



Familien

Af Max Møller

Indhold

- 3 Introduktion
- 5 Karaktererne
- 8 Sætte scenen
- 9 Supplerende scener
- 9 Refleksionsscener
- 10 Byg konflikterne op
- 11 Nødhåndtag
- 12 Hjælp hinanden
- 13 Inden spillet går igang

Scener

- 15 Opkaldet
- 15 På hospitalet
- 16 Indlægges eller udskrives?
- 17 Samtaler
- 17 Den låste dør
- 18 Hvad gør vi med julen?
- 18 Flyttedag
- 19 Juleaften
- 20 Epilog
- 21 Ideer til supplerende scener

Oversigter

Scener
Ideer til supplerende scener

Til spillerne

Introduktion til scenariet
Plakat
Karakterer

Kolofon

Tekst og layout: Max Møller

Kontakt:
Mm@workz.dk
Tlf. 26711923

Tak til:
Lars Vensild Hörnell, Morten Jaeger, Tobias Bindset, Andreas Lieberoth Wadum, Anders Skovgaard-Petersen, Jacob Jaskov, Kristoffer Rudkjær og Frederik Berg Østergaard.



Foromtale

Steen vil starte forfra. Laura vil holde sammen på familien for enhver pris. Thomas har for længst valgt familien fra. Pia vil ikke leve længere. Thomas bilder sig selv ind, at han er ligeglad. Pia vil ikke indrømme, at hun er rædselsslagen for at blive alene. Steen troede, at hun vidste, at forholdet var dødt. Laura finder sig i for meget.

Familien er historien om en families sammenbrud. Vil du ødelægge familien for at blive lykkelig? Vil du leve et ulykkeligt liv for familiens skyld?

Familien er for spillere, som har lyst til at udforske og udvikle karaktererne. Når I går igang, kender du ikke karakteren til bunds. Det er de andre spillere, der fylder kød på skelettet under spillet. Spillet veksler mellem scener, hvor I sammen driver familien mod afgrunden, og refleksionsscener, hvor du sætter ord på, hvordan din karakter reagerer og forandrer sig.

Fakta:
Spilletid: 4-5 timer
Antal spillere: 4
Genre: Drama

Spillertype: En kombination af skuespillere, som kan lide at spille rollen ud, og historieskabere, som nyder at skabe historien under spillet.

Spilledertype: Instruktør, som har overblikket og skaber rammerne, som spillerne kan udfolde og udvikle deres karakterer inden for.

Familien

Mor har netop forsøgt at begå selvmord. Far vil skilles. Sønnen har brugt år på at overbevise sig selv om, at han er ligeglad med familien. Datteren sætter alt til side, når Mor ringer. Når scenariet starter, er familien samlet på hospitalet. Når scenariet slutter, er familien gået i opløsning, og karaktererne har enten forandret sig eller er gået til grunde.

Familien er et tæt familiedrama om, hvordan de allernæreste relationer gør dig ulykkelig. Genren er et sted mellem socialrealisme og melodrama. Det handler om helt almindelige relationer, som alle kan sætte sig ind i, men situationen er sat på spidsen.

Spillerne skal på den ene side drive karaktererne mod deres mål og på den anden side vide, at det ikke ender godt. Selv når der er små glimt af håb, skal spillerne sidde med visheden om, at der ikke er nogen lykkelig slutning.

Præmis

Præmissen i *Familien* er: I en familie kan alle ikke være lykkelige.

Karaktererne befinder sig i en uløselig situation. De har alle en chance for at blive mere eller mindre lykkelige, men de kan ikke allesammen blive lykkelige. Og det efterlader en bitter bismag, når prisen for lykken er, at de andre bliver ulykkelige.

Tema

Familien handler om den grundlæggende modsætning mellem familien og individet. Familien er grundstenen for vores samfund og fundamentet for hver af os. Men familien er ikke så naturlig en forening, som vi gerne vil gøre det til. Familien er omgærdet af idealer om betingelsesløs kærlighed og samhørighed, men er i virkelighedens verden fyldt med forbehold, kompromisser og

konsekvenser. Du vælger ikke selv din familie, men du er afhængig af den. At blive voksen er at få brudt sine forestillinger om familien ned.

Handling

Familien samles på hospitalet, hvor Moren er indlagt efter et selvmordsforsøg. Det er første gang i flere år, at de alle er samlet. Sønnen og Datteren finder ud af, at årsagen til selvmordsforsøget er, at Faren vil skilles. Næste dag beder lægen familien overtale Moren til at lade sig indlægge på psykiatrisk afdeling.

Så tages der hul på karakterernes konflikter. Moren fortæller en psykiater om ægteskabet, mens Faren fortæller børnene om sin nye kæreste. Sønnens gamle værelse er låst af og giver anledning til at de to søskende snakker om, hvorfor de ikke har haft kontakt i flere år.

Skilsmisens praktiske konsekvenser melder sig. Familien skal finde ud af, hvordan de vil holde jul. Moren eller Faren (eller begge) flytter ud af familiens store, nedslidte hus.

Konflikterne forløses juleaften, men det er op til dig og spillerne, hvordan det ender: Begår Moren selvmord? Bliver forældrene skilt? Bliver de to søskende forsonet? Historien afsluttes med en kort scene med hver karakter, som viser konsekvenserne for karakteren.

Det handler om karaktererne

Handlingen er kun rammen om det centrale i scenariet: udviklingen af karaktererne og deres indbyrdes forhold.

Karakterernes grundlæggende konflikter ligger fast fra start, men du og spillerne skal detaljere og forløse dem. Der er både ting, der holder karaktererne sammen og driver dem fra hinanden, og det er op til spillerne at finde balancen.

Karaktererne er bygget op om hver sin indre konflikt. De handler alle om individ kontra familie:

- Faren vil forlade Moren - men kosekvenserne for familien bliver langt større end forventet.
- Moren vil ikke leve uden sin familie - men kan heller ikke tage livet af sig selv uden familiens hjælp.
- Datteren vil gøre alle tilfredse - men finder sig i for meget.
- Sønnen vil konfrontere familien - men må erkende, at han ikke kan undvære familie.

Andre scener

Du og spillerne folder karakterernes konflikter ud i *supplerende scener*, som flettes ind imellem de faste scener. Du bestemmer, hvornår I finder på en scene, og lægger rammerne for scenen.

Spilleren reagerer på begivenhederne i *refleksionsscener*, som du kan smide ind imellem eller midt i andre scener. Her sætter spilleren ord på karakterens tanker, følelser, udvikling og potentiale for udvikling. Du sætter scenen og stiller spørgsmål, som får spilleren til at reflektere over karakterens udvikling.

Spillerne udvikler karaktererne

Spillerne bygger videre på hinandens karakterer ved at introducere nye oplysninger, som udbygger karaktererne og optrapper konflikterne imellem dem.

Spillerne er fælles om udviklingen af karaktererne og konflikterne. Derfor er der ingen hemmeligheder mellem spillerne - men der kan sagtens være hemmeligheder mellem karaktererne.

Spilleren ved ikke alt om karakteren

Spilleren ved ikke alt om karakteren fra start. Han ved for eksempel, at Sønnen ikke har snakket med sin mor i flere år, men ikke, hvad der egent-

lig skete. Spilleren ved selvfølgelig også, at det vil komme frem i løbet af spillet. Det skaber spænding, fordi spilleren må jonglere flere muligheder i sit spil.

Spillerne finder på nyt om hinanden

Det er de andre spillere, der fylder hullerne i karakteren ud. Spillerne bringer nye oplysninger i spil ved at sige det til karakteren eller en af de andre karakterer. Det involverer spillerne i hinandens karakterer og gør spillet til en fælles proces.

De nye oplysninger, der bliver bragt i spil, er åbne for fortolkning. Karakteren kan have misforstået, løjet eller det kan blive sat i et andet lys senere. Det kan fx komme frem, at Moren ikke tog Sønnens kæreste seriøst, men senere viser det sig, at hun havde det indtryk fra Datteren, som Sønnen selv havde sagt det til.

Karakteren ved mere end spilleren

De nye oplysninger behøver ikke være nye for karakteren. Et dramatisk vendepunkt i spillet kan derfor være, at spillerne finder ud af noget, som karaktererne allerede ved - dvs. der sker ikke noget i fiktionen, kun for spillerne.

Tilsvarende kan spillerne skabe situationer, som kræver nye oplysninger at forklare. Hvis søsteren opfører sig meget fjendtligt over for sin bror, skal vi finde ud af årsagen senere.

Spillernes ansvar

Familien lægger et stort ansvar for spiloplevelsen over på spillerne. Hvis spillerne bare spiller scenerne uden at udvikle karaktererne og uddybe konflikterne imellem dem, bliver det overfladisk, forudsigeligt og kedeligt. Du skal hjælpe spillerne til at udforske karaktererne og skabe deres egen historie.

Det er en del af konceptet, at spillernes forskellige fortolkninger af karaktererne udfordrer og inspirerer hinanden. Formen kræver, at spillerne lytter til hinanden, spiller sammen og er enige om genren.

Hvis spillerne arbejder i for forskellige retninger, går det galt. Hvis du fornemmer, at det er ved at ske, skal du afbryde spillet og snakke om det med dem.



Karaktererne

Karaktererne er bygget op omkring deres indre konflikt. Den fortæller, hvad de vil opnå, men også hvad komplikationen er - hvad prisen er eller hvad de må indse.

Karaktererne er derudover defineret af deres forhold til resten af familien. De er omdrejningspunktet for historien.

Hvem er karaktererne?

Karaktererne er meget åbne for fortolkning. Fx ligger det fast, at Moren har domineret familien, men hvordan, det er sket i praksis, er op til spillerne. Er hun kronisk deprimeret, alkoholiseret, en egoistisk karrierekvind, en manipulerende kælling eller noget helt femte?

Spillerne skal også finde på karakterernes navne, alder, job og hvad de ellers har behov for. Scenariet handler udelukkende om forholdet til familien, så spillerne behøver ikke afgøre, om Faren er pensionist, forfatter med skriveblokering, embedsmand eller håndværker.

Det har heller ingen betydning for historien, om det foregår i en kold storby eller en klaustrofobisk lille by. Men hvis det hjælper spillerne til bedre at kunne spille karaktererne og bygge videre på dem, skal I endelig gøre det (se s. 14 for mere om det).

Karakterernes udformning

Spillerne får hver en kort tekst om karakteren og familiens indbyrdes forhold samt en introduktion til scenariet.

Introduktionen præsenterer genre, præmis og at man finder på ting om hinanden og indeholder derudover en række gode råd til at spille scenariet (se s. 12).

Derudover får I en plakat, som giver overblik over alle karaktererne og deres indbyrdes forhold i stikord. Formålet med plakaten er at understrege fællesskabet om karakterernes udvikling.

Når spillet går igang, lægges karakteren ned på plakaten for at ritualisere, at den nu er fælles ejendom og det nu er spillets oplysninger, der gælder, ikke teksten.

Hvis I har lyst, kan I skrive de nye oplysninger på plakaten under spillet. Det gør det nemmere at holde styr på karakterernes udvikling og samler spillernes opmærksomhed. Hold jer til stikord - det tager kortere tid og er nemmere at overskue.

På næste side får du spillernes karakterbeskrivelser.

Moren

Moren vil ikke leve uden sin familie - men kan heller ikke tage livet af sig selv uden deres hjælp.

Hendes historie handler om at være afhængig af familien. Hele hendes identitet er bundet op på familien, og alt i familien drejer sig om hende. I afgør hvordan.

Hun kan ikke fungere alene, og heller ikke begå selvmord alene. Hun kan kun tage sit liv, hvis mindst en af de andre karakterer hjælper, og ikke før juleaften.

Lykkes det hende at tvinge familien til at holde sammen? Får hun en af de andre karakterer til at hjælpe hende med at tage sit liv?

Faren

Faren vil forlade Moren - men konsekvenserne for familien bliver langt større end forventet.

Hans historie handler om en midtlivskrise. Han har ofret mange år i et forhold, han inderst inde vidste var dødt. Men han holdt ud for familiens skyld.

Nu er han blevet forelsket og vil starte forfra. Eller er det bare en belejlig undskyldning for at finde modet til at forlade Moren?

Morens selvmordsforsøg sætter ham i et ubehageligt dilemma. Affinder han sig med det ulykkelige ægteskab? Eller forlader han hende og lever med konsekvenserne?



Sønnen

Sønnen vil konfrontere familien - men må erkende, at han ikke kan undvære den.

Hans historie handler om at blive voksen. Hvor meget vil han gå på kompromis med sig selv for at være en del af familien?

Han har ikke haft kontakt til familien siden deres mange slagsmål kulminerede i en konflikt om hans kæreste. Han har brugt år på at bilde sig ind, at han er ligeglad med familien. Men de uafklarede følelser tvinger ham tilbage. Han kan heller ikke lade være med at føle, at han svigter hende ved at efterlade hende.

Bliver han forsonet med forældrene? Får han og søsteren kontakt igen?

Datteren

Datteren vil gøre alle tilfredse - men finder sig i for meget.

Hendes historie handler om at gøre oprør. Hun har indrettet sig efter Moren hele sit liv for at undgå konflikter og få familien til at fungere. Men hun bliver taget for givet, og føler sig uelsket. Ikke mindst siden broren forsvandt ud af familien.

Hun frygter at blive tvunget til at vælge, både imellem forældrene og imellem broren og forældrene. Det er så indgroet i hende at holde sammen på familien, at det vil føles som at rive sig selv i stykker.

Siger hun fra eller bliver hun tvunget til at vælge side?

Indbyrdes forhold

Karakterernes indbyrdes forhold er omdrejningspunktet for konflikterne. Strukturen ligger fast, men det er i høj grad op til jer at detaljere og forløse konflikterne.

Konflikt og fællesskab

Karakterernes konflikter driver dem fra hinanden, mens det, de er fælles om, binder dem sammen. Spillerne skal finde balancen imellem de to kræfter. De er skrevet med henholdsvis rødt og grønt på plakaten.

Velkendte grundværdier

Karakterernes grundværdier er holdt tæt på det velkendte. Kvinderne vil holde sammen på familien, faren har en midtlivskrise og sønnen er rebelsk. Det velkendte udgangspunkt gør det nemmere for spillerne at komme igang.

Familien adskiller sig til gengæld på andre måder fra det traditionelle for at give spillerne inspiration til at bevæge sig væk fra klichéerne. Moren er den toneangivende, mens Faren og Datteren har mere til fælles end Moren og Datteren har.

Direkte konflikter

Forældrene er i direkte konflikt med hinanden.

Faren vil skilles, Moren vil ikke. Det samme er de to søskende. Sønnen vil konfrontere familien, Datteren vil undgå konflikt.

Men de er samtidig bundet sammen af stærke, udefinerbare familieband.

Ligheder giver konflikter

Moren og Sønnen ligner hinanden. De er begge viljestærke og har brug for familien. Faren og Datteren ligner også hinanden. De sætter deres familie foran sig selv.

Lighederne bringer dem også i konflikt med hinanden. Moren og Sønnens stærke viljer støder sammen, mens Datteren ikke kan acceptere, at Faren har fået nok.

Modsat udvikling

Faren og Sønnen gennemgår den modsatte udvikling. Sønnen har forladt familien, men vender tilbage, netop som Faren forlader familien.

Moren og Datteren gennemgår en tilsvarende modsat udvikling. Moren har brug for familien for at kunne tage sit liv, mens Datteren er nødt til at rive sig løs fra familien for ikke at lide overlast.

Teksten til spillerne

Her får du den tekst, spillerne får om karakterernes forhold.

Faren vil skilles, Moren vil ikke. Alt i familien handler om hende, han får det til at fungere. Han vil starte et nyt liv, hun vil hellere dø. Men de har også mange års ægteskab til fælles.

Datteren vil undgå konflikt, Sønnen vil konfrontere familien. Han er vred over, at hun valgte Morens side. Hun synes, at han svigtede familien, da han forlod den. Men de er også søskende.

Moren og Sønnen har begge brug for familien, men de er samtidig i konflikt. Han har ikke haft kontakt til familien siden et skænderi med Moren om hans kæreste.

Faren og Datteren har begge indrettet deres liv efter Moren, men de er samtidig i konflikt om skilsmissen. Hun kan ikke acceptere hans beslutning og han har brug for hendes accept.

Moren og Datteren prøver begge at holde sammen på familien. Moren ved at tvinge dem til det, Datteren ved at ofre sig.

Faren og Sønnen har begge forladt familien. Faren synes, at Sønnen svigtede familien - nu gør han selv det samme. Sønnen kunne ikke respektere Farens kompromisser, men vender nu selv tilbage til familien.

Sætte scenen

Spillerne har meget at holde styr på, fordi de finder på nyt om deres og hinandens karakterer under spillet. Derfor er det ekstra vigtigt, at du skaber klare rammer om spillet.

Formålet med scenen

Formålet med scenen skal altid være at udforske karaktererne. Det kan være ved at optrappe en konflikt for at se karakterens valg/reaktion eller at andre afslører noget om karakteren.

Det er vigtigt, at scenens formål er åbent, fx "I denne scene finder vi ud af, hvad Sønnen og Datteren sagde til hinanden, da de sidst snakkede med hinanden - for fire år siden" frem for "I denne scene finder vi ud af, at Datteren fortalte Sønnen, at Moren forbød hende at snakke med ham". Hvis formålet ikke er åbent, bliver scenen en kedelig gennemspilning af allerede kendt viden.

Starte scenen

Uanset, om det er dig eller spillerne, der finder på scenen, skal du opsummere formålet med scenen, hvem der er med i scenen, og hvor de er, inden I går igang med scenen.

Marker overgangen fra diskussion om scenen, til spillet af scenen, ved at starte scenen med, at der sker noget (fx nogen træder ind ad døren). Du kan også bruge spillokalets fysiske indretning til at understrege skiftet ved at lave et on-stage og et off-stage område (se s. 13). Et bestemt tegn eller en klokke kan også markere, hvornår du starter og afslutter scenen. Aftal det, inden I går igang.

Afslutte scener

Afslutningen af scenen er lige så vigtig som starten. Hvis scenen bliver for kort eller for lang, føles den utilfredsstillende og meningsløs. Generelt må scener hellere være for korte end for lange. Det vigtigste er, at scenerne ikke får lov at løbe ud i sandet. Når scenen har opfyldt sit formål, skal den afsluttes så hurtigt som muligt.

Når scenen er færdig, skal du hjælpe spillerne til at huske det væsentligste og holde fokus ved at opsummere scenen: hvad er der kommet på bordet af nye oplysninger, har status imellem karaktererne ændret sig, er konflikten spidset til, har karakteren mere på spil end før? Hold det kort og undgå diskussioner.

I finder på scener

Du sætter rammerne

Det er dig, der bestemmer, hvornår du og spillerne skal finde på scener. Spillerne vil ofte ønske scener, og du skal vurdere, hvornår de skal flettes ind.

Du lægger rammerne for diskussionen og gør det klart, hvor stor frihed, de har. Sørg for at inddrage alle spillerne i diskussionerne. Du må også meget gerne selv deltage aktivt.

Jeg vil anbefale, at du er meget styrende i starten, indtil spillerne bliver trygge ved formen, og så gradvis giver spillerne mere ansvar. Det kan du gøre ved først at lade dem finde på en scene med et bestemt formål (fx "I denne scene finder vi ud af, hvad Sønnen og Datteren sagde til hinanden, da de sidst snakkede med hinanden for fire år siden"). Senere kan du så lade dem finde på scener, hvor de selv formulerer formålet med scenen.

Når I spiller scenen, er din opgave den samme som i de faste scener. Du starter og afslutter scenen, og kan også påvirke spillet, som du plejer.

Du styrer diskussionen

Der kan let gå snakkeklub i den, når spillerne skal blive enige om, hvad der nu skal ske. Det er dit ansvar at sørge for, at det ikke sker.

Det er smag og behag, men jeg ville holde diskussioner af scener korte, for jeg keder mig, når der bliver snakket mere, end der bliver spillet. Stop diskussionen, før spillerne diskuterer scenen til døde og fastlægger, hvad der skal ske og hvordan scenen skal ende.

Omvendt må spillerne heller ikke tage tilfældige eller uovervejede beslutninger. Hvis de glemmer præmissen, skal du stoppe dem og tvinge dem til at overveje, hvordan deres ideer hænger sammen med præmissen.

Refleksionsscener

Du vælger, hvornår der skal være en refleksions-scene og hvilken karakter, der skal fokuseres på. Det er en god ide med en refleksionsscene, når der sker meget med en karakter. Og hvis der ikke er sket noget med en karakter i et stykke tid, er det på tide at skubbe til spilleren.

Din rolle er at sætte scenen og stille spørgsmål, som får spilleren til at reflektere over karakterens udvikling.

Det vigtigste er, at spilleren tager stilling til sin karakters udvikling. Det er en bonus, hvis han også kommunikerer til de andre spillere, hvad han ønsker, at der sker eller bliver afsløret om karakteren.

Her er fire teknikker til refleksionsscener (i scenerne er der forslag til, hvornår de kan bruges):

Monologer

Karakteren fortæller. En meget enkel teknik, som kan kastes ind midt i en scene. Kan både bruges til at reflektere over karakterens udvikling, følelser i situationen og til at uddybe karakterens fortid, fx ved at karakteren fortæller om minder forbundet til et bestemt sted, genstand eller begivenhed.

Samtaler

Karakteren snakker med en biperson. Det kan være en biperson, som giver karakteren modstand og har en holdning til familien. Eller det kan være en biperson, der bare lytter, hvis karakteren skal tale frit.

Andre snakker om karakteren

Spilleren taler om karakteren fra en bipersons perspektiv. Det giver spilleren mulighed for at sige noget om karakteren, som karakteren ikke selv har erkendt.

Du kan også lade spillerne reflektere over hinandens karakterer med denne teknik. Det involverer spillerne i hinandens karakterer og gør det nemt for dem at kommunikere ideer til scener eller udvikling af karakteren.

Flashforwards

Monologer eller samtaler, som finder sted i fremtiden. Det fokuserer stærkt på karakterens udvikling ved at bede karakteren se tilbage på sin udvikling fra fremtiden. Epilogen giver mulighed for at vende tilbage til et flashforward.



Byg konflikterne op

Mindre konflikter

Det er klart, at scenariet er afhængigt af, at spillerne formår at bygge konflikten op og først nå klimaks til sidst. Du skal hjælpe med at styre tempoet.

Det afgørende er at bygge konflikten op ved hjælp af mindre konflikter. Hvis I starter med spørgsmålet, om Sønnen og Datteren skal have kontakt eller ej, bliver konflikten ikke lige så stærk.

Du kan optrappe karakterernes indbyrdes konflikter ved at introducere oplysninger, som sætter mere på spil i konflikten. Det giver mest spil, når det involverer flere indbyrdes konflikter på én gang. Det kan fx være, at Datteren har fortalt Moren noget, som Sønnen i fortrolighed havde fortalt Datteren.

Åbne og lukkede afsløringer

I første halvdel af spillet skal I fokusere på afsløringer, som åbner spillet ved at stille spørgsmål om karaktererne og deres konflikter. Det skaber spænding og giver retning til spillet. Det kan fx være, at Datteren er sur på Sønnen over noget, der skete engang, men det forklares ikke hvad eller hvorfor.

Fokuser i opsummeringen af scenen på, hvad der kom frem og hvilke spørgsmål, det rejser.

Omvendt skal I mod slutningen fokusere på at forløse konflikterne frem for at introducere nye spørgsmål. Her skal I komme med forklaringerne.

Brug kontrasterne

Klip mellem lignende situationer for at vise karakterernes ligheder og modsætninger (se 7), som spillerne kan bygge videre på.

Brug de indre konflikter

Karakterenes udvikling udspringer af deres indre konflikter. De handler på forskellige måder om individet kontra familien, og spillerne bliver derfor inddraget i hinandens konflikter. Her er nogle eksempler på situationer, der bringer dem i spil:

Datteren skal vælge mellem sit eget og familiens behov. Kører hun et ærinde for Moren eller skyn-der hun sig hen for at hente børn? Støtter eller fordømmer hun Faren? Lader hun Moren flytte hjem til sig?

Sønnen skal vælge, om han vil gå på kompromis med sig selv for at være en del af familien. Opfører han sig pænt over for Farens nye kæreste eller hævner han sig for behandlingen af sin kæreste? Melder han Datterens voldelige mand eller blander han sig uden om, som hun kræver?

Farens ønsker har konsekvenser for familien. Kan Sønnen bo derhjemme eller er Farens kæreste der? Lader Faren Moren beholde huset, selv om hans kæreste allerede har hyret en indretningsarkitekt til at friske det op? Skal familien holde julen, ligesom de plejer?

Moren er afhængig af familien, som hun prøver at tvinge til at blive sammen. Lader hun sig indlægge eller passer familien hende? Hvem ordner det praktiske for hende i forbindelse med flytningen? Lader Datteren Moren flytte hjem til sig?

Indre stemme

Gå rundt blandt spillerne og tal som karakterernes 'indre stemmer', og kom med ideer til, hvordan scenen og karakteren kan udvikle sig. Det kan du bruge til at sætte gang i en stillestående scene, aktivere en passiv spiller og huske spilleren på karakterens indre konflikt.



Nødhåndtag

Her er en række nødhåndtag, du kan trække i, hvis scenen ikke fungerer:

Karakteren fortæller

Hvis scenen er kedelig, kan du afslutte den, før den er udspillet, og bruge en refleksionsscene til at fortælle, hvad der skete. Det kan bruges til at give spilleren kontrol over sin karakters udvikling i scenen. Det kan være en fordel, hvis du kan mærke, at spilleren er frustreret over sin karakters udvikling.

Spørg spilleren

Du kan også afslutte en kedelig scene og spørge en af spillerne, hvad der skete. Det behøver ikke at være en spiller, som var involveret i konflikten. Du kan inddrage en passiv spiller ved at lade ham bestemme, hvad der skete. Spørgsmål er gode til passive spillere, fordi det ikke kræver lige så meget af spilleren.

Tving dem til at tage beslutninger

Hvis spillerne er ubeslutsomme eller for forsigtige, kan du tvinge dem til at tage beslutninger ved at afslutte scenen med fem hurtige spørgsmål, der skal besvares med ja eller nej eller med en meget kort sætning. Du kan fx spørge en karak-

ter, hvad han tror, en anden karakter synes om ham - og bagefter få de ærlige svar fra den anden karakter. Det kan sætte skub i handlingen og konflikterne.

Hvorfor gjorde du det?

Hvis du gerne vil have en karakter til at gøre noget bestemt, kan du springe over scenen, hvor det sker og i stedet køre en scene, som handler om, hvorfor han gjorde det. Det kan være en scene, hvor han selv får lov at svare, eller en scene, hvor andre reagerer på, hvad han gjorde.

Undertekst

Hvis spillerne ikke får konflikten frem i en scene, eller hvis de overspiller, kan du lade spillerne sige, hvad karakteren egentlig mener, lige efter hver replik.

Karakteren siger fx "Jeg venter udenfor", men mener egentlig "Jeg hader, at du prioriterer hende højere end mig, se at blive færdig". Karaktererne må ikke reagere direkte på underteksten, for den kan de jo ikke høre, kun fornemme.

Det kan være spilleren selv eller spillere, som ikke er med i scenen, som "oversætter" karakterernes ord.



Hjælp hinanden

Hjælp hinanden til at spille godt

Hvis ikke spillerne hjælper hinanden til at spille godt, bliver det ikke nogen god oplevelse. Det kan let blive komisk, hvis spillerne ukritisk smider nye oplysninger om hinanden på bordet uden varsel. Gør det klart for spillerne, at de er afhængige af hinanden og diskuter, hvordan I kan hjælpe hinanden.

Spillerne får også de følgende forslag. Du skal opmuntre dem til at bruge dem under spillet. Når de forvarslers og telegraferer, skal du fremhæve det i din opsummering af scener.

Forvarsle

Det er svært at reagere plausibelt og gennemtænkt på afsløringer med få sekunders varsel. Giv de andre spillere en chance for at forberede sig. Det er også mere tro mod genren. Overraskelser bliver ofte komiske, mens forvarslede afsløringer skaber drama og følelsen af uundgåelighed.

Skabe tvivl

I starten er der mest brug for nye oplysninger, som stiller spørgsmål og skaber behov for forklaringer, mens der til sidst er mest brug for svar. Husk på, at alle oplysninger senere kan blive uddybet med nye afsløringer, som stiller spørgsmål ved dem.

Telegraferere

Lad det skinne igennem, hvad du gerne vil have, at der sker med din karakter, eller hvad du synes, der skal ske med en anden karakter. Det gør det nemmere for de andre at spille i samme retning og støtte karakterens udvikling.

Lytte

Vær bevidst om de andre karakterers indre konflikter og udvikling. Det er ikke et scenarie, hvor man kan koncentrere sig fuldt ud om sin egen rolle og spille den kompromisløst uden tanke for konsekvenserne for de andre spillere og scenariet.

Give modstand

Det bliver nemt og udramatisk for Sønnen at vende tilbage til familien, hvis I andre ikke yder ham modstand. Hvis ikke de andre karakterer trækker for store veksler på Datteren og i sidste ende tvinger hende til at vælge imellem dem, bliver hendes dilemma ikke stærkt. Det samme gælder forældrenes dilemmaer.

Søge det interessante

Det handler om at skabe den mest interessante historie og udforske karaktererne. Tving dem ud på afgrundens rand og se, hvordan de reagerer. Hav tillid til, at de andre spillere griber bolden og vælg altid den mest spændende løsning.

Inden spillet går igang

Inden I går igang med spillet, skal spillerne introduceres til formen, I skal blive enige om det grundlæggende om familien, I skal allesammen varmes op, og du skal fordele karaktererne. Jeg foreslår, at du gør det i denne rækkefølge, fra spillerne kommer ind ad døren.

Hvad har I lyst til at spille?

Begynd med at få en fornemmelse af spillerne og deres præferencer. Det er vigtigt, at de har lyst til at spille rollen. Bed hver spiller fortælle om en rolle, han var glad for at spille - spørg ind til, hvad der var fedt ved rollen, og vær opmærksom på, at spillere kan have lyst til at spille det modsatte af det, de er vant til.

Introducer genren

Præsenter karaktererne, genren og præmissen ganske kort for spillerne, så de er sporet ind på, hvad scenariet handler om:

- Præmissen er: I en familie kan alle ikke være lykkelige. Det slutter med familiens undergang, men hvordan, og hvad konsekvenserne bliver for karaktererne, er op til jer.
- Genren er et sted mellem socialrealisme og melodrama. Hvor vil I lægge vægten?
- Præsenter karakterernes indre konflikter.
- De beslutninger, karaktererne tager i scenariet, gælder for resten af livet. Principielt kunne de ombestemme sig dagen efter, men det er dramaets regler, at det gør de ikke.

Leg "Far, mor og børn"

Sæt spillerne til at lege "Far, mor og børn". Lav om på legen ved at ændre på rollerne - faren er streng, drengen er uartig osv. Byt rundt på rollerne for at finde ud af, hvem der har naturlig autoritet og/eller er bedst til at påtage sig en anden status end deres naturlige. Det er en nem leg for spillerne at komme igang på, og det giver dig en fornemmelse at fordele karaktererne ud fra.

Introduktion af formen

Nu skal I prøve scenariets form af i et par opvarmnings-scener. Det klarer de fleste spørgsmål og giver mulighed for at prøve det af uden konsekvenser for resten af spillet. Snak efter hver scene om, hvordan det fungerede og hvad man skal passe på.

Benyt scenerne til at gøre opmærksom på, at der er hemmeligheder imellem karaktererne, men ikke mellem spillerne. Det er IKKE et intrigescenarie, hvor I skal ruge på hemmelighederne. I skal sammen skabe historien og karaktererne.

Hjælp hinanden

Giv spillerne introduktionen til scenariet og snak om, hvordan I kan hjælpe hinanden.

Vis hvordan du vil køre scenerne

Opvarmnings-scenerne er din mulighed for at vise spillerne, hvordan du vil køre scenen. Vis dem, hvordan du starter og afslutter scenerne og gør formålet med scenen klart, inden I går igang med scenen.

Gør det klart fra start, at du nogle gange vil afbryde spillet og stille spørgsmål eller køre reflektionsscener. Det skal være en naturlig del af spillet og ikke noget, der får spillerne til at tvivle på, om de gør det "rigtigt".

Indretning af spillokalet

Hvis I spiller rundt om bordet: Sæt borde op i diamantform, så alle sidder overfor hinanden. Du bevæger dig frit rundt om bordet.

Hvis I spiller semi-live: Fjern alle borde og lav et sceneområde, evt. med kredtstreger på gulvet, så det er klart, hvornår I spiller scenen, og hvornår I snakker om scenen.

Scene 1: En familie spiser middag

I den første scene skal I prøve at finde på ting om hinandens karakterer og hvad der er sket tidligere. I ved ikke alt om jeres karakterer, når vi går igang. Du bringer nye oplysninger i spil ved at sige det til en af de andre karakterer. De nye ting, der bliver bragt i spil, er åbne for fortolkning. Karakteren kan have misforstået, løjet eller det kan blive sat i et andet lys senere.

En familie spiser middag med de voksne børn på besøg. Formålet med scenen er at finde ud af, hvordan det går for børnene. Moren er bekymret for dem, men skubber dem fra sig, når hun snager. Faren tror, det er bedst, hvis de lader børnene selv bestemme, men vil ikke være uvenner med Moren. Sønnen og Datteren vil leve deres eget liv, men konkurrerer også om opmærksomhed fra Moren.

Det er lige meget, hvad spillerne finder på om hinanden. De kan afsløre ting om hinanden ("ser du noget til ham der Klaus?" eller "Det er mærkeligt, at vi skal få ting at vide fra naboen") eller puste til konflikterne ("det spurgte du også om i sidste uge, Mor" eller "Far synes også, at du snager" eller "Lad nu være med at gøre et stort nummer ud af ingenting for at få opmærksomhed").

Scene 2: Karakteren udvikler sig

I den næste scene skal I prøve at reflektere over karakterens udvikling. De nye oplysninger sætter karakteren i et nyt lys og begivenhederne tvinger ham til at udvikle sig.

Vælg en karakterer fra scene 1, som der kom noget nyt frem om, eller som scenen lagde op til skulle udvikle sig. Formålet med scenen er, at spilleren fortæller om, hvad karakteren tænker. Vælg en teknik - det kan fx være en monolog eller en samtale med en ven næste dag (se s. 9).

Hvis du har tid og lyst, kan I også spille et flash-forward til et år senere, hvor en af dem snakker med en ven om, hvad der skete efter middagen.

Scene 3: I skal finde på scenen

Den sidste scene skal I selv finde på. Lad være med at aftale, hvad der skal ske - aftal kun formålet: hvad er konflikten eller hvad skal I finde ud af i scenen?

Formålet med denne scene kan være at finde ud af, hvad det er for et problem, et af børnene i virkeligheden slås med.

Casting

Træk på din oplevelse af spillerne i opvarmningsøvelserne og deres præferencer, når du fordeler karaktererne.

Konflikten mellem Sønnen og Datteren er meget åben og ligger derfor godt til spillere, som godt kan lide at skabe historien selv. Spillere, som bedre kan lide faste rammer, vil foretrække den mere fastlagte konflikt mellem forældrene, som til gengæld kræver spillere, som både kan spille rollen ud og give plads til de andre spillere.

- Morens spiller skal fylde og være selviscenesættende.
- Farens spiller skal være underspillet og kunne sige ting indirekte.
- Datterens spiller skal kunne spille på følelser. Hun skal lide uden at klynke åbenlyst.
- Sønnens spiller skal kunne være indebrændt og konfronterende, men må ikke gå for hurtigt frem.

Præsenter karaktererne

Når spillerne har læst karaktererne og haft et par minutter til at tænke sig om, fortæller spillerne på skift om deres karakter og lægger karakteren ned på plakaten. Herefter er karaktererne fælles ejendom og hvad I skriver på plakaten gældende.

Spillerne kan ændre karaktererne radikalt i løbet af scenariet. For at undgå, at spilleren mister lysten til at spille karakteren, skal I aftale på forhånd, hvad der *ikke* må ændres på. De grundlæggende konflikter er det eneste, som altid skal være tilstede, når spillet går igang.

Skab familien

I skal sammen lægge nogle grundlæggende rammer for familien. Pas på tiden og frem for alt, at spillerne ikke fastlægger karakterernes udvikling og scenariets handling på forhånd.

Hvordan har familien fungeret hidtil? Hvordan har Moren præget familien? Hvilken betydning har det for de andre karakterer? Disse spørgsmål er de vigtigste, og skaber de sociale spilleregler i familien.

Hvad hedder karaktererne? Hvor gamle er de? Hvem af børnene er ældst? Hvad laver de til daglig? Hvor foregår det henne? Er Datteren ung nok til at bo hjemme? Disse spørgsmål er ikke afgørende for spillet, men hvis det hjælper jer til bedre at kunne spille karaktererne og bygge videre på dem, skal I endelig gøre det.

Sceneoversigter

Giv spillerne sceneoversigterne. Sceneoversigten giver dem en klar fornemmelse af retningen i scenariet. Gør det klart, at ideerne til supplerende scener er netop det - ideer, som I kan bruge eller smide væk, som I har lyst.

Opkaldet

Kort fortalt

Faren, Sønnen og Datteren får at vide, at Moren er indlagt.

Medvirkende: Faren, Sønnen, Datteren, sygeplejerske (spilles af Morens spiller)

Formål

Introducere karaktererne og selvmordsforsøget. Det vigtigste er, hvordan karaktererne reagerer på meddelelsen. Reaktionen slår familie-dynamikken an, giver et første indtryk af karaktererne og antyder, hvad der vil komme til at ske. Scenen kan afsluttes, når alle er blevet kontaktet.

Handling

Scenen starter, da telefonen ringer hos en af karaktererne. Morens spiller vælger, hvem sygeplejersken ringer til. Herefter er det op til spil-

lerne, om det er sygeplejersken eller den karakter, som ringer til den næste.

De modtager én for én opkaldet, hvor de får at vide, at Moren har forsøgt at begå selvmord. Alle skal have det at vide, men karakteren behøver ikke at tage telefonen, så den, der ringer, i stedet må lægge en besked eller sende en sms.

Spilleren skal hurtigt opsummere, hvor karakteren er, når han modtager opkaldet. Vi ser karaktererne i deres eget element, og spillerne får mulighed for selv at lægge bunden for karakteren, inden der bliver tilføjet nye ting.

Ingen oplysninger om hinanden

I denne scene må spillerne kun finde på ting om deres egen karakter. Det gør det nemmere for dem at komme sikkert igang med spillet og giver dem en base at bygge videre på.

På hospitalet

Kort fortalt

Familien samles på hospitalet.

Medvirkende: Alle, sygeplejerske (spilleleder).

Formål

Introducere karakterernes indbyrdes konflikter.

Handling

Scenen starter, da den første karakter ankommer på stuen. Karaktererne reagerer på situationen og hinandens tilstedeværelse. Det er især Sønnens tilstedeværelse, der er usædvanlig. Det er op til spillerne, hvilken rækkefølge, de kommer i.

En sygeplejerske sidder i et hjørne og observerer Moren. Hun kan fortælle familien om Morens tilstand. Familien kan ikke få lov at være alene med hende.

Moren er påvirket og omtåget af medicinen, som hun har taget en overdosis af. Hendes spiller kan bruge det til at slynge sandheder ud omkostningsfrit, fordi karakteren ikke kan huske det bagefter. Du kan hviske ideer til Morens spiller.

Hvis de kommer op at skændes, beder sygeplejersken dem om at dæmpe sig og i sidste ende

forlade hospitalet og komme igen næste dag. Det er ok, hvis spillerne begynder at skændes, men det skal lukkes hurtigt.

Afbryd scenen og stil spørgsmål

Du kan få de andre karakterers reaktion frem ved at afbryde scenen og spørge til selvmordsforsøget, Sønnens ankomst og skilsmissen (hvis den kommer frem i denne scene): Hvad tænker Datteren om, at Sønnen er der? Hvad synes Sønnen om Farens krav om skilsmisse?

Bliver skilsmissen afsløret?

Måske bliver Farens krav om skilsmisse afsløret i denne scene, måske i næste scene.

Karakterernes tanker

Karaktererne fortæller i monologer efter begge scener om begivenhederne op til scenariets start. Formålet er at etablere karakteren.

- Farens lettelse over at have sagt, at han vil skilles
- Morens tanker, da hun spiste pillerne
- Sønnens beslutning om at tage til hospitalet
- Datterens tanker, da hun fik opkaldet

Indlægges eller udskrives?

Kort fortalt

En eller flere af de andre karakterer prøver at overtale Moren til at lade sig indlægge.

Medvirkende: Alle (måske undtagen Faren), læge (spilleleder).

Formål

Afgøre, om Moren skal indlægges og evt. introducere skilsmissen. Det har ingen betydning for resten af scenariet, om hun bliver indlagt eller ej. Men det er vigtigt, at det bliver resten af familiens ansvar, hvad der sker med Moren. Scenen kan afsluttes, når en beslutning er taget.

Handling

Scenen starter, da Lægen kommer ind i venteværelset og beder dem komme med. Lægen beder familien overtale Moren til at lade sig indlægge.

Han kan ikke holde hende mod sin vilje (at ville begå selvmord er overraskende ikke nok til at gøre det iflg. dansk lov).

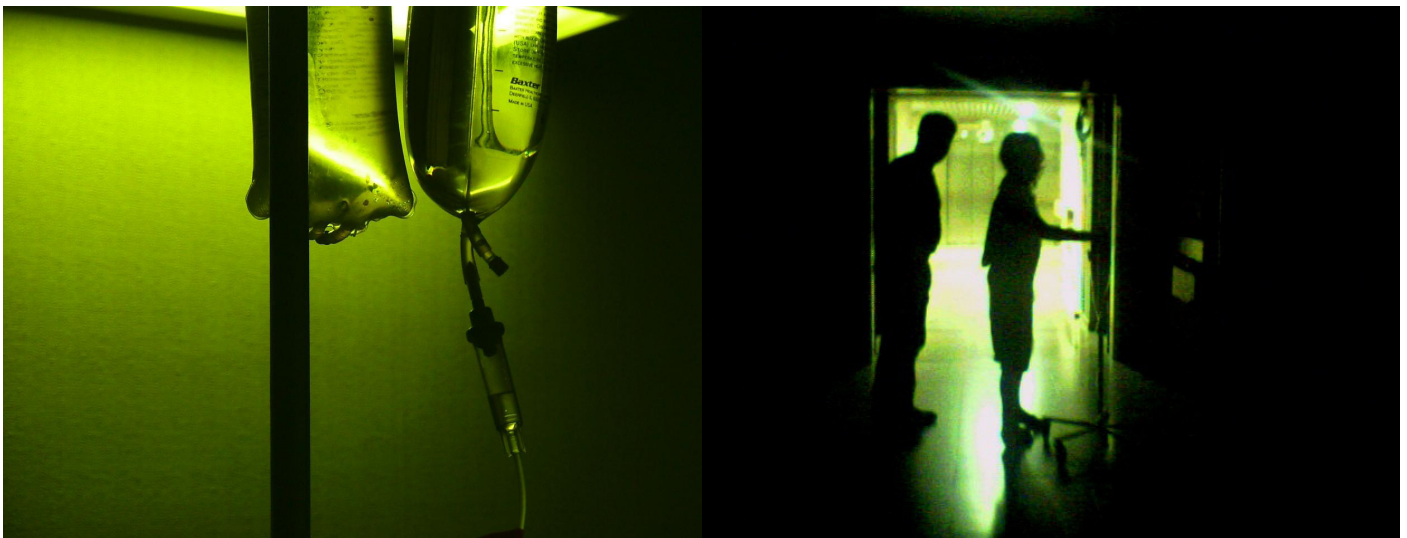
Moren skaber konflikten

Det er i høj grad op til Morens spiller at skabe konflikten i denne scene. Det skal du fortælle hende før I går igang med scenen og hviske forslag til hende, hvis det er nødvendigt (fx "De tager hans parti og vil bare være af med dig"). Hun kan afsløre farens ønske om skilsmisse og spille børnene ud imod hinanden, fx ved at udstille, at Datteren altid skal have Sønnen til at tale sin sag.

Som i sidste scene kan lægen bede dem om at dæmpe sig og i sidste ende forlade hospitalet, hvis de kommer op at skændes.

Bliver skilsmissen afsløret?

Måske bliver farens skilsmisseønske afsløret i denne scene, måske er det allerede afsløret.



Sladder

Hvad siger forældrenes venner om Farens nye kæreste og Morens selvmordsforsøg? Det kan være Farens spiller eller de andre spillere, der spiller scenen. Formålet er at uddybe Farens og Morens karakterer og sætte fokus på deres indre konflikter.

Hvad fortæller Farens nye kæreste om ham til sine veninder? Hvad siger de til, at han er gift? Og til at hans kone har forsøgt at begå selvmord? Formålet er at udbygge Faren igennem hans kæreste og optrappe hans indre konflikt.

Samtaler

Kort fortalt

Moren og Faren fortæller om ægteskabet.

Medvirkende: Moren, Faren, psykiater (spilleder), evt. Sønnen eller Datteren.

Formål

Få mere at vide om forældrenes forhold og årsagerne til skilsmissen.

Det er i virkeligheden to scener, som du klipper imellem, så vi får begge parter syn på forholdet. Det skal rejse spørgsmål snarere end at give definitive forklaringer.

Lad spillerne vide, at det er meningen, at de to scener skal svare på hinanden.

Handling

Scenen starter, da psykiateren stiller det første spørgsmål til Moren.

Moren snakker med en psykiater om sit ægteskab. Det er ikke afgørende, om hun fornægter problemerne eller har et mere realistisk billede af forholdet - heller ikke, om hun vil holde sammen på familien eller helt har opgivet, og ikke vil leve længere.

Faren fortæller om sin nye kæreste, men i virkeligheden fortæller han om det forliste forhold til Moren. Han kan snakke med Sønnen eller Datteren, hvis det virker rigtigt i forhold til, hvad der er sket tidligere. Ellers stiller du ham bare spørgsmål.

Faren får mulighed for at sætte ord på sin lyst til at starte forfra, mens du skubber til hans indre konflikt ved at komme ind på prisen for det.

Den låste dør

Kort fortalt

Sønnen og Datteren snakker om deres forhold.

Medvirkende: Sønnen, Datteren.

Formål

Slå Sønnen og Datterens konflikt an og uddybe deres forhold.

Handling

Scenen starter med, at de to søskende mødes foran deres gamle værelser.

Datterens gamle værelse står urørt, mens Sønnens er låst af. Det får de to søskende til at snakke om deres indbyrdes forhold og forhold til forældrene. Scenen kan afsluttes ved, at Faren afbryder dem.

Alt afhængig af spillernes fortolkning af rollerne kan det blive en konfrontatorisk scene eller sårbart spørgende. Begge dele er fint.

Hvis scenen ikke flyver, foreslår jeg, at du afslutter scenen. Derefter spørger du først Sønnen om, hvad Datteren sagde, og hvordan han oplevede det - og bagefter vender du dig mod Datteren, siger "det var ikke sådan, du oplevede det, vel?" Det etablerer konflikten og at de taler forbi hinanden.

Søskendeforholdet

Hvad tænker Sønnen, da han finder døren til sit gamle værelse låst? Formålet er at sætte fokus på Sønnens indre konflikt og optrappe konflikten imellem ham og forældrene og/eller søsteren.

Datteren fortæller i et flashforward en biperson om sit forhold til sin bror og hvad hun tænker, når hun kigger tilbage på deres konflikt. Formålet er at udvikle Datterens karakter, sætte fokus på hendes indre konflikt og evt. optrappe konflikten mellem hende og Sønnen.

Hvad gør vi med julen?

Kort fortalt

Familien snakker om, hvordan de vil holde jul i år.

Medvirkende: Alle.

Formål

Vise familien på vej i opløsning. Scenen lægger også rammerne for scenen "Juleaften".

Men i virkeligheden er scenen bare en anledning til at udvikle konflikter og karakterer. Scenen kan afsluttes, når de har besluttet, hvad de gør. Det er ligegyldigt, hvad de beslutter.

Spillerne skal vide, at de skal finde på familiens juletraditioner i scenen.

Handling

Scenen starter, når du beder en af spillerne stille spørgsmålet "hvad gør vi med julen?" Familien diskuterer, hvordan de vil holde jul. Spillerne finder på familiens traditioner under scenen.

Julen gør forandringen i familien konkret. Faren må balancere hensyn til familien med hensyn til sin kæreste. Sønnen må tage stilling til, om han vil være en del af familiens jul.

Familiens sidste jul

To af karaktererne fortæller bipersoner (spillet af de andre spillere) om den sidste jul, familien holdt samlet. Du fordeler rollerne og klipper mellem scenerne. Formålet er at vise de forskellige opfattelser af familiens liv og optrappe konflikten imellem karaktererne.

Flyttedag

Kort fortalt

Moren eller Faren (eller begge) flytter ud af familiens store, nedslidte hus.

Medvirkende: Alle, flyttemænd (spilleleder).

Formål

Slå fast, at familien er opløst.

Handling

Scenen starter, da flyttebilen ankommer. Der er praktiske problemer, som karaktererne kan diskutere: hvem beholder hvad, hvem hjælper hvem, etc. Når de er færdige med flytningen skal Moren og Faren sige farvel.

Du spiller flyttemændene og kan spørge, hvor ting skal hen. Hvis du får brug for at afslutte scenen, kan flyttemændene blive færdige eller du kan

vælge bare at klippe væk fra scenen og bede en eller flere af karaktererne fortælle, hvad der skete og hvad de tænkte.

Hvem flytter?

Er det Moren eller Faren, som flytter? Det kan være besluttet i scenen "Møde med advokaten" eller er måske blevet afklaret i en anden scene. Hvis det ikke har været diskuteret, kan du beslutte det eller spørge spillerne, inden I går igang.

Forældrenes tanker

Faren og/eller Moren fortæller om minder knyttet til ting, den anden tager med. Formålet er at sætte fokus på deres indre konflikter.

Hvad tænker Faren, når han om et år tænker tilbage? Formålet er at udvikle Farens karakter og konflikt med Moren og evt. børnene.



Juleaften

Kort fortalt

Scenariets klimaks. Det afgøres, om Moren begår selvmord, om forældrene bliver skilt og om de to søskende bliver forsonet.

Medvirkende: Alle.

Formål

Afklare karakterernes dilemmaer og indbyrdes konflikter.

Handling

Scenen starter med en af traditionerne, som blev defineret i "Hvad gør vi med julen".

Rammerne for scenen blev aftalt i scenen "Hvad gør vi med julen?". De kan holde den sammen og holde akavet fast i de gamle traditioner eller du klipper imellem flere scener og fremhæver, at traditionerne ikke kan holdes i hævd.

Hvad skal afklares?

Klimaks er ikke én bestemt scene, men en række scener, hvor der tages stilling til familiens skæbne og karakterernes konflikter.

Du og spillerne skaber scenerne. På dette frem-skredne tidspunkt i fortællingen er der sket så meget, at det er svært at forudsige, hvad der vil give mening. Scenerne skal samle trådene fra de konflikter, I har bygget op i løbet af spillet.

Karakterernes indre konflikter skal kulminere i valgene i klimaks:

- Vender Faren tilbage til Moren?
- Begår Moren selvmord? Hvem hjælper hende?
- Bliver Sønnen forsonet med Moren og/eller Faren?
- Siger Datteren fra?
- Bliver de to søskende forsonet?

Din rolle i klimaks

Du skal sørge for, at alle væsentlige konflikter afsluttes. Scenerne skal aftales i fællesskab, men diskussionerne må ikke tage overhånd eller planlægge scenerne i detaljer.

Du kan også afbryde spillet og stille spørgsmål eller bruge refleksionsscener til at lade spillere udtrykke tvivl eller tvang, som de ikke plausibelt kan udtrykke i scenen.

Epilog

Kort fortalt

Historien afsluttes med en række korte refleksionsscener, som viser de følelsesmæssige konsekvenser for karaktererne.

Medvirkende: Alle, evt. bipersoner (spilleleder).

Formål

Vise konsekvenserne for karaktererne og afslutte historien.

Handling

Det er op til dig, hvilken rækkefølge karakterernes epiloger kommer i. De fire epilogsener finder sted på forskellige tidspunkter:

- Dagen efter
- En uge efter
- Et år efter
- Længe efter

Vend tilbage til refleksionsscener

Hvis det kan lade sig gøre, skal du bruge karakterernes flashforwards i epilogen. Det kan også afsløres, hvem karakteren snakkede med i en flashforward scene - en af de andre karakterer, en biperson eller Morens gravsten?

Hvis Moren begår selvmord, kan hendes epilog være et brev, hun har skrevet, eller en veninde, som reflekterer over hendes død.

Hvad skal afklares?

Epilogen skal svare på de spørgsmål, som klimakset rejser om konsekvenserne for karaktererne, blandt andet:

- Hvis en af dem hjælper Moren med at begå selvmord: Hvad er konsekvensen for karakteren? Hvordan reagerer de andre?
- Hvis Moren ikke begår selvmord: Hvordan former hendes liv sig?
- Hvordan ender karakterernes indbyrdes konflikter, og hvilke konsekvenser får det for dem?
- Hvad sker der med karakterernes forhold (se s. 22): Bliver Faren hos sin nye kæreste eller starter han et helt nyt liv? Redder Sønnen sit forhold? Hvad med Datterens forhold?

Ingen happy ending

Husk: Der er ikke nogen happy ending! Lige gyldigt, hvad der sker, skal der være en bitter eftersmag. Hvis Faren og Moren genforenes, er det ikke fordi de pludseligt er blevet nyforelskede igen. Hvis Faren forlader Moren, får han konsekvenserne for familien på samvittigheden. Selvom Moren ikke begår selvmord, er hun stadig deprimeret og ensom.

Hvis Datteren siger fra, skal det koste i andre forhold. Hvis hun ikke udvikler sig, lider hun fortsat i stilhed. Sønnens tillid til familien bliver ikke pludseligt genoprettet. Hvis de to søskende genopretter kontakten, må det heller ikke være uden omkostninger.

Ideer til supplerende scener

Besøge Moren eller Faren

Medvirkende: Moren eller Faren, Sønnen og/eller Datteren.

To forskellige scener med samme setup. En eller flere af de andre karakterer besøger Moren på hospitalet eller Faren i familiens store, nedslidte hus. Formålet kan være at reagere på skilsmissen og uddybe forældrenes forhold, eller det kan være at slå en konflikt mellem Sønnen/Datteren og Moren/Faren an.

Hvis du har brug for en biperson i scenen, kan Farens nye kæreste dukke op hos ham, mens en læge kan gå stuegang hos Moren.

Den gamle hule

Medvirkende: Sønnen, Datteren.

Sønnen og Datteren snakker om fortiden. Formålet med scenen er at uddybe de to søskendes konflikt. De mødes ved deres gamle hule i haven. Hulen er halvt sammenstyrtet, og hvis man ikke vidste, at den var der, ville man ikke vide at det havde været en hule. Scenen kan oplagt finde sted som en del af "Flyttedag".

Du kan evt. indlede scenen med at den karakter, som kommer først til hulen, fortæller om sine tanker ved gensynet med hulen og visheden om, at hverken hulen eller den tid kan genskabes.

Møde med advokaten

Medvirkende: Moren, Faren, advokater.

Moren og Faren mødes med advokater for at aftale det praktiske om skilsmissen. Formålet er at optrappe forældrenes konflikt. Det vigtigste spørgsmål er, hvem der bliver boende i huset.

Det må ikke udvikle sig til en diskussion af økonomi og jura. De praktiske spørgsmål skal kun være en undskyldning for at bringe konflikten frem. Følelserne skal ligge lige under overfladen.

Moren forsøger igen

Medvirkende: Moren, en af de andre karakterer.

Moren forsøger at begå selvmord igen, men bliver fundet og indlagt igen. Det er op til dig og spillerne, hvordan hun bliver fundet. Hun er stadig ved bevidsthed, da hun bliver fundet og kan protestere over at blive reddet. Formålet med scenen er at understrege Morens håbløse situation. Hun kan ikke dø uden hjælp.

Hjem til Datteren?

Medvirkende: Datteren, Moren.

Moren vil flytte hjem til Datteren. Formålet med scenen er at sætte Datteren under pres. Datteren skal vælge, om hun vil lade moren flytte ind hos sig eller om Moren skal parkeres på et sørgeligt plejehjem. Scenen kan gå direkte over i en konfrontation mellem Datteren og Moren.

Dem eller mig?

Medvirkende: Datteren, en af de andre karakterer.

Hvis det ikke er sket i en af de andre scener, kan I lave en eller flere scener, hvor Moren, Faren eller Sønnen prøver at få Datteren til at vælge side. Formålet er at optrappe Datterens indre konflikt og hendes konflikt med en af de andre karakterer. Scenen kan spilles flere gange, med forskellige karakterer.

Hjælp mig med at tage mit liv

Medvirkende: Moren, en af de andre karakterer.

Moren prøver at overtale nogen til at hjælpe hende med at begå selvmord. Formålet med scenen er at optrappe Morens konflikt og hendes konflikt med en af de andre karakterer. Hvad hjælpen rent praktisk går ud på, er op til dig og spillerne. Skaffe piller, sørge for at hun ikke bliver fundet i tide, hjælpe hende ned på havnen? Scenen kan spilles flere gange, med forskellige karakterer.

Farens kæreste presser på

Medvirkende: Faren, Farens kæreste.

Farens kæreste presser på for, at de skal flytte sammen, laver planer for indretningen af huset, bliver jaloux over, at Faren tænker på Morens selvmordsforsøg eller lignende.

Er hun ung og blond, ligner hun Moren, er det en af Morens veninder eller noget helt fjerde?

Første møde med Farens kæreste

Medvirkende: Faren, Sønnen, Datteren, Farens kæreste.

Sønnen og/eller Datteren skal møde Farens kæreste for første gang. Formålet med scenen er at optrappe konflikterne imellem Faren og børnene, og/eller imellem de to søskende.

De to søskende reagerer på Farens kæreste og hans beslutning om at forlade Moren. Kæresten kan ufølsomt begynde at snakke om, hvordan hun vil indrette familiens hus og skabe konflikt.

Scenen kan udvikle sig i flere retninger afhængig af, om de to søskende reagerer ens, eller om den ene støtter Faren, mens den anden ikke kan acceptere Farens beslutning.

Hvem spiller bipersonerne?

Det er oplagt, at Morens spiller tager rollen som Farens kæreste og omvendt, og tilsvarende med Datteren og Sønnen.

Hvis de to pars spillere er for fokuserede på deres indbyrdes konflikt, er det dog en god ide at bytte rundt, så de bliver tvunget til at engagere sig i de andre karakterers konflikter.

Moren tager hjem

Medvirkende: Moren, Faren, Farens kæreste.

Moren lader sig udskrive og tager hjem, hvor Faren og den nye kæreste er. Formålet er at optrappe konflikten mellem forældrene. Det er helt op til spillerne, hvad konfrontationen imellem Faren og Moren fører til. Scenen skal finde sted før "Flyttedag".

Farens kæreste stiller ultimatum

Medvirkende: Faren, Farens kæreste.

Farens kæreste kræver, at han ikke har kontakt til sin familie længere. Han bliver tvunget til at vælge mellem dem og kæresten. Scenen kan afsluttes, når hans kæreste har stillet ham et ultimatum.

Kæresten tager Datteren for givet

Medvirkende: Datteren, Datterens kæreste.

Datterens kæreste tager hende også for givet. Han kan være dominerende og besidderisk, fjern og uengageret i deres forhold, eller overbeskyttende og træt af, at hendes familie altid trækker veksler på hende.

Problemer med Datterens kæreste

Medvirkende: Datteren, Datterens kæreste.

Datterens kæreste er utro, går fra hende eller vi finder ud af, at han slår hende. Det kommer an på spillerens fortolkning af karakteren.

Hvis han slår hende, skal vi ikke se det, men se Sønnen finde ud af det. Det skal forvarsles, ellers bliver det nemt påklistret. Men spillet helt rigtigt kan det være den ultimative forlængelse af, at hun finder sig i for meget.

Hvad siger Sønnens kæreste?

Medvirkende: Sønnen, Sønnens kæreste.

Sønnens kæreste ringer for at snakke om deres forhold. Etablerer, at det ikke går godt i forholdet og hendes forhold til hans familie - ved hun, at hun var årsag til bruddet?

Problemer med Sønnens kæreste

Medvirkende: Sønnen, Sønnens kæreste.

Sønnens kæreste er gravid eller har fundet ud af, at han har været utro. Eller begge dele. Scenen kan afsluttes, når det er blevet afsløret, og han har haft en chance for at reagere.

Moren får besøg af en veninde

Medvirkende: Moren, Morens veninde.

Morens gamle veninde kan introduceres for at give Moren en fortrolig, der er på hendes side. Hendes mand er gode venner med Faren, men hun forsikrer om, at hun er der for Moren uanset, hvad der sker.

Morens veninde afbryder kontakten

Medvirkende: Moren, Morens veninde.

Morens gamle veninde afbryder kontakten til hende. Det kan skyldes, at hun vælger at bevare kontakten til Faren, at Moren trækker for store veksler på hende eller noget tredje.