

Hareposten

Nr 32 - September 2007

Tema: Hvordan rollespil er brugt i hverdagen.

Hareposten prøver sig med et tema. Vi har fået nogle rollespillere til at skrive om hvordan de bruger deres rollespils erfaringer i deres hverdag.

Info om Knudepunkt side 10 og 15

Hareposten giver info om næste års Knudepunkt i Finland.

Uskyldighedens Melodi side 10

Vi har et slot. Har du det? Nej, vel? HA!

Hyggefox side 2

Eidolons flagskib Hyggecon ruller igen, endnu en gang foregår det på Østerskov Efterskole.

Eidolons nye hjemmeside side 7

Se det totalt for vilde screenshot fra den totalt for vilde nye hjemmeside!!! For vildt...



Hollycon i Eastwood

Jubii, Hyggecon er på Østerskov Efterskov igen, så gik du glip af det sidste år? Så har du chancen igen i år!



Reklame
(af Executive Producer
Mads Bovbjerg)

Så er det tid igen!

Op af stolene folkens, for nu er det snart tid til Hyggecon igen! Hold fast på hat, briller, pacemaker og paraply, for nu bliver det vildt... For 10. gang i træk! That's right, det er nu 10. gang vi skal spille rollespil, gå til workshops, høre foredrag, deltage i debatter, drikke øl og feste i hinandens behagelige sindelag. Hyggecon er efterhånden ved at være en lang, stolt og etableret tradition. Vi har denne gang valgt et Hollywood tema, til at danne rammer for herligheden, så der er lagt i skuffen til det helt store HyggeFox epos.

Ny Hyggemester haves - Gammel efterlyses.

Det starter dog i det dramatiske, da det er min pligt at berette, at vi, i kølvandet på Danni Runes mystiske forsvinden, har fået en ny hyg-

gemester, nemlig undertegnede. Det er jeg selvfølgelig både utrolig stolt og glad for, og håber at kunne gøre arbejdet bare halvt så godt, som mine episke forgænger. Beklageligvis er historien om Dannis abdicering en både dramatisk og trist historie; Han blev sidst set iført hawaii-skjorte, pink solbriller og en sæk fuld af katte, med direkte kurs mod et sigøjnermarked 20 km nordvest for Køge. Siden er han ikke blevet set, og en ny regering er blevet etableret. Hvis nogen har set Danni, må de meget gerne kontakte Fupkøbing Politi på telefonnr. 118-555-4. I mellemtiden er jeg fortrøstningsfuld for, at den nye arrangørgruppe vil gøre sit allerbedste for, at vi får en god Hyggecon 10.



Den røde løber rulles ud på Østerskov Efterskole.

Vi er i igen år stolte over at kunne præsentere Hyggecon på Østerskov Efterskole - Danmarks bedste rollespils efterskole - hvor den røde løber vil blive rullet ud fra d. 18. til den 21. oktober til endnu en omgang hygge. Vi har dog, på grundlag af sidste års evaluering, valgt at udvide vores lokalekapacitet, således at der er bedre plads til con'en, der måske var en smule sammenpresset sidste år. Vi har derfor lejet store dele af Handalsskolen (hvor festmidda-

gen blev holdt sidste år), for at få bedre plads, og det faktum at Østerskov nu er ved at være fuldt udbygget, vil også give både bedre plads og flere sovepladser på selve efterskolen, til vores kære deltagende stjerner.

Programmet på plads og hjemmesiden oppe.

Programmet er nu efterhånden helt på plads, og hjemmesiden er oppe, så der er ingen undskyldning for at gå ind og tilmelde sig. Bare kom i gang på <http://hyggecon.eidolon.dk>! Der er i år en bred vifte af interessante aktiviteter, der gerne skulle tilfredsstille alle. Der kan deltages i alt lige fra højpendende workshops, livescenarier, heftige debatter, til warhammer og andre brætspil. I baren kan der nydes kolde fadøl og drinks i andre stjerner og starlets tilstedeværelse, og på værelserne kan "skandalerne" udfolde sig (men pas nu på folkene fra Se & Hør!). Og så skal den glamourøse festmiddag lørdag ej forglemmes, hvor den røde løber for alvor foldes ud og de gigantiske HyggeFox projektører (12 watt!!!) tændes, for at danne rammer om fest, mad, vin, øl, dans, musik og selvfølgelig det årlige Onkel Award Show. Se meget mere på hjemmesiden!

Temaet, der aldrig skal blive glemt.

Vi har som sagt valgt et Hollywood tema i år, så vi håber selvfølgelig folk har en masse kreative idéer i tankerne, til hvordan de kan komme som deres favorit stjerne, starlet, skurk, helt, anti-helt eller teletubby. Få inspiration fra alt indenfor film, tv, video, serier eller gamle sort/hvid-ruller, og lad fantasien få frit spil. Der er mulighed for at møde

op i sit stiveste puds, især til den fashionable festmiddag, hvor vi håber folk vil hjælpe os med at give det gallaprag en ægte Hyggewood-fest skal have.

Tilmeld dig nu!

Fra arrangørernes side glæder vi os rigtig meget til at åbne dørene for dig til Hyggecon 10, og vi håber du (hvis du ikke har gjort det allerede) vil gå ind og tilmelde dig så hurtigt som muligt. Vi vil nemlig rigtig gerne se dig til Danmarks hyggeligste con nr. 10, og vi er sikre på at vi nok skal få det sjovt sammen. Der er noget for alle, så smut ind på hjemmesiden, kig programmet igennem, find de oplysninger du skal bruge... Og få dig så tilmeldt for pokker! Bruce Willis har tilmeldte sig allerede december sidste år, og Brad Pitt og Leonardo DiCaprio ringer til os hver dag med tilbud om naturaliebetalning for også at få lov at komme med, så vi mangler kun dig!

21st Century Eidolon & Hyggefox Studios præsenterer stolt: Hyggecon 10! Alle der er noget kommer. Gør du?

Fakta
Hvis du vil vide mere?
Så klik ind på:
www.hyggecon.eidolon.dk

Så er vi her igen...

Hva' f... Så forsvandt han sgu, ham redaktøren. Et halvt år uden Hareposten! Hvad er det nu for noget?



Leder (af Mads Høvsjø)

Ja, jeg må jo krybe til korset og tilstå: Jeg har fået et liv. Undskyld!

Jeg gik fra at være en fri studerende uden job og forpligtelser til at have to jobs og er flyttet sammen med min kæreste. Så er der lige pludselig ikke meget tid til rollespil og Hareposten. Men nok om mig (lige nu). Nu skal det handle om Hareposten. Ikke bare en hvilken som helst hare, men denne hare. Som du kan se på forsiden har vi forsøgt os med et tema denne gang. Hvad bruger folk rollespil til, når de ikke lige spiller? Det er et tema, som de fleste af os kender og det er da også lykkes os at få nogle til at skrive om det, og de har bestemt noget at sige om det emne.

Og så tilbage til mig. Nu er det vist på tide jeg får fortalt lidt om mig selv. Både til dem af jer der ikke kender mig og dem der tror de kender mig.

Jeg er 27 år og har spillet rollespil siden jeg var 15.

Jeg er udlært elektriker i 2001 og er nu et år fra at være færdig som elektronikingeniør. Jeg arbejder hos Nokia og hos Raunow. Mine "rollespilstjanser" for tiden er Hareposten, Eidolon, Fastaval otto'er og el, Hyggecon stand, et live og hvad der nu ellers dumper ind af døren.

Jeg er en såkaldt all-rounder inden for rollespil. Findes der nogen, der kunne finde på at kalde det rollespil, så spiller jeg det eller har spillet det (med nogle ganske få undtagelser). Bord, Live, figur- og brætspil, men ingen Pokemon. Pt. er jeg GM i en Star Wars kampagne og spiller med i en GURPS Spec Ops kampagne. Jeg har ingen planer om at skulle deltage i noget live for tiden, så har du en god ide til noget vi kan tage til, så smid mig en mail. Den er til at finde på bagsiden af dette blad eller på sidste side, hvis du læser online versionen.

Min rollespilshistorie starter som de flestes på min alder:

Jeg startede med HeroQuest omkring 92-93, sammen med nogle kammerater, vi gik efter et par år videre til at lege lidt med Drager og Dæmoner, som er et svensk rollespilssystem, der minder lidt om AD&D. Omkring 95-96 fandt jeg klubben i Herning, som på det tidspunkt hed HERO – Herning rolle- og brætspilklub, hvor jeg har spillet bordrollespil i mange år, hvor især Star Wars RPG har været på menuen. Med Herning som base, var vi en 3 stykker,

der rejste Jylland tyndt. Dette gjorde vi for at tage til rollespilskonner, hvor vi spillede bordrollespil og hyggede os. Jeg gik i en fin verden og spillede nogle ganske få conlives, da det pludselig skete at nogen lavede noget LIVE-rollespil i vores baghave. Nærmere betegnet i Aulum. Det hed Lyngholm og var en fantasy kampagne. Det var her, at jeg første gang mødte Eidolon og mange af de folk som stadigvæk er med i dag. Vi var en flok fra Herning, der tog af sted. Jeg selv var iklædt en pladerustning lavet af fire lampeskærme og et surfboard af et sværd. Jeg havde en god oplevelse og var med til alle Lyngholm-scenarierne. Fra da og indtil nu har jeg spillet Live et utal af steder, mens jeg stadigvæk tager til et par conner om året.

Ja ja, det kan da sikkert være meget godt, men hvad mener manden?

Jeg mener at:

- Fantasy sommerscenarier er en udklædningsdrukket med rollespil som tema.
- Københavner er nogle dovne hunde, som også skulle hjælpe med at rydde op efter f.eks. Fastaval og store sommerscenarier.
- Incrowd vampire er dumt
- Humaniorer er nogle spasersere, der skulle holde op med at snakke og begynde at lave noget.
- Folk, der tager til et scenarie for at drikke med vennerne, skulle blive derhjemme og drikke der. Det er også billigere og så slipper vi andre for dem.
- København starter når man kører ud af Roskilde!

- Københavner er nogle dovne hunde

Det var så nok galde for denne omgang.

Men jeg mener også:

-At grej til et scenarie ikke er hele scenariet, men at en god ramme og en god lokation er et godt grundlag for et godt scenarie.

-At både plot og roller er vigtige for et godt scenarie

-At folk skal tage deres mobiltelefon med, når de tager i Zonen.

Og så ikke mere om mig, nu skal vi have gang i Hareposten nummer 32...

Fakta

Sig hej til den nye Eddie:



og når der bliver anmeldt ser det sådan ud nu:



Rollespil og skuespil

Jannick gik i selvsving over Harepostens tema og her er hvad han fik ud af det.



Tema-artikel
(af Jannick Ravnøw)

Kombinationen burde vel være hamrende oplagt. Ligheder og fordele disciplinerne imellem er talrige, men alligevel ser jeg ikke mange med rødder i rollespillet, som går skuespillets vej. For mig selv var det nu nok også mest en tilfældighed. Som rollespiller gennem nu 18 år, følte jeg mig rimelig sikker på mine evner indenfor dette felt, da jeg for fire år siden blev spurgt om ikke jeg ville være med i mit daværende arbejdes firmarevy, men hele elementet omkring at stille sig op på en scene med andres underholdning for øje, havde jeg på intet tidspunkt skænket en tanke. Eftersom der her var tale om yderst trykke rammer og måske endda mest team building-agtig aktivitet i selskab med gode kolleger, sagde jeg dog ja. Revyen udviklede sig til at blive en kæmpe succes. Jeg havde selv en fantastisk oplevelse ud af at opda-

ge at mine mange års arbejde med rollespil, faktisk gav mig væsentlige fordele i denne sammenhæng, og bedre selvmarkedsføring findes nok næppe med al den ros der fulgte med pludselig at være kendt af alle virksomhedens 300 medarbejdere - og vel at mærke som mere end den IT-nørd de ellers kendte i faglig sammenhæng. Oplevelsen gav mig blod på tanden og jeg vidste at hvis det her var noget jeg ville udforske yderligere, så havde jeg brug for noget undervisning. Lighederne til rollespil er mange, men forskellene sandelig lige så mange. Jeg fandt noget aftenskoleundervisning og efterhånden som tiden gik, lærte jeg mere om dette fags særligheder og involverede mig i flere og flere små teater- og filmprojekter. For halvandet år siden erkendte jeg under en rejse til New York endeligt, at hvis jeg virkelig ville noget seriøst med faget, var jeg nødt til at gå efter den professionelle undervisning og satse fuldt ud på herpå. Jeg undersøgte mulighederne og fandt den private Meisner-metodebaserede skuespillerskole Ophelia i København. I maj måned 2006 gik jeg til optagelsesprøven og da jeg allerede få dage efter fik at vide at jeg rent faktisk var blevet optaget, fik jeg pludselig gevaldigt travlt med at hive telt-pælene op og træffe praktiske foranstaltninger omkring bolig, job og økonomi. Resten er, som man siger, historie og jeg føler mig nu, et år inde i min uddannelse, mere klar på at reflektere over faget. Min personlige udvikling og de endeløse overvejelser der følger med, er nok næppe fokus for denne artikels tema, så jeg skal prøve

at springe over processen og komme mere direkte til konklusionerne, som jeg ser dem i dag.

I "gamle dage" var jeg af den forestilling at de primære forskelle på rollespil og skuespil var 1 - tilstedeværelsen af et publikum og den optik og det retningsmæssige fokus som dermed kræves af ens udtryk og 2 - forskellen i den faste historie med replikker, manuskript og arrangement og den løst rammebaserede improvisationsfortælling. I dag ved jeg at det ikke er sandt. Den dygtige skuespiller agerer akkurat ens om der er publikum og kamera-linse eller om akten udføres i et kosteskab og manuskriptet og de scenetekniske faciliteter er kraftigt underordnet den organiske indlevelse der er en forudsætning for det gode skuespil. Som Sanford Meisner engang sagde det: "Godt skuespil er at agere troværdigt under opdigtede omstændigheder".

I de selv samme "gamle dage" blev jeg endvidere forledt til rent faktisk at tro på three-fold modellens karakteriserende opdeling mellem typerne "gamist", "dramatist" og "immersionist". I dag ved jeg at uden fyldestgørende fokus på og arbejde med alle tre dele samtidig, er resultatet også derefter.

Jeg vidste godt at det virkelig svære ved skuespillet er det at leve sin rolle. Være den og ikke blot spille. Og jeg vidste at det var netop dette element som er det primære i rollespil, hvormed jeg med denne baggrund kan glædes over at have en hvis fordel. Jeg var dog ikke klar over i hvor stort omfang dette rent faktisk viste sig at være sandt. Udviklingen som organiske menneske og frigørelsen

i krop, adfærd, stemme og rationalitet er et livsprojekt, jeg aldrig bliver færdig med. Rollespil er en langt mere mental disciplin end man skulle tro, hvor det i skuespillet ligefrem ofte er en ulempe at "være for klog", dvs. rationelt orienteret. I rollespillet er man dramatisk skabende og konstant medfortæller, hvilket kræver en langt større metabevisthed og -overblik samt en utrolig dramatisk sans for at nå frem til en historie der rent faktisk er værd at høre på...og, ikke mindst, være med i. Vil vi med rollespillet videre end legen og det D&D-agtigt strategispilselement, har vi alle sammen utrolig meget at lære endnu. Skuespillet, derimod, gavnes ganske vist også af den dramatiske bevidsthed, men ikke med nær samme vigtighed og det er ofte kun de gamle garvede stjerner i branchen, der har rutine og overskud til at fortælle samtidig med at rollen leves. Og hermed menes altså den samlede fortælling og ikke rollens egen, der naturligvis er helt centralt i alt skuespilsarbejde.

Rollespillet er for mig, på det sted hvor jeg befinder mig i mit liv lige nu, vist sig en fantastisk sandkasse at praktisere de ting jeg arbejder med til daglig på gulvet i skolen. Primært ved fordel af den dejlig megen tid man har til rådighed under et rollespilsscenario, hvor man i en teaterscene kun har et mindre antal minutter, som i øvrigt er pakket til randen med detaljer, skift og fokus. I rollespillet gives der luft og rum til virkelig at fordybe sig i karakteren og lade dens liv blive faktisk, oplevet og foranderligt. Helt konkret mærkede jeg fordel heraf da jeg for ganske få dage siden skulle spille en scene fra Arthur Millers "En sælgers død". Min partner og

jeg var ganske vist fint forbedret på replikker, arrangement og tekstfortolkningens beslutninger omkring karakter, omstændigheder og diegetisk virkelighed, men på vores nuværende niveau på skolen er alt dette kun forventet forarbejde før der overhovedet er noget at arbejde med på gulvet. Faderen Willy Loman som sansesubjekt havde vi endnu ikke gjort os klart, scenens aktivitet var helt fraværende, rummet var ikke etableret, dybden af vores relation var ikke tilstrækkeligt etableret og visse præcisionsmæssige detaljer kunne virkelig bruge en ekstra omgang hjemmearbejde, bare for lige at nævne de væsentligste ting vores lærer, Thomas Levin, fremhævede. Alt i alt et hofteskud med bind for øjnene. Men det som alligevel reddede vores præstation væsentlige roser, var det liv og den troværdighed vi fik præsteret. Jeg følte det undervejs i fremførelsen, akkurat som jeg har det

når jeg er godt i gang med et velfungerende rollespil. Det var nemt. Og det mærkedes fuldstændig som en rollespilsimprovisation. Jeg oplevede altså straks at jeg øjensynligt har lært betydelig mere end jeg havde forventet, på min tur til Sverige for at spille "En stilla middag med familien" kun få dage tidligere. Dette var en international afvikling af et scenarie der baserede sig meget direkte på dramatiske stykker af bl.a. Strindberg og Ibsen, samt Thomas Vinterbergs "Festen" og i øvrigt et afsnit af mummitrolldene. Scenariet gjorde stortladent brug af free form metoder, som vi kender dem fra bordrollespillet til bl.a. Fastaval, med indre monologer, aktivt coachende spilledere, en "meta hour" midt i spillet, mulighed for at spille scener fra fortiden eller fremtiden eller helt spille en scene om, hvis den i spillet ikke virkede efter hensigten, samt mange andre som jeg ikke vil gå i detaljer med her. Diver-

se workshops ledte op til scenariet, der, som det første jeg kender til, benyttede dramatiske værker som direkte oplæg til roller, handling, rammer og spilstyring (i hvert fald i dette omfang). Jeg spillede Osvold Alving i Henrik Ibsens "Gengangere" og det at hele rollespillets handling jo som sådan var bestemt og låst i stykkets tekst, var det mig en fryd at se hvor meget rollespilsmæssigt guf der var at hente i så velskrevne tekster. Scenariet kom ganske vist til at ligne teater ganske meget, men alle rollespillets særlige fordele og karakteristika var stadig præsente og på trods af de fortælle-mæssigt ret snævre rammer, var der stadig masser af rum til ud-, af- og forvikling. Flere af de scener jeg i scenariet endte med at udspille, kom til at passe så godt i stykkets ånd, at de vitterligt akkurat lige så godt kunne have været en del af Ibsens oprindelige oplæg. Jeg mærkede naturligvis min skuespillerbag-

grund langt mere tydeligt til et scenarie, der i så vidt omfang tog udgangspunktet i netop denne disciplin, men måden hvorpå jeg selv synes at jeg magtede at koble tekstens ånd og det medfølgende udtryk til rollespillets medie, blev jeg oprigtigt talt ganske positivt overrasket over. Jeg kan med klar stemmeføring sige at skuespillet har gjort mig til en bedre rollespiller og at rollespillet gør mig til en bedre skuespiller. Hvor fremtiden så måtte ske at pege hen får tiden vise, men processen finder jeg under alle omstændigheder umådeligt spændende, lærerig og berigende. Og så er der jo ikke andet for end at knokle på og håbe på at det faktiske arbejde med faget så også viser sig, når jeg er færdig på skolen om et par år. Så er du tilfældigvis hjemmedreng med Lars von Trier eller Peter Aalbæk, så husk lige på din gamle rollespillerfrænde og send ham fluks mit telefonnummer ;-)

Rollespil i undervisningen

**Denne artikel er et sammen-
drag af en eksamensopgave
indenfor fagene pædagogik
og almen didaktik, afleveret
på Århus Lærerseminarium i
sommers, af undertegnede.
Artiklen er kraftigt forkortet
(oprindeligt 20 sider), og til-
passet Hareposten.
Hvis man har lyst til en mere
teoretisk indgang, kan man
kontakte undertegnede på:
andreas<DOT>rahn<DOT>
skovse<AT>skolekom<DOT>
>dk, og få tilsendt opgave
eller litteraturliste.**



hvor undervisningen foregår via rollespil. De fleste af os, rollespillere som vi er, sidder vel sagtens også og tænker "øj, hvor lyder det fedt".

Som kommende folkeskolelærer tænker jeg præcis de tanker, men mit fokus er på den anden, spændende side af katederet, på hvordan jeg

som lærer ville agere i en undervisning baseret på rollespil, på hvilke muligheder og udfordringer dette byder på, og på om det overhovedet kan lade sig gøre i den danske folkeskole anno 2007.

Mit undervisningssyn tilskriver sig den pædagogiske retning, der kaldes konstruktivismen. Kort fortalt er hovedpointen, at jeg som lærer ikke kan kontrollere, hvilket udbytte eleven får af min undervisning, og min personlige krølle på teorien er endvidere, at al undervisning aldrig kan blive andet end et tilbud; hvis eleven ikke vil lære, kan jeg være nok så hamrende dygtig til mit fag, det hjælper ingenting.

I 3.-4. klasse er dette ikke noget problem: eleverne har en naturlig lærelyst, og er endvidere stadigvæk imponerede af autoriteter. Men ungerne skal ikke blive særligt meget ældre, før begge dele begynder at falde fra, og så kan undervisning blive op af bakke. Som rollespiller, og med inspiration fra Østerskov, skulle man jo tro løsningen lå lige til højrebænet; rollespil. Det er sjovt, og så er motivationen og engagementet jo sikret.

Og dog, for hvis det var så nemt, var det dels gjort for længe siden, og ville dels ikke være en særlig god eksamensopgave at skrive. Der melder sig en række udfor-

Tema-artikel af Andreas Rahn Skovse

De fleste har vel hørt om Østerskov Efterskole, drevet af rollespillere, for rollespil,



dringer ved at anvende rollespil i undervisningen:

Den første er den letteste: Er det nu virkelig så fedt, som vi siger det er? På Østerskov har de den fordel, at deres elever frivilligt opsøger dem, netop grundet rollespillet. Som lærer i en almindelig undervisning er den en luksus, som jeg ikke har.

Den næste er også ganske elementær i skolesammenhæng: kan man lære noget af det? Jeg er som lærer underlagt nogle krav om hvad mine elever skal lære, og udfordringen består i at pakke dette lovpligtige indhold ind i en rollespilsindpakning.

Det næste spørgsmål kræver lidt pædagogisk teori for at forstå. Den danske folkeskole skal nemlig ikke kun uddanne elever, den skal også forberede dem til et liv i et samfund med folkestyre og demokrati. Førende pædagogiske teoretikere taler ligefrem om skolen som garant for demokratiet, og at få denne opdragelse til virke i et demokratisk samfund, er skolens fornemste opgave, mens det der med at læse, skrive, regne osv. kommer på en flot andenplads. Spørgsmålet er da, om rollespil kan være opdragende indenfor demokrati. Disse er de store pædagogiske spørgsmål, der rejses af at bruge rollespil i undervisningen. Derudover kommer en række didaktiske spørgsmål, men dem vil jeg forbigå i tavshed. Ikke fordi de ikke er væsentlige, men didaktikken omhandler den praktiske udførsel, og bliver derfor først interessant, hvis teorien holder. For at løse de pædagogiske spørgsmål, opstiller jeg tre kriterier for undervisning med rollespil. Grundpræmissen for dem alle er, at rollespil er en fortælling. Før jeg

kan undervise med rollespil, skal jeg altså vælge hvilken fortælling jeg vil føre eleverne igennem, og hvilken rolle den enkelte elev skal spille i fortællingen. De krav, jeg stiller til den gode fortælling i denne skolesammenhæng, er:

• Fortællingen skal være genkendelig og spændende:

Eleverne skal opfatte historien som spændende. Et Bækgaardsk kærlighedsdrama vil ikke vække lykke i en 5. klasse, og en historie sat på Harry Potters Hogwarts vil de store i 9. finde for barnlig. Samtidig nytter det ikke noget, at eleverne ikke forstår hvordan de skal agere indenfor historiens rammer. Dette forsøger at opfylde kravet om motivation.

• Fortællingen skal være lærerig:

Det er her undervisningen kommer ind. I løbet af fortællingen skal eleven enten få brug for ny viden, der derfor skal tilegnes, eller opdage hvordan allerede tilegnet eller præsenteret viden kan bruges.

• Fortællingen skal have almengyldig karakter:

Det er her, den store fine demokratiske tanke kommer på banen. Hvis de ovenfor stændte kriterier skal opfyldes i ethvert undervisningsforløb, er dette kriterium lidt mere flydende. Men ideelt skal den historie, vi fortæller, på en eller anden måde gøre eleverne klogere på samfundet, og altså forberede dem på at virke som deltagende borgere i et demokrati.

Lad mig komme med et par eksempler:

I fysik/kemi i 9. klasse kørte jeg et forløb om astronomi gennem tiderne. Her opdelte jeg eleverne i 4 grupper, der skulle sætte sig ind i hhv. det mytologiske egyptiske verdensbillede, det mytologiske nordiske, det katolsk-middelalderlige geocentriske (altså hvor Solen drejer rundt om Jorden), og det moderne heliocentriske, hvor jorden drejer om solen. Målet var, at eleverne som repræsentanter for de fire forskellige verdensbilleder skulle mødes og debattere, ud fra deres respektive formåen, i rollen. Det var altså i orden for den katolske præst at svare: Guds veje er uransaglige, mens dette ikke ville virke for den moderne videnskabsmand. Formålet med undervisningen var dels, via konkurrence- og legeelementet, at give eleverne en grund til overhovedet at gide at interessere sig for et verdenssyn, som de vidste var forkert, dels at gøre dem opmærksomme på udviklingen i verdenssyn, og endelig, og her kommer det demokratiske på banen, at give dem et eksempel på forskellen mellem videnskabelig og religiøs argumentation.

Et andet eksempel, som jeg ikke har udført i praksis, ville være at benytte flg. baggrundshistorie: I er nu politikere, der, op til en debat, skal forholde jer til samfundets energiforsyning. Skal vi have atomkraftværker, måske fordi vi vil have egne atomvåben, skal vi bygge flere vindmøller, skal vi satse på olie og kul, eller er en blanding mulig.

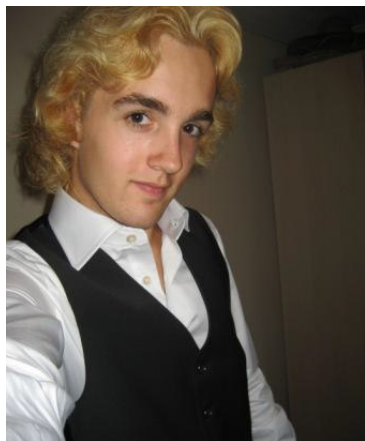
Med udgangspunkt i individuelt skrevne roller skal eleverne nu sætte sig ind i fordele og ulemper ved de forskellige modeller, og derefter debattere.

I mit andet eksempel får jeg nævnt en pointe, der i virkeligheden hører til i didaktikken og psykologien, men som er så væsentlig, at den fortjener at blive fremhævet: nemlig rollen. Det, at eleverne har individuelle roller, tjener to formål: Dels, at hver enkelt elev er vigtig, og man derved forhåbentlig undgår den klassiske fælde ved gruppearbejde, nemlig at to-tre af de dorske drenge sidder og fæder den, mens gruppens flittige pige løser den stillede opgave. Men det andet formål med rollen er mindst lige så vigtigt: Rollen kan virke som et skjold mod at begå fejl. Hvis man i debatten nævnt ovenfor siger noget himmelråbende dumt og åbenlyst usandt om atomkraftværker, behøver man ikke blive personligt udstillet. Læreren kan vælge at fokusere på, at rollen har begået en fejl, frem for at eleven har. Selv om der i langt de fleste tilfælde er overensstemmelse imellem elevens og rollens viden, kan fokuset på rollen, frem for personen i rollen, være en stor lettelse for mange elever, særligt i den alder, hvor ens personlige fremtræden og status i klassen kan være ret vigtig.

Der er med ovenstående kun ridset i overfladen. Der kunne skrives langt mere om typerne af fortællinger, om kravene til den undervisningsmæssigt gode rolle, om hvad man forventer af en deltager i et rollespil med fokus på læring frem for godt spil, om hvordan man opdrager sine elever til at spille rollespil, og meget mere. Men da dette ikke skal blive en ny eksamensopgave, men snarere en kort præsentation af emnet, vil jeg stoppe her. Hvis der er interesse for det, kan jeg vende frygteligt tilbage i et senere nummer.

Fordomme og Bullshit

Søren har kigget lidt på forskellen og lighederne mellem os, rollespillere og de andre, middelaldermarkedet.



Artikel af Søren Sommer Hansen

Nu er sommerferien ovre og dermed også hovedparten af årets middelaldermarkeder. Imens en del rollespillere for nyligt har suppleret velourkostumerne med et par hoser og et stål våben, har jeg i midlertidig været middelalderaktør lige så længe som jeg har rendt rundt og råbt iskrystaller, og i specielt de seneste år har jeg måtte lægge øre til fordomme på tværs af miljøerne. Det sjove ved disse fordomme er at de er sande.

Det, der dog ikke er sandt, er en stor forskel på de to koncepter. Ja, middelalder er historisk formidling og rollespiller total-teater, men der holder forskellen også op.

Vi snakker om to miljøer, der begge har form af en slags festival-kultur og tilhørende mentalitet som udoverne kan identificere sig med. Det er sandt at middelalderfolk ikke er så gode til det der innovation og at rolle-

spillere generelt har en elendig kostume-standard, men grunden til at middelalderfolkene ikke er innovative er, at der ikke er meget at ændre på. Hvad angår rollespillernes manglende kostume-standard, har det ikke noget at gøre med rollespilmentaliteten, men derimod enkle individers useriøse tilgang til deres hobby. Tag som eksempel Einherjerne, der længe har omfavnet middelalderlige kostumer og samtidig haft en skeptisk og fornuftig tilgang til tossede elementer som sortelvere, flyvende madvarer og dommedagsplot – og så sammenlign med den idealistiske hippie-teenager, der ikke kan spille rollespil medmindre han skal redde verden fra lørdagsdæmonen og kan synge gøglerheksen i nervøst velour med sine langhårede venner.

Egentlig ville jeg gerne have peget på sjællænderne, men som man ikke kan tilegne idioterne til hverken middelalderfolkene eller rollespillerne, kan man heller ikke dele landsdelene op. Hvis man har blot en smule klarsyn vil man lægge mærke til at der ovre i staden, som i Århus, er et lille elitært miljø. Et miljø hvor

nepotisme eller elitær tænkegang ikke er afgørende for om du er inde overhovedet, men blot om du besidder lidt sund fornuft.

Sandheden er, at rollespilmiljøet bestemt er lige så konformt og trivielt som nogle beskylder middelaldermiljøet for. Dette skal dog ikke ses som et angreb på nogle af miljøerne, efter min mening er nyskabelse nemlig noget opreklameret fis, og i bund og grund et ord, der er misbrugt for at nogle kan retfærdiggøre en arrogant kunstner-holdning overfor sig selv og andre. Disse, oftest unge, hatte er i virkeligheden det største problem for vores miljø, da de, modsat de modne spillere, ikke har antaget den sunde pragmatiske holdning, der kommer med erfaring, og insisterer på at forpeste såvel vores scenarier som socialsfære med deres selvproklamerende bullshit... og selvfølgelig beskriver jeg det så konkret fordi jeg selv har været den irriterende nar.

Som afsluttende pointe kan jeg afsløre, at jeg før sommerferien havde planer om at skrive en artikel om fordomme i rollespils- og middelaldermiljøet, men efter over en måneds ferie, bl.a. på Bornholms middelalder-

marked, indså jeg at det ikke havde tilstrækkelig relevans at opridse hvad I, kære læsere, allerede ved. For hvad jeg oplevede på det marked, var at blive hånet på baggrund af mit arbejde som gøgler, og endda af en flok pre-pubertære rollespilsknægte. Efter en del polemik endte det dog med jeg blot ignorerede dem, da jeg opdagede jeg alligevel kendte de fleste af deres overordnede.

Ideen med titlen er, at der altid vil være fordomme, og der vil altid være bullshit. De to fænomener har det med at befinde sig bedst hos den samme slags personer. Det er ikke fordi jeg mener nyskabelse ikke har sin plads, men når en eller anden smartass kommer hen til dig og snakker om det nye eksperimenterende projekt han vil lave, så mind ham på det gode gamle ordsprog om at handling er holdning.

Egentlige tror jeg ikke nogle af I læsere ikke allerede er enige med mig, men jeg tillader mig dog alligevel at pointere at rollespil kun er en hobby, og at der er langt vigtigere ting man kan bagtale andre med end hvordan de dummede sig til et givent rollespil ude i en skov.



Foto: Bornholm Middelaldercenter

Nææ, se! De har jo heste til det der middelaldermarked. Det glemte Søren vist at nævne i hans artikel.



Sy dit eget "lille klokketelt"

Guiden
af Maria Heel

Hvis der er spørgsmål eller du har problemer med dette telt, så er du velkommen til at skrive mig en mail med titlen "Lille klokke telt". Skriv til maria.heel@gmail.com

Lille "klokke" telt

Det er meget nemt at lave et lille klokketelt.

Teltet består af 12 kiler (trekanter) med mål som på billedet herunder.

De skal syes sammen.

Du behøver kun at lave 1 cm sømrum hele vejen rundt.

Toppen skal altså ikke være spids, men være kantet når den er klippet ud.

Husk ikke at sy alle siderne sammen hele vejen rundt, i stedet for den sidste syning, skal der være en åbning ind i teltet. Inden kilerne sys sammen, klipper man 2 stykker, der har samme længde, som den skrå side af kilen. I den ene af disse stykker, skal der sys 2 knaphuller ved siden af hinanden i bredden, og så hele vejned i en passende afstand (ca. 10 – 15 cm alt efter hvordan det passer med stykkerne). Sørg for at tegne dem først, så du kan se om det passer, derefter laver du knaphullerne inden du syr stykket på kilen. Husk at zigzagge kanterne, med tætte sting. Det andet stykke, zigzagges man hele vejen rundt først.

Derefter finder man noget bånd eller gjord, som man vil bruge til at lukke teltet med. Nu tager du det stykke med knaphullerne i, og lægger ved siden af det hele stykke. På det hele stykke markerer du nu, hvor knaphullerne sidder, sådan at låsemekanismerne kommer til at sidde overfor hinanden. Nu tager man så sit bånd, og klipper af i længder af 50 cm. Man sørger for at markere midten af båndet med en kridtstreg (midten på den lange led... altså ved 25 cm). Disse bånd folder man nu, med markeringen udad og sætter fast mellem det hele stykke stof og kilen med nåle. Derefter syr du det sammen. Nu skulle du gerne have lavet en åbning, som du kan lukke både udefra og indefra, og som gerne skulle gøre åbningen vandtæt.

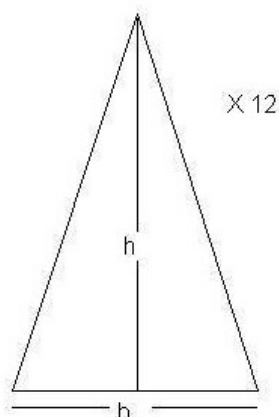
Nu skal du så til at sy kilerne sammen til et telt.

I bunden af teltet skal du huske at lave plads til pløkkerne. Det gøres f.eks. ved at tage noget bånd og klippe af i stykker af 40 cm. Disse sys på ved at tage enderne af båndet og lægge oven på hinanden og sy på ved sammensyningerne af kilerne. Ved åbningen i toppen, skal man lave et ombuk indad, hvor der sættes en snor i. Denne snor bruges til at trække åbningen sammen om den midterpæl, som man vil bruge til teltet. Den kan være næsten hvilken som helst bredde, du vil have. Men jeg vil mene at en pæl på mellem 5 og 10 cm i diameter kan bruges. Højden på denne pæl skal være ca. 210 cm.

Du skal også huske pløkker. Dem kan du nemt lave ved at tage nogle firkantede stykker træ, som du høvler smallere og spids i den ene ende. I den anden ende skal du lave et indhak. Det kan gøres ved at snitte lidt i træet. Det er for at rebet og båndet i bunden af teltet ikke glider af.

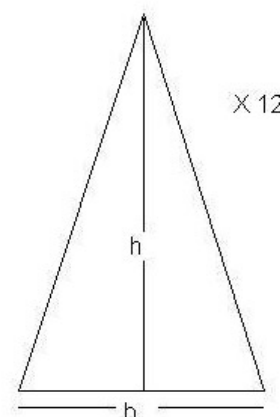
Nu mangler du bare at sørge for reb til barduner og så er dit telt færdigt. For at lukke teltet sætter man båndet i åbningen ind i hver sit knaphul og binder en sløjfe. Nu er teltet godt lukket fra indersiden.

Lille Bell Telt 2



h = højden = 270 cm
b = bredden = 80 cm

Lille Bell Telt



h = højden = 270 cm
b = bredden = 89 cm

eller

Til højre er der et billed af Daniel Friis' færdige telt:

Man kan vælge at lave kilerne mindre, og derved få et mindre telt, i omkreds og højde. Der skal bruges mindre stof, men man kan stadig sove 2 mennesker derinde.

For at se flere billeder af dette telt, så kig på: http://home23.inet.tele.dk/heel/telt/daniel_klokketelt.pdf

Med sådan et telt er du jo klar til at tage tilbage til granlund.



Ny Hjemmeside

Hvis alt er gået vel har Eidolon i dag fået en ny hjemmeside.

færdig først.

Hvorfor skulle vi have en ny side?

Jo, hovedårsagen til den nye side at at den gamle var alt for svær at redigere, det krævede mere end bare et basic kendskab til web-program-

mering. Dette skulle gerne være løst med den nye side, hvor det skulle være mulig for en uden den store datalogi eksamen at redigere og oprette ting og sager på siden. Om det virker ved jeg ikke, da jeg kun lige har kigge på testside uden at prøve den af.

Færdig med at læse Haren første gang?

Så mød os andre inde på forum!

Vi snakkes ved.

Vi er i Eidolon ekstremt stolte af vores gamle hjemmeside, der i 1998 blev anmeldt i Computerworld til 4 ud af 5 stjerner og sandelig var state-of-the-art for webteknologi i rollespilsmiljøet! Desværre har tiden ikke stået stille siden da og vi må modvilligt erkende behovet for at skrue den teknologiske kalender et årti frem. Dette gøres med et brag og vores islandske webekspert udtaler: "Málið er í rannsókn".

Hvad dette betyder og meget kan du selv finde ud af ved at dumpe ind på www.eidolon.dk og tjেকে siden ud. Men læs nu lige bladet



Screenshot af den nye Eidolon hjemmeside



Tag til Knudepunkt

Du skal da med til Finland, ska du ik'?



Opfordring
(af Morten Lahrmann)

For det er i Finland, der er Knudepunkt, eller Solmu-kohta som de kalder det derover i de tusind søers land, i 2008.

For dem, som endnu ikke ved hvad Knudepunkt er, vil jeg her kort prøve at ridse op, hvad det er for en størrelse: Knudepunkt er en årligt tilbagevendende rollespilkongres, som skiftevis er placeret i Danmark, Finland, Norge og Sverige (i den rækkefølge). Kongressen har eksisteret siden 1997, hvor det blev startet op i Norge. I år, 2007, var kongressen i Danmark, hvor de danske arrangører leverede en absolut fantastisk kongres med eget konferencenter, egen øl og meget meget mere. Dertil kom et rekordstort antal udenlandske gæster, fra så forskellige lande som; Tyskland, Frankrig, Israel, USA, Tyskland mm.

Det betyder så også, at der nu er fire år til det er vores tur til at lave noget igen, og næste gang går turen altså til Finland. I den forbindelse vil jeg prøve at løfte sløret lidt

for, hvorfor man egentlig skal kaste sig ud i noget så vanvittigt som at rejse til Finland for at dyrke sin hobby?

Knudepunkt er i dag den eneste rigtig internationale konference med fokus på rollespil i verden. På kongressen kommer en lang række forskellige deltagere med vidt forskellige indgangsvinkler til rollespil. Disse spænder lige fra forskere, som beskæftiger sig med rollespil på universitetsniveau, til arrangører, som ønsker at udveksle erfaringer med arrangører fra andre lande (i den forbindelse vil jeg lige nævne, at vi har det rigtigt godt her i Danmark, sammenlignet med f.eks. Israel, hvor de er nød til at have bevæbnede vagter til deres scenarier for beskyttelse) og til spillere, som ønsker at opleve spil-kulturer fra andre lande. Fælles for alle disse deltagere er, at de allesammen har et ønske om, at opleve andre rollespilkulturer og blive inspireret af hvordan man griber rollespil an i andre lande.

Især i forbindelse med forskellene mellem de forskellige spil-kulturer, er der mange spændende erfaringer at hente. F.eks. er juniorrollespil på det niveau vi kender det her i Danmark, stort set uhejrt i de andre nordiske lande. Tilgængæld har de en overflod af kvindelige spillere, så mange af deres scenarier udvikler sig til store følelsesdramaer (jf. en fuld finne, vis navn skal forblive unævnt).

På selve kongressen bruger man typisk tiden på en kombination af foredrag, debatter, nogle gange scenarier og

så selvfølgelig fest og socialt samvær. Hvad man får ud af Knudepunkt afhænger meget af, hvad man selv gør det til; for nogen er det en fire-dags duktur, for andre er det en kulminationen på lang tids arbejde og forberedelse i forbindelse med et oplæg eller en ide, og så igen, for nogen af os er det simpelthen en kilde til inspiration og et socialt forum, hvor vi ser vores udenlandske rollespilsvener.

Således oplever man, som deltager på Knudepunkt, et sandt væld af nye perspektiver på og indgangsvinkler til rollespillet. Og netop dette er hele grunden til at tage afsted; at opdage, at vores allesammens hobby ikke bare dyrkes i så mange lande verden over, men også, at mange af disse mennesker mener deres hobby så seriøst, at de er parat til (lige som én selv) at rejse så langt for at samles én gang om året i vores egen nordiske baghave. Denne oplevelse er intet mindre end fantastisk, og har i hvert fald for undertegnede været med til at sætte den måde jeg selv dyrker min hobby på i perspektiv.

For at summere det hele op: Hvorfor skal du med til Finland? Du skal opleve, at der er rollespil udenfor Danmarks grænser, og at der er andre mennesker i andre lande, som gør sig de samme tanker om rollespil, som du gør. Du skal finde ud af, at der er kollektive erfaringer ang. rollespil, som er oparbejdet over de sidste 10 år, og som er til rådighed, hvis man bare ved hvor man skal spørge.

Det skal du, fordi du skal inspireres!

UM

Thais var med til uskyldigheds melodi, et scenarie fra vores egne. Her har han smidt et par ord om den oplevelse



Ånmeldelse
(af Thais Mank)

Lad os slå en ting fast med det samme: Ja, det styrer at være spiller til et scenarie, hvor alle folk har samme spillestil. Ja, det styrer at være spiller til et scenarie, hvor spillerne skulle ansøge om at komme med til scenariet og forklare hvorfor netop de skulle være med. Netop det første, at alle spillerne havde samme stil, hvor de ikke aktivt gjorde noget for at sætte plots i spil, men blot levede sig ind i deres karakter og agerede derefter, gav mig en anderledes oplevelse end nogen som helst andet i liverollespil. Ikke nødvendigvis bedre, men anderledes. Alle spillerne til Uskyldighedens Melodi spillede personer med tilknytning til eller medlemmer af Jesuiterordenens danske afdeling. Disse fyre forskellige mennesker var alle sammen på konference på GI. Vrå slot i Nordjylland med det formål at udvælge en delegation til konferencen i Vatikanet, der skulle vælge den næste over-

ordnede leder for jesuitternes orden på verdensplan. Vi ankom via en bus fra Århus til slottet, der på det tidspunkt var fuldstændig dækket under et tykt lag sne. Da vi er blevet indkvarteret ligger der på hvert værelse et program for weekenden. Der er stort set ikke anført andet end nogen taler i begyndelsen, de forskellige måltider og udvælgelsen af hvem der skulle i delegationen. Resten var beregnet til at folk kunne daske omkring, snakke med og være sociale med hinanden. Det jeg bedst husker fra Uskyldighedens Melodi var, at det var nemmere at huske navnene på folk. Jeg lærte hurtigt navnene på de andre og det var tydeligt at det også gjorde de andre spillere også. Man kunne snart identificere hvem som helst overfor en anden: "Ja, det er hende fra kvindegruppen, hende med det mørke hår." Netop som hvis vi havde været jesuitter på en konference i forbindelse med ordenen. Og netop det, at det til tider føltes som om vi rent faktisk var jesuitter og at jeg til tider glemte hvor jeg var, glemte mig selv, bør ses som scenariets store triumf. Dette skete dog også kun igennem spillerne (som tidligere sagt, udvælgelsen var en god ide). De fleste spillere havde gjort deres forarbejde og gjort det grundigt. Og det at nogen af dem havde ændret på deres udseende gav også indlevelsen endnu mere. Folk reagerede på meget små detaljer, f.eks. blot det at man havde en anden type rosenkrans. Det at snakke med folk til Uskyldighedens Melodi føltes næsten som normal omgang med folk. Man kunne holde kæft og nyde hinandens selskab. Næsten er dog kodeordet her. For der var smuttere ind imellem. Jeg lavede selv fejl et par gange,



Foto: Ditte Pedersen

Folk, der sidder på deres slot og nyder livet til UM.

kom til at præsenterer mig med mit rigtige navn, sagde noget som ikke passede til min karakter.

Udgangspunktet for Uskyldighedens Melodi var at hæve niveauet for folks rollespil en kraftig tand opad. Og den ros skal Bjørn og Ulf (arrangørerne) sandelig også have, de gjorde noget for det. Man fik en fed indbydelse med ens karakter. Min egen karakter var interessant og ganske fint skrevet. Og man gjorde noget til Uskyldighedens Melodi, som jeg har dybt respekt for: Man ringede rundt til alle spillerne og snakkede med dem om deres karakter. Gennemgik karakterens forskellige aspekter. Det gav personligt mig enormt meget til min egen forståelse af min karakter og jeg kan let forestille mig hvor besværligt det har været.

Jeg har tre kritikpunkter til Uskyldighedens Melodi. Det ene er manglen på en forudgående workshop. Der kun-

ne arrangørerne have forklaret deres tilgang til rollespillet og spillerne kunne have mødtes med hinanden og få snakket relationer igennem. Det andet er fejl i rollerne og deres relationer, der ikke stemte indbyrdes. Det tredje er arrangørindblanding. Der fandt nogen plots sted af forskellige slags, sat i spil af arrangørerne. Det følte jeg ikke var i overensstemmelse med deres udgangspunkt om minimalistisk rollespil. Ironisk nok blev der sagt noget meget passende på et tidspunkt i spillet: "Man kan trække æslet til truget, men man kan jo ikke tvinge det til at drikke." Som jeg ser det var det arrangørernes rolle at trække os så tæt på truget, som muligt. Så kunne vi selv drikke så meget og så godt som vi så passende. Man var tæt på at give spillerne de perfekte værktøjer, men der var nogen få ridser i lakken, som beskrevet. Det har derfor været lidt svært for mig at give scenariet en karakter. Jeg småkadede mig egentlig mig

lidt fra tid til anden, fordi der ikke skete noget. Men det var netop pointen at der ikke skulle ske noget, det skulle føltes som om vi var jesuitter på konference. Man kom tæt på, men besvimeede vist lige akkurat på målstregen. Jeg vil derfor give Uskyldighedens Melodi fem ud af seks Eddier. Derudover vil jeg tilføje at jeg glæder mig til B&U Afdelingen går igang med deres næste scenarie, for lærer de af deres fejl fra Uskyldighedens Melodi, kan deres næste produkt kun blive et hit!





Filosofiens nye laboratorium

Filosoffer kan bruge rollespil til mange mærkelige ting. Men hvad – og kan vi bruge dem til noget?



Temag-artikel
af Elias Helfer

Da jeg, for halvandet år siden, skulle skrive grundfagsprojekt på filosofi, var jeg ikke i tvivl om emnet: filosofi og rollespil. Og jeg fandt hurtigt ud af, at rollespillet er en ren guldgrube for den filosof, der gider grave efter det. På mange måder er rollespillet som skabt til at være laboratorium for filosofiske betragtninger. Her vil jeg gerne prøve at forklare to steder, hvor rollespillet kan tjene som et filosofiens prøve-sprængningsterræn. Til sidst vil jeg, for at det ikke skal blive for ensidigt, prøve at udpege nogle steder, hvor rollespilleren med fordel kan tage sig filosofien til hjælp. Spørg ikke hvad du kan gøre for filosofien...

Rollespillets gyldne øjeblikke

Hvem af os kan ikke komme i tanke om sådan en situation: under et scenarie er man ble-

vet vred, glad, ked af det, måske endda forelsket, for bagefter at blive i tvivl: var det mig – eller min rolle? Måske er omstændighederne sådan, at man ikke normalt ville reagere så stærkt; og alligevel mærker man blodet bruse i sine årer. I disse øjeblikke spiller man ingen rolle – man er rollen, alt off-game glemt.

For rollespilleren er disse situationer et kick. De er perler blandt blik, bras og billige erstatninger – det rush, mange spiller efter. Det er, hvad immersion handler om – men også en velspillet intrigue, et godt drama eller endda kampen om at vinde kan give dem.

For filosoffer (og sikkert også psykologer) er disse situationer interessante – og dybt forvirrende. De rører nemlig ved vores forestillinger om en af filosofiens hellige graler: selvet.

Selvet er en mystisk størrelse – en mystik der ikke bliver mindre af, at vi ikke altid taler om det samme, når vi taler om selvet. For vi bruger også ord som identitet, personlighed, bevidsthed, sind og sjæl – alle begreber der lapper over hvad vi forstår ved "selv".

Skal man definere selvet kort, kan man sige, at det er det "egentlige" i os. Det, der "er" os. Stadig mystificeret? Join the club!

Traditionelt har man hævdet, at selvet er noget uforanderligt, fast. Vi kan ændre personlighed, men vores selv er det samme. Frenologien gik så vidt som til at hævde, at et menneskes selv kan af-

læses på dets kranium – man-ge blev stemplet som forbrydere på grund af en uheldig pande. Terry Pratchett fører dette til sin logiske konsekvens: hvis frenologi virker, må man kunne ændre sit selv ved at ændre formen på sit kranie – med hammer og mejsel.

Men denne opfattelse er under angreb. Nogle mener, vores selv er et produkt af det samfund, vi er vokset op i. Andre mener, vores selv er at betragte som en hjemmeside: vi copy-paster lidt her, linker lidt der, og samler det hele til noget, der kan være en indgang til verden – ligesom en hjemmeside kan være en indgang til internettet.

Filosoffen Daniel Dennett går så vidt som til at mene, at vi kan have to eller flere selv. Han mener, et selv er "a web of narratives" – et spind af fortællinger. Og der er ingen nødvendig sammenhæng imellem et menneske (forstået som en menneskelig krop) og et (menneskeligt) selv. Til gengæld mener han, at mennesket er udstyret med et instinkt, der får det til at spinde sig et selv ud af de fortællinger, det omgiver sig med.

Her kommer rollespil ind i billedet – og med rollespillet de førnævnte "gyldne øjeblikke." For hvad er det, der sker i rollespillet?

De fleste vil nok kunne nikke genkendende til beskrivelsen af, at et rollespil skal "løbes i gang" – det bedste rollespil foregår ikke på førstedagen af et stort live. Først senere, når alle har lært deres egen og de andres roller at kende, opnår man de store

øjeblikke.

Og hvad er der så sket i mellem-tiden? Tja, man har spillet. Man har fortalt de andre, hvem man er, de har fortalt en, hvem de er, og sammen har man fundet en fortælling om, hvilket forhold man har til hinanden. Med andre ord: man har omgivet sig med et sindrigt net af historier og fortællinger.

Den kvikke læser har allerede set, hvor jeg er på vej hen. "Et net af historier" – "et spind af fortællinger"... er det mon...?

Måske. For de fleste vil det kræve en ændring af deres opfattelse af, hvad et selv er, og af hvad rollespil kan – men måske kan rollespil rent faktisk føre til, at rollespilleren skaber sig et nyt selv, ved siden af det almindelige.

Og dog

Der er selvfølgelig nogle problemer ved denne opfattelse (hvis det var så nemt, var det ikke filosofi).

Den største hindring er, at "rollespilsselvet" mangler tyngde. De færreste rollespil varer længere end en lille uge. En kampagne varer selvfølgelig flere år, men der er som regel mindst en måned imellem, at rollen får lov til at tage over. Rollespilsselvet eksisterer altså kun i meget kort tid. I modsætning hertil er det normale selv i førersædet dag ud og dag ind, måned efter måned, år efter år – uden nogen som helst mulighed for flugt.

Og det er så det næste: for med rollespilsselvet har man altid en flugtmulighed. Man kan gå "off-game." På samme måde ved man, at det man gør, ikke har nogen alvorlige, langvarige konsekven-

ser. Slår jeg en anden ihjel, kommer han op i den varme masterbunker. Tjener jeg ingen penge, er der nok en anden spiller der forbarmer sig over mig – ellers får jeg under alle omstændigheder rigeligt at spise, når scenariet slutter i overmorgen. "Rollespilsselve" vil altså altid være et "legeselv".

Rollespilstaten

Lad os nu bevæge os op i et lidt højere perspektiv. Ligesom rollespil kan bruges som en slags laboratorium for mennesker, kan spillet også bruges som en skala model af et samfund.

Prøv at tænke tilbage på dit sidste sommerscenarie. Et scenarie som System Danmark kan også bruges – det vigtige er, at scenariet varer flere dage, og at der opstår en slags dagligdag. Den slags dagligdag der opstår, når man hver dag skal arbejde for at tjene penge til sin aftensmad.

I den type live vil der opstå en række måder "man" gør tingene på. En rollespiller fortalte mig om de kvaler, hun blev udsat for, da nogle spillere til årets sommerscenarie fra begyndte at opgøre ting i antal "hænder" – hæn-

der her lig med 10. Når de bad om to hænder, forventede de altså at få 20. Hun forventede derimod, at de bad om at få to gange én hånd – dvs. 10 i alt.

Dette var ikke planlagt af arrangørerne. Det er altså opstået spontant hos nogle få, og efterhånden er det blevet "måden man gør det på."

Og, lo and behold, det svarer sørme til, hvordan filosofierne (de er egentlig sociologer, men der er så lidt prestige i at være filosof, at vi må stjæle folk fra andre fag) Peter Berger og Thomas Luckmann mener et samfund dannes: en vane opstår hos nogle bestemte personer. Vanen overleveres til flere og flere, indtil ingen kan huske, hvor og hvordan den opstod. De ved bare at "sådan gør man." Vanen er blevet til en fast institution, med faste roller der spilles af forskellige folk i forskellige situationer. Institutioner kan være alt fra retssager til "blomsten-og-bien-samtalen" imellem far og søn.

Først den ene vej...

Nu har jeg plapret (eller måske "klapret" – jeg bruger trods alt et tastatur) løs om, hvordan filosofi kan bruge rollespil. Men det andet er

selvfølgelig også tilfældet. I rigtig mange tilfælde kan filosofien være rigtig nyttig for rollespilleren.

Den praktiske filosofi (etikken og den sociale og politiske filosofi) er åbenlyst nyttig for rollespilleren. De er så dejlig nemme at forholde sig til – alle mener noget om, hvordan et menneske bør handle, mens kun et fåtal orker mene noget om eksistensen af mulige verdener.

Og denne filosofi kan virkelig bruges på mange måder i rollespil. Scenarieforfatteren kan bruge den til at designe sit scenarie: hvilket dilemma vil jeg udstille? Det forsøgte jeg selv at bruge i mit scenarie fra sidste års Hyggecon, "Karma Airlines." Karma Airlines stillede spillerne, meget åbenlyst, overfor udfordringen: "Hvem blandt jer er mest værd?"

Tilsvarende kan rolleskrivere vinkle en rolle filosofisk. Hvad er rollens menneskesyn? Hvordan tænker han – og hvordan handler han? Man kan også skrive rollen ud fra et bestemt menneskesyn: er hans forhistorie et produkt af hans egne valg – eller er han styret af drifter, og/eller ydre omstændigheder?

Er man modig, tager man en filosofisk definition af, for eksempel, et menneske – og ændrer noget. Hvad med et scenarie, hvor ingen kan fortælle en direkte løgn? I et finsk scenarie ("melscenariet" af Mike Pohjola) skulle alle hele tiden bevæge sig, og blev man i et lokale, skulle man opsøge fysisk kontakt. Og scenariet Persona (af Ryan Rohde Hansen og Maya Krone) tager en af menneskets vigtigste dele – ansigtet – og ændrer det, så det pludselig afspejler personens funktion i samfundet.

Jeg tror mange rollespillere allerede gør de her ting. Men kun få gør det bevidst.

Da Capo

Jeg startede med at påstå, at rollespil er en guldgrube for filosofien. Nu siger jeg, med det ovenstående in mente, at filosofien kan være en guldgrube for rollespilleren.

Og alle kan være med. Filosofi er ikke svært – alle kan undre sig (udfordringen er at gøre det godt...). Så har du din pandelampe? Og din hakke? Så lad os komme til arbejdet.



Teaterproduktionslederen

Andreas Sandberg er 27 og har været teaterproducent og -produktionsleder på bl. a. Kaleidoskop, Det Kongelige Teater og Katapult. Andreas har været Fastavalarrangør siden 2002, og var sidste år i bunkeren.



Tema-artikel

af **Andreas Sandberg**

Som produktionsleder på teaterstykker, trækker jeg på nogle af de erfaringer, jeg har gjort i min rollespilskarriere. Det er ikke erfaringer, jeg bruger så aktivt, at jeg går og tænker over det – ikke før jeg blev bedt om at skrive denne artikel.

I grove træk drejer det sig om to grupper af erfaringer. Dem, jeg har fået som con-arrangør, og dem, jeg har fået som rollespiller og spilleleder.

Mine arrangørerfaringer er åbenlyst en fordel i den del af en teaterproduktion, hvor jeg sidder. Temmelig tidligt fik jeg som con-arrangør mulighed for at have ansvar for logistik, indkøb og kommunikation. De tidlige conner har været en sandkasse, hvor jeg

har kunnet lege arrangør så vildt, jeg ville, og hvor det ikke gjorde så ondt at falde. Eksempelvis blev den vidt besungne Confekt tilbage i '95-'96 i Århus aflyst, da vi fik omkring 4 tilmeldinger.

Rollespils- og spillelederfaringerne kan jeg trække på i mindre grad. Det er sådan noget som empati, karakterforståelse, og decideret rolle-/skuespil, jeg kan bruge i forhandlingssituationer. Det er også lettere at give ordrer og af og til irettesætte medarbejdere, når jeg som rollespiller er bevidst om min egen rolle som chef i forhold til medarbejderens rolle – ikke mindst fordi, det kan være ubehageligt at skulle slå i bordet af og til.

Som spilleleder får man desuden en indsigt i gruppedynamik, man i høj grad kan anvende som projektleder, især hvis man leder små teams, der skal arbejde tæt sammen. I en teaterproces er folk dybt afhængige af deres kollegers evne til at færdiggøre opgaver til tiden og deres hensyn til og indsigt i hinandens arbejdsprocesser. Kaos opstår let, især fordi de højt specialiserede medarbejdere ligesom rollespilskarakterer hver især mener, at netop deres område kræver tid og opmærksomhed. Læg tidspres til, og så har vi balladen.

Primadonnaer

I den virkelige verden i almindelighed og i teaterbranchen i særdeleshed støder man på en særlig type mennesker, der ikke fungerer efter de praktiske kasser, nogle projektledere ynder at putte folk i: primadonnaerne! Primadonnaer er folk, der er drevet af deres idé, som ikke står tilbage for praktiske forhindringer,

og som slet ikke kan forstå, at andre ikke er villige til at arbejde lige så hårdt og give lige så meget vold i praktikaliteter som dem selv. Lige præcis her trækker jeg allermost på mine erfaringer fra rollespilmiljøet.

Primadonnaerne i rollespilmiljøet kender vi alle sammen, hvad enten vi hader eller elsker dem. På det ekstreme niveau har vi den art primadonnaer, hvor idéerne fylder så meget mere end empati og fornuft i deres tankeunivers. Ekstremprimadonnaerne findes trods alt i større grad i teaterverdenen end rollespilsværdenen, og de kan være direkte ulidelige at arbejde sammen med. De kan tage så meget opmærksomhed og pisse så meget på folks følelser, at andre enten går deres vej eller direkte modarbejder dem. Når man er bundet af kontrakter og penge, har karakteranalyse somme tider hjulpet mig til at gyde olie på vandene og vi har haft en premiere alligevel.

Længere nede mod jorden er der i rollespilverdenen det primadonnalignende grundvilkår, at alle er frivillige. Alle har hver deres eget niveau af engagement og ofervillighed, og det er dybt nødvendigt at man afstemmer forventningerne til hinanden, hvis man vil undgå at blive uvenner over at man for eksempel ikke lægger den samme arbejdsindsats. Som arrangør af Fastaval eller en hvilken som helst større con, er dette noget man erfarer, gerne bittert. Sidstnævnte kategori tilhører jeg.

Hvis du leder eller deltager

i hvilken som helst proces, hvor vejen mod målet er usikker, er det at forberede sig selv og hinanden på rejsen et godt grundlag for at klare skærene. Og det kan arrangørarbejde også lære dig.



Mads er sur. Eddikesur. Angry-Mads. Sådan hedder Mads, når han er sur. Eller når han kører bil. For Mads er altid sur, når han kører bil. Sådan er Mads.

Solmukohta satter RØV

HVORFOR f'..... er Knudepunkt på samme tidspunkt som Fastaval i 2008?

Hvad en i H.. tænkte de knoldsparkere fra Finland på da de valgte at flytte Knudepunkt fra medio februar og til sidst i marts – lige midt i påsken- lige midt oven i Fastaval???

Jeg havde jo tænkt mig at jeg skulle til Finland i år, men det skal jeg jo så ikke nu. For en i helv... jeg var lige ved at male en warhammer figur, da jeg fik det af vide og jeg var lige ved at lade det gå ud over den sagesløse lille klump bly.

Hvis de finner, som ikke er dem, der sidder på fisk, men de idioter, der bor i røvland, stillede sig op på rad og række skulle jeg nok personligt selv sørge for at de får deres pandeskal slået så hårdt ind, at de tror det er marts i februar, så jeg kan komme til Knudepunkt eller Solmukohta, som de spasser-snakende finnerne kalder det (mere passende oversættel-

se: SUT-MUH-KO-TAK). Og er der noget jeg ved, i kraft af mit arbejde ved Nokia, er det at finsk, som er det sprog de bruger i Finland, egentlig bare er en masse vrøvlord de smider ud af munden for at andre lande skal tro, at også finnerne er intelligente nok til avancerede ting som at føre en samtale og tænke. Men her sort på hvidt har vi beviset på det modsatte: De har lagt Solmukohta på samme tidspunkt som Fastaval. Mere klart bliver det ikke.

Så er der selvfølgelig no-

gen der vil sige: "Jamen, Solmukohta er jo for livere og Fastaval er for bord-rollespillere." OG HVAD SÅ? Jeg er sku da ligeglad med om den del af den danske befolkning, som enten kun spiller live eller kun spiller rollespil, kan komme til det de vil. Jeg bliver snydt for en fed oplevelse og det er en flok ko-suttende sauna-badende tøsedrenge skyld og jeg er bitter nu.

Mads Havshøj

Så for søren...så har lorten sgu ramt loftsblæseren. Det er kraftedeme godt at Mads ikke skal køre i bil hele vejen til Finland. Miljøskaderne på det nordsvenske højland ville være uoprettelige. Jeg tror sgu jeg gør de forpulede pikfinner en tjeneste. Jeg låser Mads inde på en mørk bordrollespilkongres i sikker afstand fra et hvert automobil og så flyver jeg sgu selv der op og

introducerer vodkajunkierne til Turkuversionen af Bjørnsk Ultravold Extreme. Jeg har et par rigtig gode idéer fra Natural Bornholmers omkring et hyperimmersionistisk gilliutine-live og fra Team Totem omkring sex, drugs & rock'n'roll i live...to the max! Hvis bare vi kan sikre os at de alligevel ikke overlever scenarierne, så er der vel forhåbentlig mindre chance for at de springer fra 10-meter vippen i spinatbedet igen om 4 fire år, når lortehovederne får chancen for at dumme sig igen...

/Spyd



Screenshot af finernes hjemmeside, hvor vi har rettet stavfejlne

netzooq91DH

Redaktør: Mads Havshøj
tlf: 61331410 e-mail: havshoj@eidolon.dk

Layout: Mads Havshøj

Korrektur: Jannick Raunow

Tryk: KB Tryk **Oplag:** 175

Forside Foto: Mads Havshøj

Abonnement: Fås som medlem af Eidolon.
Det bliver du ved at kontakte Jannick Raunow på
jannick@eidolon.dk

Kalenderen

- 19/9** **Fondsøgningskursus (Kbh)**
www.liveforum.dk/article.php?cid=1036
- 21-23/9** **Krigslive III**
www.krigslive.dk
- 29/9** **Fondsøgningskursus (Århus)**
www.liveforum.dk/article.php?cid=1036
- 12-14/10** **Ågerbørn prolog - Thanksgiving**
www.agerboern.dk
- 18-21/10** **Hyggecon - Hyggefox**
www.hyggecon.eidolon.dk
- 26-28/10** **Torden over Tortuga, kap. V
- Under En Blodrød Måne**
www.tordenovertortuga.dk
- 10-11/11** **Scenarietkursus (Odense)**
www.liveforum.dk/article.php?cid=1036
- 7-9/12** **HillerødCon - seCONd chance**
-ingen hjemmeside-
- 19-24/3** **Fastaval 08**
www.fastaval.dk
- 21-23/3** **Knudepunkt 08**
www.solmukohta.org

INDHOLD

Hollycon i Eastwood	2
Leder	3
Rollespil og skuespil	4
Rollespil og undervisning	5
Fordomme og bullshit	7
Sy dit eget "lille klokketelt"	8
Ny hjemmeside	9
Tag til Knudepunkt	10
Uskyldighedens Melodi	10
Filosofiens nye laboratorium	12
Teaterproduktionslederen	14
Det Spydige Hjørne	15



www.hareposten.eidolon.dk