

Fokus på Rollespillet medie som selvstændigt

af Jacob Schmidt-Madsen

Mere direkte kan denne artikels indhold ikke defineres; men jeg har meget på hjerte og ønsker ikke at pakke noget ind.

Mediesumpen

Vi lever i en mediernes tid, hvor man kan junke sig med alt fra snapshots af etniske udrensninger til skuddueller i virtuelle verdener. Om man vælger det ene eller det andet synes for så vidt underordnet, så længe man gør netop dét – vælger! Om eskapismen er bevidst eller ej har kun interesse for den enkeltes samvittighed og selvtrefærdiggørelse. Ét af de seneste skud på stammen er at lade hverdag og iscenesættelse flyde sammen, som vi fx. så det med filmkonceptet, *The Blair Witch Project*, og live-rollespillet, *Morgendagens Orden*. Dét er at lukke eskapismen ud af boblerne og spinde den ind i myten om at leve – en tendens, der har banet vejen for en helt ny brug af medierne. Men også en tendens, der har skærpet krigen mellem de forskellige medier og fået dem til hver især at hævde deres autonomi. Det er på tide, at rollespillet gør det samme. Det nytter ikke længere at læne sig op ad storebrødre som brætspil, sci-fi-romaner, teatersport og actionfilm. Ikke at vi skal forsvare dem eller koblingerne til dem, men at vi for en stund skal kappe forbindelsen og se isoleret på vores eget medie. Hvad kan vi, som de andre ikke kan? Hvori består vores forcer, og hvordan udnytter vi dem bedst muligt? Dét er, hvad denne artikel drejer sig om.

Os og dem

Som i den sorte skoles dage er det atter kommet på mode at lægge to og to sammen og så forherlige firtallet. Der var sikkert engang, hvor et skuespil var et skuespil, en bog en bog, og et stykke musik et stykke musik. Engang, hvor man kendte sine medier og ganske konservativt nøjedes med at udnytte deres kardinaldyder. Bogen stod for fordybelse, subjektivitet og mentale billeder; skuespillet for diskussion, intensitet og tidens, stedets og handlingens enhed; og filmen for virtualitet, objektivitet og manipulation med tid og rum. Alt dette dækker efterhånden kun over en meget lille sandhed; og har gjort det længe. Idag er tingene mere sammensatte, grænserne flydt ud og holdepunkterne mangedoblet. For rollespillet har det betydet en kolossal indflydelse, især – og naturligt nok – fra de andre mediers undergrund. Man kan vel nærmest sige, at denne indflydelse har været grobunden for rollespillet, og at vi aldrig ville være nået så langt, hvis ikke det havde været for lige netop den. De andre medier har givet os mange store oplevelser, men der kommer et tidspunkt i ethvert medies liv, hvor det må frigøre sig fra rødderne og prøve at klare sig selv. Det tidspunkt er kommet for rollespillet.

Vi har diskuteret, udforsket og organiseret os selv gennem mange år. Der er blevet fastlagt konventioner og opstillet rammer for hvor, hvordan og hvorfor, og heldigvis er det kun de færreste, der har stukket øjnene ud på sig selv og højhelligt erklæret, at vi var fremme ved målet. Såvel som

rollespillet i hele sin form er avantgardistisk, såvel har udviklingen af det været en art avantgardistisk eksperiment. Det er ikke hørt op endnu og vil forhåbentligt heller aldrig gøre det – selve spillets konstante fokus på vækstpunktet i enhver fortælling synes at modsige muligheden. At sige, at udviklingen af rollespillet bør fortsætte, er imidlertid ikke det samme som at sige, at vi ikke må gøre holdt en gang imellem og reflektere over, hvor vi er nået hen. For selv om vi gør tingene på vores egen måde, er der stadig en om ikke slem, så i hvert fald uovervejede, tendens til at kopiere andre medier. Hvorfor vil vi så gerne ligne bøger og film, når nu vi er noget i vores egen ret? Hvis det er, fordi vi ikke helt tror på os selv, så lad os for en stund vende blikket indad og se, hvor langt vi er nået i udviklingen af rollespilsmediet.

Det unikke

På FASTAs lident besøgte scenarieforfatterweekend '98 havde jeg rollespillet som selvstændigt medie oppe at vende. Én af de ting, jeg greb fat i, var de særlige forcer, det kunne bryste sig af. Det kom der mange interessante ting ud af. Vi fandt frem til, at de væsentligste forcer bestod i ... øjeblikkets dynamik... interaktion ... dialektisk udvikling ... identifikation med fremmede personer og forhold ... debat ... det frie valg ... improvisation og egenfortolkning ... fantasiudfoldelse ... totaloplevelse.

Jeg vil nu slavisk og tørt gennemgå disse punkter og komme med forslag til, hvordan de kan udnyttes i såvel scenarioskrivningen som spilsituationen. Gennemgangen er dog ikke nogen guide, der giver sit besyv med, til hvordan man skaber et rollespil. Målet er udelukkende at sætte fokus på en række af mediets nøglepunkter og derigennem postulere dets selvstændighed. Af samme grund har jeg valgt ikke at fremhæve nogen punkter frem for andre eller bekende kulør i henhold til en bestemt rollespilstype. Et af de største problemer ved dagens rollespil synes nemlig at være fremhævelsen af én stil frem for en anden. Hver gang, der kommer et nyt skud på mediets stamme, har jungletrommerne det med at erklære de vise sten for fundne og forkaste alle tidligere frembringelser frem for blot at glæde sig over, at endnu en dør i rollespillets dungeon er blevet åbnet.

Det står klart, at man ikke kan udnytte et givent medies samlede ophobning af forcer på samme tid. Forskellige former for rollespil må nødvendigvis være centreret omkring forskellige forcer. Der er en himmelvid forskel på, om man skriver eller spiller quest-, kampagne-, intrige-, oplevelses-, fortælle-, live- eller hvad-ved-jeg-scenarier, men kernen ligger vel netop i, at ingen kan være tjente med kun at frem-

hæve en enkelt side af denne mangefacetterede diamant. Derfor ingen ensrettethed i den følgende gennemgang, kun tilsyneladende selvmodsigelser.

Øjeblikkets dynamik

Rollespillets helt store avangardefaktor. Det handler om at befinde sig i vækstpunktet, løbe spidsrod, være bølgebryder. Øjeblikkets dynamik er, at alting opstår i nuet, at historien skabes efterhånden som den spilles. Intet er gyldigt eller sikkert, før det er sagt eller ageret. I modsætning til så mange andre medier er rollespillet ikke bundet af en færdigpakket, fast form, der kun kan bibringes publikum, som den er. Det er et flydende medie med plads til åbne for-tællerammer og løse handlingsforløb. Dermed ikke sagt, at det er et sløset medie, der egner sig til venstrehåndsarbejde, men derimod noget frit, foranderligt og dynamisk.

Om at befinde sig i vækstpunktet

Når man rider på bølgen, er det farligt at danne sig forudindtagede billeder om, hvordan den vil bevæge sig. Man må hele tiden være opmærksom på nye tilbøjeligheder og være klar til at gribe de chancer, der byder sig. Med andre ord bør man bestræbe sig på ikke at være for kategorisk, ikke at lægge for mange eviggyldige sandheder på bordet. Ud over det absolut nødvendige (typisk plottets kerne, scenariets rammer o.l.) skal man aldrig sige noget 100% finit, men altid lade nogle muligheder stå åbne for senere fortolkning. På samme måde virker ydre krav og betingelser, som er nødvendige for udlevelsen af en bestemt rolle eller scene, ofte som statiske hæmsko, der kvæler spontaniteten. Det er indlysende, at forfattere, spilledere og spillere bliver nødt til at lægge sig fast på visse ting, men man bør gøre sig klart, at jo flere disse ting bliver, des mere hæmmer man friheden og impulsiviteten. Uanset i hvilken sammenhæng er et grundskellet, der kan bygges videre på og poleres i spiløjeblikket, altid at foretrække frem for en tætsluttende osteklokke, der på forhånd har bestemt sig for, om den skjuler en camembert eller en emmentaler. For at man kan tale om, at et rollespil befinder sig i vækstpunktet, skal det kunne forløbe uden diktat af dets udvikling under selve spillet. Det skal indeholde en dimension af uforudsigelighed og inden for rimelighedens udefinerede grænser kunne bære pludselige omvæltninger og uventede, kreative tiltag. Avantgarden består af foregangsmænd, og dem skal der levnes plads til.

Interaktion

Rollespil er et indadvendt medie i den forstand, at der ikke er noget passivt publikum at tage højde for – kun passive spillere, og de er sjældent ønskværdige. Det unikke ved den force er nemlig, at alle er aktivt til

stede i en rollespilsituation. Et scenarie er ikke et færdigt produkt, som spillederen afspiller for spillerne, men basis for en historie, der udlægges af spillederen og afsluttes af spillerne. Den overordnede fuldbyrdelse af et rollespil kan altså ses som interaktionen mellem forfatter, spilleleder og spillere.

Det mentale rum, historien foregår i, er ikke forfatterens alene, men alle de impliceredes. Det eksisterer i forskellige variationer i de enkeltes sind, men sammenstykket og færdiggøres kun gennem deltagerens konstante interaktion. Den fælles konstruktion vækkes først til live i det øjeblik, hvor samspillet mellem de individuelle forestillinger begynder; og selv om disse forestillinger skæres til og indordner sig efter hinanden for bedre at kunne passe sammen, mister de aldrig deres eget, særlige skær. Selv om rollespil skaber kollektive oplevelser, findes der kun personlige udlægninger af dem.

med det kollektive Om at forbinde det personlige

Interaktionen i rollespil går som sagt ikke blot på spillernes samspil, men på alle de forskellige forhold mellem scenarieteksten, spillelederens iscenesættelse og spillernes indlevelse. Der er med andre ord en masse egoer, som skal mødes og hjælpes ad med at skabe en oplevelse for sig selv og hinanden. Det er derfor vigtigt at respektere alle parter og sørge for, at alle har mulighed for at influere historien. Forfatteren sætter rammerne, spillederen puster liv i dem, og spillerne udfylder dem. For at udnytte, at den samlede historie også er individuel, kan man spille på, at spillernes syn på en given sag er forskellige. Der kan ligeledes lægges mange løse ender og personlige detaljer ud i personbeskrivelserne, som man kan gøre brug af efter forgodtbefindende. Det er gennem interaktionen, at historien opstår, og det gør den mere fleksibel og interessant, hvis man ikke kan være sikker på, hvad dens fremherskende elementer bliver. Hvilke synsvinkler og subplots får lov at dominere, når individerne mødes og kæmper om historien? Jo flere parter, der er involveret i kampen, des mere spændende bliver udfaldet. Denne omstændighed ved rollespillet gør, at vi ikke bliver nødt til at forsimple og forudbestemme alting, men kan give forskellige redskaber ud til hinanden og turde tro på, at vi med dem sammen kan skabe en historie. Hvorfor skulle vi desuden planlægge alt på forhånd og påtvinge hinandens fantasi bestemte billeder og sanseindtryk, når den selvstændige skaber glæde alligevel er tilstede, og vi ikke har en passiv tilskuerskare at præsentere tingene entydigt for?

Dialektisk udvikling

Dette punkt kan ses som en udbygning af det foregå-

ende, interaktionen. Men hvor der før var tale om forholdet mellem rollespillets forskellige lag og spillernes indbyrdes påvirkninger af hinanden, tænker jeg med dialektisk udvikling på selve tilblivelsen af historien. Fra andre medier er vi vandt til at få præsenteret et afsluttet forløb, vi kan forholde os til undervejs og bagefter; men altid på det fastlagte forløbs nøje udtænkte præmisser. I rollespil er der tid til at ændre historien løbende og skubbe den i de retninger, man finder mest interessante. Én af måderne, dette foregår på, er gennem den dialektiske opbygning af historien. Universet skabes som resultat af en dialog mellem deltagerne, og er tilblivelsesprocessen optimal, har ingens ord mere vægt end andres.

Om at bygge sten for sten

Uforudsigeligheden er som tidligere nævnt en væsentlig del af rollespillet. Derfor er det heller ikke hensigtsmæssigt at bygge et scenarie op omkring perlerækker af infleksible scener eller prækonstruerede spændingskurver. Kernen i at få et scenarie til at fungere må være at få det til at antage et eget liv, som pulserer i takt med det fortløbende samspil mellem personer, hændelser og rammebeskrivelser. Fordi et scenarie er en kombination af mange forskellige faktorer, er det vigtigt ikke at overfokusere på en enkelt og dermed kvæle gnisten i andre. Spillets samlede energi skal drive historien frem, og dette kan kun opnås ved at give de forskellige faktorer et fælles grundlag, en samhørighed, og så lade dem vokse frit derfra. For at dette kan fungere, må der naturligvis ikke tages monopol på historien eller handlingsgangen. Begge ting skal være fleksible og kunne tåle at blive bøjet i alle retninger. Tænk på det som en diskussion, hvor alle har hvert deres argument som udgangspunkt, men ingen véd, hvad den endelige konklusion eller løsning vil blive. Som verdenen, således skabes også historien ord for ord, og det er netop det uforudsigelige ved associationsrækkefølgen og de forskellige individers forskellige aktiver i den, der er forcen. Ingen kan læne sig tilbage og være sikre på, at de har „regnet den ud“. Det er denne fornemmelse, vi må søge at holde gående ved konstant at være klar til at lade handlingen tilpasse sig den historie, spillets samlede energi viser sig at fortælle.

Debat

At rollespillets muligheder for flertydighed og indre spænding har relevans, viser sig i særdeleshed, når man ser på rollespillets mest tankevækkende force: det debatskabende element. Lad mig vove den påstand, at rollespil er det medie, der afspejler sin polycentriske og ikke-belærende samtid mest overbevisende. Her er endelig en fortælleform, der ikke er beregnet på

moraliserende budskaber og store, sammenførende konklusioner. Den består tværtimod af en række individuelle fragmenter, der kan samstykkes på alle tænkelige måder uden dog på noget tidspunkt at miste deres integration i sig selv. Hvert fragment er i sig selv udtryk for en lille sandhed, og det er deres indbyrdes diskussioner, som ikke blot skaber det mentale rum og fortællingen, men samtidig belyser temaerne og konflikterne fra forskellige vinkler. En vigtig pointe er ydermere, at selv om rollespillet tager stilling, konkluderer det ikke. Det prøver ikke at prædike entydighed, men at sprede forskellige indgangsvinkler til de samme emner ud over alle deltagerne for at få en så broget og mangefacetteret respons som muligt. I andre medier er det typisk op til publikum selv, hvorvidt de vil tænke nærmere over indholdet eller holde sig på behørig afstand. Især litteraturen har adskillige eksempler på historier, der består af flere lag og enten kan tages på ordet eller læses som allegorier. I rollespil tvinges deltagerne til at kravle om bag personernes facade og tage stilling til handlingen. Der er ingen nemme løsninger eller buske at stikke hovedet i. Holder diskussionen op, går scenariet i stå (eller glipper i hvert fald en af rollespillets helt store forcer).

Om at betragte rollespil gennem kalejdoskop

At sige, at rollespil ikke er skabt til at prædike entydige budskaber, er ikke det samme som at sige, at rollespil ikke kan være andet end selve oplevelsen. Tværtimod er det det samme som at sige, at der vitterligt findes et medie, hvor man har mulighed for at behandle temaer og konflikter ud fra deltagerens forudsætninger frem for forfatterens. Dialogen skabes ikke på forhånd af en enkelt hjerne, der bliver nødt til at spalte sig selv i kampen for at få sine opstillede modsætningsforhold til at virke troværdige. I stedet deles modsætningerne ud på en gruppe hjerner, der sammen belyser temaerne og konflikterne på hver deres måde. Forfatteren kaster bolde op i luften, men det er deltagerne selv, der har til opgave at gribe dem. Ved at gøre debatten til en aktiv del af rollespillet sørger man for, at historien diskuterer, analyserer og fortolker sig selv undervejs og ender med sit helt unikke, mangetydige udtryk. Det er vigtigt, at debattens udfald ikke er givet på forhånd, da det reducerer deltagerne til et aktivt, men distanceret publikum. Igen drejer det sig om ikke at være for definitiv i sine udlægninger af forskellige forhold, men snarere anspore til spørgsmål og snak. På den måde kan man skabe en slags individuel samhørighed ved at få en række forskellige anskuelser til at kredse om de samme centre. Meget postmoderne, men også meget rollespilsagtigt.

Identifikation med fremmede personer og forhold

Når man almindeligvis beskriver rollespil som at træde ind i en anden verden, er det ikke forkert – der gemmer sig blot mere bag udsagnet, end man umiddelbart aner. I rollespil hopper man ikke direkte fra virkeligheden ind i et fiktivt univers; man bygger det langsomt op omkring sig. Man tilegner sig en ny identitet og konstruerer sammen en kunstig verden, der nærmest umærkeligt skyder op omkring én og erstatter det, der var. Det er ikke et voyeuristisk medie, hvor man betragter handlingen og omgivelserne udefra. For at få spillet op at køre bliver man nødt til at lægge noget af sig selv og sin fantasi ind i det og blive en del af det. Forcen ved dette er, at man kan opnå en grad af indlevelse, der langt overgår de fleste andre mediers. Ved at lege med forestillingen om, hvem man selv er, og hvordan verden ser ud, nedbryder man grænserne mellem beskueren og kunstværket. De sædvanlige teoretiske betragtninger over fremmede tilstande og situationer bliver pludselig følte og oprigtige og giver mulighed for et stort, personligt udbytte af oplevelsen.

Om at leve kunsten

Research er så absolut et nøgleord i denne sammenhæng. Jo bedre kendskabet er til den verden, der forsøges skabt eller genskabt, des mere troværdigt og overvældende bliver billedet af den. Hvis rammen om historien og dens personer blot ses som en undskyldning for handlingen, bliver integrationen i verdenen ligeegyldig. Udledes miljø, personer og handling derimod af hinanden, forstærkes illusionen og får lov til at krybe helt ind under huden på deltagerne. Er forestillingen tilmed konsekvent, besjæles rollespillet af det 'eget liv', jeg plæderede for tidligere. Beskrivelse og handling kommer til at falde naturligt i de enkelte situationer, og der opstår en personligt tilegnet forståelse for temaer, omgivelser og bevæggrunde.

En måde at opnå dette mål på er ved at bruge lang tid på præsentationen af en historie. Når forfatteren nu har været månedsvis om at skrive scenariet, hvorfor skal spillederen så ikke have et par uger til at overveje og forberede det i, og spillerne en enkelt af slagsen til at sætte sig ind i deres roller og studere det relevante baggrundsmateriale? Uanset om dette er ladesiggørligt, må der i hvert fald ikke herske tvivl om, hvad der er umiddelbart muligt eller umuligt inden for fortællingens rammer, og hvilke omstændigheder og forhold, der gør sig gældende ved historiens udgangspunkt. Det kan ikke forlanges, at man fra start af kender sig selv og sine omgivelser ned til mindste detalje, men alle skal være disponerede for at komme til at lære disse ting at kende undervejs i forløbet. Under selve spillet er det også vigtigt at give tid til at

fordybe sig i følelser, tanker og ydre omstændigheder. Et scenarie tager sædvanligvis adskillige timer at gennemføre, hvilket netop giver plads til denne fordybelse. Gennem refleksion, subplots og småscener, der ikke er direkte forbundne med den overordnede handling, skaber man dybde i det fiktive univers og bruger indlevelsen konstruktivt. Fra blot at være en forudsætning for et vellykket rollespil bliver totalidentifikationen en måde at vise noget om fremmede verdener, folk og tanker på.

Det frie valg

Tilhørernes mulighed for selv at være med til at bestemme historiens forløb er rollespillets væsentligste bidrag til fortællekunsten. Sværd og Trolddom-bøgerne og de tidligste rollespil solgte sig selv med spørgsmålet: „Hvad gør du?“. Og selv om der er sket meget siden da, er det stadig lige så relevant som dengang. Friheden til at handle og ændre tingenes gang – og at gøre det, mens de foregår – er en væsentlig del af magien ved rollespil. Intet er fastlagt, før beslutningen er taget, og ingen kan føle sig sikre over for denne faktor. Spillere, spilleleder, scenarie – alle som én kan de overraskes og med ganske få ord kastes ud i komplet uventede situationer. Men valget er mere og andet end et spørgsmål om at dreje til venstre eller højre. Det er i lige så høj grad valget om, hvordan man vil spille sin rolle eller præsentere en bestemt scene. Det frie valg er med til at holde rollespillet kørende og sørge for, at ingen ved, hvordan historien vil ende, før det sidste ord er sagt. Heri ligger et uforudsigelighedens potentiale, som er værd at værne om, og det er dette potentiale, der gør rollespil til et 100% interaktivt medie.

Om at turde tro på valget

I et godt rollespil er ingen bange for valget. Ingen ser det som en svaghed eller fare, men som et dynamisk element, der er med til at skabe historien. Derfor er det også nødvendigt, at valget har en vis grad af gennemslagskraft, at det er væsentligt for spilprocessen og dens udfald. Optimalt set skal ethvert problem kunne bære enhver løsning, uden at historien løber ud i sandet. Den skal tværtom udvikle nyt liv i kraft af de valg, der bliver truffet – ja, måske endda være baseret på valgfrihed. Det tjener sjældent noget formål at prøve at dæmme op for en række valgmuligheder for at gøre et scenarie vandtæt. Ideen er jo netop, at scenariet ikke er vandtæt fra begyndelsen, men først bliver det under spillet, efterhånden som dets virkelighed træder i karakter.

Hvordan man gør valget frit uden at underminere historien er et tilbagevendende problem i rollespil. Jeg

har ikke nogen patentløsning på det, men kan blot konstatere, at løsningen ikke er at indskrænke friheden. Hvis historien eller personerne lægger op til, at der handles på bestemte måder i bestemte situationer, misser man ikke blot pointen med valget, men gør det samtidig til genstand for et passivt forsvar af noget på forhånd dikteret. Det frie valg bør i stedet ses som muligheden for at tage stilling til den nuværende situation på baggrund af det hidtidige forløb. Det er vigtigt at huske på, at hvis man blot har lagt de rigtige ledetråde ud og fået præsenteret scenariets ånd ordentligt, da vil valget ikke længere komme til at dreje sig om, hvorvidt scenariet kommer til at fungere eller ej, men blive et spørgsmål om nuanceforskelle. Når historien er spillet halvvejs til ende, har alle en tilstrækkelig stor bagage af oplevelser til at kunne bedømme udviklingen og konsekvensen af deres handlinger fornuftigt. I stedet for at gøre sig klog på scenarieteksten, inden den har fået liv, og stille alting sort/hvidt op, så ingen kan vælge 'forkert', er det bedste svar ofte at have tiltro til fortællingen og spillernes loyalitet over for den. Er den god nok, kan det frie valg umuligt blive et problem, men kun en kæmpe fordel. Stemningen under et rollespil er meget svær at forudse – især da man aldrig ved, hvilke tråde, der vil blive trukket i, og hvilke tangenter, der vil blive spillet på. Spillerne vil altid gøre, som det passer ind i lige netop dét magiske øjeblik, hvor valget skal træffes. Derfor vil de i en eller anden forstand altid vælge rigtigt. En historie opnår højst at skyde sig selv i foden ved at foregribe begivenhedernes gang eller manipulere frihedsberøvende med dem.

Improvisation og egenfortolkning

Set i lyset af, at det er noget, der skabes i øjeblikket, skrider rollespil på improvisation og på at blive fortolket af deltagerne. Der er oplagte muligheder for at digte videre på historien undervejs og sætte fokus på de aspekter, man finder mest spændende. Grundideen er, at alle bidrager med det, de nu engang har at bidrage med. Såvel scenarietekst som spilpersoner er i deres ufærdige form udforskede områder, der ligger øde hen og venter på at blive fortolket og iscenesat, så de kan få deres helt egen plet på landkortet. Rollespil tillader folk at tænke selv, kræver det rent faktisk. Det har en sjælden tillid til sine udøvere; det tror på intelligent spontanitet og lægger således sig selv i hænderne på de medvirkende. Uden dem – intet spil.

lysten til at fortælle med Om at være åben og skabe

Jeg har tidligere været inde på, at det kun er det absolut nødvendige, der bør dikteres. Præsentationen af historien og personerne er en af disse nødvendige

der, men er man ikke forsigtig, kommer man nemt til at overskride sit territorie. Den enkeltes begejstring for sine egne bidrag til historien risikerer at kvæle gnisten hos de andre. Rollespil er en social begivenhed, og dette skal respekteres, så hverken forfatter, spilleleder eller udvalgte spillere bliver for dominerende.

Her er åbenheden en meget vigtig faktor. Åbenheden skaber mulighed for improvisation og personlig fortolkning af historien. Er rollerne fx. stereotyper, der reagerer efter nøje fastlagte skemaer, reduceres de til tomme skaller, spillerne agerer i, men ikke lever. Gejsten kommer indefra, og derfor må udformningen af rollespillet nødvendigvis også ske indefra og ud. Frem for at kortlægge adfærdsmønstre og sceniske forløb må man nøjes med at antyde tendenserne i personlighederne og kun beskrive omdrejningspunkterne i handlingen. På den måde får man også den enkelte spilsituation til at stille sine egne krav til historien, så chancen for ikke at indfri folks forventninger bliver mindre. Groft sagt giver rollespilsmediet sine deltagere lov til selv at vælge, hvad de vil have ud af det. Som i afsnittet om det debatskabende element er en broget og flydende udlægning at foretrække frem for en fastlåst, der desuden nemt kommer til at virke meget konstrueret. Langt de fleste verdener består af et hav af gråtoner, og det er i disse, at personerne skal finde sig til rette. Er man for specifik i sine beskrivelser af ikke-firskårne ting som motivation, livsanskuelse og handlingsforløb, minimerer man fortolkningsmulighederne og omdanner rollespillet til et skuespil, der udelukkende opføres for opførelsens skyld (og i denne forbindelse er der ikke engang et publikum til at påskønne det!). Spillerne har ret til at vælge deres egne replikker og handlinger, ligesom forfatteren og spillelederen har ret til at tone op og ned for de sider af historien, de finder enten interessante eller irrelevante.

Fantasiudfoldelse

Kun litteraturen – og til en vis grad musikken – tillader som fortælletraditionen folk at bruge fantasien til at danne deres egne billeder af, hvad der foregår. Men rollespillet går skridtet videre og gør det muligt at bruge disse billeder aktivt. Deltagerne bruger deres egen opfattelse af handlingen til at bygge videre på historien og åbner op for en kreativ fantasiudfoldelse af de helt store. Det mentale rum, spillet foregår i, er helt og holdent prisgivet den enkeltes fantasi og forestillingsevne. Historien lever udelukkende i kraft af de indre billeder, som det står enhver frit for at fortolke og bruge. Kombinationen af de forskellige synsvinkler og deres varierende fokus gør rollespil til et meget bredt medie i den forstand, at opmærksomheden er fordelt på en række forskellige aspekter. Et scenarios forløb betragtes fra adskillige sider samti-

dig, og der spilles derfor på langt flere facetter end i andre medier. Den samlede ophobning af fantasi mæler et stort og detaljeret billede og giver mulighed for at udforske ethvert hjørne af det. For en gangs skyld er klicheen, at kun fantasien sætter grænser, sand.

Om at slippe fantasien løs

For at gøre fortolkningen af et rollespil så fri som mulig er det essentielt ikke at sætte fantasien i bås. Tvinger man for mange billedstrømme igennem på deltagerens indre tv-skærme, hæmmes den frie association, der er så vigtig som drivkraft for et scenarie. Ofte kan det være en skæv opfattelse af en situation eller en vildfaren tankerække, der giver den fornyede energi til at føre en fastkørt historie videre eller dreje en velfungerende i en uventet og spændende retning.

Det er ofte blevet sagt, at fantasiens forventninger altid bliver skuffede, når der sættes præcise ord på dens luftkasteller. Intet er mere sandt, når det gælder rollespil. Derfor er det altid godt at have i baghovedet, at man ikke skal forsøge at forme folks fantasi, men at udfordre den. Ved at antyde og præsentere elementer, der rækker ud over den almene fatteevne, skaber man en grobund for fantasien uden at sætte et loft for den. Hvor langt den enkelte går, skal netop være op til den enkelte – trangen til at forestille sig personer og situationer skal nok få vedkommende til selv at sætte de endelige billeder på dem. Og der er ingen grund til at være bange for, at man på den måde skaber forskellige forestillinger af en given ting i deltagerens hoveder. Det kan kun blive en fordel i viderefortolkningen af dem og dermed en force for historiens fortsatte udvikling. Selv på områder som de interne intriger og konflikter er det blot et ekstra kick selv at få lov til at foretage den endelige udformning af dem. De logiske eller ulogiske følgeslutninger, fantasien drager i løb af historien overgår langt, hvad en forfatter kan konstruere på forhånd. Vi har her at gøre med noget, der er alt for vildt til at blive tæmmet, og at gøre andet end at forsøge at dirigere det ville ikke blot være synd, men også utilfredstillende.

Totaloplevelse

Rollespil kan noget, som ingen *virtual reality*-maskine tilnærmelsesvist kan hamle op med: give sine udøvere en unik totaloplevelse. Vi arbejder med et medie, der omslutter folk og fanger dem i sit spind. Enhver bevægelse i fantasiens rum har uvisse konsekvenser, fordi rummet på én gang er individuelt og fælles. Selv om man har sin egen idé om, hvad der foregår, kan man pludselig blive skubbet i en helt ny retning og udsat for situationer, man aldrig havde drømt om kunne opstå. Og når rollespil er bedst, er det ikke blot

hjernen, der lever med, men også følelserne og kroppen. Pludselig opdager man, at de små nakkehår har rejst sig, eller at man er i fuld gang med opflammet at agitere for et synspunkt, man troede lå så fjernt fra ens egne som noget. Det er denne magt til at forvandle sine udøvere og rummet omkring dem, der gør rollespil både fantastisk og – som ofte er blevet diskuteret – farligt.

Om at sammenkæde oplevelse og historie

Som jeg nævnte inden gennemgangen af alle disse, rollespillets enestående forcer, eksisterer der et utal af scenarietyper og spilformer. Hovedsagen med disse er ikke at finde frem til hvilken, der er den bedste, men hvilken, der er mest velegnet til den historie, man gerne vil udleve. Cuet til dette må være ønsket om at give alle de implicerede den mest helstøbte oplevelse; og i den henseende er det omsonst at fremhæve nogen spilformer frem for andre. Rollespil er et særdeles fleksibelt medie og kan antage en næsten uendelig mængde skikkelser, hvoraf vi endnu kun har afdækket en brøkdel. Dette er noget, man først synes rigtigt at have hæftet sig ved de seneste to-tre år, hvor der er blevet eksperimenteret voldsomt med formen (at det samme ikke helt gælder for indholdet er en anden snak, som jeg med glæde vil tage en anden gang). Eksperimenterne har ført både godt og skidt med sig, men én ting har de i hvert fald bibragt mediet: troen på, at rollespillets variationsmuligheder er større end som så.

For mig at se er den væsentligste pointe, når man vælger scenarietype og spilform, at de to ting passer sammen. Flexibiliteten i udlevelsen af et rollespil giver rig mulighed for at matche form og indhold til hinanden; men det skal gøres med kløgt. En halvhjertet rekvisit i et live-scenarie, en konservativ lokale-opbygning i et scenarie med meget hemmelighedskræmmeri eller uventede fysiske øvelser i et ellers effektløst mentalrums-scenarie kan briste illusionen og forfladige oplevelsen. Det gælder om at være meget bevidst i sine kombinationer af form og indhold for ikke at få det hele til at falde på gulvet. Og skulle man være i en situation, hvor man ikke kan komme i tanke om nogen spilform, der kan yde ens fortælling retfærdighed, så ligger landet altid åbent for nye tiltag. Så længe man holder sig sit indhold og sine rammers begrænsninger for øje, burde det ikke kunne

gå galt. Og hvis det gør, så har man helt sikkert lært noget af det til næste gang.

Stof til eftertanke

Det var så dét. Et langt, men alligevel kort, oprids af nogle af rollespillets væsentligste forcer, som jeg ser dem. Der er meget at tage stilling til, og sikkert også meget at kommentere. Vi beskæftiger os med et meget ungt medie og har ikke århundredernes ballast i ryggen, men netop derfor er det vigtigt, at vi kommer ud af busken og prøver at definere os selv. Der er i hvert fald ikke andre, der gør det. Mit formål med denne artikel er at sætte andres tanker i gang og prøve at få folk til at forholde sig mindre kritisk til rollespilsmidiet. Med dét mener jeg, at vi bliver nødt til at turde tro på, at vi kan stå på egne ben og være noget, ingen andre medier kan. Det forekommer mig, at alt for mange scenarieforfattere ville være mere bevendte som litterater, manuskriptforfattere, instruktører e. l. Inden man kaster sig ud i at skrive et scenarie, bør man gøre det klart for sig selv, hvorfor man lige netop har valgt rollespilsmidiet til at udtrykke sin fortælling gennem. Man bør overveje, hvilke redskaber, der er at arbejde med i dette medie, og hvordan de bedst kan udnyttes til at gøre ens idé til et rollespilscenarie. På den måde kan man måske krybe uden om de filmmanuskripter og bogforlæg, der har det med at blive tørret af på rollespilsmidiet. Hvis vi skal have et ansigt udadtil – som det indimellem tyder på, at miljøet er parat til – nytter det ikke, at vi dækker os ind under alle mulige andre medier. Vi bliver nødt til at stille os op og sige: „Dét her kan vi – sgu!“ Jeg fornemmer en klar tendens til, at folk fokuserer på småfejl og ender med at modarbejde hinanden på nogle petitesse-områder, der umuligt kan have relevans, før vi ved, hvor vi står. Personligt står jeg ingen steder. Jeg sidder og skriver længere og længere og har efterhånden fået en fornemmelse, at jeg hellere må lade nogle andre komme til orde. Jeg har sagt mit for nu og har blot tilbage at håbe på, at det kan afføde en reaktion eller i det mindste tjene som inspiration.

Så indtil videre: Tak for opmærksomheden.