

MOD



NULPUNKTET

Opvarmning

Guide til opvarming

Det er vigtigt at tage godt imod spillerne og at få varmet dem godt op. I "Mod nulpunktet" skal følelserne frem, og det sker lettest ved, at I lærer hinanden at kende, og ved at I er fortrolige med den ramme, som historien udspiller sig i. Opvarmningsøvelserne skal bruges til at opbygge tillid mellem jer, få følelserne frem, indøve scene-mekanikken og skabe dele af fiktionsuniverset. Der er tre opvarmningsøvelser.

Den første øvelse: at hilse på hinanden

I denne øvelse deltager I alle fem. Der er fire trin i øvelsen, og formålet er, at lære jer hinanden at kende og få taget kroppen i brug. Stil jer i en rundkreds.

Trin 1: Gaveudveksling

Øvelsen går ud på, at man på skift forærer hinanden en imaginær pakke, der netop rummer det, man altid har ønsket. Giv personen til højre for dig en imaginær pakke – den kan være stor eller lille, tung eller let – og brug kroppen til at vise dette. Den anden person modtager pakken, og viser nu, hvor glade de er for at have modtaget pakken.

Trin 2: Hils på sidemanden til venstre

Hils på personen til venstre for dig. Giv et solidt håndtryk. Fortsæt sådan hele vejen rundt.

Trin 3: Hils på sidemanden til højre

Hils på personen til højre for dig. I er gamle venner, der ikke har set hinanden længe. Klap hinanden venskabeligt på skuldrene.

Trin 4: Hils på hinanden

Giv hinanden et varmt og hjerteligt kram.



Den anden øvelse: Science fiction

I denne øvelse skal I alle fem være med til at skabe den science fiction-verden, som historien udspiller sig i. Spilleleder bidrager med nogle specifikke elementer og skriver alle bidragene ned, da de skal anvendes i scenariet. Formålet er at få spillerne i en science fiction-stemning og at gøre dem til medejere af verdenen.

Oplys spillerne, at rammen for hele scenariet er følgende: Historien udspiller sig på rumstationen Helix, som er i kredsløb om jorden, og på rumskibet Argo II, der har 120.000 kolonister i dvale, og som skal rejse i 100 år.

På skift finder hver spiller på et science fiction-element. Det skal formuleres i en enkelt sætning. De behøver ikke finde på kun ét sekund, men det skal heller ikke være noget, de grubler over.

Der er følgende tre begrænsninger, som skal overholdes: Begrænsningerne:

1. Elementet må ikke have at gøre med vold eller våben.
2. Intet at gøre med fremmede livsformer, kun mennesker og menneskers værk.
3. Ingen science fantasy-elementer, dvs. ingen tankekræfter, overlysflyvning, tidsmaskiner, kunstig tyngdekraft eller lignende.

I begynder med, at spilleleder udsiger "Kryogenisk dvale" (dvs. kold søvn), og derefter skiftes spillerne til at komme med et udsagn. Anden runde begynder med, at spilleleder udsiger "Kunstig intelligens". Er det blevet sagt, siges i stedet "Rekonstruktion" eller "Genoplivelse af nyligt døde". I har nu i alt 10 udsagn, som spilleleder skriver ned.

Den tredje øvelse: Parforhold

Nu skal vi have følelser og parforhold i spil. I deltager alle fem, og der er tre runder denne gang. Igen skriver spilleleder de enkelte udsagn ned, men denne gang er skal spilleleder ikke fremsige bestemte udsagn, og spilleders udsagn skal ikke have samme vægt som spillernes – da spillerne skal udspille det følelsesmæssige drama, er det særligt deres udsagn, som dramaet bygges op over.

Benspænd: Børn må ikke indgå i udsagnene. Det handler om parforhold uden børn.

Første runde: Udsagnet skal handle om noget fra et parforhold, som er glædeligt.



Anden runde: Udsagnet skal være om noget, som er til at skride i frustration over.

Tredje runde: Udsagnet skal være om noget, som er til at græde over.

Den fjerde øvelse: Konfliktøvelse

Spillerne varmer deres stemmer op og øver sig i at konfrontere hinanden. Vi begynder med en stemmeøvelse. I stiller jer alle fem i en rundkreds.

Trin 1: Stemmerne

I varmer dem op med en associationsleg. Du begynder med et ord, og din sidemand skal sige det første, der falder ham ind. Det vigtige er ikke, hvad der bliver sagt, men at I holder legen i gang. Hvis nogen taber tråden, så saml den op. Når I har været en runde eller tre igennem, ændrer I øvelsen. Det gælder nu om at hæve og sænke stemmerne. Sidemanden skal ikke kun komme med et ord, han skal også sige ordet en tand højere eller lavere end sidemanden. Når du hæver armen, så skal stemmen hæves, når du sænker den, skal stemmen sænkes. Hæv eller sænk armen i et roligt tempo, det handler ikke om at få folk til at fejle, ved at armen pludseligt ændrer sig, men at få dem til at bruge hele volumespektret af deres stemme. Der må gerne råbes, men der skal også hviskes.

Trin 2: Association, aggression og berøring

I denne øvelse anbringer du spillerne parvis over for hinanden. De skal nu til at gentage associationslegen med deres modpart, dvs. de skiftes til at associere med den, der står overfor dem. Tonelejet skal være normalt, som en dialog, men det skal skifte i retning af aggressivt, når du, spilleder, blidt puffer eller dasker dem fysisk på skulderen bagfra. Bevæg dig frit rundt om spillerne mens de spiller. Ved hvert puf skal tonen i associationsdialogen skærpes mellem spillerne. Det er ikke meningen, at den fysiske berøring skal forårsage smerte eller på anden vis gøre ondt. Idéen er at den fysiske, symbolske aggressive berøring så at sige aktiverer spilleren og inspirerer dem til at lægge fysisk energi i udøvelsen af aggression i "samtalen".

Inden I går i gang med øvelsen bør du tale med spillerne om, hvad de finder acceptabelt af fysiske grænser.



Den femte øvelse: Spilleformen

I denne øvelse begynder vi på de indledende elementer af spillet. På nuværende tidspunkt har I formet den verden, som historien vil udspille sig i, og I er kommet med en række emner, som parforholdet i dramaet kan bygges op over. Nu gælder det selve spillets form.

I udspiller en tosomheds-parmiddag. To spillere er parret, en er observatør, og en er synspunkt. Parret skal under middagen spille sig hen imod en konflikt.

Der er følgende benspænd i scenen:

Parret: Der skal siges mindst to ting med stilhed imellem, førend de når konflikten.

Observatør: Skal bidrage med et udsagn (en sætning) om omgivelserne eller personerne, som ikke indeholder ladede tillægsord eller anden værdidom.

Synspunkt: Skal komme med et udsagn, som indeholder et ladet tillægsord eller værdidom.

I skal spille øvelsen mindst to gange, så alle spillerne får prøvet at spille et par.

