

Personlighetstrefoten

För att få klart för sig vilken typ av person din roll är föreslår vi att du tänker ut tre personlighetsdrag åt den. Varför tre kan man då fråga sig? Om jag använder en metafor så kan ni kanske förstå hur jag tänker:

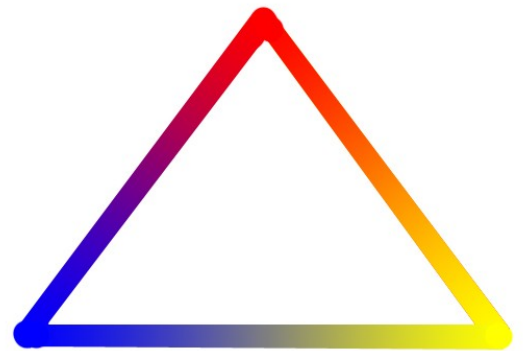
Om du bara har ett karaktärsdrag får du en punkt och rollen är obalanserad. Du har inget att stå på utan faller åt alla håll om du försöker göra något som inte är bara det karaktärsdraget; en person är inte alltid Arg. Om du har två karaktärsdrag så får du en linje mellan två punkter och detta hindrar ditt spel att trilla åt sidorna men rollen är fortfarande platt och faller därför framåt och bakåt. Man kan spela alla nyanser mellan dessa två karaktärsdrag men det är fortfarande tämligen tvådimensionellt; Att vara arg och trög gör en till en platt schablon. För att få lite djup i rollen så måste man ha tre punkter/karaktärsdrag. Då får man en triangel eller trefot som har en yta så att du inte behöver trilla. Med tre punkter får man en yta att spela på; Att vara arg, trög och långsint är väldigt annorlunda roll än en arg, trög och snäll person. Om man väljer karaktärsdrag som är väldigt olika får man mer spännvidd i rollen men det gör den svårare att spela. Tänker du på karaktärsdragen som punkter av olika färger så kan du se vad jag menar med att spela olika nyanser när färgerna övergår i varandra.

Med den metaforen i färskt minne så kan du nu fortsätta att fylla i din rolls karaktärsdrag. Det finns massor av karaktärsdrag att välja från. Försök bara att få det så intressant men genomförbart som möjligt så att du känner att du vill och kan spela den här rollen under flera dagar.

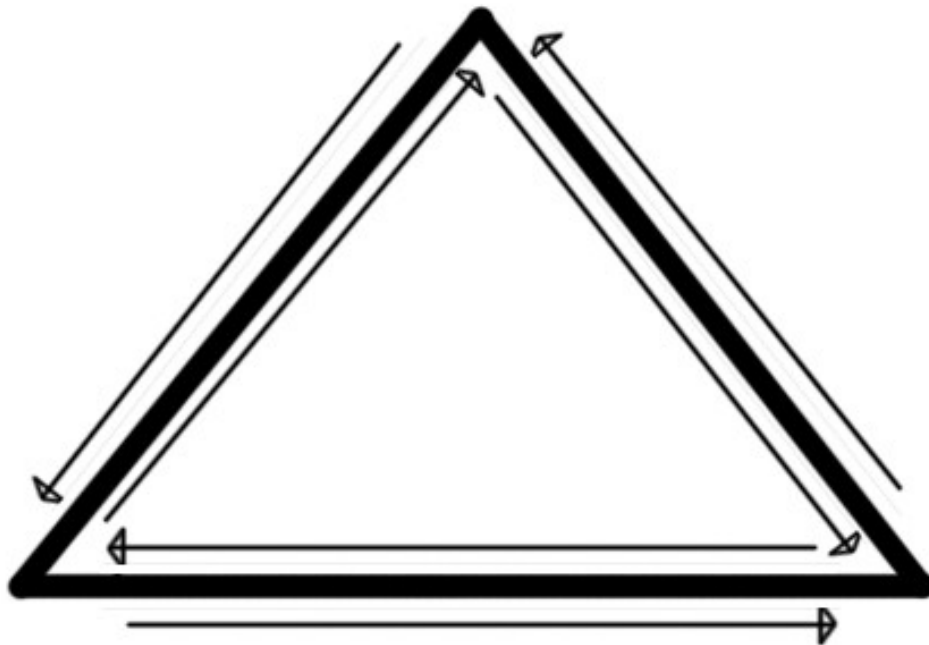
Nu har du tre personlighetsdrag som din roll kan skifta mellan och en massa nyanser mellan dem. Det är bra att testa dessa karaktärsdrag i spel, men det kan vara för tidigt än så länge. Låt oss först kolla på vad som får rollen att ändra sig. Vad är det som skiftar rollen?

Det kan vara bra att hitta på en skiftare från varje karaktärsdrag till ett annat. Till exempel så kan man gå från att vara snäll till att vara arg om rollen inte förstår något och känner sig retad av andra. Skriv det som skiftare mellan dessa karaktärsdrag på din personlighetstrefot på nästa sida. Vad det är som får rollen att ticka och handla, helt enkelt. Detta rundar av rollen väl.

Med personligheten som en yta ska vi gå vidare till kroppen som en andra yta, en fysisk trefot. I mellan dessa två ytor bildas en metaforisk volym, en fullständig persona som kan uppfattas som välrundad och hel, snarare än platt och kliché med ett för stort fokus på kropp eller personlighet.



Personlighetstrefoten



Karaktärsdrag 1:

Skiftare 1:

Skiftare 2:

Karaktärsdrag 2:

Skiftare 3:

Skiftare 4:

Karaktärsdrag 3:

Skiftare 5:

Skiftare 6: