

Memoratoriet: Det rare sted

Errata - januar 2008

Dette er de officielle rettelser til Memoratoriet: Det rare sted. De træder i stedet for den korrekturlæsning og tilrettelse, der burde have fundet sted af scenariet. Uheldigvis er de oprindelige layout-filer gået tabt, og rettelser i scenarie-teksten vil komme til at være en mere omstændelig proces, end vi vil afsætte ressourcer til.

Vores erfaringer

Memoratoriet: Det rare sted er nu blevet spillet tre forskellige conner, og det har være opsat på Østerskov efterskole. Ud fra de mange spilgange har vi dannet os nogle erfaringer, som vi bringer her.

Antallet af spillere og spilledere

Memoratoriet er tænkt til at underholde 8-12 spillere og for at sikre en ordentlig mandsopdækning, er der sat to spilledere på scenariet. Der er som sådan intet til hinder for at man spiller med halv størrelse: 4-6 spillere og en spilleder.

Vi anbefaler et spilområde på 20-25 kvadratmeter til selve Memoratoriet.

Terapeuterne

Spillederne er integreret i scenariet som terapeuter. De to "terapeuter" skal huske at understrege, at de er professionelle terapeuter, og spillederne skal under den indledende briefing lade spillerne forstå, at der ikke er noget metaplot med onde læger, der konspirerer mod patienterne osv. Der er ingen konflikt mellem terapeuter og patienter i scenariet.

Terapeuterne bør være udstyret med kleenex, da patienterne kan få brug for det.

Workshoppen

Workshoppen består af forskellige trin, og dem har vi gjort os nogle erfaringer med.

Første trin handler om at få introduceret oplevelsen til spillerne. Det gælder her om, at spillerne er grundigt inde i scenariets ide (den litterære synestesi, at der ikke er et intrigeplot eller et meta-plot, at lægerne ikke er skurke, at det er et indlevelsesscenarie, man må godt gå før tid etc.).

Lad spillerne på forhånd vide, om I bruger fire, seks eller otte timer på scenariet (inkl. workshop). Erfaringer viser, at spillerne "instinktivt" kan indrette deres spilforløb til at matche den tid, de har til rådighed i scenariet. Ved korte scenarier er pausen ikke nødvendig.

Understreg over for spillerne, at de ikke skal spille sig selv. De spiller andre mennesker, og spillet begynder, når de siger navnet på deres karakter, hvilket vil sige, at I som spilledere heller ikke skal gå in-character før dette tidspunkt (og det er under den sidste del af drømmerejsen).

Lad spillerne forstå, at der ikke er noget til stede i Memoratoriet, som ikke er der i spillet. Spillerne skal ikke abstrahere fra noget, dvs. at de stole, som terapeuterne sidder på, er inde i lokalet. CD-afspilleren er inde i lokalet, og det er terapeuten, som skifter CD'en ud og justerer på musikken.

Andet trin handler om at gøre spillerne fysisk klar til oplevelsen. Det virker som en slags "overgangsritual", hvor spillerne skal fjerne tøj med tydelig skrift eller dække skriften til med f.eks. malertape (det både "rensner" patienterne for ord, og giver spillerne en fornemmelse for, hvor mange ord, der er omkring dem i deres hverdag).

Tredje og efterfølgende trin er den konkrete opvarmning til spillet.

Den rigtige tolkning af væggene

Der er ikke en rigtig tolkning af væggene. Det er vigtigt at få understreget over for spillerne i præsentationen af scenariet, at ligesom spillederne/terapeuterne ikke bærer på noget plot, så er der heller ikke en korrekt måde at afkode Memoratoriet på. Man skal ikke lede efter den tolkning, som man forestiller sig, at vi, forfatterne, har lagt i væggene, men tage udgangspunkt i de tolkninger, der kommer umiddelbart til en.

Vi har set mange tolkninger af væggene, og alle har de været korrekte, da de var meningsfyldte for spillerne.

Pausen

Vi har fundet ud af, at nogle spillere gerne vil have lov til at være i deres roller, mens de holder pause. Andre vil gerne have en pause fra rollen. Vi anbefaler derfor, at man indretter pauseområdet i to trin: Det første kommer umiddelbart efter Memoratoriet, og her opholder de spillere sig, som gerne vil være i deres roller. Det andet ligger længere væk - helst adskilt - hvor de spillere, der ikke ønsker at være i rollen kan opholde sig.

Bemærk, at ligesom man kan forlade Memoratoriet undervejs i selve spillet, kan spillere, der ikke længere ønsker at deltage også forlade Memoratoriet i pausen. Det er helt ok.

Exit ad absurdum

Denne slutning har vist sig ikke at være nødvendig de fem gange, som vi foreløbigt har fået spillet scenariet. Denne del anvendes derfor ikke længere.

Musik

Musikken er en vigtig del af scenariet. Det følgende er oversigt over musikken til de fire faser i spillet.

Workshop + fase 1

Explosions in the Sky. Album: Friday Night Lights Soundtrack (track 3, 5, 8, 11, 14)

Mogwai. Album: Mr. Beast (track 7)

Tortoise. Album: A Digest Compendium of the Tortoise's World (track 9)

[51mpc.com] The Samuel Jackson. Album: Easily misunderstood (track 11)

<http://www.explosionsinthesky.com/>

<http://www.51mpc.com/share.asp>

Rækkefølge

1.1 - Explosions in the Sky 3

1.2 - [51mpc.com] The Samuel Jackson

1.3 - Explosions in the Sky 5

1.4 - Explosions in the Sky 8

1.5 - Explosions in the Sky 11

1.6 - Explosions in the Sky 14

1.7 - Tortoise

1.8 - Mogwai

Fase 2

Explosions in the Sky. Album: Friday Night Lights Soundtrack (track 3)

Euhma. Album: demo (Track: sejlede maane, childhood, åbner mine hænder, I draber, engel, engles siesta)

Aphex Twin. Album: Selected Ambient Works 85 - 92 (Track: i, Schottkey 7th path, tha)

Solar fields: airsong_8am, stereo hypnosis

<http://www.euhma.dk/euhma.html>

Rækkefølge

- 2.1 - Explosions in the Sky 3
- 2.2 - Euhma. Album: demo (Track: I draber)
- 2.3 - Euhma. Album: demo (Track: engel)
- 2.4 - Euhma. Album: demo (Track: sejlene maane)
- 2.5 - Euhma. Album: demo (Track: childhood)
- 2.6 - Euhma. Album: demo (Track: åbner mine hænder)
- 2.7 - Euhma. Album: demo (Track: engles siesta)
- 2.8 - Aphex Twin. Album: Selected Ambient Works 85 - 92 (Track: i)
- 2.9 - Aphex Twin. Album: Selected Ambient Works 85 - 92 (Track: Schottkey 7th path)
- 2.10 - Aphex Twin. Album: Selected Ambient Works 85 - 92 (Track: tha)
- 2.11 - Solar fields: stereo hypnosis
- 2.12 - Solar fields: airsong_8am

Fase 3

- Explosions in the Sky. Album: Friday Night Lights Soundtrack (track 3)
- Explosions in the Sky. Album: How strange, Innocence (track 5, 6, 7).
- Mogwai. Album: Come On Die Young (track 6)
- [51mpc.com] The Samuel Jackson. Album: Easily misunderstood (track 1, 6, 8, 10)

Rækkefølge

- 3.1 - Explosions in the Sky 3
- 3.2 - [51mpc.com] The Samuel Jackson. Album: Easily misunderstood (track 6)
- 3.3 - Mogwai. Album: Come On Die Young (track 6)
- 3.4 - Explosions in the Sky. Album: How strange, Innocence (track 7)
- 3.5 - [51mpc.com] The Samuel Jackson. Album: Easily misunderstood (track 8)
- 3.6 - Explosions in the Sky. Album: How strange, Innocence (track 6)
- 3.7 - [51mpc.com] The Samuel Jackson. Album: Easily misunderstood (track 1)
- 3.8 - [51mpc.com] The Samuel Jackson. Album: Easily misunderstood (track 10)
- 3.9 - Explosions in the Sky. Album: How strange, Innocence (track 5)

Fase 4

- [51mpc.com] The Samuel Jackson. Album: Easily misunderstood (track 5, 7, 9)
- Explosions in the Sky. Album: Friday Night Lights Soundtrack (track 3)
- Tortoise. Album: A Digest Compendium of the Tortoise's World (track 6)
- Tortoise. Album: TNT (track 2, 3)
- Piano Magic: Disaffected (track 1)
- Piano Magic: Incurable (track 3)
- Piano Magic: Writers without homes (track 1)

Rækkefølge

- 4.1 - Explosions in the Sky 3
- 4.2 - Tortoise. Album: A Digest Compendium of the Tortoise's World (track 6)
- 4.3 - [51mpc.com] The Samuel Jackson. Album: Easily misunderstood (track 7)
- 4.4 - Tortoise. Album: TNT (track 2)
- 4.5 - [51mpc.com] The Samuel Jackson. Album: Easily misunderstood (track 5)
- 4.6 - Tortoise. Album: TNT (track 3)
- 4.7 - [51mpc.com] The Samuel Jackson. Album: Easily misunderstood (track 9)
- 4.8 - Piano Magic: Disaffected (track 1)
- 4.9 - Piano Magic: Incurable (track 3)
- 4.10 - Piano Magic: Writers without homes (track 1)

Exit ad absurdum

Vi anvender ikke længere denne fase. Musikken til den bestod af forskellige udgaver af Bjergkongens hal.