



TILBAGEFALD

af Max Møller



Foromtale

Alt i vores familie drejede sig om far - om han var rask eller syg, sur eller glad. Alt kunne vende på fem minutter. Og jeg vidste aldrig hvornår. Og så var det ligegyldigt, hvor rart vi havde haft det sammen dagen før. Middagsmaden var altid det værste tidspunkt på døgnet. Der kunne vi ikke gemme os eller undgå ham.

Jeg døbte en af mine bamser "lille far". Jeg aede ham, puttede ham og læste højt. Jeg trøstede ham og knugede ham hårdt ind til mig, når han var ked af det. Jeg gav ham dejlig mad og fortalte, hvor meget jeg holdt af ham. Og efter et stykke tid blev "lille far" helt rask igen.

Jeg indfandt mig hurtigt i rollen som den "lille voksne". Halv fem gik jeg op til bussen for at hente mor fra arbejde og give hende en "vejrudsigt", som vi kaldte det. Om han sov, var vanvittig eller bare fuld. Når far ikke kom hjem, sendte mor mig afsted. Jeg gik fra værtshus til værtshus og ledte, nogle gange til langt ud på natten. Jeg nøjedes med at fortælle om de sjove episoder, fordi jeg var bange for de andres reaktion.

Når der var gæster, skulle jeg altid kysse far og mor godnat. Det skulle vel se ud som familieidyl. Vi kunne endda selv komme til at tvivle på, om der virkelig var noget galt. For det var jo en selvfølge for os. Det var bare sådan, det var.

Tilbagefald skildrer en familie i alkoholismens skygge. Der snakkes ikke om det, det er bare en del af hverdagen. Familien dækker over det, både over for andre, hinanden og sig selv. I løbet af scenariet kommer farens misbrug mere og mere ud af kontrol, og konflikterne bryder ud i lys lue.

Tilbagefald er intenst, tæt ROLLEspil med fokus på indlevelse og at skabe en stærk, vedkommende historie sammen. Det er tavst spil, indforståede blikke og overrumplende, voldsomme vredesudbrud. Det er scener om skam, skyld og medynk baseret på autentiske beretninger. Det er et scenarie, der giver spillerne meget frie hænder og lægger op til at spillerne investerer sig selv i spillet.

Kort fortalt

Portræt af en familie i skyggen af alkoholisme.

Antal spillere: 4

Spilletid: 3-4 timer

Realistisk drama, bleed, tragedie, systemløst, semi-live

Indhold

Foromtale	1	Kolofon
Introduktion	3	Tekst og layout: Max Møller
Karaktererne	5	Kontakt: Mm@workz.dk Tlf. 26711923
Spillerværktøj	7	
Sæt scenen	9	
Din rolle i scenerne	10	Tak til:
Inden spillet går igang	11	Morten Jaeger, Tore Vange, Kristoffer Apollo, Lars Andresen og Michael Erik Næsby.
Første akt	13	Samt Klaus, Kristoffer og Anders for skiftevis skam, skyld og medynk.
Middagsmad	14	
Besøg	14	
Løber tør for alkohol	15	
“Lille far”	16	Kilder:
En helt almindelig familie	17	Citaterne er fra “Børn af alkoholikere” fra Kroghs Forlag, hope.dk og P1s tema om alkoholisme på dr.dk.
Rundt på værtshuse	18	
Far glemmer at hente	18	
Anden akt	19	
Mister besindelsen	20	
Fuld og fortvivlet	21	
Jeg bliver kun for jeres skyld	21	
Skænderi	22	
Julen uden penge	23	
Druktur	23	
Tredie akt	24	
Arbejdsløs	25	
AA møde	25	
Vandvognen	26	
Blackout	26	
Efterladenskaber	27	
Bilag		
Oversigt over scener		
Karakterer		



Introduktion

Alt i vores familie drejede sig om far - om han var "rask" eller "syg", sur eller glad. Alt kunne vende på fem minutter. Og jeg vidste aldrig hvornår. Og så var det ligegyldigt, hvor rart vi havde haft det sammen dagen før. Middagsmaden var altid det værste tidspunkt på døgnet. Der kunne vi ikke gemme os eller undgå ham.

Tilbagefald er et realistisk drama om en families liv i skyggen af alkoholisme. Farens misbrug kommer ud af kontrol og familiens løgne og undertrykte konflikter kommer ud i det åbne. Spillerne skal ind under huden på karaktererne og sammen folde en stærk, vedkommende historie ud.

Tema

Begge mine forældre var alkoholikere, så det udspringer selvfølgelig af, hvordan det prægede min barndom.

I et større samfundsperspektiv er alkoholisme den skjulte folkesygdom. Det var ikke svært at finde autentiske citater til karakterer og scener. Der er rigtigt, rigtigt mange alkoholikere derude, og de er langt fra alle sammen sutter på bænken. Konsekvenserne for både alkoholikeren og omgivelserne er store. Men vi kan ikke lide at blande os. Så vi vender det blinde øje til, især når det er dem tættest på os.

"Selvom det er skræmmende og utrygt, så er det dét, jeg kender. Det er på en mærkelig måde trygt at leve med facaden."

Præmis

Præmissen er: Familiens løgne tager magten fra dem.

Løgnen gennemsyrrer alt i familien. De skjuler misbruget for omverdenen og taler ikke om det indbyrdes. De bortforklarer farens svigt og druk - "han kan lide en øl og hvad så? Han passer jo stadig sit arbejde", "han kan ikke gøre for det", "det er min egen skyld". De indretter sig efter hans humørsvingninger og bilder sig selv og hinanden ind, at det er normalt.

Løgnene tager magten fra familien. De er fanget i en ond cirkel. Jo mere, de gentager det, jo sværere er det at bryde ud af den.

“Men sandheden er, at jeg skammer mig over at finde mig i det. Skammer mig over ikke at have kræfter til at gå. Men hvis jeg gør det, vil alle jo finde ud af hvilken elendig mor jeg er, og hvor lidt jeg har været i stand til at passe på mine børn og mig selv.”

Karaktererne

Karaktererne er en helt almindelig familie i en lille provinsby, hvor alle ved alt om alle. Forældrene hedder Erik og Kirsten, men børnene kalder dem bare mor og far. Han er en midaldrende sælger. Hun har en lille frisørsalon. De to børn er Alex på 13 og Kim på 9.

Alkoholikeren Erik drikker for at bedøve sin dårlige samvittighed over de ting, han gør, når han er fuld.

Hans kone Kirsten vender det blinde øje til for at undgå at skulle indrømme, hvor meget hun finder sig i.

Teenageren Alex kan ikke holde ud at spille skuespil længere, men skænderierne får hende kun til at føle sig mere forkert.

Det alt for voksne barn Kim føler, at det er hans skyld, at far drikker og vil redde ham for at gøre alt godt igen.

Handling

Erik dør til sidst af sit misbrug, men spillerne har stor indflydelse på de enkelte scener og hvordan karakterernes indbyrdes konflikter udvikler sig.

Handlingen er opdelt i tre akter, som følger farens alkoholisme. Akterne præsenteres løbende for spillerne. De giver spillet retning og klare rammer at udfolde historien inden for.

Første akt etablerer familiens selvbedrag. Misbruget forværres og konsekvenserne bliver umulige at ignorere.

I *anden akt* er fokus på familiens konfrontationer om Eriks stadig værre misbrug og svigt.

Tredie akt bygger op til hans død. Familien skal komme overens med deres følelser for ham og hinanden.

Scenerne er nedslag i fortællingen, som udspiller sig over et år, bortset fra den sidste scene, som foregår nogle år efter.

Indstiksscener og monologer

Spillerne supplerer med én indstikscene og én monolog hver i løbet af spillet (se s. 7).

Spillestil

Tilbagefald spilles semi-live, i familiens hus tegnet på gulvet med kridtstreger, som i filmen *Dogville*. Karakterer, som ikke er med i scenen, opholder sig i tilstødende værelser og kan også i fiktionen høre alt.

Spillestilen er underspillet, men samtidig udtrykkningsfuldt. Det er tavst spil, indforståede blikke og overrumplende, voldsomme vredesudbrud.

Din rolle

Som spilleleder skal du skabe rammerne for spillernes indlevelse i karaktererne og historien. Du sætter og klipper scenerne (se s. 9), og taler som karakterernes indre stemmer under scenerne (se s. 10).



Karaktererne

Omdrejningspunktet i karaktererne er familiens løgne for sig selv og hinanden. Karaktererne er hovedsageligt beskrevet igennem den onde cirkel, de er fanget i.

Hvordan udvikler karaktererne sig?

Det er op til spillerne, hvordan karaktererne reagerer, når misbruget bliver umuligt at skjule. Nogle spillere vil ikke have lyst til, at de udvikler sig. Det er ok. Det er også et valg. Det ligger fast, at Erik mister kontrollen. Men det er op til spilleren, om han nægter at indrømme sin afhængighed, bliver lettet over at blive afsløret og/eller gør et mislykket forsøg på at stoppe.

Alex er i konflikt med sin far fra begyndelsen, men spilleren bestemmer, om hun er trodsig og provokerende, konfronterer ham direkte, eller søger støtte hos de andre først.

Det er op til Kirsten og Kims spiller, om de holder fast i illusionen eller konfronterer Erik, når misbruget bliver værre.

Indbyrdes konflikter

Familiens løgne undertrykker konflikterne i familien. Når scenariet begynder, er der kun én åben konflikt, mellem Alex og hendes far, og selv den udspilles på falske præmisser. Resten af konflikterne vokser ud af den konflikt og misbruget, der bliver værre.

Kirsten og Kim er fælles om at dække over faren og skabe illusionen om en normal familie. Da misbruget bliver værre, kommer konflikterne imellem dem. Når den ene får nok af Eriks svigt, udløser det en konflikt imellem dem.

Alex beskytter Kim, men deres modsatrettede syn på faren bringer dem i konflikt med hinanden. De har også meget til fælles. De lider begge under lavt selvværd, fordi deres far vælger alkohol frem for dem.

Alex er sin mors fortrolige, men hendes frustration over familiens løgne truer med at vende dem mod hinanden. Sker det, skal du understrege, hvordan det øger deres ensomhed.

Erik, far

Erik drikker for at bedøve sin dårlige samvittighed over de ting, han gør, når han er fuld.

Han føler ikke, at han har et problem. Han passer jo sit arbejde og får tingene til at hænge sammen. Men han skammer sig over de ting, han gør, når han er fuld. Han har brug for familiens medfølelse og accept, og vreden vælder op i ham, når han mærker deres bebrejdelser. Når følelserne er svære at håndtere, er han nødt til at drikke.

Hans spiller skal vise, hvordan misbruget bliver værre og til sidst tager magten fra ham. Det er vigtigt, at han både bliver skræmmende og forståelig.

Kirsten, mor

Kirsten vender det blinde øje til for at undgå at skulle indrømme, hvor meget hun finder sig i.

Hun ved godt, at han er afhængig, selvom hun prøver at bilde sig ind, at der ikke er et problem. Hun vil undgå, at det går ud over børnene. Når alkoholen tager magten fra ham, får hun medlidenhed med ham. Hun skammer sig over, at hun finder sig i det. Men hun ville skamme sig endnu mere, hvis alle fandt ud af, hvad hun har fundet sig i og udsat sine børn for.

Hun er fanget under så mange lag af selvbedrag, at hun ikke er i stand til at være rationel og konstruktiv.

Hendes spiller skal hjælpe med at styre tempoet i scenariet ved at give plads eller lægge låg på konflikterne.

Alex, teenager

Alex kan ikke holde ud at spille skuespil længere, men skænderierne får hende kun til at føle sig mere forkert.

Hun føler sig værdiløs, når faren vælger alkohol i stedet for hende og familien. Men hun har det også dårligt, når hun ødelægger den gode stemning med sine forkerte følelser og provokationer. Jo mere forkert, Alex føler sig, jo sværere har hun ved at spille skuespil.

Det er synd for moren, at hun står med det hele. Men Alex er samtidig bitter over, at moren finder sig i det.

Alex passer på sin lillebror Kim. Men hun er samtidig sur på ham, fordi han er blind for farens fejl.

Hendes spiller skal søge konfrontationen og inddrage de andre i konflikten.

Kim, barn

Det alt for voksne barn Kim føler, at det er hans skyld, at hans far drikker og vil redde ham for at gøre alt godt igen.

Han gør alt, hvad han kan, for at faren ikke skal blive sur, men det lykkes ikke. Han drømmer om at redde faren. Hvis ikke Kims kærlighed er nok til at redde hans far, kan han ikke være noget værd.

Hans spiller skal vise, at Kim er fanget imellem voksen bevidsthed om hans fars problem og barnlig forståelse af det.



Spillerværktøj

Indstiksscener Indstiksscenerne giver spillerne mulighed for at udfolde konflikter og relationer. Spillerne har én indstikscene hver.

Spillerne kan ønske indstiksscener når som helst, men du vælger, om scenen passer ind. Scenen behøver ikke involvere spillerens egen karakter.

Når spillerne laver indstiksscener, skal du hjælpe dem med hurtigt at formulere formål, situation og medvirkende. Det må endelig ikke udvikle sig til lange diskussioner eller lægge fast, hvad der skal ske i scenen.

Monologer

Monologerne lader karaktererne udtrykke de følelser, som familiens selvbedrag undertrykker. Spillerne kan også bruge monologerne til at fortælle de andre spillere, hvad de gerne vil have, at der sker. Hver spiller har én monolog.

Spillerne kan ønske sin monolog når som helst, men du vælger, om den passer ind på det tidspunkt. Du kan også bede en spiller holde en monolog om et bestemt emne.

Monologerne kan fremføres midt i en anden scene som karakterens reaktion på scenen. De kan også være selvstændige scener om vigtige emner for karakteren. Det kan fx være at Alex ikke tør tage nogen med hjem, Kims drømme om at redde faren, Kirstens selvbedrag eller at Erik føler sig magtesløs overfor sin afhængighed.

Brug rummet

Stregerne på gulvet er vægge i fiktionen, men de er i sagens natur gennemsigtige for spillerne. Det kan I bruge under spillet.

Karakterer, som ikke er med i scenen, opholder sig i tilstødende rum i huset. Spillerne kan påvirke de andre indirekte ved fx at skule igennem væggen, rase for sig selv, stirre blankt ud i evigheden eller krybe sammen i et hjørne.

Karaktererne kan høre stort set alt, hvad der foregår i det lille hjem. Spillerne kan eskalere konflikten ved at træde ind i scenen eller inddrage overhørte samtaler i senere scener.

Teknikker

Udover de formaliserede værktøjer indeholder karaktererne en række teknikker og råd, som spillerne kan bruge under spillet:

Sig det uden at sige det

En stor del af tiden er I underlagt familiens regler og kan ikke omtale alkohol eller vise jeres sande følelser. Brug kropssprog og indforståede blikke til at vise dem. Sig ting mellem linierne og med indforstået snak.

Telegrafér

Lad det skinne igennem, hvad du gerne vil have, at der sker. Det gør det nemmere for de andre at spille i samme retning.

Brug tiden mellem scenerne

Der sker også noget i familien imellem scenerne. Hvis du siger, at noget er sket siden sidste scene, er det sket. Eller det var i hvert fald sådan, din karakter oplevede det.

Spil med på de andres ideer

Scenariet er meget åbent for improvisation. Lyt til de andre spillere og spil med på deres ideer.

Bring de andre i spil

Brug de andre karakterers indre konflikter. Det gælder ikke mindst for faren, hvis spiller er afhængig af, at I andre giver ham lige dele medlidenhed, skam og skyld.

Søg det interessante

Det handler om at skabe den mest interessante historie. Hav tillid til, at de andre spillere griber bolden og vælg altid den mest spændende løsning.



Sæt scenen

Sæt scenen

Inden I går igang med scenen, skal du opsummere rammerne for scenen:

- Hvad er formålet med scenen?
- Hvem er med i scenen?
- Hvor er de?
- Er der noget, spillerne skal være opmærksomme på?

Start scenen

Markér, hvornår spillet går igang. Brug et signal til at markere, hvornår du starter og afslutter scenen.

Du kan vælge at læse citatet op som indledning til scenen. Sørg for, at spillerne ved, at citatet kun skal skabe stemning og ikke er et diktat om, hvad der skal ske.

Afslut scenen

Afslutningen af scenen er lige så vigtig som starten. Når scenen har opfyldt sit formål, skal den afsluttes så hurtigt som muligt. Det vigtigste er, at scenen ikke får lov at løbe ud i sandet. Det sagt kan en scene også blive stærk ved at holde den trykkede stemning lidt længere end hvad der er behageligt.

Vold

Vi ser ikke volden under spillet. Hvis Erik griber til vold, afslutter du scenen eller klipper til efterdønningerne af volden. Vold er umuligt at spille og i sig selv uinteressant. Det er karakterernes reaktioner, det handler om.

Tilpas forløbet

Det er op til dig og spillerne, hvor hurtigt konflikten eskaleres. Spillernes reaktioner etablerer, om svigt og vold er hverdag, og hvor voldsomt det er.

De fleste scener kan bruges i flere akter og endda spilles flere gange. Det understreger bare, at det er hverdag for familien. Du kan læse mere om scenerne under akterne.

Hvis du har brug for at noget *skal* ske for at bringe fortællingen videre, kan du lade det ske imellem scenerne, så længe karaktererne får en chance for at reagere på det.

Pas på tiden

Der er 13 scener plus spillernes indstiksscener og monologer, så du skal køre scenerne stramt.



Din rolle i scenerne

Karakterernes indre stemmer

Mens I spiller scenen, går du rundt og taler som karakterernes "indre stemmer" til spillerne. Tag udgangspunkt i den onde cirkel, karakteren er fanget i (se s. 6).

Du kan bruge det til at puste til en konflikt eller lægge låg på den. Du kan også påvirke spillerens fortolkning af karakteren og give de andre spillere et indblik i karakterens indre liv.

Fordelen ved at tale som karakterens indre stemme er, at det ikke bliver en ordre, men noget spilleren kan fortolke - det er kun én af karakterens modsatte følelser. Du taler som karakterens dårlige samvittighed, stolthed, frustration, vrede, sorg, håb og resignation.

Lad de andre spillere høre, hvad du siger. Det giver dem en bedre forståelse af karakteren og mulighed for at spille op imod det, du siger.

Nødhåndtag

Hvis spillet ikke fungerer, kan du trække i et nødhåndtag:

Gentag scenen: Afbryd og start forfra. Andet forsøg foregår bare en uge senere.

Drop scenen: Afbryd scenen og gå videre til næste scene. Spillerne kan finde på, hvad der skete ved at lade karaktererne referere til det i de følgende scener.

Lad en karakter fortælle: Afslut scenen og lad en af karaktererne fortælle, hvad der skete og hvordan det påvirkede ham. På den måde kan du også sætte fokus på en karakter, der er gledet i baggrunden.

Spørg spilleren: Afslut scenen og spørg en af spillerne, hvad der skete. Det behøver ikke at være en spiller, som var med i scenen. 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.

Instruér spilleren: I nødstilfælde kan du tale direkte til spilleren. Det kan være nødvendigt at huske spillere på aktens regler eller deres opgaver. Det kan også være nødvendigt for at aktivere en passiv spiller.

Hold fokus

Undgå metasnak og *out of character* snak under spillet. Få klaret spørgsmålene inden I går igang (s. 11).

Inden spillet går igang

Inden I går igang med spillet, skal spillerne introduceres til scenariet, I skal allesammen varmes op, og du skal fordele karaktererne. Jeg foreslår, at du gør det i denne rækkefølge.

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.

Præsenter scenariet

Præsenter scenariet

- Det handler om en familie, der lever i skyggen af alkoholisme.
- Præmissen er: Familiens løgne tager magten fra dem. Familien dækker over misbruget for omverdenen, hinanden og sig selv.
- Genren er realistisk drama. Spillestilen er underspillet med fokus på spil uden ord og underforstået kommunikation.

Opvarmning

Opvarmningsøvelsen giver en forsmag på scenariets regler, men skal først og fremmest få jer spillet varme.

Opvarmningsøvelsen er også din mulighed for at vise spillerne, hvordan du starter og stopper scenerne. Tal også til spillerne som karakterernes indre stemmer, så spillerne bliver vant til det.

Byt rundt på spillerne undervejs, så alle spillerne kommer på scenen og du får set kombinationerne.

Du introducerer konflikter og ændrer reglerne løbende. Byg op fra underspillet konflikt over bitre ironiske hentydninger til åbent skænderi.

Scene 1

Start med to spillere på scenen. De spiller et ægtepar. Manden er netop kommet sent hjem fra kontoret. Alting sejler, konen er irriteret, men vil ikke vise det.

De andre spillere spiller børnene, som befinder sig i et tilstødende rum, hvor de kan høre forældrene, hvis de er højrøstede. Det giver spillerne mulighed for at prøve at bruge de usynlige vægge.

- Hvorfor kommer han sent hjem?
- Hvorfor blander hun sig i alting?
- I må ikke nævne, at kvinden ved, at han lyver om, hvor han har været henne.

Scene 2

Børnene træder ind på scenen. Den ene holder med moren, den anden med faren.

- Et af børnene kommer (uden at vide det?) til at modsige mandens historie.
- Han føler sig overvåget.

Indret spillokalet

Inden spillerne kommer, skal du markere rummene på gulvet, fx med kridtstreger som i *Dogville*. Der skal være et køkken, en stue og to værelser, som karakterer, som ikke er med i scenen, kan opholde sig i. Indret rummene med møbler.

- Hun er træt af, at han ikke er til at stole på.
- Børnene bliver sure på hinanden fordi den ene har bragt faren i fedtefadet.
- Børnene er træt af at forældrene skændes.
- Naboen (dig) træder ind på scenen i det mest konfliktfyldte øjeblik. Alle skal lade som ingenting.

Casting

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

Alkoholikeren Erik: skal frem for alt kunne gøre karakteren sympatisk. Skal kunne veksle mellem klynkende, sentimental, skamfuld, uforudsigelig og temperamentsfuld.

Hans kone Kirsten: skal kunne vise følelser underspillet, inddrage andre spillere med blik etc. og hjælpe med spillets pacing, dvs. at konflikten hverken eskalerer for hurtigt eller langsomt.

Teenageren Alex: skal kunne udfordre og provokere både direkte og indirekte, men skal også finde balancen ift. spillets pacing.

Det alt for voksne barn Kim: skal kunne udtrykke voksen indsigt på en naiv, barnlig måde. Skal støtte op om konflikter og vise følelser.

Du kan vælge at ændre børnenes køn, hvis det passer bedre til dine spillere eller du kun har en kvindelig spiller. Børnenes navne kan fungere som begge køn.

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 den onde cirkel, de hver især er fanget i (se s. 5).

Introducér spillernes værktøj

Introducér spillernes værktøj

- Forklar, at hver spiller har én indstikscene, som han kan ønske når som helst, men du vælger, om scenen passer ind.
- Forklar, at hver spiller skal fremføre én monolog i løbet af spillet. Alt efter hvad der passer ind, kan det være efter eget ønske eller opfordring fra dig.
- Snak om, hvordan I kan hjælpe hinanden, med udgangspunkt i punkterne til sidst i karaktererne.

Hvad snakker familien om?

Lav sammen en liste over ting, man altid kan tale om i familien - og hvad emnerne dækker over, som er tabu og konfliktfyldt. Man kan fx altid snakke om Eriks nye bil, men man nævner ikke, hvorfor han var nødt til at få en ny. Eller man kan snakke om Alex' problemer i skolen, men ikke om, hvorfor hun har svært ved at koncentrere sig.

Denne øvelse er spillernes eneste chance for at kommunikere *out of character* om familien. Når I er færdige med den, går I igang med første scene, og metasnak og *out of character* snak skal undgås så vidt muligt.



Første akt

Før I begynder på akten, skal du præsentere akten for spillerne.

I første akt er fokus på familiens forsøg på at skjule misbruget for omverdenen, hinanden og sig selv. Akten har et stramt forløb, som etablerer præmissen og de indbyrdes konflikter.

Erik sniger sig til at drikke og skjuler de tomme flasker. Alle ved det, men ingen snakker om det. I stedet prøver familien at få hverdagen til at fungere. De indretter sig efter hans humørsvingninger og undertrykker deres følelser.

Scener

Scenariet starter med "**Middagsmad**", som etablerer, at Eriks druk er hverdag, men ikke noget, familien taler om.

Familien får "**Besøg**", som viser familiens skuespil overfor omverdenen.

Erik "**Løber tør for alkohol**" og efterlader Kim en aften, de er alene hjemme sammen.

Konsekvenserne for Kim kommer også frem i drengens leg med sin bamse "**Lille far**".

Den overfladiske lykke bryder sammen, da familien bilder sig ind at de er "**En helt almindelig familie**" og tager til byfest.

Akten slutter med, at Alex fortæller om, hvordan hun bliver sendt "**Rundt på værtshuse**" for at finde sin far.

Andre muligheder

Hvis spillerne ikke får bygget op til de to søskendes konflikt kan du tilføje "**Far glemmer at hente**" (s. 18). Erik svigter igen og det giver de to børn lejlighed til at snakke om faren, da Alex må hente Kim.

Hvis det går trægt med at udvikle konflikterne, kan du skrue op for konsekvenserne for familien ved at tilføje "**Julen uden penge**" (s. 23), hvor familien ser frem til en sølle jul pga. Eriks druk.

Hvad skal der ske?

-Familien skjuler farens misbrug overfor omverdenen

-Familien skjuler det over for hinanden

-Erik svigter familien

Regler

-Vi snakker ikke om det

-Børnene må ikke se det

-Ingen må finde ud af det

Middagsmad

“Når han er fuld, skal vi passe ekstra meget på. Middagsmaden er altid det værste tidspunkt på døgnet. Der kan vi ikke gemme os eller undgå ham.”

Handling

Moren og børnene venter på faren. Maden er klar, men han er forsinket. De ved, at han bliver sur, hvis de begynder.

Da han endelig kommer, er han beruset, hans temperament ulmer og familien træder forsigtigt omkring ham.

Konflikten lurder under overfladen

Konflikten i scenen er meget underspillet. Indforståede blikke, tavshed og dobbeltydige replikker afslører de undertrykte følelser og hvordan resten af familien træder varsomt omkring faren af frygt for, at han eksploderer.

I den første del af scenen skal du skubbe til deres tanker om farens tilstand. Reglerne forhindrer dem i at sige direkte, at de er bange for, at han kommer fuld hjem.

Når han kommer hjem, skal du skubbe konflikten til randen af eksplosion. Hvad siger han til at komme træt hjem fra arbejde og blive mødt med halvkold mad? Kan Alex undertrykke sin vrede over farens behandling af dem?

Tomme Flasker

Du kan eskalere konflikten i “Middagsmad” og “Besøg” ved at lade Kim komme til at vælte flaskerne bag bøgerne på reolen i farens kontor.

Reglerne tvinger spillerne til ikke at tale om det, men de kan vise deres reaktion på anden vis. Ignorerer de flaskerne, bliver de sure på Kim for at bryde reglerne eller forsøger de at undgå at faren finder ud af det?

Kort fortalt

Faren kommer sent hjem til aftensmad.

Medvirkende: Alle.

Formål: Scenen skal slå stemningen an, etablere at farens druk er hverdag og at det er tabu at snakke om det.

Besøg

“Når der er gæster, skal jeg altid kysse far og mor godnat. Det skal vel se ud som familieidyl.”

Handling

Familien har besøg af en af farens kolleger. Faren er fuld, men resten af familien forsøger at skjule det og få familiens liv til at virke idyllisk.

Du spiller gæsten

Du spiller farens kollega. Du kan stille spørgsmål, hvis det er nødvendigt eller for at dreje scenen i en interessant retning, fx ved at spørge til Alex' problemer i skolen eller Kims blå mærker. Eriks kollega ved naturligvis ikke noget om hans alkoholmisbrug.

Konflikt

Det er især konflikten mellem Alex og faren, der skal give scenen dynamik og evt. få den til at eksplodere. Hun kan ikke holde ud at spille skuespil og det provokerer ham.

Kort fortalt

Familien prøver at udstråle familieidyl, mens de har besøg.

Medvirkende: Alle, gæst (dig).

Formål: Scenen skal vise, at familien skjuler farens druk overfor andre.



Løber tør for alkohol

“Far skræmmer mig ved at bilde mig ind, at der vil ske mig noget meget ubehageligt, hvis jeg går udenfor. Jeg kryber sammen i det ene hjørne af vores stue under et tæppe. Jeg er hundeanst for, at der vil ske mig noget, og at min far enten vil komme hjem til mig meget sent, og at han er blevet mere fuld, end han var i forvejen. Alligevel er jeg lykkelig over at se ham igen. Han er godt nok mere fuld, men han redder mig fra det onde.”

Handling

Scenen starter, da Erik finder ud af, at han ikke har en dråbe alkohol i huset. Han er alene hjemme med Kim, men bliver nødt til at tage ud for at skaffe noget.

Når han forlader huset, klipper du til han kommer hjem. Spillet skal afdække, hvad der er sket i mellemtiden. Hvor længe har han været væk? Hvor fuld er han? Hvad gjorde Kim imens?

Så kommer moren og Alex hjem. Opdager de, hvad der er sket eller skjuler Kim sandheden for dem?

Instruér faren

Reglerne forhindrer Eriks spiller i at tage Kim med eller sige sandheden. Om han bilder ham skrækhistorier ind eller låser ham inde er op til spillerne.

Igennem hele scenen kan du på den ene side prikke til Eriks skam over at svigte og på den anden side hans behov for alkohol.

Instruér Kim

I den første del af scenen skal du få Kim til at gøre det svært for faren. Nu skulle de lige have det så hyggeligt, og far havde lovet at lege. Kim er bange for at blive forladt af faren, både konkret og følelsesmæssigt.

I resten af scenen skal du spille på Kims skyldfølelse og lave selvværd. Han føler sig skyld i farens druk, fordi han gjorde det så svært for ham at tage afsted.

Kort fortalt

Erik løber tør for alkohol, mens han er alene med barnet.

Medvirkende: Erik og Kim, til sidst Kirsten og Alex.

Formål: Scenen skal vise, at faren svigter familien. Scenen uddyber også forholdet mellem faren og Kim.



“Lille far”

“En dag døber jeg en af mine bamser “lille far”. Jeg aer ham, putter ham og læser højt. Jeg trøster ham og knuger ham hårdt ind til mig, når han er ked af det. Jeg giver ham dejlig mad og fortæller, hvor meget jeg holder af ham. Og efter et stykke tid bliver “lille far” helt rask igen. Det giver mig håb og får mig til at tro, at jeg måske kan gøre far rask og redde ham.”

Handling

Kim leger og snakker med sin bamse. Scenen slutter, når bamsen er blevet rask.

Der er ikke noget, der *skal* siges eller ske. Hvis scenen trækker i langdrag, skal du stoppe den.

Den lille voksen

Det, der gør scenen stærk, er konflikten mellem Kims barnlige naivitet og alt for voksne viden og tanker. Kim ved, at faren er alkoholiker, men forstår det ikke rigtigt. Han føler sig skyld i det og vil redde ham.

Du skal være klar til at være stemmen i øret, der inspirerer spilleren til at udtrykke barnets afmagt, savn og kærlighed til faren.

Andre konflikter

Scenen kan også bruges til at etablere konflikten med moren og/eller søsteren, som Kim mener er efter faren.

De andre karakterer opholder sig i de andre rum imens. De kan påvirke scenen igennem deres spil, men de må ikke afbryde.

Kort fortalt

Kim leger med sin bamse “Lille far”.

Medvirkende: Kim.

Formål: Scenen skal vise, at farens druk gennemsyrrer Kims verden. Scenen uddyber også forholdet mellem Kim og faren.



En helt almindelig familie

“Enten sidder vi alle på toppen af bakken og er rigtig “glade”, eller også roder vi rundt i kulkælderen. Himlen er helt blå eller helt grå. Jeg kender ikke nogen mellemvej, og jeg ved ikke, hvornår solen kommer og går. Jeg følger bare med, og jeg er bange hver gang, det tager en vending.”

Handling

Far er ikke fuld (lige nu), så nu skal familien til den årlige byfest og være rigtig lykkelige!

Erik har lovet Kim at vinde en bamse til ham i skydeteltet. Men det går bare ikke. Han insisterer og har svært ved at undertrykke sin vrede.

Alex kan ikke holde familiens skuespilslykke ud og ødelægger stemningen. Scenen udvikler sig i stedet til en konflikt om, hvorfor hun skal ødelægge det hele.

Påtaget lykke

Det centrale i scenen er konflikten mellem den ydre, påtagede lykke og karakterernes indre følelser. Hvis en af karaktererne viser tegn på rigtige følelser, skal de andre afbryde og distrahere dem.

Du skal skubbe til Alex, hvis det er nødvendigt for at skabe konflikt.

Du skal bruge karakterernes indre stemme til at understrege kontrasten. For Erik og Kim kan den genstridige bamse i skydeteltet komme til at repræsentere, at han gør alt godt igen.

Du kan sætte ekstra pres på familien ved at lade nogle af familiens venner dukke op. Mens Erik kæmper med geværet, byder vennerne dem på en øl. Hvilke blikke bliver der sendt mellem resten af familien?

Kort fortalt

Familien tager til byfest og prøver at bilde sig selv ind, at de er glade.

Medvirkende: Alle, venner (dig).

Formål: Scenen skal vise, at familien spiller skuespil over for hinanden.

Rundt på værtshuse

“Jeg går fra værtshus til værtshus, og leder efter min far, nogle gange til langt ud på natten. Jeg fortæller aldrig nogen om overgrebene, gramserierne og voldtægtsforsøgene. Heller ikke min mor fortæller jeg det til, jeg tør ikke. Min mor spørger ikke. Aldrig et spørgsmål i retning af, hvad jeg oplever eller føler. Jeg nøjes med at fortælle om de sjove episoder, fordi jeg er bange for hendes reaktion.”

Handling

Alex fortæller både den redigerede fortælling, som moren får, og hvad der virkelig skete. Hun fortæller også om, hvorfor hun ikke fortæller moren sandheden.

Alex' forhold til sin mor

Scenen afslører konsekvenserne af farens druk, men uddyber også Alex' forhold til sin mor. Det skal være ubehageligt, både pga. Alex' oplevelser og fordi moren udsætter sin datter for det.

Du påvirker scenen med Alex' konfliktfyldte følelser for sin mor. Hun ville blive ked af det, hvis hun kendte sandheden. Er hun en god mor, når hun sender sin datter ud på den måde? Kan Alex se i sin mors øjne, at hun ved, at datteren lyver?

Kort fortalt

Alex fortæller om sine oplevelser på tur rundt på værtshuse efter faren.

Medvirkende: Alex.

Formål: Scenen skal vise konsekvenserne for familien. Scenen udvikler også forholdet mellem Alex og moren.

Far glemmer at hente

“De dage, far har fået for meget at drikke, er jeg altid det sidste barn, der er tilbage. Mange gange frygter jeg, at han vil glemme mig. Det er jeg egentlig ikke sur på ham over, men jeg er frygteligt ked af det. Jeg føler, at jeg bare er til besvær for ham. Det er selvfølgelig det sidste, jeg vil være, for hvad nu hvis det er det, der får ham til at opføre sig underligt?”

Jeg tror egentlig ikke, at min mor ved, at far tit henter mig i sidste øjeblik. Vi er altid hjemme, når hun kommer, og da jeg vil beskytte far, siger jeg intet.”

Handling

Kim venter på faren i SFOen. Han forsøger at skjule sin bekymring for pædagogen, men er samtidig både såret og bange for, at der er sket faren noget.

Når det er etableret, klipper du til Alex kommer. De snakker om faren på vej hjem.

Du spiller pædagogen

Du spiller pædagogen. Han er forstående, og forsikrer Kim om, at hans far nok bare er forsinket. Hans normale forklaringer er selvfølgelig langt fra Kims virkelighed.

De to søskendes konflikt

I samtalen mellem de to søskende skal du skubbe til deres konflikt og indre konflikter. Alex forstår ikke, hvorfor Kim bekymrer sig for faren i stedet for at blive sur over at blive glemt. I Kims øjne er Alex også medskyldig i farens behov for at drikke, fordi hun er efter ham hele tiden.

Kort fortalt

Alex henter Kim, da faren glemmer det.

Medvirkende: Kim og Alex, pædagog (dig).

Formål: Scenen skal vise, at faren svigter familien og uddybe konflikten mellem de to søskende.



Anden akt

Før I begynder på akten, skal du præsentere akten for spillerne.

I anden akt er fokus på familiens stadig værre konfrontationer om misbruget og Eriks svigt. I denne akt udfolder I konflikterne og spillet kan udvikle sig i forskellige retninger. Alkohol er blevet omdrejningspunktet i Eriks liv. Han er nødt til at drikke for at føle sig normal. Familien kan ikke længere ignorere advarselsslamperne, men er ikke enige om, hvad de skal gøre.

Scener

Anden akt starter lige på og hårdt med at familien reagerer på, at Erik "**Mister besindelsen**".

Han bliver "**Fuld og fortvivlet**" og søger medlidenhed hos sin kone og søn.

Det bliver for meget for Kirsten, som fortæller sin datter at "**Jeg bliver kun for jeres skyld**".

Akten slutter med et "**Skænderi**", som også er kulisse for børnenes konfrontation.

Andre muligheder

Du kan skrue op for konflikten ved at tilføje "**Julen uden penge**" (s. 23), hvor familien ser frem til en sølle jul pga. farens druk.

Hvis der omvendt skal lægges låg på konflikten, kan du gentage "**Besøg**" (s. 14) eller "**En helt almindelig familie**" (s. 17), hvor familien må holde facaden på trods af de ulmende konflikter og Eriks stigende misbrug. I modsætning til i første akt er det nu ok, at misbruget bliver afsløret.

Hvis der er behov for en scene, hvor resten af familien kan diskutere farens misbrug alene, kan du bruge "**Druktur**" (s. 23), som også viser endnu et af hans svigt.

Hvis der er behov for en scene mere til at bygge de to søskendes konflikt op, kan du bruge "**Far glemmer at hente**" (s. 18).

Hvad skal der ske?

- Eriks misbrug og svigt bliver værre
- Familien konfronterer hinanden
- Erik skammer sig

Regler

- Ingen må finde ud af det



Mister besindelsen

Han går helt amok! Han smadrer næsten min dør og jeg stikker af. Han begynder at græde og sætter sig på trappen uden for huset! Så jeg kommer hjem igen, og beder ham om at gå ind i seng, hvis jeg ikke skal løbe igen.

Handling

Scenen starter kort efter Erik har slået en af de andre. Lad scenen udvikle sig, så karaktererne får mulighed for at reagere over for hinanden på kryds og tværs. Afslut scenen, når alle har reageret.

Det er op til spillerne og udviklingen i scenariet hidtil, hvad der er sket og hvem det er gået ud over. Det kan fx være at Kim surmulede over, at faren har aflyst en tur i biografen, eller at Alex konfronterede faren med sit misbrug.

Hvordan reagerer de?

Overgrebet skruer op for karakterernes konflikter. Skammer Erik sig eller raser han videre? Bebrejder Kirsten ham, dysser hun det ned eller ynker hun sin mand? Hvad siger børnene til hinanden? Er det første gang?

Karakterernes følelser

For de fleste spillere er det (heldigvis) ikke nemt at sætte sig ind i situationen, så du skal gøre noget ud af at bruge karakterernes psykologiske mekanismer i scenen (se s. 9).

Der er mange følelser i spil på én gang. Erik skammer sig, men føler også, at de presser ham til det. Kim føler sig værdiløs, når faren kan behandle dem sådan. Alex er vred på sin far, men føler sig også skyldig i farens vrede. Kirsten glatter ud, men skammer sig også over at udsætte børnene for det.

Kort fortalt

Familien reagerer på, at faren har slået en af dem.

Medvirkende: Alle.

Formål: Scenen skal vise, at konsekvenserne for familien bliver værre.

Fuld og fortvivlet

“Som mange andre børn er mit første møde med sprutten den flæbende sentimentalitet. Hvorfor er de voksne så underlige? Varme og svedige med blanke øjne, omklamrende og ubehagelige. Det gør mig bange og utryg.”

Handling

Scenen begynder med, at Erik søger trøst hos Kim. Samtalen mellem den vrøvlende, fulde mand og barnet skal være tårkrummende og for meget.

På et tidspunkt kommer Kirsten ind. Du vælger hvornår. Erik søger i stedet trøst hos hende. Scenen kan afsluttes, når vi ved, om han får det.

Hjælp Erik

Du skal hjælpe Erik med at gøre samtalen med barnet ubehagelig. Han skal have virkelig ondt af sig selv og følelsesmæssigt afpresse drengen til at trøste sig.

Hvad Erik er ked af, afhænger af de foregående scener, men det vil oplagt være svigt, konflikter med familien og/eller resignation overfor sin afhængighed.

Hvad siger familien?

Du skal hjælpe Kirsten og Kim med at finde balancen mellem skam, skyld og medynk. Trøster de ham, skælder de ham ud eller fyrer de op under hans skyldfølelse? Den stærke spiller gør selvfølgelig det hele på én gang.

Alex befinder sig i et af de andre rum. Du kan presse scenen ud i direkte konflikt ved at få hende til at bryde ind i scenen.

Kort fortalt

Erik søger trøst hos sin kone og søn.

Medvirkende: Erik, Kirsten, Kim.

Formål: Scenen skal vise, at Erik skammer sig. Scenen udvikler også forholdet mellem forældrene, og mellem Kim og faren.

Jeg bliver kun for jeres skyld

“Min mor tager mig til side. Far har været på druk i flere døgn og har ikke en krone tilbage af sin løn. Hun fortæller mig, at hun vil skilles og kun bliver for min skyld.”

Handling

Kirsten betror sig til Alex mens Kim leger på sit værelse.

Kirsten fortæller om sine følelser for faren og hans misbrug. Det kan fx være, at hun er bange for ham eller at de ikke har haft sex i lang tid. Hun bliver kun hos ham for børnenes skyld, påstår hun. Scenen slutter, når Kirsten har besluttet sig eller Kim afbryder scenen.

Unaturlig fortrolighed

Scenen skal fange blandingen af deres nære forhold og det ubehagelige i, at moren indvier og involverer sin datter i ting, som hun slet ikke burde forholde sig til. Det er op til spillerne, om Kirsten har drukket.

Skilsmisse?

Hvis Kirsten vil skilles, kan det komme frem i senere scener, men har ingen anden betydning for scenariet.

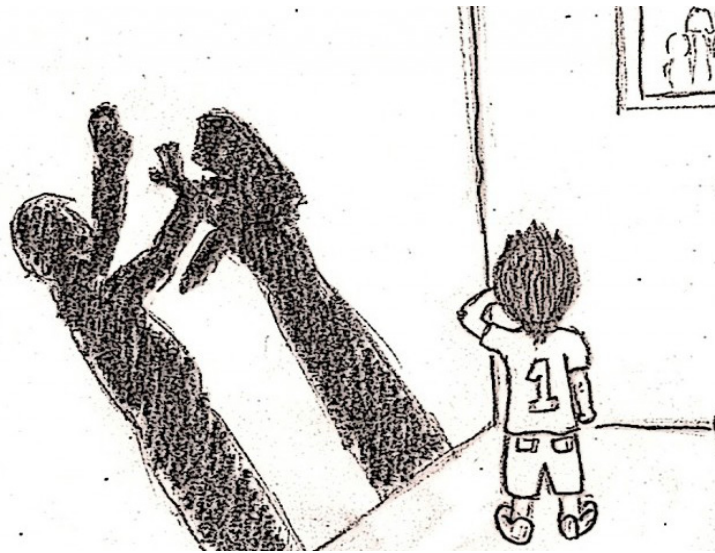
Under alle omstændigheder kan Alex bruge sin viden om morens ønske, både over for faren og Kim.

Kort fortalt

Kirsten fortæller sin datter, at hun kun bliver hos faren for børnenes skyld.

Medvirkende: Kirsten og Alex.

Formål: Scenen skal uddybe forholdet mellem Kirsten og Alex.



Skænderi

“Hvis jeg lader mig falde i søvn om natten, ved jeg, at mine forældre kan komme farende ind på mit værelse lige pludselig og involvere mig i deres skænderier og slagsmål.”

Handling

Børnene gemmer sig på et af værelserne, mens forældrene skændes. Du klipper mellem de to scener. Scenen slutter, når børnene har snakket om deres modstridende følelser for faren.

Hvad snakker børnene om?

Hvordan reagerer Kim og Alex på skænderiet? Er det hverdag? Hvis parti tager de? De har meget forskellige følelser for faren. Hvordan reagerer Kim på Alex' vrede mod faren? Hvordan reagerer Alex på, at Kim føler sig skyld i farens misbrug?

Forældrenes skænderi

Det er op til spillerne, hvad forældrene skændes om og hvordan skænderiet foregår. Snerrer de sammenbidt af hinanden? Råber de og smider med ting? Ender det i vold? Eller slutter skænderiet bare i ondsindet stilhed, mens Erik dulmer følelserne i smug?

Kort fortalt

Børnene snakker om forældrene og farens misbrug, mens forældrene skændes.

Medvirkende: Alle.

Formål: Scenen skal udvikle konflikterne mellem forældrene og mellem Kim og Alex.

Julen uden penge

Handling	Det er lille juleaften. Kirsten og Alex er ved at pakke hjemmelavede gaver ind, mens Kim kigger i kataloger og ønsker sig ting. Der er dårlig stemning, for faren har drukket pengene op, og de har ikke råd til store gaver, som de plejer. Pludselig dukker faren op med store gaver, som er købt på kredit. Scenen slutter, når de andre har reageret på det.
Konflikt om julen	I første halvdel af scenen skabes konflikten af familiens forskellige holdninger til julen. Moren prøver at få det bedste ud af det for børnenes skyld. Alex er bitter og kommer med stikpiller og ironiske bemærkninger. Kim er splittet og skuffet.
Skal gaverne byttes?	Når faren ankommer, skifter konflikten fokus. Hvad siger Kirsten til det? Hvis hun tvinger Erik til at bytte dem, bliver hun skurken i Kims øjne. Hvis ikke, bliver familiens økonomi endnu værre - og hun blåstempler hans handling.

Kort fortalt

Familien forbereder sig på en sølle jul.

Medvirkende: Alle.

Formål: Scenen skal vise konsekvenserne for familien.

Druktur

Det ender med en druktur, som jeg simpelthen ikke kan komme ud af som normalt. Jeg har haft sådanne ture før, som dog på en eller anden måde er endt med, at jeg kommer ud af kulkælderen igen, og igen kan få tingene til at glide, blot på funktionspromillen.

Hver gang jeg prøver at tage mig sammen, finder jeg mig selv pludselig stanghamrende beruset, og vågner op uden at ane, hvordan jeg er havnet der, og så drikker jeg videre, for at prøve at komme på funktionspromillen, men den kommer aldrig før jeg er for fuld igen.

Handling	Moren og børnene venter igen på faren. Han kom slet ikke hjem igår. Kim er skuffet, fordi faren havde lovet at tage til fodbold med ham. Hvis han kommer, skal de reagere på det. Ellers slutter scenen, når konflikterne er kommet frem.
-----------------	--

Hvordan reagerer de?	Det centrale i scenen er deres reaktion på, at faren ikke er kommet hjem. Er det første gang eller har de faste rutiner til at håndtere det? Er han faldet af vandvognen? Det er op til Eriks spiller, om han dukker op, og hvilken forfatning og humør, han er i. Er han kommet til skade? Er han fuld og uberegnelig? Eller træt og fortvivlet? Scenen giver anledning til, at de diskuterer, om faren har et problem og konflikterne imellem dem kommer frem i lyset. Du skal fyre op under deres modsætninger. Spillerne kan også gribe lejligheden til at bringe deres indbyrdes konflikter i spil.
-----------------------------	---

Kort fortalt

Resten af familien venter på faren, som ikke har været hjemme i flere dage.

Medvirkende: Kirsten, Alex, Kim, måske faren.

Formål: Scenen skal vise, at farens druk og konsekvenserne for familien bliver værre.



Tredie akt

Før I begynder på akten, skal du præsentere akten for spillerne.

I tredje akt er fokus på at bygge op til den uundgåelige afslutning og forløse de indbyrdes konflikter. Akten består kun af tre scener, så der er plads til indstiksscener og eventuelle andre scener til at afslutte konflikterne.

Erik drikker fra morgen til aften og kan ikke fungere uden alkohol. Han går på drukture, nogle gange i dagevis, og får blackouts. Konsekvenserne for familien bliver stadigt voldsommere indtil scenariets klimaks.

Scener

Nedturen starter med, at Erik bliver "**Arbejdsløs**" og drikker fra morgen til aften.

Håbet bliver slukket, da Erik vågner på plænen og intet kan huske. Han har haft et "**Blackout**", hvor han har gjort noget rigtig slemt.

Til sidst springer vi et par år frem. Forældrene er blevet skilt, og Erik er død. Resten af familien skal rydde op i hans "**Efterladenskaber**" og komme overens med deres følelser for ham og hinanden.

Andre muligheder

Hvis Erik prøver at holde op med at drikke, kan "**AA møde**" (s. 25) og/eller "**Vandvognen**" (s. 26) bruges. I "AA møde" fortæller Erik andre alkoholikere om sit problem, mens "Vandvognen" viser, hvordan det mislykkede forsøg på at stoppe påvirker familien.

I kan også udvide sekvensen med "**Fuld og fortvivlet**" (s. 21) igen, hvis Eriks skam ikke kommer nok frem i spillet.

Hvad skal der ske?

-Eriks misbrug kommer ud af kontrol

-Konsekvenserne for familien bliver overvældende

-Familiens konflikter skal afsluttes

Regler

-Ingen

Arbejdsløs

“Pludselig en dag efter skole ligger du på sofaen og raller til mig, om jeg vil rydde op i stuen. Det gør jeg selvfølgelig... Det er så fedtet, glassene sidder fast, og der er væltede flasker. Der er også mørkt i stuen, men lugten er den værste. En meget karakteristisk lugt, både sød og harsk, som fuldstændig mætter luften og sætter sig alle vegne. Jeg er stolt over at have ryddet op. Mor siger ingenting. Du ligger i soveværelset og er “syg”.”

Handling

Alex eller Kim (du vælger) kommer hjem og finder faren omgivet af flasker på sofaen.

På et passende tidspunkt kommer moren hjem. Hun finder hurtigt ud af, at Erik er blevet fyret. Om ikke andet kan du fortælle hende, at deres fælles konto er i overtræk.

Scenen afsluttes, når hun har reageret på det.

Hvordan reagerer de?

Scenen handler om familiens reaktion på, at han er blevet fyret. Hjælper Kim/Alex ham med at rydde op og skjule det for moren eller udvikler det sig til et skænderi? Skælder moren ham ud eller ynker hun ham?

Kort fortalt

Familien finder ud af, at faren er blevet fyret og nu drikker fra morgen til aften.

Medvirkende: Alle.

Formål: Scenen skal vise, at faren ikke længere kan styre sit misbrug.

AA møde

Jeg er så god til at lyve, at jeg selv tror på mine løgne. Jeg er helt sikker, når jeg siger til mig selv og min familie: Nu er det slut - jeg vil ikke drikke længere. Men hvad sker der? Gang på gang begynder jeg igen. Ofte som en belønning for, at nu har jeg jo holdt så længe. Eller også i forbindelse med en fest, en ferie, noget der gik godt - eller noget, der gik skidt. Jo, jeg kan altid finde noget, jeg skal “belønnes” for.”

Handling

Du kender sikkert scenen fra film. Erik står foran gruppen af alkoholikere, præsenterer sig, resten siger “hej Erik”, og han fortæller, hvornår han sidst har drukket, hvorfor og hvad han tænker om sit misbrug. Scenen slutter, når han sætter sig ned.

Erik erkender sit problem

Det centrale i scenen er, at Erik får udtrykt sine følelser om sin afhængighed, svigt og familien.

Hvis ikke det er sket i forvejen, introducerer scenen, at Erik har erkendt sit problem og søger hjælp. Det er op til de foregående scener og Eriks spiller, om det er hans første besøg, om familien ved det og om han gør det frivilligt eller modvilligt.

Kort fortalt

Erik går til møde i Anonyme Alkoholikere, hvor han fortæller de andre alkoholikere om sit problem.

Medvirkende: Erik.

Formål: Scenen lader Erik udtrykke følelser og årsager til druk.

Vandvognen

Jeg tager et glas vand med 1 tsk. kartoffelmel i, det ser ud som antabus og jeg kan sige "jeg tager lige min antabus". Ude i køkkenet står min sikkerhed, Superlight alkoholfri øl, hvor der er hældt stærkt øl i. Jeg går lige ud med skraldeposen, og bagefter "går jeg en tur med hunden". Så kan jeg i ro og fred få drukket et par mere, inden de skal afsted.

Handling

Erik er holdt op med at drikke og det er en helt almindelig morgen. De pakker tasker, smører madpakker og går tur med hunden, inden de skal afsted. Erik er stået tidligt op for at lave morgenmad. Og få de første øl ned, så han kan holde hænderne i ro.

Konflikterne er der stadig

Det er ikke meningen, at han skal blive afsløret i denne scene. Fokusér i stedet på, at familien ikke er så lykkelig, som de troede, de ville være. Familien snakker nu åbent om misbruket og behandlingen, men i virkeligheden er der ikke meget, der er forandret.

De kan ikke lade være med at kigge efter tegn på, at han drikker. Han bliver sur, når han føler sig overvåget. Bagefter undskylder han. Han har dårlig samvittighed, både for sine handlinger tidligere og fordi han er begyndt igen.

Hvordan reagerer de?

Du skal sørge for, at de snakker om deres mistanker og trække konflikterne op. Hvad snakker de om, mens Erik går tur med hunden? Tror de på ham? Er de enige?

Kort fortalt

Erik skjuler for familien, at han er begyndt at drikke igen.

Medvirkende: Alle.

Formål: Scenen slukker det håb, "AA møde" tændte om, at Erik kunne få sin afhængighed under kontrol.

Blackout

"Næste dag vågner jeg op og er tør i halsen, gul og blå på kroppen og kan ikke huske, hvordan jeg er kommet hjem eller har jeg været ude?"

Handling

Erik vågner på græsset i haven. Han har haft et blackout og har ingen anelse om, hvordan han er endt der eller hvad der er sket. Men noget er sket, kan han mærke på de andre.

Hvad har han gjort?

De andre spillere bestemmer, hvad der er sket, mens han havde blackout. Han kan fx have banket Kirsten, smadret hjemmet i raseri eller en flerdages duktur er kulmineret med, at han er kommet til skade eller har fået bank. Det behøver ikke blive sagt direkte, men kan bare være antydninger, som spilleren må reagere på.

Hvordan reagerer de?

Det centrale i scenen er karakterernes reaktion. Forsvarer han sig? Undskylder sig? Hidser sig op? Åbner han for behandling? Er de andre vrede, chokerede eller nægter de blankt at tale med ham?

Kort fortalt

Erik vågner efter et blackout. Han kan mærke på de andre, at han har gjort noget forfærdende, men hvad?

Medvirkende: Alle.

Formål: Scenen skal vise, at Eriks misbrug har taget magten fra ham. Scenen viser også konsekvenserne for familien.



Efterladenskaber

“Det første, jeg lægger mærke til, er en stor plet af blod og afføring henne på gulvet foran sofaen, helt indtørret. En stank af blod og syltetøj breder sig i den lille lejlighed. Der ligger rødvinsskartere mange steder og glas ligger omkring på gulvet, og så er der den der syltetøjsmad på en stol. Der er taget en bid af den. Den stinker så meget, at det er klamt. Gulvet klistrer så meget, at man kan høre hvert eneste skridt, man tager.”

Handling

Der er gået nogle år siden den foregående scene. Forældrene er blevet skilt. Hvis der ikke har været optræk til et brud under spillet, kan det være sket i mellemtiden.

Moren, Alex og Kim mødes foran døren til farens lejlighed. Han er død og de skal rydde op i hans efterladenskaber. Det er ikke sikkert, alle karaktererne er der af egen fri vilje, men de er der, om ikke andet for at afslutte det kapitel i deres liv.

Mens de rydder op, snakker de om hans skæbne, og deres følelser for ham, nu han er død. De får også chancen for at afslutte deres indbyrdes konflikter. Scenen afsluttes, når familien forlader lejligheden.

Farens rolle i scenen

Farens spiller bestemmer, hvad de finder i lejligheden. På den måde kan han give sit input på afslutningen af karakterens historie og påvirke familiens spil, selvom han ikke er tilstede. Der kan sågar være et afskedsbrev.

Afslut historien

Du skal sørge for, at karakterernes følelser kommer frem og konflikterne bliver afrundet. Hvis konflikterne ikke er afsluttet, skal du fremelske konflikten her.

Frem for alt handler det om at få karakterernes følelser for faren frem. De rydder både op i hans fysiske efterladenskaber og de følelsesmæssige. De siger farvel til ham og kan ikke undgå at tænke på både svigt og savn, og forsøge at forstå ham.

Kort fortalt

Resten af familien rydder op i farens lejlighed efter hans død.

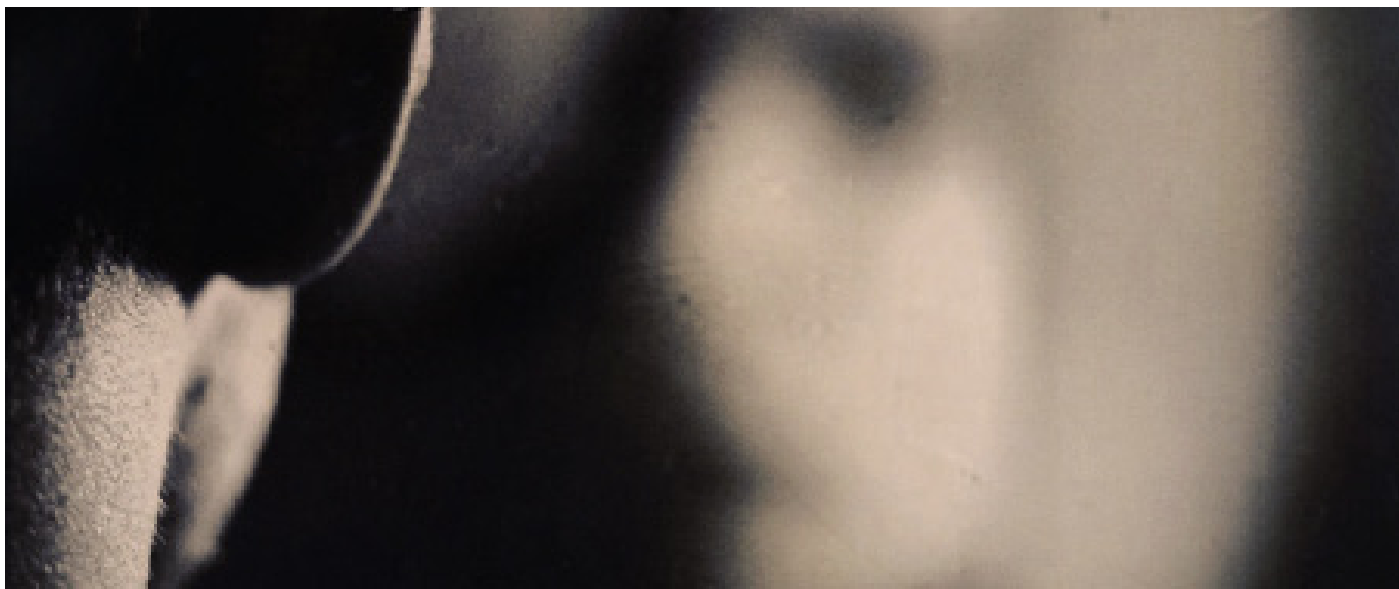
Medvirkende: Alex, Kim og Kirsten. Faren beskriver lejligheden.

Formål: Scenen giver familien mulighed for at sætte ord på deres følelser for faren og afslutte deres indbyrdes konflikter.

Alex

Teenagedatteren kan ikke holde ud at spille skuespil længere.

“Han gemmer flaskerne, men jeg finder dem. Og for hver flaske jeg opdager, bliver jeg mere fortvivlet og såret. Det virker som om mor ikke forstår, hvad der foregår. Eller forstår mor det samme som mig, er hun også bange? At far drikker så meget, tager jeg som et bevis på, at han er fuldstændig ligeglad med mig, mor og Kim.”



“Jeg har aldrig venner med hjem, for jeg vil ikke have, at de skal se min far. Jeg skammer mig over ham og opdigter alverdens dårlige undskyldninger for at dække over hans misbrug. Jeg drømmer tit om at være med i andres familie - væk fra min.”

“Han gemmer flaskerne, men jeg finder dem. Og for hver flaske jeg opdager, bliver jeg mere fortvivlet og såret. Det virker som om mor ikke forstår, hvad der foregår. Eller forstår mor det samme som mig, er hun også bange? At far drikker så meget, tager jeg som et bevis på, at han er fuldstændig ligeglad med mig, mor og Kim.”

Hun kan ikke forstå, at far behandler dem sådan. At han er ligeglad med dem. Hvorfor ville han ellers drikke hele tiden? Det får hende til at føle sig fuldstændig værdiløs. Hvis hun og familien var noget værd, ville han ikke gøre sådan.

“Vores familieliv er bygget hundrede procent op omkring far. Alt drejer sig om ham - om han er ædru eller fuld, sur eller glad - vi andre følger med lige i hælene.”

Men hun kan også godt forstå, at far hellere vil være fri for hende. Hun kan jo også bare lade være med at provokere ham, når han kommer træt hjem fra arbejde.

Alex har det dårligt med, at hun ødelægger den gode stemning. Ikke mindst over for mor. Det er synd for hende, at hun står med det hele. Men Alex er samtidig bitter over at mor finder sig i det. Alex lytter til hende og hjælper så meget, hun kan.

Alex beskytter sin lillebror Kim. Hun er lynafleder, så far bliver sur på hende i stedet. Hun prøver at forberede Kim på fars svigt. Men hun er samtidig sur på Kim fordi han er blind for fars fejl. Hun skammer sig, når hun tænker på det.

“Jeg kan ikke koncentrere mig i timerne, for jeg tænker hele tiden på far og alkoholen. Så verden hænger egentlig meget godt sammen - både hjemme og i skolen bliver jeg bekræftet i, at mine følelser er forkerte, og at jeg ikke er god nok.”

Hun er begyndt at indse, at familiens liv ikke er normalt, men der er ikke plads til hendes følelser. Alex er fanget i en ond cirkel. Hendes sammenstød med faren får hende til at føle sig endnu mere forkert og gør det endnu sværere for hende at styre sine følelser.

Familien

Familien er en middelklasse familie i en lille by i provinsen. Mor og far hedder Erik og Kirsten, men børnene bruger ikke deres navne. Han er en midaldrende sælger. Hun har en lille frisørsalon. De to børn er Alex på 13 og Kim på 8.

Når spillet starter, er der en stiltiende aftale i familien om at hjælpe faren med at skjule misbruget. Hans kone trøster og lytter, når det går galt for ham. Kim ser op til ham, og nærer et hemmeligt håb om at redde ham. Alex er vokset fra det håb og er begyndt at indse, at de ikke lever et normalt familieliv. Konfrontationerne lurser, men kommer først frem, når misbruget ikke længere kan skjules.

Din rolle

Søg konfrontationen og eskalér konflikten, både direkte og indirekte ved at ødelægge den gode stemning.

Inddrag de andre i konflikten og vis hendes modstridende følelser for dem.

Du skal på én gang støtte faren og hans spiller. Faren har brug for medlidenhed, mens det er brændstof på bålet for hans spiller, når faren føler sig bebrejdet. Du står især for brændstoffet, men Alex' dårlige samvittighed over at ødelægge stemningen retfærdiggør også faren.

Din frihed

Hvordan søger hun konfrontationen? Er hun trodsig og provokerende overfor faren? Konfronterer hun ham direkte og tvinger de andre til at vælge side? Eller vil hun overbevise moren og lillebror først, så de sammen kan konfrontere faren?

Hvordan udvikler hendes forhold til moren og lillebror sig? Kan fortroligheden mellem moren og Alex holde til at de er på hver sin side? Vender Alex sig mod sin lillebror, hvis han bliver ved med at støtte faren?



Sig det uden at sige det

En stor del af tiden er I underlagt familiens regler og kan ikke omtale alkohol eller vise jeres sande følelser. Brug kropssprog og indforståede blikke til at vise dem. Sig ting mellem linierne og med indforstået snak.

Telegrafér

Lad det skinne igennem, hvad du gerne vil have, at der sker. Det gør det nemmere for de andre at spille i samme retning.

Brug tiden mellem scenerne

Der sker også noget i familien imellem scenerne. Hvis du siger, at noget er sket siden sidste scene, er det sket. Eller det var i hvert fald sådan, din karakter oplevede det.

Spil med på de andres ideer

Scenariet er meget åbent for improvisation. Lyt til de andre spillere og spil med på deres ideer.

Bring de andre i spil

Brug de andre karakterers indre konflikter. Det gælder ikke mindst for faren, hvis spiller er afhængig af, at I andre giver ham lige dele medlidenhed, skam og skyld.

Søg det interessante

Det handler om at skabe den mest interessante historie. Hav tillid til, at de andre spillere griber bolden og vælg altid den mest spændende løsning.

Kim

Det alt for voksne barn drømmer om at redde far.

“Jeg er overbevist om, at jeg er skyld i, at far bliver syg. Det er simpelthen den eneste logiske forklaring, jeg kan finde. Jeg drømmer om at være familiens helt. For hvis jeg kan få ham til aldrig mere at blive syg, så er alt jo i orden, og vi kan leve lykkeligt til vores dages ende!”



“Jeg indfandt mig hurtigt i rollen som den “lille voksne”. Halv fem går jeg op til bus- sen for at hente mor fra arbejde og give hende en “vejrudsigt”, som vi kalder det.”

“Jeg prøver på at regne ud, hvem der mon er ved købmanden lige nu, og hvordan jeg skal skjule mit indkøb. Så snart der er fri bane ved disken, styrer jeg mod vinen, griber den, betaler og er ude af døren før nogen når at se mig.”

Han er meget mere voksen, end han burde være. Han dækker over far lige som de andre. Men der er ingen, der snakker med ham om det. De bilder sig nok ind, at han ikke ved det.

“Når jeg tager i døren, så tænker jeg altid på, hvordan far mon har det i dag. Jeg har to fædre: en der er “rask” og en der er “syg”. De skiftes til at være der, og jeg ved aldrig besked. Og så er det ligegyldigt, hvor rart vi havde det sammen dagen før. Det gælder ikke mere, det hele. Den stensikre trykkende fornemmelse fortæller mig, om jeg kan synge eller skal liste af sted.”

Han er altid opmærksom på far. Om nogen ser det, om han er syg eller rask, glad eller sur. Alligevel gør Kim tit far sur eller ked ad det. Far siger, han ikke kan “holde det ud”. Kim ved ikke, hvad “det” er, men prøver alt, hvad han kan, at undgå at gøre “det”.

Måske er “det” at være sammen med Kim. Det er nok derfor, far så tit glemmer, at de skal noget.

Kim lader som om, han ikke bliver ked ad det, så de andre ikke bliver sure på far.

“Jeg er overbevist om, at jeg er skyld i, at far bliver syg. Det er simpelthen den eneste logiske forklaring, jeg kan finde. Jeg drømmer om at være familiens helt. For hvis jeg kan få ham til aldrig mere at blive syg, så er alt jo i orden, og vi kan leve lykkeligt til vores dages ende!”

Han er fanget i en ond cirkel. Jo mere, han prøver at undgå at gøre far sur, jo mere føler han sig skyld i at far bliver syg, og jo vigtigere bliver det at undgå det. Hans selvværd er fuldstændigt afhængig af far. Hvis ikke Kims kærlighed er nok til at redde far, kan Kim ikke være noget værd.

Familien

Familien er en middelklasse familie i en lille by i provinsen. Mor og far hedder Erik og Kirsten, men børnene bruger ikke deres navne. Han er en midaldrende sælger. Hun har en lille frisørsalon. De to børn er Alex på 13 og Kim på 8.

Når spillet starter, er der en stiltiende aftale i familien om at hjælpe faren med at skjule misbruget. Hans kone trøster og lytter, når det går galt for ham. Kim ser op til ham, og nærer et hemmeligt håb om at redde ham. Alex er vokset fra det håb og er begyndt at indse, at de ikke lever et normalt familieliv. Konfrontationerne lurser, men kommer først frem, når misbruget ikke længere kan skjules.

Din rolle

Find balancen mellem voksen viden og barnlig logik. Spil ham, som om han er voksen, men lad hans naive forestilling om farens problem skinne igennem i hans logik. Hans eneste barnlige træk er, at han reagerer meget hurtigt og voldsomt. Alt er helt godt eller helt skidt.

Du skal på én gang støtte faren og hans spiller. Faren har brug for medlidenhed, mens det er brændstof på bålet for hans spiller, når faren føler

sig bebrejdet. Du skal finde balancen mellem medynk, skyld og skam. Selvom Kim bliver svigtet af faren igen og igen, elsker han ham betingelsesløst. Men Kim er også et barn, som bliver skuffet og minder faren om alle de gange, han har svigtet.

Din frihed

Bliver han ved med at støtte faren? Bryder hans illusion sammen? Vender han sig mod moren og Alex, når konflikten kommer frem i lyset?



Sig det uden at sige det

En stor del af tiden er I underlagt familiens regler og kan ikke omtale alkohol eller vise jeres sande følelser. Brug kropssprog og indforståede blikke til at vise dem. Sig ting mellem linierne og med indforstået snak.

Telegrafér

Lad det skinne igennem, hvad du gerne vil have, at der sker. Det gør det nemmere for de andre at spille i samme retning.

Brug tiden mellem scenerne

Der sker også noget i familien imellem scenerne. Hvis du siger, at noget er sket siden sidste scene, er det sket. Eller det var i hvert fald sådan, din karakter oplevede det.

Spil med på de andres ideer

Scenariet er meget åbent for improvisation. Lyt til de andre spillere og spil med på deres ideer.

Bring de andre i spil

Brug de andre karakterers indre konflikter. Det gælder ikke mindst for faren, hvis spiller er afhængig af, at I andre giver ham lige dele medlidenhed, skam og skyld.

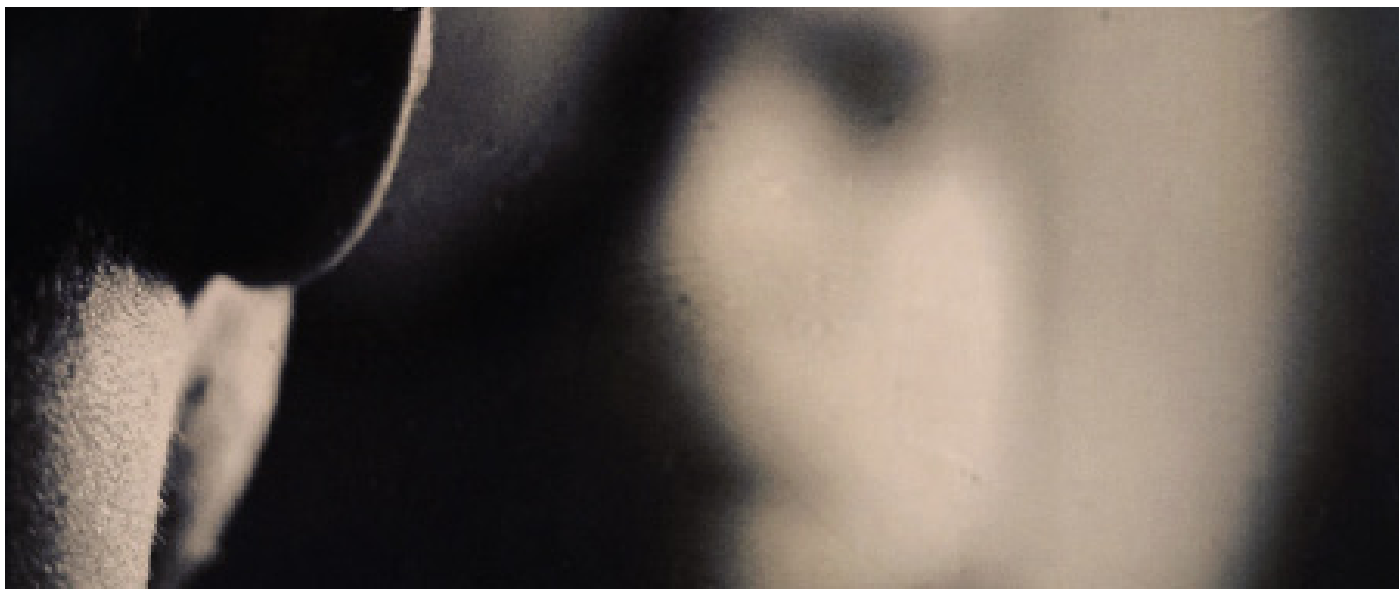
Søg det interessante

Det handler om at skabe den mest interessante historie. Hav tillid til, at de andre spillere griber bolden og vælg altid den mest spændende løsning.

Kirsten

Det bliver umuligt for hende at feje sin mands afhængighed ind under gulvtæppet.

“Men sandheden er, at jeg skammer mig over at finde mig i det. Skammer mig over ikke at have kræfter til at gå. Men hvis jeg gør det, vil alle jo finde ud af hvilken elendig mor jeg er, og hvor lidt jeg har været i stand til at passe på mine børn og mig selv. Jeg kan lige forestille mig sladdereren i salonen.”



“Det, der skræmmer mig mest, er at se hjælpeløs til, at hans personlighed forandrer sig. Der går et gitter ned, når han drikker. Min mand kan ikke komme ud, og jeg kan ikke komme ind. Det er svært at tale sammen om problemet, for det eksisterer jo ikke.”

Hun får det hele til at fungere. Erik passer jo sit arbejde. Så skal hun da ikke blande sig i, om han kan lide at slappe af med en øl.

“Jeg har altid dækket over ham. Han står for alt det sjove og jeg står for alt det praktiske. Al min energi går med at skjule tingenes tilstand for venner og familie og vigtigst af alt: for mine børn. Min søn er glad for sin far, men jeg ved, at han opfatter mere end man tror.”

Hun skjuler det for børnene og hjælper dem til at undgå at udløse hans vrede, når han er fuld. Trøster og lytter til ham, når det går galt. Det er jo alkoholen, der gør det.

“Selvom det er skræmmende og utrygt, så er det dét, jeg kender. Det er på en mærkelig måde trygt at leve med facaden.”

Hun har skubbet venner og familie fra sig, så de ikke finder ud af det. Den eneste, hun kan snakke med, er teenagedatteren Alex. Den yngste, Kim, er heldigvis stadig uvidende og forguder sin far, på trods af skuffelserne. Hun bilder sig ind, at hun bliver for børnenes skyld. Og hvad ville der ikke ske med Erik, hvis hun gik?

“Men sandheden er, at jeg skammer mig over at finde mig i det. Skammer mig over ikke at have kræfter til at gå. Men hvis jeg gør det, vil alle jo finde ud af hvilken elendig mor jeg er, og hvor lidt jeg har været i stand til at passe på mine børn og mig selv. Jeg kan lige forestille mig sladdereren i salonen.”

Hun skammer sig over, at hun finder sig i det. Men hun ville skamme sig endnu mere, hvis alle fandt ud af, at hun i årevis har indrettet familiens liv efter en alkoholiker. Det er nemmere at bilde sig ind, at det ikke er så slemt. Hun er fanget i en ond cirkel. Jo mere hun skjuler, jo mere er der at skamme sig over, og jo sværere bliver det at indrømme over for andre.

Familien

Familien er en middelklasse familie i en lille by i provinsen. Mor og far hedder Erik og Kirsten, men børnene bruger ikke deres navne. Han er en midaldrende sælger. Hun har en lille frisørsalon. De to børn er Alex på 13 og Kim på 8.

Når spillet starter, er der en stiltiende aftale i familien om at hjælpe faren med at skjule misbruget. Hans kone trøster og lytter, når det går galt for ham. Kim ser op til ham, og nærer et hemmeligt håb om at redde ham. Alex er vokset fra det håb og er begyndt at indse, at de ikke lever et normalt familieliv. Konfrontationerne lurer, men kommer først frem, når misbruget ikke længere kan skjules.

Din rolle

Spil hende loyalt og nuanceret. Hun ved, hvad hun burde gøre, men hun er fanget under så mange lag af selvbedrag, at hun ikke er i stand til at være rationel og konstruktiv.

Du skal på én gang støtte din mand og hans spiller. Erik har brug for medlidenhed, mens det er brændstof på bålet for hans spiller, når han føler sig bebredt. Du skal finde balancen mellem medynk, skyld og skam.

Juster tempoet. Det er dig, der gyder olie på de oprørte vande, så du kan dæmpe gemytterne, når spillet eskalerer for hurtigt. Omvendt skal du give plads, hvis konflikten ikke kommer frem.

Din frihed

Insisterer hun på at skjule problemet trods stadig mere urimelige vilkår? Forsøger hun at få sin mand til stoppe? Afpresser hun ham med sin kærlighed - "hvis du virkelig elskede mig, ville du ikke drikke"? Skælder hun ham ud, latterliggør ham og behandler ham som et barn?

Hvordan udvikler hendes forhold til sine børn sig, når konflikterne kommer frem i lyset? Kan hendes og datterens fortrolighed holde til, at de er på hver sin side? Vender Kim sig mod hende, hvis hun konfronterer sin mand?



Sig det uden at sige det

En stor del af tiden er I underlagt familiens regler og kan ikke omtale alkohol eller vise jeres sande følelser. Brug kropssprog og indforståede blikke til at vise dem. Sig ting mellem linierne og med indforstået snak.

Telegrafér

Lad det skinne igennem, hvad du gerne vil have, at der sker. Det gør det nemmere for de andre at spille i samme retning.

Brug tiden mellem scenerne

Der sker også noget i familien imellem scenerne. Hvis du siger, at noget er sket siden sidste scene, er det sket. Eller det var i hvert fald sådan, din karakter oplevede det.

Spil med på de andres ideer

Scenariet er meget åbent for improvisation. Lyt til de andre spillere og spil med på deres ideer.

Bring de andre i spil

Brug de andre karakterers indre konflikter. Det gælder ikke mindst for faren, hvis spiller er afhængig af, at I andre giver ham lige dele medlidenhed, skam og skyld.

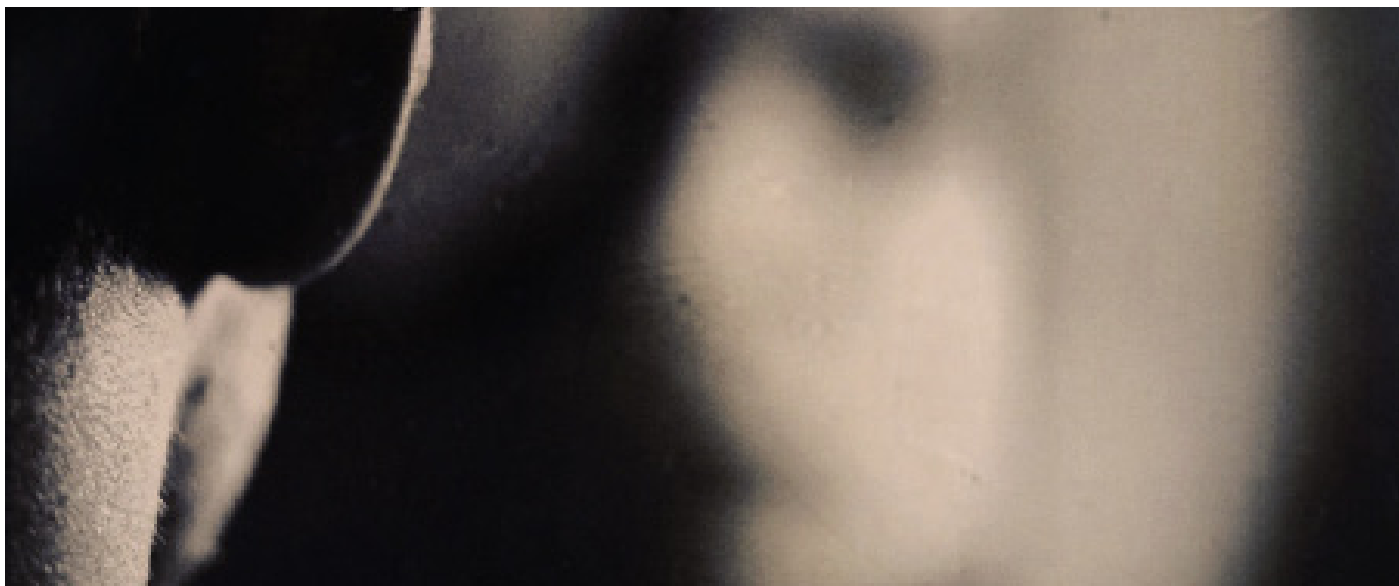
Søg det interessante

Det handler om at skabe den mest interessante historie. Hav tillid til, at de andre spillere griber bolden og vælg altid den mest spændende løsning.

Erik

Hans misbrug kommer ud af kontrol og får alvorlige konsekvenser for familien.

“Hvor mange gange har det ikke gjort mit liv til at holde ud. Givet mig lykkelige stunder. Gjort mig fri for frygt, givet mig mod til at turde det, jeg ellers ikke turde, sige eller gøre. Jeg tør være mig selv, eller noget, der ligner. Hvis jeg lige tager en mere, så får jeg det endnu bedre.”



*“Jeg fortjener et lille glas rødvin til aften-
maden. Kirsten giver mig ret. Jeg elsker
duften og smagen af rødvin, og jeg ved
en masse om gode årgange og druer. Når
den er åben, skal det jo ikke gå til spilde,
så jeg tømmer flasken. Rødvin får mig til
at slappe af, så jeg kan give den en ekstra
skalle på arbejde.”*

*“Jeg er blevet meget beregnende. Jeg kan
drikke to glas rødvin efter morgenkøre-
turen, hvis jeg har to timer inden næste
tur. Hvis der er seks timer imellem, kan jeg
drikke tre glas rødvin. Det er matematik”*

Han drikker ikke for at have det sjovt eller fordi han er ligeglad med familien. Han drikker for at få tingene til at hænge sammen, for deres skyld. Når han drikker, kan han slappe af og glemme sine bekymringer.

*“Det er et enten eller humør, jeg er i, når
jeg drikker. Enten er jeg i godt humør eller
jeg er helt sort, og så skal man bare ikke
sige mig i mod.”*

*“Alle andre får skylden. Jeg vil jo gerne
være den sjove, men er det absolut ikke,
når jeg ubevidst fremprovokerer dårlig
stemning.”*

Men alkoholen får ham til at gøre ting, han fortryder. Han svinger familien igen og igen. Glemmer aftaler, kommer for sent, hidser sig op over småting. De ved jo, at han er let at provokere efter et par øl. Hvorfor vil de presse ham til at miste kontrollen?

*“Min følelse af nederlag er et stort, af-
grunddybt hul. Jeg kan ikke se meningen*

*med noget som helst. Verden ramler sam-
men.”*

Han skammer sig over de ting, han gør, mens han er fuld. Han elsker sin familie, og har brug for deres sympati og medlidenhed. Men han kan stadig mærke deres bebrejdende blikke, selvom ingen siger noget. Han har jo sagt undskyld. Hvorfor skal de hænge fast i det og plage ham?

*“Hvor mange gange har det ikke gjort
mit liv til at holde ud. Givet mig lykkelige
stunder. Gjort mig fri for frygt, givet mig
mod til at turde det, jeg ellers ikke turde,
sige eller gøre. Jeg tør være mig selv, eller
noget, der ligner. Hvis jeg lige tager én
mere, så får jeg det endnu bedre.”*

Han bedøver sig selv med alkohol for at kunne holde det ud. Han er fanget i en ond cirkel. Han skjuler for både sig selv og alle andre, hvor magtesløs, han føler sig.

Familien

Familien er en middelklasse familie i en lille by i provinsen. Mor og far hedder Erik og Kirsten, men børnene bruger ikke deres navne. Han er en midaldrende sælger. Hun har en lille frisørsalon. De to børn er Alex på 13 og Kim på 8.

Når spillet starter, er der en stiltiende aftale i familien om at hjælpe faren med at skjule misbruget. Hans kone trøster og lytter, når det går galt for ham. Kim ser op til ham, og nærer et hemmeligt håb om at redde ham. Alex er vokset fra det håb og er begyndt at indse, at de ikke lever et normalt familieliv. Konfrontationerne lurker, men kommer først frem, når misbruget ikke længere kan skjules.

Din rolle

Spil ham loyalt og nuanceret. Han er uberegnelig, og hele familien indretter sig efter ham. Han er manipulerende, og får familien til at føle, at det er deres skyld. Han er fortvivlet, og skammer sig og kræver deres tilgivelse.

Spil ikke fuld, men uberegnelig og opfarende. Han er vant til at drikke og man kan ikke umiddelbart mærke på ham, at han er fuld. Men alkoholen gør alting mere ekstremt. Han er demonstrativt glad, hans lunte bliver kortere og fra det ene øjeblik til det andet kan han gå fra at være festens midtpunkt til rasende eller modbydelig.

Spil ham frem imod sammenbruddet. Du skal vise, hvordan misbruget bliver værre og til sidst tager magten fra ham.

Din frihed

Gør han et mislykket forsøg på at stoppe? Eller skjuler og benægter han misbruget helt til den bitre, uundgåelige ende? Forsvarer han sig, når han bliver anklaget for at være alkoholiker? Eller bliver han lettet over at hemmeligheden endelig slipper ud?



Sig det uden at sige det

En stor del af tiden er I underlagt familiens regler og kan ikke omtale alkohol eller vise jeres sande følelser. Brug kropssprog og indforståede blikke til at vise dem. Sig ting mellem linierne og med indforstået snak.

Telegrafér

Lad det skinne igennem, hvad du gerne vil have, at der sker. Det gør det nemmere for de andre at spille i samme retning.

Brug tiden mellem scenerne

Der sker også noget i familien imellem scenerne. Hvis du siger, at noget er sket siden sidste scene, er det sket. Eller det var i hvert fald sådan, din karakter oplevede det.

Spil med på de andres ideer

Scenariet er meget åbent for improvisation. Lyt til de andre spillere og spil med på deres ideer.

Bring de andre i spil

Brug de andre karakterers indre konflikter. Det gælder ikke mindst for faren, hvis spiller er afhængig af, at I andre giver ham lige dele medlidenhed, skam og skyld.

Søg det interessante

Det handler om at skabe den mest interessante historie. Hav tillid til, at de andre spillere griber bolden og vælg altid den mest spændende løsning.

Oversigt over scener

	1. akt	2. akt	3. akt
Middagsmad (s. 14)	■		
Besøg (s. 14)	■		
Løber tør for alkohol (s. 15)	■	■	
"Lille far" (s. 16)	■	■	
En helt almindelig familie (s. 17)	■	■	
Rundt på værtshuse (s. 18)	■	■	
Far glemmer at hente (s. 18)	■	■	
Mister besindelsen (s. 20)		■	
Fuld og fortvivlet (s. 21)		■	
Jeg bliver kun for jeres skyld (s. 21)		■	
Skænderi (s. 22)		■	
Julen uden penge (s. 23)	■	■	
Druktur (s. 23)		■	
Arbejdsløs (s. 25)			■
AA møde (s. 25)			■
Vandvognen (s. 26)			■
Blackout (s. 26)			■
Efterladenskaber (s. 27)			■

Oversigten giver overblik over, hvornår scenerne *også* kan bruges. Du kan bruge den, hvis du har brug for at tilføje en scene undervejs.

Scenerne er lodret inddelt efter den akt, de optræder i. De grå markeringer vandret viser, hvilke akter, scenen kan bruges i.