

I en familie kan alle ikke være lykkelige

Velkommen til *Familien*

Familien er et tæt familiedrama om, hvordan de allernæreste relationer gør dig ulykkelig. Genren er et sted mellem socialrealisme og melodrama. Præmissen er: I en familie kan alle ikke være lykkelige.

I udvikler karaktererne sammen

Under spillet skal I sammen udvikle karaktererne og optrappe konflikterne ud fra det fælles udgangspunkt. Der er ingen hemmeligheder imellem spillerne, men der kan selvfølgelig sagtens være det mellem karaktererne.

Du ved ikke alt om karakteren. Du ved måske, at din karakter ikke har snakket med sin mor i tre år, men ikke, hvad der egentlig udløste konflikten.

I kommer med nye oplysninger om hinandens karakterer. I en familie kender man hinanden bedre end man kender sig selv. Du bringer nye oplysninger i spil ved at sige det eller lade det skinne igennem i en scene.

De nye oplysninger er åbne for fortolkning. Det kan være en misforståelse, løgn eller blive sat i et andet lys senere.

Hjælp hinanden

Det bliver ikke nogen succes, hvis I ikke hjælper hinanden. Her er nogle måder, I kan gøre det på:

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.

Telegrafere

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.