

Noir

Et improvisationskoncept for 3 til 5 spillere og ingen spilleleder.

Hver spiller skriver 3 sedler med karaktertræk de mener passer godt ind i Film Noir. Den ene seddel gives til spilleren til venstre, den anden til spilleren til højre så alle spillere hver har 3 sedler hvoraf de selv har skrevet den ene. Disse sedler er de eneste retningslinier ud over genren der er for ens spilperson, resten defineres undervejs gennem indre monolog.

Undervejs i spillet skiftes der mellem konventionelt rollespil og en indre monolog for hver spiller der fungerer ved at man sænker sit toneleje og skifter til datid. Når en spiller bruger indre monolog må man ikke afbryde denne og de ting der siges definerer spillet fremefter. Man skal dog passe på ikke at blokere for de andre spillere ved at definere store dele af deres spilperson gennem indre monolog.

En god balance mellem indre monolog og konventionelt rollespil er efter indledningen vor størstedelen nok vil være indre monolog at op til en trediedel af spillet foregår som indre monolog.

Det er vigtigt at efterstræbe en vis litterær kvalitet i ens indre monolog, så vidt muligt skal man danne hele sætninger der mere ligner skriftssprog end talesprog. Tal langsomt, det giver tid til at tænke og øger intensiteten.

Spillet starter i, og hvis det bevæger sig udenfor vender tilbage til, en bar. En af spillerne starter med som sin karakter ved hjælp af indre monolog at definere stedet, ikke for specifikt da de andre spillere skal have mulighed for at definere videre.

Herefter defineres langsomt spilpersonerne og den umiddelbare situation gennem en blanding mellem indre monolog og små stykker konventionelt rollespil.

Efter lidt spil hvor der skiftes mellem indre monolog og konventionelt rollespil introduceres vendepunktet gennem indre monolog.

Herefter skiftes igen mellem indre og ydre spil til spillet når et klimaks eller anden form for konklusion.