

Rollespil – i æstetisk, pædagogisk og kulturelt perspektiv
er sat med Indigo Antiqua
og trykt hos Narayana Press, Gylling
på Arctic Volume 115 g
© Forfatterne og Aarhus Universitetsforlag 2006
Omslag: Hanne Kolding
Foto: Klaus Thestrup
Printed in Denmark 2006

ISBN 87 7288 797 4

Bogen er udgivet med støtte fra
Aarhus Universitets Forskningsfond
Forskningsrådet for Kultur og Kommunikation
Undervisningsministeriets tips og lottomidler
Afdeling for Dramaturgi, Institut for Æstetiske Fag
ved Aarhus Universitet

Aarhus Universitetsforlag
Langelandsgade 177
8200 Århus N

Tlf. 89 43 53 70
Fax 89 42 53 80
www.unipress.dk

Britta Timm Knudsen

Vampire Live

PERFORMATIVE IDENTITETSSPIL
OG MEDIERET HYBRIDFORM

Liverollespil er en identitetsmæssig øvelsesbane. Rollespil er en iscenesat eller medieret selv fremstillingsform, der egentlig ophæver modstillingen mellem det reale og det virtuelle (det medierede) og mellem virtuelle og aktuelle virkeligheder. Hvilken særlig form for fascination udøver vampyruniverset på de unge rollespillere, ud over de åbenlyse seksuelle konnotationer som en sådan udveksling af væsker fremkalder?

Vampire Live er en karakterbaseret kampagne, som har stået på ca. en weekend om måneden i godt tre år i Århus og København. Ordet kampagne er betegnelsen for et spils fiktive verden, som består af et uendeligt antal scenarier. *Vampire Live* ligner soap'en en del, og dens narrative modus er intrigen (Konzack 2002, s. 33). Intrigescenarierne blev populære i løbet af 1990'erne med *Vampire: The Masquerade* fra 1992 som det første af sin art. Dette blev kvalificeret som et avanceret rollespil uden et fast system og med få regler, men med et fast galleri af karakterer og konflikter inspireret af Anne Rices litterære univers.

Vampyrspillet foregår parallelt forskellige steder. Nogle af disse steder er private hjem; i mit tilfælde en lejlighed i øgade-kvarteret i det gamle Århus. Den var midlertidig blevet forvandlet til et advokatkontor. Diskussioner omkring pengetransaktioner og større investeringer i genteknologi og medicinske forsøg foregår. En del

udenlandske kunder besøger stedet og alle forretningerne synes »grå«. Den aften er caféen RisRas et af de vigtigste steder for spillets gang, og mobiltelefonen er et uundværligt middel til at komme i kontakt med medspillere og eventuelt gamemasteren i denne ellers »spredte« handling.

Rollespil som performative identitetsspil

En performance hører teatret til. Det er en æstetisk aktivitet, som finder sted ved særlige lejligheder og performances udføres vanligvis af personer, der har »licens« til at spille. Performererne opfylder visse forventninger og følger visse mønstre, anvender genstande og rekvisitter, der hører til forestillingens fiktive univers. Denne aktivitet synes at have bredt sig ud over rampen og er blevet en generel modus, hvorved termen performativitet af nogle teoretikere anvendes til at betegne en postmoderne subjektmodus (Amélia Jones, Judith Butler, Fine og Speer). Performativitet som subjektmodus bringer den barokke forestilling om »Verden som et teater« (Calderón) i hu, og den knytter an til temaer som rollespil og maskerade, som vi kender fra 1960'ernes attituderelativisme og 1980'ernes postmodernisme. I denne artikel vil jeg udforske, hvilke ændringer termen performativitet indvarsler aktuelt, og dette sker blandt andet i en analyse af et felt, hvori identitetsspillet er omdrejningspunkt, nemlig i liverollespil sådan som det aktuelt udføres af unge i særlige miljøer.

Rollespil er for i øvrigt ved at trænge sig på, når man taler oplevelsesøkonomi generelt, hvor man kan se bredere kulturelle kredse tage fænomenet op. I forskellige rammer, hvor det gælder om at erindre sig historien (historiske festivaler, Den Gamle By som hukkommelsesteater), anvendes rollespil, og senest har svensk tv lige taget hul på et nyt reality-drama med titlen *Riket*, hvor det er midaldralderen, der skal opføres med 100 medvirkende dirigeret af en gamemaster, uden at de medvirkende på forhånd ved, hvilke roller de skal spille. Rollespillet anvendes her til at fremme en historie, der

Man kan anvende termen performativ realisme (Knudsen 2000) om kulturelle og kunstneriske aktiviteter, hvor tidligere tiders modstillinger mellem fiktion og ikke-fiktion, medieret og ikke-medieret adfærd overskrides. I dette »mellemfelt« afstedkommet af den medieteknologiske udvikling, som hele tiden inddrager nye felter til synliggørelse, hvorved blandt andet grænserne mellem det private og det offentlige forskydes, er der ikke tale om realisme i gængs litteraturteoretisk forstand. Den performative realisme *ligner* ikke kun noget, den er ligeledes *indikativisk* ved at indskrive aktørens eller afsenderens krop i fremstillingen, hvad enten aktøren er en liverollespiller i spil, en body-art kunstner på arbejde eller en politiker på medieoffentlighedens arena. Samtidig er den performative realisme også processuel, fordi dens performance er afhængig af og »bliver til« i konfrontationen med de andres reaktioner, de andre aktørers og beskuerens reaktioner.

Den performative vending indebærer et skifte *fra* at betragte verden som en tekst – den lingvistiske vending – og som opererer med en fortolkende læser, og *fra* at betragte verden som et billede – den visuelle vending – der indebærer en beskuer, *til* at betragte verden som noget, vi agerer i, og som noget, hvori vi er kropsligt investerede. (Jones 1998, s. 41. For uddybning af forholdet mellem performativitet og identitet, se også Anne Scott Sørensen: »Fantasirollespil som narrativ performance«, Torunn Kjølner: »At spille en rolle«, Alex K. Uth og Ulrik Lehrskov: »Adam – fortællingen om en rollespiller« og Dorthe Refslund Christensen: »En dag bliver man voksen men aldrig pludseligt«).

I forhold til begrebet performance har performativitet en bredere betydning. Performativitet er en subjektiv modus, der knytter an til en konstruktivistisk måde at anskue identitet på som et resultat af en proces, snarere end som ophavet og intentionaliteten bag en proces. Subjektiviteten anskuet som performativitet understreger, at subjektet (som vi egentlig burde kalde den strukturerende og den strukturerede krop) hele tiden *skaber sig*.

Liverollespil som specifik kulturel aktivitet har teatraliteten og kropsliggørelsen som væsentlige karakteristika. Liverollespil dyr-

kes af et stadigt stigende antal børn og unge, og denne æstetiske aktivitet kan anskues som en privilegeret form for postmoderne subjektivitet, der har live-momentet og nærværet til fælles med teatret, men som ikke har noget publikum, fordi alle på sæt og vis er med i denne barokke forestilling om »the world as a stage«, som både Erving Goffman og Guy Debord formulerede det i 1950'erne og 1960'erne.

Der er nogle elementer på spil, når vi betragter liverollespil som en performativ subjektiv modus: gøren, selv-refleksivitet og kreativ imitation. Liverollespillerne udtrykker selv, at »liverollespil er handling, ikke litteratur« (Gade m.fl. (red.), s. 25). Dette udsagn bør ikke nødvendigvis læses som en lidt naiv modstilling mellem rene aktioner og symbolske handlinger i den hensigt at opnormere det *action-prægede* versus bordrollespillets *snakkeklubber*, men netop som en formulering af kropsinvesteringens relation til praksis. Talehandlingsteorien arbejder med sproghandlinger som forskellige former for gøren, der både gentager tidligere former for gøren (som i ritualet), men som også forandrer sig alt efter omstændighederne. Der er tale om en »implementering af spændingen mellem en given form eller indhold fra fortiden og de uundgåelige ændringer som en konstant forandrende nutid skaber« (Carlson 1995, s. 195). Det er ligeledes helt oplagt, at en performativ praksis er en selv-bevidst aktionsform, der placerer de sociale aktører på et metakode-niveau (Søndergaard 2000, s. 416), et punkt jeg senere vender tilbage til.

Det tredje element – den kreative imitation – kræver yderligere et par kommentarer. Udtrykket består af en sammenstilling af normalt modsætningsfulde begreber: imitation og kreativitet. Noget imiteres, noget kendt anvendes som handlingsmatrice (for eksempel anvender vampyrrollespil kendte vampyrscenarier), men ud fra dette improviseres der. Ligesom en performance heller ikke repræsenterer noget, der allerede er der, men præsenterer (skaber) noget, der ikke var der før, således kan man sige om liverollespil, at de er »performances der ikke kun er formet af en fælles kultur, men som også skaber mulighed for kulturel deling« (Fine og Speer 1992, s. 10). I citatet ses det, hvorledes brugere, sociale aktører, grupper,

subkulturer i en kultur på den ene side imiterer, på den anden side skaber noget, der forandrer rammerne for den selv samme kultur.

Opsummerende kan vi sige, at en performativ modus har disse ingredienser: Den indebærer en gøren, performerne er på et meta-kode-niveau kropsligt investeret i spillet, men også manipulerende med koderne for spillet, og den konkrete performance sker ofte ved at imitere, enten en anden rollespiller/skuespiller, en genre, en stil eller dem selv, og de opfinder hele tiden nye veje. Disse ingredienser tilhører en postmoderne subjektiv modus, og de indøves i liverollespil.

Erving Goffman, Judith Butler og Dorthe Marie Søndergaard kan give os nogle begreber i forhold til en videre tematisering af performativitet. Den amerikanske mikrosociolog Erving Goffman anvender teatermetaforer til at udforske social interaktion såsom rollespil. I *Vårt rollespil til daglig* betragtes den sociale verden som en scene, og de sociale aktører har status af at være sete på denne scene. Der findes ikke noget »udenfor« scenen, og som rollespillere er vi både medspillere og tilskuere, og vore roller skifter fra situation til situation.

En korrekt fremført og tilrettelagt scene får publikum til at tilskrive en fremført rolle et selv, men dette selv er et produkt af den fremførte scene, ikke en årsag til den. Selvet, betragtet som en fremført rolle, er altså ikke en organisk ting med en bestemt placering med den fundamentale opgave at blive født, modnes og dø. Det er en dramatisk effekt, som på en diffus måde fremtræder af den scene, som opføres, og det karakteristiske, afgørende spørgsmål er, hvorvidt det vækker tillid eller ej. (Goffman 1992, s. 208-209, red. overs.)

Selvet ses her som et produkt eller en effekt af scenspillet og ikke det, som forårsager det. Rollespillet og de performative handlinger sætter identitet som en konsekvens af momentane aktiviteter udspillet i visse kontekster og situationer, hvilket ikke er ensbetydende med manglende biografisk, psykologisk eller social kontinuitet, blot skal kontinuiteten hele tiden etableres ud fra et nutidspunkt. Goffman peger på, at forskellige situationer kræver forskellige former

for adfærd, og at *de andre* – medspillerne og tilskuerne – spiller en afgørende rolle for min selvfremsstilling. Derved bliver det mindre interessant at verificere eller falsificere en adfærd, snarere er det indtrykket af rollens troværdighed, der er i centrum. Herved flyttes tyngdepunktet fra en dikotomi mellem ydre og indre hos den agerende, til virkningen på en deltager/betragter. *De andre* – der både er aktører og tilskuere – har symbolsk magt i Goffmans teori. Rollespil indøver ikke primært narcissisme (har alle set mig?), men derimod er det en demonstration af de andres konstante påvirkning af min selvfremsstilling på scenen.

De Goffmanske kategorier har fået et produktivt efterliv i Joshua Meyrowitz' overvejelser over mediernes kulturelle implikationer, men også i den socialkonstruktivistiske del af kønsforskningen. I Judith Butlers konstruktivistiske ramme er køn ikke noget, man har eller er, men noget, man gør hele tiden. Butler foretager den samme omvendning af årsag og virkning, som Erving Goffman foretager i 1959 og i øvrigt Friedrich Nietzsche før dem i 1888 (Nietzsche, s. 419). Når Butler taler om kønsidentiteten som performativ, betyder det, at den skabes gennem udtryk for køn, og at den ikke ses som resultatet af en allerede skabt kønsidentitet.

Ved at udtrykke identitet via begrebet performativitet sættes dels fokus på identitetens processuelle karakter, men også på dens imitative aspekter, som jeg beskrev indledningsvis. Når vi performer eller fremstiller os selv, citerer vi loven, som Butler udtrykker det. Vi citerer loven, når vi fremstiller os selv adækvat i forhold til koderne i bestemte situationer (vi begynder ikke at flirte med skolelæreren til et forældremøde for eksempel). Man kan ligeledes citere sig selv i sin fremsstilling (hvad plejer jeg at gøre i sådan en situation?), ligesom man kan citere specifikke andre. Ved at anvende termen »performativitet« kan vi understrege det dynamiske potentiale i den lidt statiske term rollespil. Performativitet er da udtryk for en dynamisk og processuel inkarnation, eller bedre en individuel positionering, af loven.

Kan koderne eller rammerne for adfærd ikke forhandles eller forandres? Til en vis grad. Den danske socialkonstruktivist Dorthe

Marie Søndergaard tilføjer et brugbart begreb, nemlig meta-koden, til at udtrykke, hvorledes individer i det senmoderne, posttraditionelle (Giddens 1991) samfund relativt frisat fra stabile koder ikke befinder sig i et kodeløst anarki, men tværtimod befinder sig på et meta-kodeniveau, i stand til at forandre på rammerne for handling og ytring. Hvis sociale aktører har adgang til et metakodeniveau, kan de – til en vis grad – forhandle rammerne for deres handlinger, og de er således ikke længere bundet af at skulle adlyde reglerne for den rammesatte adfærd.

Liverollespillets rollespil

Liverollespil er en ikke-institutionaliseret æstetisk aktivitet blandt børn, unge mennesker og voksne. Det begyndte som et brætspil i fantasy-genren, inspireret af Tolkien, med titlen *Dungeons & Dragons* (1974). Brætspillene udspilles verbalt rundt omkring et bord med simuleret fysisk aktivitet, hvorimod liverollespil »er et møde mellem mennesker der – gennem deres roller – relaterer til hinanden i en fiktiv verden« (Gade m.fl. (red.) 2003, s. 24). Liverollespil finder sted forskellige steder, oftest på udvalgte steder hvor det kun er denne aktivitet, der finder sted, men det kan også foregå *in-crowd*, hvilket vil sige i et naturligt miljø blandt ikke-medspillere. *Vampire Live* er et sådant *in-crowd* spil. Mine overvejelser over dette spil baserer sig delvist på kultur- og tekstanalyse af vampyrfiguren, dels på observation en hel spillenat (april 2003) samt på interviews med rollespillere og gamemasters.

Rollespilmiljøet i Danmark og i resten af Skandinavien synes særdeles levende. Der er en del gode hjemmesider, hvorfra man kan hente gamle og nye scenarier, informationer om løbende kampagner, sofistikerede diskussioner om rollespil og interviews med manuskriptforfattere, kritikere osv. Siden 1997 har der fundet årlige møder sted både i Danmark (Fastaval) og i Norden (Knudepunkt).

Et liverollespil består af fire elementer: en kampagne, som er selve spilforløbet, et scenario, et regelsæt og en række sceniske værktøjer såsom dresscodes og kulørt tilbehør. Scenarierne vari-

erer betragteligt, men de mest populære og mest spillede scenarier befinder sig inden for genrerne fantasy, horror eller science fiction. Det er ligeledes muligt at finde mere romantiske scenarier eller endog meta-scenarier såsom *Being Max Møller*, som er titlen på et scenario, der blev præsenteret på Fastavalen 2001, og som efterlignede titlen fra Spike Jonzes film *Being John Malkovich* fra 1999. Forskellen mellem *Being Max Møller* og *Being John Malkovich* er, at Max Møller er manuskriptforfatteren og ikke skuespilleren i scenariet. Kendskab til genrematricen er alfa og omega i rollespil; det er selve adgangsbilletten (se også Lars Konzack og Ian Dall: »Det traditionelle fritidsrollespil«, Anne Marit Waade: »Jeg – en actionhelt!« og Nina Riis og Rikke Mørkholt: »At lave levende rollespil for nybegyndere«). Ud over rollespillerne er der ofte en *gamemaster*, der mere fungerer som dommer eller observatør end som fortæller, når spillet begynder. Gamemasteren inkarnerer helt konkret loven som et altseende øje, da man skal have tilladelse hos vedkommende til våbenbrug eller til at kaste særligt farlige forbandelser. Denne er en art garant for spillets afvikling på den mest hensigtsmæssige måde, og han/hun kan gribe ind og dreje spillet i nye retninger, højne dramatikken eller åbne nye veje i fortællingen. Rollespillere har selv defineret tre typer af spillere: *the Gamist*, *the Dramatist* og *the Immersionist* (Gade m.fl. 2003, s. 12). *The Gamist*, den konkurrenceprægede rollespiller, prøver at vinde spillet ved at gøre sin karakter så stærk som mulig via specifikke strategier. Vi genkender denne type spiller fra tv-shows som *Det svageste led* og reality shows som *Robinson Ekspeditionen*. Rollespilleren af *dramatist*-typen, den spilrepræsenterende spiller, mener spillets formål ligger i det, spillet vil repræsentere, for eksempel manuskriptforfatterens historie eller gamemasterens idéer. Jeg fik i den forbindelse et meget interessant svar på mit spørgsmål, om der er noget uden for spillet. Rollespilleren udtrykte det således: »I princippet er der ingenting uden for spillet, men vi må agere som om, der er noget uden for spillet«. *Immersionisten*, den opslulte

spilverden ved at adlyde reglerne i det fiktive univers, endskønt det måtte indeholde magiske og fantastiske træk (op.cit., s. 16).

Det er tydeligt, at liverollespil anvender flere lag af udsigelse. Der er hele tiden for spillerne mulighed for at gå »ud af karakteren« OOC (out of character), denne mulighed anvendes for eksempel til at få nogle sceneanvisninger af sine medspillere om den aktuelle scene. Rollespillerne markerer en OOC-situation med et bestemt aftalt tegn. Rollespillet selv kan ligeledes være et eksperiment omkring rollespil. *Being Max Møller* er et sådant metafiktions-stykke, i hvilket de mange udsigelseslag må få det til at svimle for rollespillerne. Andre scenarier, *Tropical Zombies* (1995) eller *New York Coppers* (1996), er pastiche scenarier, hvilket betyder, at rollespillerne er både uden for og inden for den fiktive verden på én og samme tid (Konzack 2002, s. 36-37).

Rollespillerne øver sig i at være på metakode-niveau ved at alternerer mellem disse forskellige udsigelseslag. Rollespillerne spiller en karakter og må se verden gennem denne karakter, men de må også være i stand til at »gå ud af spil« og gå et trin højere op i forhold til udsigelsen. De kan kommentere på spillet, sådan som det konkret spilles, eller kommentere på gamemasterens indblanding, eller de kan kommentere på udviklingen i scenariet. Adgangen til disse udsigelseslag sætter rollespillerne i en overlegen position, samtidig med at de »lever igennem« et vist perspektiv.

En smittende genre

Vampyruniverset er udtalt hierarkisk organiseret. Øverst befinder Fyrsten sig, dernæst de gamle og unge vampyrer efterfulgt af »ghouls«, som er menneskeslaver bundet til vampyrerne, og allernederst befinder menneskene sig. Alle vil gerne kravle op ad hierarkiet, sådan som vi kender det i moderne demokratier, men efter rollespillernes eget udsagn er det »sjovere« at være placeret længere nede i hierarkiet, fordi mobiliteten her er større.

Hvilken særlig form for fascination udøver vampyruniverset på de unge rollespillere ud over de åbenlyse seksuelle konnotationer,

som en sådan udveksling af væsker fremkalder? Der er mindst fire grunde til, at vampyruniverset fremtræder som en adækvat form her ved begyndelsen af et nyt årtusinde:

Vampyrismen låner træk fra 1700-tallets *gotiske fantastisk*. Bram Stokers *Dracula* og Anne Rices nutidige vampyrhistorier (serien *The Vampire Chronicles* tæller syv titler med den filmatiserede *Interview with the Vampire* (da. *En vampyrs bekendelse*) som den første og nok mest kendte) sammenblander på postmoderne vis de historiske epoker (vampyrfiguren er selv en altmodisch fejlplaceret skikkelse i et moderne univers). Slottene fyldt med snørklede og snoede gange og korridorer, de magiske tildragelser, genfærdene og narrationen selv, der er som slottets gange: mangetydig og åben – hele denne stemning transporteres over i den nutidige vampyrverden, der udspiller sig i et urbant univers. Vampyrer er ligeledes ekspansive; de formerer sig ved smitte, og de ønsker at sprede sig ud over hele verden. I vampyruniverset er det sociale lig med smitte. Smitten, der for os i dag ud over de tydelige AIDS-konnotationer kan ses som symbol for massesamfundet, kapitalismen, Vesten, modestrømninger, kultdyrkelse og især globalisering. Vampyrismen og dens spredning bliver da et billede på systemets spredning af sig selv, og på at der ikke findes noget »uden for« systemet.

Hvorledes spredes smitten? Ikke uvæsentligt ved direkte kropskontakt. Der må prikkes hul i kroppen. Vampyrismen er et (over)tydeligt udtryk for, at sansestimuli har fat i vore kroppe. Den udtrykker en helt konkret forbundenhed mellem menneskene i universet; en kropslig forbundenhed. Vampyrernes iboende lyst til at suge blod er både en tydelig metaforisering af seksualiteten, der helt klart forbinder seksualitet og farlighed/død, men som også blot betegner en mulighed for global forbundenhed mellem kroppe på stor afstand af hinanden.

Endnu et væsentligt træk er vampyrfigurens urenhed. Det synes at være en særdeles levedygtig monsterekategori. Når noget er urent (Carroll 1990) betyder det, at det ikke kan passes ind i de kognitive binære oppositioner. Den urene vampyr overskrider dikotomierne mellem levende/død, mand/kvinde, natur/kultur, intellektualitet/

vold, menneske/dyr, og den bliver selv symbol på at overskridelsen bliver ny norm. Vampyrfiguren er da ikke kun en foretrukken form til at betegne overskridelse, men ydermere en figur, der udfordrer hele den kognitive skematik, og dermed er »kognitivt truende« (Carroll 1990, s. 34). I dag kan interessen for vampyrer ses som udtryk for, at hybridiseringen er blevet norm.

Spillet uden rammer: Vampire Live i Århus

Liverollespil har ikke et fast sæt af regler, der skal adlydes. Rollespilleren er henvist til interaktionen i de konkrete spilsituationer og til sin egen og medspillernes viden om genren. En regel må dog overholdes, nemlig reglen om at holde spillet gående, noget game-masteren også holder øje med (se også Ida Krøgholt: »Rollespillets attraktion«). Der er også visse andre regler f.eks. i forhold til at beskytte dem uden for spillet i in-crowd rollespil for at undgå misforståelser. Politiet kunne måske komme til at forveksle ingredienser i spillet, såsom slagsmål, anvendelse af attrapvåben og situationer omkring kufferter, der skifter ejermænd, med »rigtige« situationer. For at undgå dette, må mere voldsomme konfrontationer kun foregå på særlige afsides områder (parker, skove).

Som allerede nævnt er liverollespil en performance uden et publikum. Der er ikke tale om et stykke i institutionel forstand, men spillet folder sig ud som en usynlig rammesættelse omkring rollespillernes adfærd. Michael Kirby (1995) har forsøgt at gradbøje skuespillet i en performance netop for at kunne tage højde for forskellige spilleattituder inden for rammerne af en performance. Han nævner fem mulige positioner: spil uden for rammen, spil med en symboliseret ramme, rammesat spil, simpel skuespil og kompleks skuespil. Som et eksempel på performance uden for rammen nævner Kirby scenearbejderne i det fjernøstlige teater, der leverer rekvisitter ind og ud ad scenen. Rollespil har naturligvis ikke en sådan kategori, da rekvisitterne følger rollespillerne, men in-crowd rollespillet aktualiserer behovet for endnu en kategori af agerende uden for rammen. Disse tvinges ind i spillet af spillets rammesættende imaginære blik,

men de er selv uvidende herom. In-crowd rollespil præsenterer da for de involverede rollespillere netop en opøvelse i det vilkår, at vi altid befinder os på de *andres imaginære scene*. Ofte befinder vi os i et spil, vi ikke kan gennemskue reglerne for, og sjældnere befinder vi os i et helt scenario, vi ikke kender.

I spil med en symboliseret ramme er der ikke tale om egentligt spil, men om adfærd der bliver til spil på grund af f.eks. påklædning eller en ritualiseret ramme. Rollespillerne i *Vampire Live* gør brug af forskellige accessories og en fast dresscode for at højne illusionen. En kuffert med hjemmelavede pengesedler og håndlavede våben er ingredienser i spillet, der kun anvendes diskret og på særlige steder. Mange af rollespillerne er klædt i sort (endog sorte jakkesæt), nogle af kvinderne i rødt og sort, mens andre igen er helt »afslappet« klædt. Kostumevalg er klart en måde at nærme sig eller have distance til sin karakter på.

Det rammesatte spil betegner det tredje stadie på en lige linje fra spil uden for rammen til kompleks skuespil. Tilskuere – og her skal vi tænke på rollespillere som tilskuere til de andres spil – opfatter noget som spil, hvis det foregår inden for rammerne. Rollespillerne må opfatte alt, hvad der foregår i spillet, som spil, medmindre OOC-tegnet anvendes. Mellem simpelt og komplekst skuespil er der tale om en gradsforskel. Utrænede skuespillere spiller ofte en attitude eller indikerer en følelse (Kirby 1995, s. 49), men det komplekse skuespil kræver mange elementer i spil samtidigt: »Alle kan spille, men ikke alle kan gøre det på en kompleks måde« (op.cit., s. 50). Rollespillere er naturligvis ikke skuespillere, så der forekommer sjældent kompleks skuespil i rollespil.

I april 2003 foregår *Vampire Live* som sagt forskellige steder, blandt andet på café RisRas i centrum af det gamle kvarter i Århus. »Handlingen« udspringer sig i kælderen omkring et bordtennisbord samt en række almindelige caféborde over mange timer med skiftende rollespillere, der kommer og går. Det bemærkelsesværdige er, at ikke alle er så meget »i karakter«, som man kunne forvente. Der er faktisk tale om forskellige grader af at være i spil. En karakter, Kasper Bencke, prøver at komme i kontakt med Fyrsten på samme

tid som nogle pengetransaktioner foregår mellem mafia-lignende personer, og andre tilstedeværende rollespillere helt fredeligt spiller backgammon som ordinære café-gæster. En flok piger og en ung mand er i færd med at lægge bryllupsplaner, menu, gæsteliste, og bortset fra det antal koner, som brudgommen kan have, er diskussionen »realistisk«.

Live eller medierede performances

Men hvad er relationen mellem karakter og aktør i rollespillet? Liverollespil udvisker denne grænse, på samme måde som avantgardekunsten i 1960'erne (kropskunst og happening-genren) lavede et frontalangreb på det skarpe skel mellem aktørens krop og rolle og mellem kunst og liv. Ønsket om at bløde op på disse modstillinger går altid hånd i hånd med en kritik af kunstens binding til bestemte institutioner og dermed til kunstens konserverende side. 1990'ernes kunst har i en videreføring af den historiske avantgarde prøvet at føre kunsten ud i livet – helt bogstaveligt. I forskellige eksperimenter, som Superflex' biogasanlæg i Sydafrika, Christine Hills *Volksboutique* – en genbrugsforretning i Berlin, og Tal R's *Tumbola* – en tombola i Århus Festuge i 1998, er der tale om forsøget på at opløse skellet mellem kunst og liv og på at fokusere på sociale spilleregler. Nogle kunstnere vender også direkte kameraet og pennen mod sig selv (*Min...* seks afgangsdokumentarfilm fra Statens Filmskole) i et forsøg på at overskride gamle skel. Rollespil kan i den sammenhæng forstås som en backstageaktivitet (Goffman), der offentliggøres, eller mere præcist er rollespil en performance, i hvilken det at øve sig på en optræden og det at optræde foregår på samme tid.

Manglen på grænsesætning mellem karakter og aktør svarer til manglen på grænsesætning mellem det at øve sig og det at optræde, og det er derfor et begreb som det performative bliver essentielt som et slags »tredje«, der er kommet hinsides oppositionen. I rollespil sker der en udforskning af den performative modus, som skal anskues som identitets-udkast i forskellige kontekstbundne situationer. Det bliver hurtigt én klart, når man observerer rollespil, at det interes-

sante ikke er at fælde domme omkring godt og dårligt spil. En god rollespiller er troværdig i sin rolle (reagerer karakter-adækvat i forskellige situationer), og en god rollespiller sørger for, at spillet fortsætter ved kreativt spilåbnende træk.

Modstillingen mellem transmitterede og live oplevelser er en ideologisk modstilling, hvor man tvinges til at vælge »side« (Auslander 1996, s. 198) og enten kommer til at hylde en af medierne ubesmittet umiddelbarhed, eller man betoner det uomtvistelige tab af aura i de medierede oplevelser. Pointen er i dag, at denne modstilling synes overskredet, og at begge dele er til stede samtidigt. Mange kulturelle og kunstneriske fænomener i dag spiller på dette: body-artkunstnere, selvbiografiske dokumentarfilm med tydelige fiktionstræk, realitytv-formaterne og liverollespil.

I forhold til at betragte liverollespil som en fiktiv (medieret) rammesat form for liv versus et umiddelbart autentisk levet liv er pointen, at liverollespil allerede overskrider en sådan modstilling. I liverollespil demonstreres det tydeligt, at vi anvender fiktionsmodi i vores daglige performance og omvendt også, at visse lokaliserede praksisser indvirker på vores fortolkning af og ageren i forskellige fiktive spilscenarier. Som rollespil skal man ikke anskue *Vampire Live* som en fortolkning af et gotisk univers i en nutidig setting, snarere bør man tale om re-mediering og transformation i denne proces. *Vampire Live* remedierer tekst/film til et rollespilsunivers, og i denne proces bliver en hypermedieret (Bolter og Grusin 2001, s. 34) logik synlig. Det hypermedierede betyder, at flere niveauer for repræsentation er synlige, og som sådan er det et helt parallelt begreb til metakoden. Rollespilleren er en metakodeoperatør, der går ind og ud ad flere udsigelsesniveauer, og som sådan er resultatet hypermedieret.

*Relativisme, in-autenticitet og rollespil:
konklusion på en kulturanalyse*

Hvorledes skal vi konkludere omkring rollespil og især *Vampire Live* som en performativ identitetsmodus? Der anvendes citater, genrekendskab, og rollespillerne levnes både mulighed for at inkarnere et

perspektiv og være på metakodeniveau på én og samme tid, og der er tale om en hypermedieret performance, der overskrider gamle modstillinger. Hvilken slags postmodernisme er der tale om, når vi taler om identitetens performative modus? Er der tale om en legende udgave som i Grossbergs »autentiske in-autenticitet« (Grossberg 1993, s. 185-209), eller kunne det være frugtbart at reaktivere begrebet om »attituderelativisme« fra 1960'erne?

Den danske forfatter Hans-Jørgen Nielsen beskriver forskellige former for relation mellem »jeg« og verden. Han erstatter begrebet om adfærdsmønstre med et nyt begreb om *adfærdsspil*. Nielsen peger selv på to forskellige attituder vis-à-vis spillet. Man kan leve sine roller, som om de var livet, sandheden, virkeligheden selv, jeg er i spillet og kan derfor ikke overskue det, eller man kan agere som en spiller. Spilleren opfatter livet som et spil, og spillet er virkelighed. Ifølge Hans-Jørgen Niensens attituderelativisme udspiller identiteten sig da som performativitet, hvilket indebærer et vist mål af relativisme, men dette betyder ikke nødvendigvis, at denne form er æstetiserende, den har ligeledes etiske implikationer.

I rollespil lærer spillerne meget af at holde spillet åbent, flydende og levende, og man kan se dette som en form for praktiseret horisontal etik, der blandt andet handler om at skabe rum for de andres selvfrestillinger og om hele tiden at kreere nye udviklingsmuligheder for spillet. Det relativistiske element er da her – i forlængelse af Goffman – at de forskellige roller er situations- og kontekstbundne, men man kan ikke sige, at denne relativisme er uden etiske standarder. Etikken forholder sig ikke til transcendentale love, men mere horisontalt til kreative åbninger af den fælles fortælling.

Liverollespil er noget nær det nærmeste, vi kan komme en konkret erfaring af det teatraliserede sociale rollespil, som Goffman tematiserer. I liverollespil bliver de mange udsigelseslag, meta-kodeniveauet, meget tydeligt (se også Nina Riis: »Rollespillets fiktionskontrakt«). Rollespillerne befinder sig i en paradoks situation mellem distance i forhold til handlingen, der udspiller sig, fordi man er i stand til at skifte mellem niveauerne, og ønsket om at erfare verden gennem en karakter (se f.eks. Alex K. Uth og Ulrik Lehrskov:

»Adam – fortællingen om en rollespiller«). Liverollespil giver én muligheden for at sætte sig i en andens sted, en mulighed for at leve og reagere i forhold til en andens perspektiv, et perspektiv man gør til sit. Man kan da formode, at dette andet perspektiv – live-versionen af en virtuel adfærd – virker reflektivt ind på aktørens liv uden for spillet.

Man kan betragte rollespil som en maskine til at producere affekt (Grossberg 1997, s. 163) i og med, at rollespil er et socialt fænomen, der virker gennem selvpåførte teatraliserede eller dramatiserede situationer, men det avler ikke en ironisk eller kynisk subjektmodus. Liverollespil er en æstetisk form, i hvilken det er muligt at opøve horisontale etiske standarder inden for spillet, fordi det giver mulighed for at praktisere grænser, regler og mulige former for adfærd inden for en andens horisont. Som rollespiller udøver man en spilrelateret etik, når man foretager et »træk«, der udvider mulighederne for de andre spillere. Her kan det kreative element i den performative modus kombineres med den spilrelaterede etik: Man må spille således, at man åbner og ikke lukker den andens perspektiv – evner, der i allerhøjeste grad er brugbare i vores globale, multikulturelle verden.

Litteraturliste

- Auslander, Philip (1996). »Liveness – Performance and the anxiety of simulation«. I: Elin Diamond (red.): *Performance and Cultural Politics*. London and New York: Routledge.
- Bolter, Jay David og Richard Grusin (1999). *Remediation, Understanding New Media*. London: MIT Press.
- Butler, Judith (1999). *Gender Trouble, Feminism and the Subversion of Identity*. New York and London: Routledge.
- Butler, Judith (1990). *Bodies that matter, on the Discursive Limits of »Sex«*. New York and London: Routledge.
- Carroll, Noël (1990). *The Philosophy of Horror or the Paradoxes of the Heart*. London: Routledge.
- Carlson, Marvin (1996). *Performance: a critical introduction*. London and New York: Routledge.
- Fine, Elisabeth C. og Jean Haskell Speer (red.) (1992). *Performance, Culture and Identity*. Connecticut and London: Praeger Publishers.

- Gade, Morten m.fl. (red.) (2003). *As Larp grows up – Theory and Methods in Larp*. Frederiksberg: Knudepunkt 03.
- Giddens, Anthony (1991). *Modernity and self-identity: self and society in the late modern age*. Cambridge: Polity Press.
- Goffman, Erving (1967). *Interaction Ritual, Essays on Face-to-Face Behavior*. New York: Pantheon Books.
- Goffman, Erving [1958] (1990). *The presentation of self in everyday life*. Harmondsworth: Penguin
- Grossberg, Lawrence [1988] (1997). »Postmodernity and Affect: All Dressed Up with No Place to Go«. I: samme: *Dancing in spite of myself, Essays on Popular Culture*. Durham and London: Duke University Press.
- Jones, Amelia (1998). *Body Art/Performing the Subject*. London and Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Kirby, Michael (1996). »On Acting and Not-Acting«. I: P.B. Zarilli (red.): *Acting (Re)Considered, Theories and Practices*. London and New York: Routledge.
- Knudsen, Britta Timm (2000). »Nye former for realisme?«. I: *Arbejdspapirer*. Århus: Center for Kulturforskning, Aarhus Universitet.
- Knudsen, Britta Timm og Bodil Marie Thomsen (2002). »Indledning«. I: B. Timm Knudsen og B.M. Thomsen (red.): *Virkelighedshunger – nyrealismen i visuel optic*. København: Tiderne Skifter.
- Konzack, Lars (2002). »Rolle, leg, spil og genre – et legekulturelt perspektiv«. I: A. Scott Sørensen (red.). *Trolldmandens nye lærlinge, fantasi- og computerspil*. Odense: Syddansk Universitetsforlag (Tidsskrift for Børne- & Ungdomskultur 44).
- Nielsen, Hans Jørgen (1968). *'Nielsen' og den hvide verden*. Herning: Borgens Forlag.
- Nietzsche, Friedrich [1984] (1988). *Werke III*. Frankfurt am Main, Berlin og Wien: Ullstein Materialien 1984.
- Søndergaard, Dorte Marie (2000). *Tegnet på kroppen. Køn: Koder og konstruktioner blandt unge voksne i Akademia*. København: Museum Tusulanum.

Hjemmesider om rollespil:

- [<http://www.rpgforum.dk>]
 [<http://www.rolfo.dk>]
 [<http://www.liveforum.dk>]
 [<http://www.sabbat-live.dk>]
 [<http://www.rollespilsgalleriet.dk>]
 [<http://www.einherjerne.dk>]
 [<http://eidolon.dk>]