisk korrekt 1890er kostume, men en række virkemidler, der kan bruges til at signalere centrale træk ved karakteren. Ud over dette gør scenariet brug af en række specifikke rekvisitter, en til hver karakter, som bruges til at kendetegne denne karakter. Til højre er beskrevet en række forslag. Der skal bruges flere end antallet af spillere, da de får mulighed for at vælge imellem dem.

Endelig skal spillederen bruge en lille klokke til at markere slut på scener. Det er forklaret yderligere nedenfor.

Forløbet

Scenariet løber over 6 timer, hvor det antages at lokalet er gjort klar ved start på denne periode. Det skal antageligvis påregnes et par timer til at dække lokalene af og teste, at lyd og lys virker. Efter dette vil forløbet gå igennem følgende trin:

- 15 minutters præsentation af scenariet
- 30 minutters opvarmning
- 60 minutters rolleskabelse
- 30 minutters indøvelse af personlig rutine
- 15 minutters dramatiske øvelser
- 135 minutters spil
- 30 minutters debriefing

Dette giver i alt 5,5 timers forløb og en halv time til uforudsete hændelser og forsinkelser. De ovenfor nævnte trin er alle forklaret i nedenstående afsnit.

Præsentation

Når alle spillere er ankommet startes med en præsentation af, hvad der skal ske de næste timer. Denne præsentation bør rumme:

- En generel introduktion til scenariets rammer og formål
- Præsentation af tidsplanen og forløbet

Det er vigtigt at skabe både en tryk stemning, så spillerne tør udfolde sig, men også allerede her sætte stemningen for scenariet. Det er et scenarie om drama og følelser, så allerede fra starten skal det formidles som tragisk opera og ikke komedie.

Rekvisitterne:

- En høj hat
- En sixpence hat
- En sort studenterhat
- En bowlerhat
- En læbestift
- En blomst
- En fjerpen
- En monokel
- En palette
- En kravat
- En damehat med sort slør
- En vest
- Et mørkt skørt
- Et hvidt skørt
- Et rødt skørt
- Et par handsker
- Et overskæg
- Et sjal
- En butterfly
- Et par seler
- Et lommeur
- En notesbog

Opvarmning

Opvarmningen består af en række øvelser, der har til formål at få spillerne rystet sammen, så de ikke er bange for at arbejde med rollerne i løbet af scenariet. Der vil antageligvis være en del grænseoverskrivende elementer i koreografiene, hvor det er vigtigt at spillerne er klar til at udlevere sig foran hinanden.

De vil blive taget igennem følgende:

- Navnerunde og præsentation
- Flamingoen æder pingviner
- Bevægelse i rum
- Hjælper/modstander
- Alderdommen tynger

Navnerunde og præsentation har til formål at give spillerne en indledende fortrolighed med hinanden. De kommer til at skulle udstille sig selv i løbet af scenariet, så det er vigtigt for dem at få brudt stilheden og blive opmærksom på sit eget og andres kropssprog. Spilledeerne starter med at præsentere sig selv en efter en med navn og lave en tydelig kropslig bevægelse. Hver gang en har præsenteret sig selv, gentager alle andre, hvad der blev sagt og bevægelsen. Herefter præsenterer spillerne sig på samme måde en efter en.

Resten af øvelserne er taget fra Workshophåndbogen¹, hvorfor de ikke er beskrevet her. Der er kun tanken at Flamingoen æder pingviner bruges, hvis det er en gruppe, der ikke kender hinden eller er meget usikker på hinanden, og derfor har brug for at grine sammen. Hvis man vurderer det til at være en mere sammentømret gruppe, kan man springe denne leg over.

Typerne

Som bilag til scenariet er vedlagt en række korte beskrivelse, der udleveres til spillerne.

Disse er en række arketyper, der ikke er bundet til køn eller en bestemt social status. De skal bruges sammen med kostumer og den kreative workshop til at danne karakterne.

Som det fremgår af de korte beskrivelser, er det meget åbne oplæg med nogle centrale karaktertræk og mål, som spilleren skal bygge sin rolle op omkring. De er bevidst formuleret som spørgsmål, da det er tanken at spillerne skal lade sig inspirere og ikke føle sig forpligtiget til at følge beskrivelsen til punkt og prikke.

De er tænkt som nogle universelle mennesketyper, der kunne være til steder i en hvilken som helst kontekst. Disse typer vil naturligt afføde spændinger og afsæt for konflikt og drama.

Karakterdannelse

Karakterdannelsesprocessen går ud på at tage rekvisitter samt typer og gennem en række øvelser sætte krop og fylde på dem.

Igennem denne proces vil spillerne definere en fysisk fremtoning for rollen, en række relationer, et mål og en personlig rutine, der udtrykker rollens indre.

Inden scenariet skal spillederen sørge for at have udskrevet beskrivelserne bagerst i scenariet, så de er klar til at blive udleveret. For at gøre spillerne motiverede mod karakterdannelsesprocessen uddeles rollerne på en måde, hvor de selv er med til at beslutte hvilken type de skal være. De tolv konceptnavne læses op en efter en, hvor spillerne får mulighed for at sige, at de gerne vil have det nævnte koncept. Er der kun en, der melder sig ved et givent koncept, så får han den tildelt, er der flere og ønsker ingen af dem at trække sig, springer man blot videre til næste typer og forsøger at uddele andre typer. Sådan bliver man ved indtil spillerne får fordelt sig med en på hver type.

De 12 typer:

- Den grå
- Eventyren
- Elskeren
- Den omsorgsfulde
- Rebellen
- Akademikeren
- Den uskyldige
- Herskeren
- Helten
- Skaberen
- Spøgefuglen
- Idealisten

¹ Kan downloades på <http://www.munthe-kaas.dk/downloads/wshb.pdf>

Beskrivelserne er ikke hemmelige, så spillerne er velkommen til at læse hinandens kort og inspirere hinanden.

Typeerne fordeles som udgangspunkt i den rækkefølge, de er nævnt ovenfor, da det samtidig er den fordeling, de efterfølgende grupperes i. Typeerne hører nemlig sammen i fire grupper af tre spillere, der skal etablere en dramatisk konflikt sammen. De er grupperet som de er for at sikre, at hver gruppe indeholder typer med modsatrettede motivationer, der sikrer konflikt. Man kunne vælge at lade spillerne gruppere sig tilfældigt for at etablere nye konflikttyper, der indeholder dog en risiko for svære konstellationer at spille scenariet i.

Det vil sige, at spillerne nu er i følgende grupper:

- 1) Gruppe 1
 - a. Den grå
 - b. Eventyreren
 - c. Elskeren
- 2) Gruppe 2
 - a. Den omsorgsfulde
 - b. Rebellen
 - c. Akademikeren
- 3) Gruppe 3
 - a. Den uskyldige
 - b. Herskeren
 - c. Helten
- 4) Gruppe 4
 - a. Skaberen
 - b. Spøgefuglen
 - c. Idealisten



Herefter introduceres grupperne for de fire temaer.

Af disse temaer skal hver gruppe vælge minimum en af dem at fokusere deres konflikt om. Det er tilladt at bruge mere end et tema, og det er tilladt for flere grupper at tage samme tema. Disse temaer sikre, at der er en sammenhæng mellem konflikterne og boheme-settingen, og giver spillerne inspiration til processen.

Temaerne er til fri fortolkning, så under kærlighed kunne rummes fortællinger om romantisk kærlighed, kødligt begær, kærlig til sin familie, til Gud eller noget helt tredje. Eller frihed kunne eksempelvis være frihed fra en dominerende hustru, frihed til at skabe sin kunst eller en kamp for politisk frihed.

Det er de konflikter, som spillerne finder på, der skal bære scenariet. Derfor skal spillerne opfordres til at finde på nogle konflikter der både har stor betydning for dem, og som er umulige at løse på en måde, hvor alle vinder.

Nu gives spillerne cirka et kvarter til at brainstorme på roller, relationer og konflikter i deres gruppe. Hvis en gruppe går død hjælper spillederen til med ideer og inspiration. Efter et kvarter præsenterer hver gruppe kort sit koncept for de andre spillere, der her får mulighed for at give en kort respons, der evt. kan inspirere dem videre.

Herefter gives spillerne fem minutter til at finde på navne i grupperne. Hvis spillerne beder om mere tid og spillederne oplever, at den kreative proces stadig er i fuld gang, skal man blot udvide tidsrammen.

Men spillerne finder på navne lægger spillederne de tidligere nævnte rekvisitter frem, hvorefter spillerne bliver instrueret til, at de må prøve rekvisitterne og vælge en rekvisit, der

De fire temaer:

- Frihed
- Kærlighed
- Sandhed
- Skønhed

passer til dem. Hver spiller skal have en rekvisit, og det er vigtigt, at de vælger en, som understøtter deres koncept. De rekvisitter, der er tilovers efter valget, lægges blot til side.

Herefter bruges præsentationsøvelsen fra starten af forløbet igen, men i stedet for at præsentere sig selv, præsenterer hver spiller nu sig som sin rolle med tilhørende bevægelse. Når alle har præsenteret sig ved navn, så bedes de at præsentere deres rolle og forklare lidt om den konflikt, de befinder sig i

Nu skal spillerne væves sammen på kryds og tværs af grupperne. Dette gøres ved at MaxiMini-legen fra Workshophåndbogen bruges herefter til at give hele gruppen af spillere en forståelse af hinanden. Aksent, de skal fordele sig på, er som deres rolle opfatter sig selv og kunne være følgende:

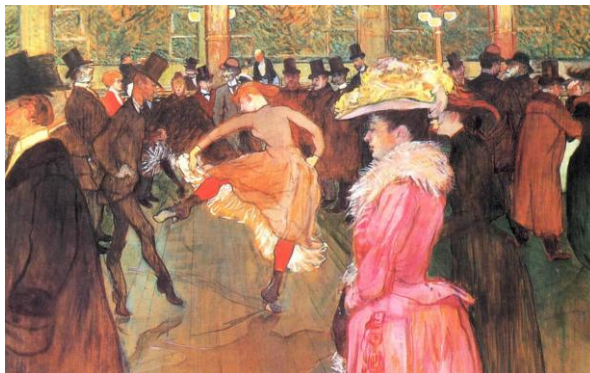
- Hvem bliver først betjent af tjeneren på caféen?
- Hvem tror selv, de har det største kunstneriske talent?
- Hvem har det største kunstneriske talent?
- Hvem har mest at miste?
- Hvem har mest at vinde?

Den personlige rutine

Med roller og grupperelationer etableret er næste skridt at skabe de personlige rutiner.

Dette kan udvikles til at være en decideret dans, men det er ikke et krav. Det eneste krav er, at spillerne kan gentage den samme rutine igen og få det til at passe med musikken.

Først introduceres spillerne for det valgte stykke musik – ”La valse d’Amélie”², og alle får lov til at høre det igennem. Nummeret er i sin fulde udstrækning to minutter, men der anvendes kun en passage på ca. et minut, da det er en passende længde til de personlige rutiner.



Herefter viser spillederne, hvordan en rutine kunne se ud, som de har planlagt på forhånd. Dette er både for at gøre spillerne mere trygge ved øvelsen og for at inspirere dem. Stykket tager et minut og første øvelse går ud på at lære længden af musikstykket. Derfor bedes

deltagerne finde sig et startsted, og derefter bare forsøge at bevæge sig som sin karakter til musikken. Når stykket er slut, går alle tilbage til startpositionen, og man gentager forløbet. Dette gøres 5-10 gange, hvorefter spillerne bedes om at koble deres rekvisit på, hvis de ikke allerede selv har gjort det. Herefter udvides der løbende med at man beder dem inkorporere interaktion med de andre spillere. Nummeret består af den samme musiske figur, der gentages hvert 15. sekund, hvilket giver spillerne mulighed for hurtigt at kunne genkende figuren og bygge en rutine, som kan følge gentagelsen.

Dette fortsætter man med så lang tid, at alle spillere er fortrolige med formen og kan lave den samme rutine igen og igen.

Herefter viser spillederne, hvordan man kan udtrykke følelser i rutinen. Spillederne viser en enkelt følelse, og derefter får spillerne lov til at prøve, først en gang, hvor de skal vise glæde. Herefter arbejdes med vrede, sorg og melankoli.

Med rutinen helt på plads bruges den nu til at etablere relationer på tværs af grupperne. Spillerne får besked på, at de i næste omgang af rutinen skal udse sig en hjælper som i hjælper/modstander-legen. Når de går rutinen skal de nu inkorporere hjælperen i rutinen. Bagefter parres man sammen med en man enten er hjælper for, eller som man bliver hjulpet af, og man skal nu sammen etablere, hvordan relationen mellem de to roller er. Herefter skifter man til den anden person, man havde hjælpe-relationen til. Herefter gentages hele forløbet, men hvor man skal finde en modstander og etablere relationer med vedkommende.

² Nummeret kan findes på Spotify: [Yann Tiersen – La valse d’Amélie \(Version orchestre\)](#) – Det er det første minut, der anvendes indtil slutscenen, hvor hele nummeret spilles. Se mere nedenfor.

Spillet

Spillet består af en række scener, hvor hver scene starter med, at rollerne udfører deres rutiner til det korte musiske stykke. Rutinen er en metode dels til at sætte stemning for scenariet, dels til at åbne spillernes kreativitet op. Og sidst men ikke mindst er det spillernes mulighed for at udtrykke deres følelser kropsligt.

Som beskrevet blev rutinerne indøvet under opvarmningen, og det er tanken at spillerne bruger den samme rutine mellem hver scene. Det er dog tilladt at variere, dels med de følelser, der udtrykkes, men det er også tilladt at bygge variationer på. Spillerne skal dog starte og slutte det samme sted hver gang. Under rutinerne tales der ikke, alt skal udtrykkes kropsligt.

Slut på en scene og dermed start på rutinen og dermed næste scene markeres af spillederen i karakter af cafejeren med at ringe med en lille klokke som signal for sidste omgang.

I selve scenerne er det meningen, at spillerne skal arbejde med de dramatiske forløb og konflikter, som de selv har etableret. Scenariet har dog sit fokus på det æstetiske og dramatiske, hvorfor der er en række båndspænd for spillerne, der skal få dem til at fokusere, hvordan de taler og agere. Vi befinder os på Montmatre i en bohème-tidsalder med bohème-karakterer, og fokus er på, hvad man kunne kalde denne tids kardinaldyder: Frihed, sandhed, kærlighed og skønhed, som også var de temaer spillerne skulle inkorporere i deres grupper. Disse temaer danner ikke kun rammer om fortællingerne men også om selve spillernes udtryksform. Derfor er al almindelig samtale i scenerne forbudt. Det er kun muligt for spillerne at udtrykke sig dramatisk eller æstetisk. Det vil sige, at man kan fremsige et digt, holde en tale eller for den sags skyld synge en sang, men ikke have en ordinær dialog. Det kunne være at skrive et digt på det papir, der er tilgængeligt på alle borde og aflevere det til en anden, eller at male på det lærred, der er sat op, eller måske recitere en passage fra et skuespil, der udtrykker det, man gerne vil sige. Det er tanken at disse handlinger skal være synlige og forståelige for alle, for at få de dramatiske forløb til at træde tydeligt frem og undgå, at spillet bliver pakket væk i det skjulte.

Det vil nok virke grænseoverskridende på nogen, hvorfor rutinerne også her er tænkt som en måde at få åbnet det kreative i spillerne op og få dem til at smide nogle af hæmningerne.

Der vil meget muligt være spillere, der vælger ikke at gøre noget synderligt i en scene, men det er helt inden for rammerne af scenariet, det er ikke nødvendigvis tanken at alle er på hele tiden.

Man kan også forestille sig noget, der vil nærme sig en dialog med to sideløbende monologer, her er det vigtige at få formidlet til spillere, hvad formålet er, så de selv er opmærksomme på ikke at overgå til normal samtale.

Disse rammer vil tvinge spillerne til at forberede deres ytringer og opbygge de spændinger, som man så vil være nødt til at kanalisere over i rutinerne.

er bevist at den fulde information omkring forløbet først falder sent i scenariet, da det er vores erfaring, at man på denne måde kan bringe stort set alle mennesker frem til at udtrykke sig dramatisk. Hvis dette var blevet præsenteret til at starte med risikerer man, at nogle spillere vil tro, at de ikke magter opgaven på grund af præstationsangst. Når det som med rutinen øves trinvist frem, så virker det ikke nær så skræmmende. Når spillerne bliver introduceret for formen i scenerne vil en del af dem sandsynligvis alligevel reagere med overraskelse og nervøsitet. Derfor laves der hernæst en række dramatiske øvelser for at klæde dem på til, hvordan de kommunikerer dramatisk, og for at give dem tid til at bearbejde formen.

Dramatiske øvelser

For at forberede spillerne på formen laves en monolog-øvelse for at hjælpe spillerne på vej. Spillerne starter med at stå sammen med spillederne i en rundkreds. Nu starter spillederne med at vise en monolog, hvor de fortæller først i ganske almindelige vendinger, hvordan deres morgen forløb, hvorefter de gentager det samme men i en dramatisk form. Det kan eksempelvis være med pauser, betoning, rim, gentagelser og lignende.

Herefter parres spillerne sammen to og to, hvor de hver for sig, går ud og gør det samme. For at hjælpe dem bliver de bedt om at vende ryggen til hinanden, da det både tvinger en til at lytte bedre efter og til at undlade at afbryde den anden. Efter begge to i hvert par har fremsagt deres morgen, samles alle igen.

Spillerne har nu øvet at udtrykke sig verbalt på en dramatisk måde, det næste de skal prøve er at udtrykke sig non-verbalt på en dramatisk måde. Derfor bliver de bedt om igen at præsentere deres morgen for en partner to og to, men denne gang skal de gøre det uden at bruge ord.

De specifikke rekvisitter bruges i spillet til at referere til andre spillere i sin kunst. Det er nemlig markant lettere at male et par røde læber, farvet af læbestiften, eller en mand med en høj hat, end at give en præcis gengivelse af en anden spiller. Ligeså er det fuldt tilladt i digte og taler at referere til personer i kraft af deres genstande i stedet for det navn, de har fundet på. Spillerne er ikke begrænsede til kun at spille inden for deres egen gruppe, men er fri til at agere med de andre grupper, skulle det passe ind – selvfølgelig underlagte de samme rammer for dramatisk og æstetisk kommunikation.

Under spillet agerer spillederne personalet på caféen, deres eneste funktion er at servere vin, markere sceneslut og starte og stoppe musikken.

Afvikling

Spillet består nu af en række scener, hvor hver starter med spillernes rutiner til musikken. Herefter spilles ca. 10 minutter, hvorefter spillederne med klokken markerer sceneslut, hvorefter spillerne har 10 sekunder til at finde deres udgangsposition for den personlige rutine. Spillederne kan selvfølgelig vælge at gøre scener kortere eller længere, hvis det bedre understøtter spillernes dramatiske forløb.

Når en scene er slut repræsenterer det, at den dag er gået, og efter rutinen starter endnu en dag. Det er netop derfor kun godt, hvis musikken skærer spillerne af midt i et forløb, så de får oplevelsen af at have ladet endnu en dag gå sig forbi. En del af ideen med at undgå normal samtale er også at forhindre spillerne i bare at snakke deres konflikter ud og dermed fjerne dramatikken.

En passende længde for scenariet er omtrent 10-12 scener, hvilket giver omtrent 2 - 2,5 timers effektiv spiltid. Det står frit for spillederne at variere antallet og afpasse længden af scenariet med spillernes dramatiske forløb.

Under scenerne er baggrundsmusik fremmede for spillet. Vores erfaring var at numrene fra Amélie de Montmatre Soundtracket animerede spillerne og var både inspirerende og dansevenligt for spillerne. Man kan dog eksperimentere med anden musik og veksle mellem forskellige udtryk i forskellige scener. Man vil da opleve, at musikken påvirker scenerne utroligt meget. Og vælger man en anden setting end Montmatre, er det da også oplagt at ændre musikken. Her er vores erfaring, at man bør foretrække musik uden sang, og at det skal være muligt at danse til en del af musikken.

Når scenariet når afslutning af den næstsidste scene, siger en af spillederne højt "Sidste omgang", mens vedkommende ringer med klokken, som en indikation til spillerne om, at efter denne rutine kommer sidste scene, og de derfor skal afrunde deres spil. Efter sidste scene køres rutinen igen med fuldt nummer, hvorefter lyset dæmpes og scenariet er slut.

Før spillet går i gang, er det derfor vigtigt, at spillerne briefes om følgende:

- 1) Forløbet med rutine, scene, rutine, scene
- 2) Klokken markerer, at der er 10 sekunder til slut på scene
- 3) At i scener kan der kun laves dramatiske taler og kunst
- 4) Under rutinerne kan der ikke tales
- 5) At de selv har et ansvar for at fordele deres dramatiske forløb ud over scenerne
- 6) At før sidste scene siges "sidste omgang"
- 7) Efter sidste scene spilles nummeret til rutinen i fuld længde

Det kan desuden være en god ide at køre en enkelt prøvescene, med en rutine, bare et par minutters spil og en rutine til. Det giver spillederne mulighed for at korrigere, hvis man oplever at spillerne eksempelvis snakker i scenerne. Når selve spillet går i gang, er spillederens eneste virkemidler at afbryde scenerne med klokken og styre musikken, hvorfor det er vigtigt at få formen på plads fra starten. Spillerne får på denne måde også selv en mulighed for at prøve virkemidler af på en forpligtigende måde.

Debriefing

Scenariet rundes af med en kort debriefing, hvor spillerne får mulighed for at kort vende deres tanker om spillet, og spillederne har her mulighed for at takke dem for deres deltagelse.

Typerne

Den uskyldige

Dit mål er at blive lykkelig ved at gøre tingene på den rigtige måde.

Frygter du at gøre noget forkert?

Er du til tider kedelig i din naive uskyldighed?

Er din største styrke tro og optimisme?

Du kunne være: Idealisten, barnet, traditionalisten, den naive, helgenen, romantikeren eller drømmeren.

Eventyreren

Dit mål er at opdage dig selv ved hele tiden at søge mod nye steder og flygte fra kedsomhed.

Frygter du at blive fanget af normaliteten?

Er din største svaghed målløshed, at være upassende?

Risikerer du at ende som en udstødt?

Er du selvstændighed og ambitiøs?

Du kunne være: Den opdagelsesrejsende, individualisten, pilgrimen, ikonoklasten og den søgende

Den grå

Dit mål er at komme til at høre til et sted ved at udvise klassiske dyder, være jordbunden og almindelig.

Frygter du at være alene eller at stikke ud i flokken?

Risikerer du at miste dig selv i et forsøg på at passe ind med alle andre?

Er du realistisk, empatisk og oprigtig?

Du kunne være: Flipproletaren, den forældreløse, realisten, den hårdtarbejdende borger, den gode nabo eller den pæne pige.

Rebellen

Dit mål er at omstyrte det, der ikke virker, ved at forstyrre, ødelægge og chokere.

Frygt du at være magtesløs?

Risikerer du at vende dig mod de mørke sider og havne i kriminalitet?

Er din største styrke din vildskab og tankefrihed?

Du kunne være: Den lovløse, den revolutionære, den utilpassede, kvindesagsforkæmperen eller ikonoklasten.

Helten

Dit mål er gennem dine handlinger at gøre verden til et bedre sted ved at være så stærk og kompetent som muligt i alle situationer.

Frygter du at blive set som en kujon eller som svag?

Er din største svaghed din arrogance og dit behov for altid at finde den næste kamp?

Er du kompetent og modig?

Du kunne være: Soldaten, sejrherren, den berømte, redningsmanden eller vinderen.

Elskeren

Dit mål er at opnå et nært forhold til et menneske, som du elsker eller begærer, ved at gøre dig selv så fysisk og følelsesmæssigt tiltrækkende som muligt.

Frygt du at være alene eller uønsket?

Risikerer du at miste din egen identitet i din søgen efter at gøre det andre ønsker.

Er din største styrke din lidenskab, taknemmelighed og engagement?

Du kunne være: Partneren, vennen, entusiasten, hustruen/ægtemanden eller elskereren.

<p>Den omsorgsfulde</p> <p>Dit mål er at beskytte andre ved at hjælpe dem og gøre ting for dem.</p> <p>Frygter du at være egoistisk eller utaknemmelig? Er din største svaghed at blive udnyttet af andre? Risikerer du at gøre dig selv til martyr? Er du gavmild og medfølelse?</p> <p>Du kunne være: Helgenen, altruisten, forælderen, hjælperen, tilhænger.</p>	<p>Skaberen</p> <p>Dit mål er at skabe noget af varig værdi for eftertiden gennem dine kreative evner.</p> <p>Frygter du at være middelmådig? Er din største svaghed din perfektionisme? Risikerer du at lave forhastede løsninger? Er din største styrke din kreativitet og fantasi?</p> <p>Du kunne være: Kunstneren, opfinderen, musikeren, nyskaber, forfatteren eller drømmeren.</p>
<p>Spøgefuglen</p> <p>Spøgefuglens mål er at leve livet til sin fulde fornøjelse ved at lave sjov og lege.</p> <p>Frygter du at være kedelig? Er din største svaghed din letsindighed? Spilder du tiden? Er din største styrke din begejstring?</p> <p>Du kunne være: Fjolset, lurendrejer, svindleren, jokeren eller komikeren.</p>	<p>Idealisten</p> <p>Idealisten mål er at få drømme til at blive til virkelighed ved at skabe en vision og følge den.</p> <p>Frygter du at komme til at skade andre uden at ville det? Er du manipulerende i dit forsøg på at dele din vision? Er din styrke, at du kan finde løsninger, hvor alle vinder?</p> <p>Du kunne være: Den visionære, opfinderen, lederen, den revolutionære, fagforeningsmanden eller fanatiker.</p>
<p>Akademikeren</p> <p>Akademikerens mål er at forstå verden ved at bruge kløgt og opsøge informationer og viden.</p> <p>Frygter du at blive narret og ført bag lyset? Bliver du opslugt af detaljer? Er du handlesvag? Er din største styrke din visdom og kløgt?</p> <p>Du kunne være: Eksperten, den lærde, detektiven, rådgiveren, tænkeren, filosofen, akademiker, læreren eller mentoren.</p>	<p>Herskeren</p> <p>Herskerens mål er at skabe et succesfuldt samfund eller familie igennem brug af magt.</p> <p>Frygter du at miste kontrollen og at alt bliver kaos? Er du autoritær? Er din største svaghed ikke at kunne afgive ansvar? Er din største styrke din ansvarlighed og lederskab?</p> <p>Du kunne være: Chefen, aristokraten, kongen, politikeren, rollemodellen eller bestyreren.</p>