

Friends of the Family – KaosEpisoden

Type – Novellescenarie

Genre – Build-a-Sitcom, Komedie

Stikord – Sitcom, tidspres, stereotyper, skabelse, improviseret, storyboarding

Antal spillere – 4 plus 1 spilleder

Forventet Spilletid – 2 timer

Hvad er det for noget?

Friends of the Family er et hektisk komediescenarie hvor fire skuespillere med store personligheder må arbejde sammen under tidspres for at lave en episode af den sitcom de alle lever af at spille i. De må kæmpe med en stram deadline, hinandens ideer, producernes indblanding og deres egne skuespilsevner for at blive færdige til tiden og lave den bedste/værste episode i tv'ets historie.

Hvorfor sker det?

Det er igen blevet tid til at lave en ny episode af Friends in the Family sitcommen der har kørt i 3 sæsoner og har et seertal for stort til at aflyse den men for småt til at løfte serien til kvalitets-tv. Forfatterstrejken har lige ramt og hele teamet er ude for at kræve bedre vilkår. Det betyder dog at der intet manuskript er til næste episode. I en ifølge dem selv, genial ide, har producenterne valgt at stjernerne fra serien selv skal skrive hvad der nu internt bliver kaldt KaosEpisoden.

Hvad skal man opleve?

Som spiller vil man skulle spille en selvsk skuespiller i en presset men meget humoristisk situation. Man skal være klar på at portrættere og samtidig grine af selvoptagede og prætentiose mennesker men også klar på at lave og udøve en historie under et tidspres.

Som spilleder vil man facilitere at fire store personligheder skal komme op at toppes men samtidig tvinges til at samarbejde om et projekt. Man skal også være klar på at cutte hårdt og holde en streng tidsplan.

Både spilledere og spillere skal være klar på ikke at lave et perfekt produkt men at grine af de vanskeligheder der kommer af tidspres og store personligheder.

Struktur

Scenariet foregår i en klassisk treaktsstruktur lig den der kan findes i klassiske sitcoms. Alle akterne er inddelt i tre faser, et "writers room" hvor spillerne vil planlægge næste akt af deres episode, en "indspilning" hvor de efter bedste evne vil opføre den akt de lige har planlagt og "backstage" hvor de har lov til at tale/skændes om hvordan deres planlægning og indspilning gik.

Virkemidler

I writers roomet skal sammensætte forskellige kort i form af roller, lokationer, handlinger mm. For at skabe indspilningsklare scener, de har derfor som sådan ikke lov til at føre en original tanke ind i deres episode men skal i stedet bruge kendte troper til at udøve deres vision.

Episoden skal selvfølgelig ende med en morale og den vil også blive bestemt af et kort, som spillerne vælger i writers roomet før akt 3.

Spillerne vil have mindre og mindre tid i deres writers room hver akt da producerne presser mere og mere på for at få episoden ud til deres deadline.

Skriftlig gennemgang

Virkemidler

Her har jeg skrevet en mere detaljeret gennemgang af scenariets virkemidler.

Alle akterne er inddelt i tre faser, et "writers room", en "indspilning" og "backstage". I writers roomet skal spillerne samle forskellige stereotyper fra andre sitcoms gennem tiden i form af forskellige kort og lægge dem på et storyboard. Disse kort bliver trukket tilfældigt hver akt. Her vil karaktererne kunne toppes eller enes om hvordan episoden skal udvikle sig.

Specielt er at kort over de forskellige morale episoden kan have i akt 3, vil lægge frit fremme fra starten af spillet så spillerne kan se dem og eventuelt arbejde frem imod et af dem. Et af moralekortene vil også være tomt så spillerne selv kan fylde en morale ind, producerne vil dog ikke bryde sig om at spillerne selv laver en morale.

Efter writers room vil de gå direkte til indspilning hvor de vil spille de scener de lige har sat op, ud fra de kort de har lagt på storyboardet. Spillederen vil tage dem igennem scenerne og cutte for at holde tidsplanen, hvis karaktererne er for enige om alt der skal ske kan spillederen komme med nogle krav fra producerne om noget ekstra der skal indgå og dermed ændre fokus fra konflikt imellem karaktererne til konflikt med omverden, indtil karaktererne igen vil toppes men hinanden. Spillederen vil også have nogle klassiske lydeffekter så som dåselatter der kan bruges til at bryde unaturlig tavshed i scenerne.

Så snart spillederen råber cut på sidste scene i en akt vil backstage starte. Backstage er der hvor skuespillerne har mulighed for at tale med hinanden uden andre opgaver. Her vil de kunne klage over hvordan deres kolleger har portrætteret deres roller eller hvordan den plan de lavede i writers room ikke er blevet opfyldt præcist som de selv havde tænkt den skulle.

Friends of the Family - KaosEpisoden er tænkt som et meget åbent scenarie hvor spillerne med udgangspunkt i nogle faste roller, laver en episode af en sitcom helt fra bunden med brug af kort der samlet beskriver de scener spillerne selv skal indspille. Jeg har lavet nogle bud på disse forskellige kort hvor hver kategori vil have sit eget dæk som spillerne trækker et antal kort fra i hvert writers room.

Rollekort:

Omhandler hvilke roller der indgår i scenen, karaktererne har måske alle en hovedrolle de altid spiller og som måske er lidt dybere uddybet i enten deres karakterark eller i fællesskab før akt 1.

For eksempel:

The square – ofte main character, everyman, straight man, får dog også sine egne sjove linjer

The wisecracker – deadpan humor, har altid en sjov kommentar, svær at tage seriøst

The Bully – jerk, kan have et gemt godt hjerte, kommer med dumme eller spydige kommentarer

The Dork – ofte nørdet, ved mere om mange ting end de andre roller, mangler sociale evner

The Goofball – ved ikke helt hvad der sker omkring dem, stoner, naiv, zany

The Charmer – casanova, elsker, player, raffineret, venlig, karismatisk

The Stick – regelret, alvorlig, en humoristisk mangel på humor, høje standarder

The Sage – ældre, fx nabo eller lærer, vis, deler sin visdom, rolig

The Bigmouth – taler meget, vil gerne høres, meningsfyldt, ego, nysgerrig

The Preccocious – den yngste, sød, uskyldig, ved ikke meget om verden men ofte mere end er forventet

Lokationskort:

Omhandler hvor forskellige scener kan være sat, her kan eventuelt være flere kopier af mere normale lokationer såsom rummende i karakterernes hus.

For eksempel:

Køkkenet

Stuen

Baren

Cafeen

Børneværelset

Lufthavnen

Legepladsen

Fortovet

Teatret

Skolen

Haven

Kontoret

Handlingskort:

Omhandler handlinger eller små scenarier der kan ske i løbet af en scene, en akt eller hele episoden. Dette dæk kan eventuelt blive delt op i to dæk der ville have henholdsvis små og store handlinger.

For eksempel:

En genstand skal refunderes i butikken efter at være brugt.

Nogen ødelægger en genstand der var vigtig for en anden.

Nogen bryder reglerne og bliver måske fanget?

Nogen stjæler noget og bliver taget.

Nogen bliver taget i at snige sig hjem efter ikke at skulle være taget ud.

Nogen finder på en indviklet eller storstående plan

Nogen skal passe et kæledyr.

Familiemiddag

Chefen kommer forbi

En genstand med en autograf er mistet eller næsten mistet

Prank war

Nogen lyver og må blive ved med at lyve for at dække løggen

Vand, el, varme eller andet er slukket da regningen ikke er betalt.

Nogen er blevet fyret.

Nogen har en enkelt ekstra billet og skal vælge hvem der skal have den.

Nogen har fået nyt job.

Et ægtepar finder ud af at de teknisk set ikke er gift.

En meget enkel plan fejler spektakulært.

Hovedpersonerne mindes de gode tider (gamle episoder).

Nogen for ikke gjort en vigtig opgave i tide, det viser sig at opgaven ikke var vigtig alligevel.

Nogen er på to dates på samme tid.

Nogen har forladt gruppen og resten af gruppen vil have dem tilbage.

Forældrene er væk så teenagerne holder en vild fest.

Humorkort:

Jeg har en ide om humorkort man også vil kunne ligge på en scene men har ikke fået den udarbejdet meget. Eventuelt noget med nogle individuelle jokes taget fra klassiske sitcoms. De kunne også laves om til nogle ark med fif om hvordan man laver en plat joke på en sitcom eller fif hver rolle kunne have til f.eks. en catchphrase eller løbende joke.

Moralekort:

En del forskellige kort med potentielle moraler vil ligge fremme fra starten af spillet så spillerne kan se dem og enten arbejde frem mod en slutning på episoden med dem i mente eller finde på en morale selv inspireret af kortene, når de planlægger akt 3. Et af disse kort er blankt så spillerne selv kan skrive den morale/lektie som seerne er ment til at tage til sig efter at have set episoden.

For eksempel:

Stol ikke på fremmede

Værdsæt din familie

Respekter dine ældre

Lyv ikke

Stjæl ikke

Mobning har konsekvenser

Storyboard

Disse kort vil blive sat på et udprintet storyboard, som i løbet af scenariet vil blive fyldt ud og dermed virke som et symbol på den fuldendte episode. Sidst i dokumentet har jeg vedlagt et bud på hvordan storyboardet kunne se ud, men det er langt fra et endeligt design.

Tidsplan

Jeg har lavet et udkast på hvordan tidsplanen og scenefordelingen kunne se ud i scenariet på en konkret måde der igen kan bruges til at hjælpe spilleleder med at cutte hårdt og ligge vægt på presset fra producerne til at nå deadline.

Introduktion og uddeling af roller - 15 minutter

Skriv akt 1 - 20 minutter

Indspil akt 1 - 15 minutter

Backstage akt 1 – 5 minutter

Skriv akt 2 - 15 minutter

Indspil Akt 2 - 15 minutter

Backstage akt 2 – 5 minutter

Skriv akt 3 - 10 minutter

Indspil akt 3 - 15 minutter

Backstage akt 3 – 5 minutter

Benspænd:

Her har jeg gjort nogle tanker om hvordan de individuelle benspænd er brugt og har haft indflydelse på scenariet. Jeg har valgt gentagelser og klima/natur men kunne ikke undgå at nævne hvordan øjne også er meget inde over præmissen

Gentagelser – Kommer i form af at scenariet er bygget op om mange stereotyper der gentager sig i et utal af serier og andre historier. Scenariet er også bygget op af tre akter der alle deler samme struktur og dermed scener der gentager sig men med tilføjede kontekst igennem hele scenariet.

Klima/Natur – Scenariet skal simulere et hektisk kontorklima hvor producenter og andre jakkesæt ikke giver tid til forfatterne som nok heller ikke er blevet helt respekteret af skuespillerne. Klimaet i kontoret vil blive meget underbygget af det konstante tidspres og de egoistiske og derfor usamarbejdsvillige karakterer

Øjne – Scenariet handler jo meget specifikt om at skrive og indspille en episode der i fiktionen vil komme på tv. Derfor mener jeg ikke at jeg vil kunne ignorere dette benspænd, samtidig er det dog ikke et benspænd jeg har haft i fokus.

Rollerne

Spillerne skal spille selvoptagede, prætentiose, glanssøgende, grådige eller på anden vis ubehagelige skuespillere, der på ingen måde passer sammen eller ind i den kreative proces de er tvunget til at deltage i. Hver karakter er baseret på en stereotyp af skuespillere såsom method actoren der altid skal leve sig ubehageligt meget ind i rollen, den klassisk trænede Shakespeare skuespiller der mener han er for god til hele produktionen eller barnestjernen der forgæves prøver at genstarte sin karriere. Det er alle karakterer der skal være ubehagelige overfor hinanden, men på en måde der kan få grin ud af spillerne.

Jeg har også i tankerne at der kan være fire andre roller der vil være hovedrollerne i selve serien. Disse roller kan blive delt ud separat fra de andre eller måske valgt af spillerne efter de har læst deres skuespillerroller. Tanken er at de individuelle roller vil blive spillet meget forskelligt alt efter hvem deres skuespiller er. Plus det vil give noget kontinuerlighed for spillerne at vide at de i hvert fald altid vil spille den ene rolle plus hvad end biroller de må sætte i episoden.

KaosEpisoden

Titel

Eventuel handling
for akten

Scener

Titel

Eventuel handling
for akten

Scener

Titel

Eventuel handling
for akten

Scener

Eventuel handling
for episoden

Morale for
episoden