

A dark, industrial interior with a single chair in the center, illuminated by a bright light source from above. The scene is dimly lit, with a strong blue and white light source from a skylight or window above, casting a bright glow on the floor and the chair. The walls are dark and textured, with some graffiti visible. The floor is dark and appears to be concrete or a similar material. The overall atmosphere is somber and mysterious.

EASY STREET

AF EVA STORM RØNDE

SKREVET TIL SCENARIESKRIVNINGSKONKURRENCEN

FASTAVAL 2024

EASY STREET - SYNOPSIS

INDLEDNING

Easy Street er et eksperimenterende og fysisk sandkasse-LARP med horror-elementer inspireret af Saw og Squid Game. Scenariet kan spilles af 5-25 spillere og 1-2 spilledere, og benytter 2 spillokationer. Varighed: 4-5 timer inkl. workshops og debriefing. Rollerne workshoppes frem med udgangspunkt i spillernes egne oplevelser med forræelse og skam. Præmis: Rammer og tematikker presser både roller og spillere. Scenariet leger med temaet **lidelse som underholdning**, og stiller spørgsmålet: Hvad får mennesker til at vælge at skade andre for at vinde, og hvor meget er de villige til at tabe af sig selv i processen?

"EVERY SWEET REFRAIN REPEATS RIGHT HERE ON EASY STREET"

I en kakofoni af frygt, forvirring og frustration lyder den enerverende sang "Easy Street" på repeat fra højttalerne i det mørke og kolde lokale;

"AND IT'S ONLY JUST BEGUN..."

IT'S TIME TO HAVE A LITTLE FUN"



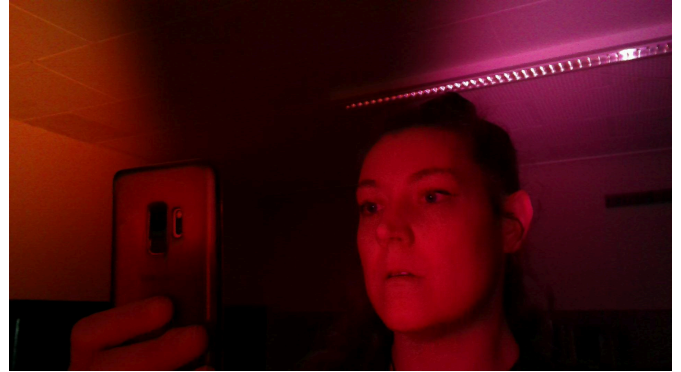
Scan QR-koden for at høre "Easy Street" (Jim Bianco, Petra Haden, The Collapsible Hearts Club)

En gruppe mennesker er fanget i et sadistisk spil med uklare og omskiftelige regler, men med et stramt regime af ritualiserede gentagne events. Et rangsystem, som insinuerer dødelig elimination af taberen, tvinger dem til at fortabe sig i skamfulde og brutale beslutninger og deres handlinger

livestreames, betragtes og vurderes af Verdens Øjne, som vil underholdes af deltagerens lidelse, og altid vil se mere...

MEKANIK: VERDENS ØJNE

Meknikken varetages af dig som spilleleder og af de Eliminerede. Jeres tilstedeværelse materialiserer ubehaget ved, at Verdens Øjne rettes mod dem. I bevæger jer frit i spilområdet og betragter Deltagerne gennem kameraerne på jeres smartphones.



Formål: Facilitere at alle spillere kommer i fokus. Eskalere scener og guide spillerne til, hvad vi gerne vil se mere af i scenariet. Bidrage til oplevelsen af ubehag. Danne grundlag for indre spil hos de udstillede deltagere.

GENTAGNE, RITUALISEREDE RAMMER OG TRYKKOGER-EVENTS

Hver gang musikken slukkes, går deltagerne til side og forholder sig i ro. Spillelederen introducerer et forstyrrende element; eksempelvis en enkelt vandflaske, en rulle malertape, en pakke kiks eller en ringende telefon. Der sættes en synlig timer i gang. Når Spillelederen har forladt spilområdet og "Easy Street" igen spiller, kan deltagerne agere og reagere. I starten af scenariet vil der allerede være et sådant element til stede: En konvolut med tal, som deltagerne kan fordele mellem sig. Her insinueres at "0" er værst.

SPOILER ALERT! LIDT OM, HVAD SPILLERNE VIL OPLEVE

Rangeringen kan ændres tilfældigt, for at forvirre og frustrere Deltagerne. De "Eliminerede" lever stadig; når de ikke betragter Spillet som "Verdens Øjne", er deres karakterer i "Maskinrummet", hvor de orkestrerer de andre Deltageres fortsatte lidelse. Den virkelige test står i Maskinrummet, hvor Spillelederen vurderer de Elimineredes handlinger.

EASY STREET - INSPIRATION

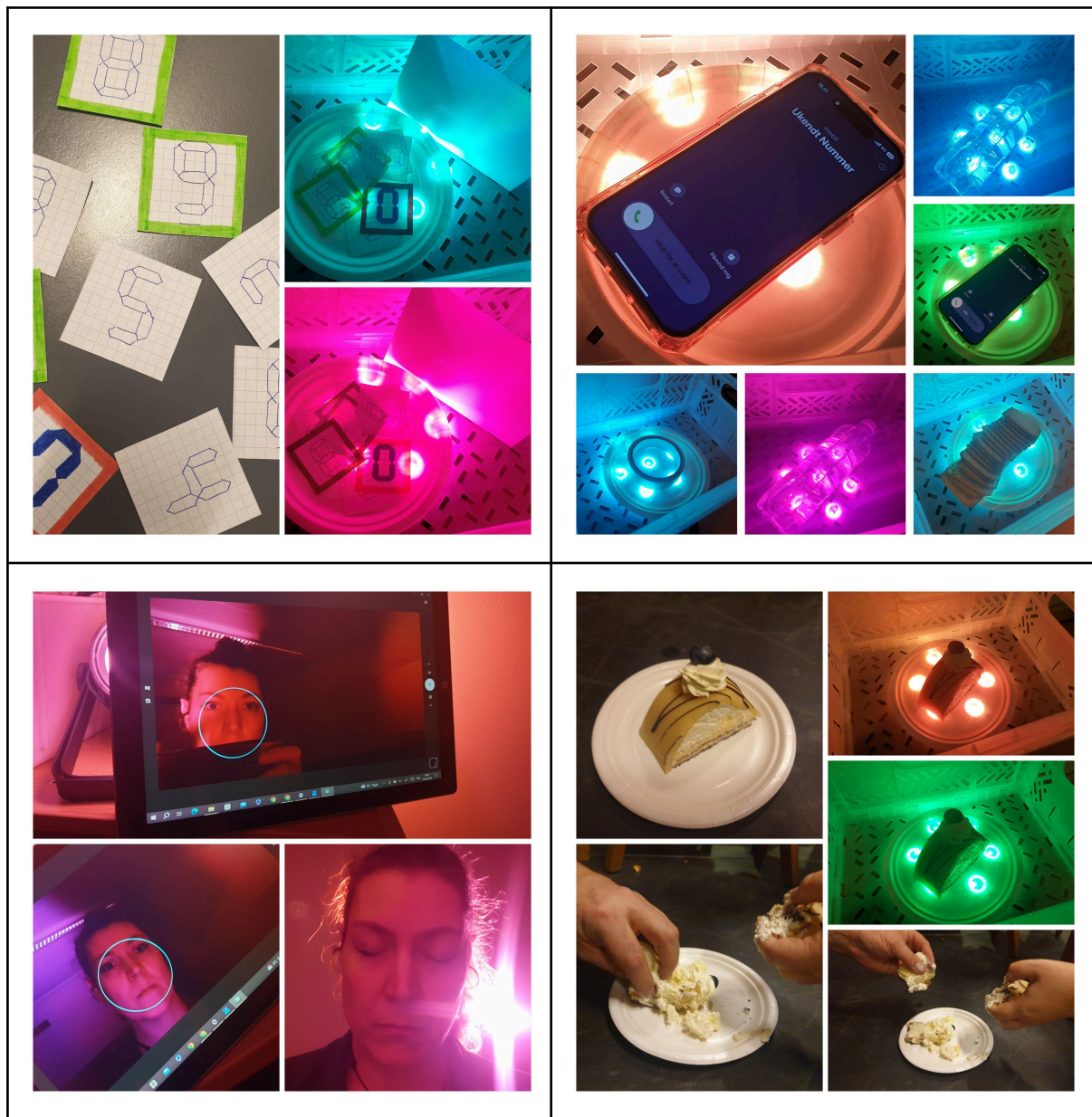


Photo credit, forsidebillede: Pexels.com/Pixabay. Forsidebilledet er under CCO-licens. Alle andre billeder er taget til Scenarierkrivningskonkurrencen på Fastaval 2024 som led i formidlingen af min scenarie-ide. En særlig tak til **Jeanett Greve** for at skaffe alle tingene til formidlingen af forstyrrende elementer/trykkoger-events, som jeg fik en ustyrlig trang til at fotografere.