

A. B. RICHARDSON,  
PHOTOGRAPHER,  
BOSTON,  
**GAME CONTINENT**



Anders Bojen & Kristoffer Ørum

# CAME CONTINENT



Århus Kunstmuseum



KLOROFYL HØSTER  
THE CHLOROPHYLL HARVESTER

## EN LEGENDE OM EN ANDEN VERDEN!

Pernille Lyngsø  
Århus Kunstabgning



et er forår, solen Skinner og græsset  
gror hurtigt på plæner og i parker.  
Græsset får sin grønne farve fra stof-  
fet klorofyl, som gennem fotosyntese  
gør stråene i stand til at reflektere den  
grønne farve, når solens stråler rammer dem. Klorofyl  
er ikke et stabilt molekyle. Det har brug for solens  
stråler og relativt høje temperaturer for at opstå, men  
nedbrydes samtidig af det stærke sollys. Således pro-  
ducerer stråene hele tiden nyt klorofyl og bibeholder  
deres stærke grønne farve så længe det er forår og  
sommer. Når dagene bliver kortere og solen mister en  
del af sin magt, får stråene sværere og sværere ved at  
erstatte den nedbrudte klorofyl, og den grønne farve  
begynder langsomt at falme.

Kunstnerduoen Anders Bojen og Kristoffer Ørum har siden 2001 arbejdet sammen om en række projekter inden for bl.a. video, skulptur, internet og tegning. Deres primære ørind er at undersøge feltet mellem virkelighed og fiktion og igennem disse undersøgelser at præsentere alternative virkeligheder eller verdener. Resultatet er ofte spektakulære iscenesatte universer tilsat en god portion humor og fantasi.

I 2009 stod Bojen og Ørum bag det omfattende internetprojekt *Radiant Copenhagen*, der ved hjælp af en blanding af fakta og fiktion på en overbevisende måde lavede fiktiv historieskrivning om det indre København. Portalen bredte sig ud i den fysiske virkelighed, hvor små stykker iscenesat historie blandede sig med hverdagen. På samme præmisser fungerede værket *Ballehagekvinden*, der var kunstnerduoens bidrag til *Sculptures by the Sea*, arrangeret af ARoS Århus Kunstmuseum i 2009. Værket bestod i al sin enkelthed af et vagabondagtigt tilholdssted i skoven bygget af papkasser. Ved strategisk at bruge internetmedier, spammails, aviser mm., og samtidig lade en person vandre rundt i skoven ved skumringstid, plantede Bojen og Ørum historien om en mutantkvinde, der gemte sig for omverden i sit pauvre skjul i Marselisskoven.

I Bojen og Ørums værker optræder fortællingen som et væsentligt virkemiddel. En fortælling der ikke nødvendigvis er synlige ved første blik på det fysiske værk, men som langsomt ruller sig ud jo længere man bevæger sig ind i kunstens univers. En fortælling, der ophæver de ellers skarpt definerede grænser mellem virkelighed og fiktion og som sætter spørgsmålstejn ved vores måde at opfatte hverdagen på. En fortælling, der langsomt spreder sig som en virus eller en vandrehistorie, og som måske ender med at blive sandhed for nogen en dag.

Omdrejningspunktet i fortællingerne er ofte almindelige brugsenstande, der gennem en nærmest videnskabelig bearbejdning modificeres og tillægges nye værdier og evner. Brugsanvisninger, varedeklarationer, skrøner, statistikker, myter og fakta. Alt sammen væsentlig viden, der indsamles, undersøges og struktureres i kunstnernes arbejde med at finde frem til tingenes potentielle historie. Resultatet af denne kunstnerisk-videnskabelige bearbejdning er en ny og ofte fantastisk version af de ting vi ikke normalt tillægger betydning i hverdagen. Som f.eks. guleroden i videoværket *Search for Carrot Extra Terrestrial Intelligence (SCETI)* fra 2006, der optræder som TV-vært i sit eget nyhedsprogram. Guleroden analyserer sin egen art samt den men-

neskelige hjerne og andre typer af overlegen intelligenz, der ser ud til at true gulerøddernes verden. Eller græsset i den aktuelle udstilling *Game Continent*, der pludselig får magiske egenskaber.

*Game Continent* tager udgangspunkt i Århus og en gammel legende om en anden verden. En verden befolket af grønne krigere og magikere, hvis eksistens afhænger af græs. Grænsen mellem virkelighed og fiktion udviskes, når Bojen og Ørum ved hjælp af live-rollespil skaber et rum, hvor det er muligt og legitimt at sætte sig ud over hverdagens trivialiteter. Normalitetsbegrebet er for en stund sat til side, når riddere fægter med frosne madvarer hentet i det lokale supermarked, slår græs med modificerede plæneklipper eller presser det nyslæde græs for at udvinde den magiske drik klorofyl, der gør dem i stand til at udføre nye missioner. Hverdagens handlinger og genstande mytologiseres i et forsøg på at gøre det hverdaglige fantastisk og det fantastiske til en del af hverdagen.

*Game Continent* fungerer på præmisserne for et live-rollespil. Plottet er sat, missioner skal udføres, forhindringer opstår og historien udvikler sig i en form for dobbelt parallel virkelighed, hvor publikum og deltager, institution og offentlighed smelter sammen. Kunst og rollespil mødes som to ligevæ-

dige udtryksformer, der finder gensidig inspiration i hinanden. Rammerne for rollespillet gør det muligt at skabe en platform, hvor alle kan deltage i et fælles skuespil og være med til at omskabe den lokale virkelighed. Udstillingsrummet i Århus Kunstabning og dele af det omkringliggende byrum bliver fiktionaliseret, og for den uvidende betragter opstår der en zone af underlighed, hvor rationelle handlingsmønstre er sat ud af spil.

Plottet er sat, græsset er grønt.  
Velkommen til!





FARTØJET  
THE VESSEL

## A LEGEND OF ANOTHER WORLD!

Pernille Lyngsø  
Århus Kunstabgning



*t's spring, the sun is shining and the grass is growing fast on lawns and in parks. The grass gets its green colour from the chemical chlorophyll, which through photosynthesis enables the blades of grass to reflect the colour green when the sunbeams strike them. Chlorophyll is not a stable molecule. It needs the rays of the sun and relatively high temperatures to appear, but at the same time it is broken down by the strong sunlight. The grass blades are thus constantly producing new chlorophyll and keep their strong green colour as long as it is spring and summer. Once the days grow shorter and the sun loses some of its power, the blades have a harder and harder time replacing the broken-down chlorophyll, and the green colour slowly begins to fade.*

Since 2001 the artist duo Anders Bojen and Kristoffer Ørum have worked together on a number of projects in among other fields video, sculpture, the Internet and drawing. Their primary aim is to investigate the area between reality and fiction and through these investigations to present alternative realities or worlds. The result is often spectacular staged universes with a good deal of humour and imagination added.

In 2009 Bojen and Ørum were behind the large-scale Internet project *Radiant Copenhagen*, which by way of a mixture of facts and fiction convincingly created a fictive history of the Copenhagen inner city. The portal spread out into physical reality, where small pieces of staged history were mixed with everyday life. The work *Ballehagekvinden* functioned on the same premises; it was the artist duo's contribution to *Sculpture by the Sea*, organized by ARoS, the Århus Museum of Art, in 2009. In all its simplicity the work consisted of a tramp-like place of refuge in the forest, built of cardboard boxes. Through strategic use of Internet media, spam mails, newspapers etc., and at the same time having someone wander around in the forest at twilight, Bojen and Ørum planted the story of a mutant woman who hid from the

surrounding world in her wretched shelter in the Marselis Forest.

In Bojen and Ørum's works narrative functions as an important device: narrative that is not necessarily visible when you first look at the physical work, but which slowly unfolds the farther you venture into the universe of art; narrative that cancels out the otherwise sharply defined boundaries between reality and fiction and which questions our way of perceiving everyday life; narrative that slowly spreads like a virus or an urban legend, and which perhaps ends up coming true for someone one day.

The focal point in the stories is often ordinary utility objects which, through an almost scientific manipulation, are modified and given new values and abilities. Sets of instructions, declarations of contents, tall tales, statistics, myths and facts; all important knowledge that is collected, investigated and structured in the artists' work of arriving at the potential history of things. The result of this artistic-scientific manipulation is a new and often fantastic version of things to which we don't normally attribute meaning in daily life: for example the carrot in the video work *Search for Carrot Extra Terrestrial Intelligence (SCETI)* from 2006, which appears

as a TV host in its own news programme. The carrot analyses its own species as well as the human brain and other types of superior intelligence that appear to threaten the world of the carrots; or the grass in the present exhibition, *Game Continent*, which suddenly acquires magical powers.

*Game Continent* takes its point of departure in Århus and an old legend of another world; a world populated by green warriors and magicians whose existence depends on grass. The borderline between reality and fiction is erased when Bojen and Ørum, with the aid of live role-playing, create a space where it is possible and legitimate to rise above everyday trivialities. The concept of normality is set aside for a while as knights fence with frozen groceries fetched from the local supermarket, cut grass with modified lawn-mowers or compress the new-mown grass to extract the magic potion chlorophyll, which enables them to accomplish new missions. Everyday actions and objects are mythologized in an attempt to make the everyday fantastic and the fantastic a part of the everyday.

*Game Continent* functions on the premises of a live role-playing game. The plot is set in motion, missions have to be accomplished, obstacles arise and the story develops in a kind of dual parallel

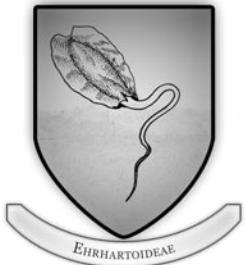
reality where audience and participant, institution and public fuse together. Art and role-playing meet as two equal forms of expression that draw mutual inspiration from each other. The framework of the role-playing makes it possible to create a platform where everyone can take part in a shared drama and help to transform the local reality. The exhibition space in Århus Kunstbygning and parts of the surrounding city space are fictionalized, and for the unaware observer a zone of strangeness arises where rational patterns of action have been set aside.

The game's afoot, the grass is green.  
Welcome!





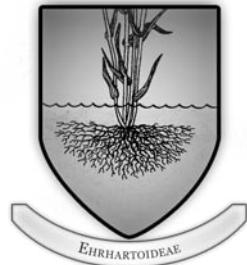
CENTOTHECA



EHRHARTOIDEAE



ANOMOCHLOOIDEAE



EHRHARTOIDEAE



DEN FRYSENDE STEN  
THE FREEZING STONE

## SPIL UDENFOR BOKSEN

Johanna Koljonen



ollespil har altid eksisteret. Lige så længe som vi har haft rituelle rum. Lige så længe som vi har skabt sociale skel med forskellige sociale regler på hver sin side. På denne side er jeg mig selv, min egen person; på den anden side er jeg en funktion, en arketype, i en magtposition eller i en transformeret position. Jeg træder ind i den magiske ring som mig selv – og når jeg træder ud, bliver jeg igen mig selv, enten en smule eller grundlæggende forandret. Shamanistisk ritual, kirkebryllup, cricketkamp, teaterforestilling, ansættelsessamtale, folketingsdebat, polterabend, charterrejse til Marbella: alle eksempler på rammer inden for hvilke rollespil finder sted. Rammerne kan være virkelige,

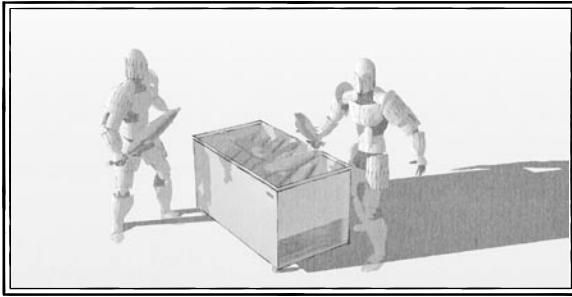
ikke-virkelige og undertiden fiktive. Vi træder ind i rammerne som os selv og som vores andet selv; vi forlader dem som os selv og som forandrede udgaver af os selv.

Rollespil er stadig et ungt medium, der bygger på den form for statistisk baserede strategiske simuleringer og løsninger af indviklede gåder i imaginære situationer, som i 1970'erne var indpakket i farvestrålende papæsker og blev solgt som brætspil. De fiktive roller, som deltagerne i disse kamporienterede tankeeksperimenter spillede, var oprindeligt temmelig overfladiske og var i virkeligheden ikke knyttet til andet end hypotetiske situationer, som spillerne skulle handle på baggrund af. Også det overordnede sigte med spillet var begrænset: slip helskindet gennem labyrinten. Reager i hver ny situation på baggrund af en række forudbestemte begrænsninger som for eksempel din rolles egen-skaber. Opvej mulighederne med dine egne og din fjendes odds og lad terningerne rulle. Tidlige bordrollespil var baseret på matematik og held, og efter hvert nyt spil stod den ene part tilbage som sejrherre – enten dig eller uhyret. Dig eller spillet.

Bordrollespil af denne slags var indendørsspill, hvor man indpakket løsningen af en intellektuel opgave i en stemning af heltemod og et episk hand-

lingsforløb. Spillene blev en hobby for millioner, og en overgang dannede de basis for en større industri. I virkeligheden var den tilfredsstillelse, der var forbundet med at spille disse spil, den samme som tilfredsstillelsen ved at spille computerspil – spændingen forbundet med spillet i sig selv kombineret med løsningen af gåden samt spændingen forbundet med en kombination af at satse noget, bruge nogle specifikke evner og løse en gåde. Spændingen ved at forestillede sig, at man kastede et spyd, passerede en flod eller sprang over en kløft. Den bagvedliggende historie gav udfaldet af forsøget på at løse opgaven stor betydning for den rolle, man spillede, og dermed også for en selv – akkurat som i forbindelse med fysisk sportsudøvelse.

Meningsfuld problemløsning er tilfredsstillende, for sådan er vores hjerner indrettet. For arten som helhed er det forbundet med bedre overlevelsmuligheder, og for det enkelte individ er det forbundet med sociale fordele. Selv når ingen ser på, nyder vi at føle os fantastiske, løse opgaver og få adgang til den næste udfordring. Forholdsvis hurtigt begyndte computerspil at tilbyde dette bedre end de tidlige, statistisk baserede brætrollespil. Den næste opgave blev hele tiden en lille smule sværere – men aldrig så svær, at det var uden for spillerens rækkevidde at



løse den, og den slags er computere rigtig gode til. Bedre end menneskelige spillede spillede bevæbnet med blyant og papir og ambitioner som historiefortælle- re. Rollespillene bevægede sig i en ny retning, som i mindre grad handlede om konkurrence og i højere grad om i fællesskab at skabe og fortælle historier.

Spillene havde uundgåeligt været på vej i denne retning – på vej mod at forlade labyrinten og fokusere på mediets andre stærke sider. På vej mod en kollektiv historiefortælling med større empati for eller endda større indlevelse i den fiktive rolle. På vej mod en forestilling om, hvad det ville indebære – hvad det i virkeligheden ville indebære – at være denne anden person. Ikke bare en person af den slags, der møder goblins bag 37% af alle dørene,

men en person med en lang række erfaringer med kærlighed, kedsomhed, rejser, venskaber og at gøre sig selv til grin. Erfaringer med at tilhøre et andet køn, en anden kultur eller en anden art. Nogle mennesker elsker gåder og statistik, men helt fra de allerførste år med *Dungeons & Dragons* var der også mange spillere, der følte, at muligheden for at være en person i en fiktiv verden stod som en uimodståelig invitation til at udforske denne verden nærmere. At leve med dens normer, udfordre dens forventninger, opsøge dens grænser og blive venner med – eller besejre – dens indbyggere.

Denne udvikling frem mod flere og stærkere handlingsforløb opstod til dels som en konsekvens af genren i sig selv. Rollespil udspillede sig typisk i verdener, der fremhævede fortællingernes episke kvaliteter. Fantasy, rumopera, dommedagsscenerier, gotiske kærlighedshistorier. En del af fascinationen handlede om den magt, der lå i at spille en rolle sammen med andre. Alle vores sandheder er socialt skabte konstruktioner, og det samme er tilfældet med vores identiteter. Hvis vi sætter os om et bord og leger, at jeg er Bob, og du er Joe, og opfører os i henhold til dette, vil det i en vis forstand være sandheden, og jo længere vi fortsætter, jo mere sandt bliver det. Hvis vi aftaler, at jeg er Gan-

dalf, og at du er Frodo, vil vi måske være nødt til at trække lidt mere på fantasien, fordi en troldmands eller en hobbits hverdag måske ikke er en umiddelbart tilgængelig del af vores fælles referenceramme. Alligevel er detaljerne i vores lege og forestillinger ikke for alvor afgørende, så længe vi er enige om dem. Måske lever alle i vores historie af klorofyl, og kappeklædte riddere slår græs i forstadshaver. Hvis vi er troværdige i vores handlinger og opførsel, begynder vi at opbygge en alternativ virkelighed omkring os, hvor Bob og Joe – eller Frodo og Gandalf – bliver socialt, om ikke faktuelt, virkelige.

Den gamle type af rollespil – selv dem, der bevægede sig væk fra de statistisk baserede kampe og i højere grad koncentrerede sig om interaktion mellem deltagerne og interessante handlingsforløb – bliver ofte omtalt som ”bordrollespil” eller ”rollespil med papir og blyant”, hvilket afsører, hvordan den rent fysiske afvikling af spillene tog sig ud. Man sad samlet om et bord, mens man tegnede og fortalte. Men den sociale magt, der ligger i at spille en rolle, er stærkere, når man involverer mere end et uinteresseret intellekt og taler i tredje person: ”Min figur gør sådan her, og så prøver hun at gøre sådan her, fordi hun har 12 point i ’smidighed’. Jeg kaster terningerne.” Det er dog let og ukompliceret

at glide endnu længere ind i rollen, hvormed man forstærker den fiktive fortælling: ”Jeg gør det her, og så prøver jeg det her.” Snart begynder man at tale som sin figur: ”Stands! Hvem der?” Og så rejser man sig måske og begynder at slå ud med armene. Efterhånden som spillerne begyndte at bevæge sig rundt i rummet, var det i virkeligheden kun naturligt at prøve at finde et sted med den rette atmosfære for historien og at klæde sig som de roller, man spillede – og dermed også at skille sig af med terningerne og de andre elementer, der virkede forstyrrende for simuleringen. Vi skaber ikke virkeligheden med sproget alene, vi skaber den med vores kroppe og de rum, vi agerer i – med vores fremtoning og vores relative status. Jo flere af disse kommunikative aspekter, rollespillere inddrog for at forstærke deres historie, jo dybere og mere spændende og sand oplevede de også fortællingen.

Levende rollespil eller liverollespil – rollespil, der spilles som en form for totalteater, hvor deltagerne er udklædt som de roller, de spiller – opstod uafhængigt af hinanden i alle de lande, hvor man havde en tradition for bordrollespil. Levende rollespil eller LARP, som genren hurtigt blev kendt (*Live Action Role Playing*), var på denne måde en uundgåelig udvikling. Eftersom genren på den ene



KLOROFYL UDVINDER  
THE CHLOROPHYLL EXTRACTOR

- 24 -

side var udsprunget af teater og på den anden side af børns rollelege, gav formen nærmest sig selv, og eftersom alternative roller styret af alternative regler i specifikke situationer begrænset af tid og/eller sted allerede var en universel menneskelig erfaring, blev rammerne omkring rollespillene meget enkle at administrere. Det var lige så let at glide ind og ud af rollen, som det var at gennemføre forandringen fra at være en elev i klassen til at være en god ven i kantinen. Det var lige så let at træde ind og ud af rollen, som det var at sætte et VHS-bånd i maskinen og tage det ud igen (i Vesten skete alt dette i 1980'erne og begyndelsen af 1990'erne). Liverollespil – og især den form, der udviklede sig i de nordiske lande – er uden tvivl en kunstform, der er helt på forkant med udviklingen, og et eksempel på, hvad vi kan forvente at se mere af fremover. Men opfindelsen af liverollespil blev ikke set som en banebrydende revolution. Ingen kunstnerkollektiver opstod omkring fænomenet for at tage æren for at udfordre mainstream-kulturen og vise vejen ind i fremtiden.

Kommercielle rollespil er populærkultur, der er skabt og produceret til massemarkedet. Men de spillere, som deltager i forud definerede eventyr med kommersielle regler, skaber hurtigt deres egne

- 25 -

systemer. Der findes ingen tekst, som de handler på baggrund af; spillets tekst opstår hen ad vejen. Selv i de mest kontrollerede udgaver minder bordrollespil mere om jazz-improvisationer end om at spille efter noder. I denne forstand er rollespil altid et oprør mod en kultur, der er styret ovenfra, og spillerne stræber efter at bryde sig fri. Deltagere i bordrollespil skaber deres egne roller og udleverer deres egne eventyr – og på dette grundlag skaber de deres egne verdener og regelsæt. Spillerne gør oprør mod bordets og selve bordspilletts begrænsninger, og med liverollespil slippes rollerne fri på en scene, hvor hele spillerens fysiske krop inddrages. På denne måde er der tale om en populærkulturel historiefortælling, som uundgåeligt vender tilbage til en folkekulturel kontekst. Det viser sig med andre ord, at liverollespil ligger naturligt for os. Eller, for at være mere præcis, ligger det i os rent kulturelt – og tilmed på et så grundlæggende plan, at det føles helt naturligt.

I lyset af, at der er tale om et medium, der muliggør ægte oplevelser i virtuelle virkeligheder af den mest fantastiske slags, føles liverollespil underligt nok – når de fungerer – ikke som noget, der er kunstigt skabt. Groft sagt kan man sige, at når vi betragter ikke-inddragende kunst på et museum, er

der tale om en speciel form for kognition, der ikke blot omfatter selve det at betragte kunstværket, men også den kunstneriske kontekst via det analyserende sind: kunst besidder evnen til at foranstre de øjne, vi ser på hverdagen med. I liverollespil sker der omvendt det, at vi retter hverdagsblikket mod en kunstig verden i et kollektivt forsøg på at få denne verden til at føles helt igennem naturlig. Og eftersom alle spillerne støttes af hinanden og de andre spilleres indlevelse i, at alt omkring dem vitterlig er, som fiktionen kræver, erstatter en ny og anderledes sandhed i et stykke tid sandheden bag vores daglige verden.

Liverollespil har forfattere, selvom de ikke betragtes som skabere af det endelige værk. Spillet eksisterer ikke, før spillerne – undertiden så få som fem og andre gange helt op til tusind – træder ind i det sammen. Folkene bag liverollespil omtales også ofte som “arrangører”, og det er dem, der afstikker rammerne for scenarierne og udtaenker de centrale konflikter og rollerne, og i visse sammenhænge definerer de også helt præcist, hvilke roller historien indeholder, hvad deres baggrund er, årsagen til deres tilstedeværelse det givne sted og deres mål. Herudover er der selve den praktiske side: at finde den rette location, planlægningen og skabelsen af

landsbyer og drager og specielle effekter, organiseringen af tilmeldingerne og rollefordelingerne samt afviklingen af selve rollespillene. I tidens løb har liverollespil udviklet sig til en ekstremt ambitiøs kunstform i de nordiske lande. Detaljerede alternative virkeligheder skabes enten i den allerede eksisterende verden eller i fysiske omgivelser, der er bygget op helt fra bunden. Emnerne og genrerne varierer lige så meget som i de andre store historiefortællende medier og dækker hele spektret fra splatterhistorier om rumuhyrer til dybtrækkende og åbenlyst politiske spil med fokus på for eksempel indvandringspolitik, kønsroller eller terrorisme. De største liverollespil tæller spillere i hundredvis og kan have budgetter på millioner (selvom det stadig er sjældent), selvom ingen bliver aflønnet for deres medvirken. Dette kan kun lade sig gøre i samfund, hvor unge har råd til ikke at tjene penge i årevis, hvor offentlig støtte er til rådighed for kulturelle aktiviteter, og hvor indbyggerne har en grundlæggende ret til at benytte det offentlige rum og tilladelse til at færdes på selv privat grund.

Selv når alt dette er på plads – selv med et så ambitiøst, selvreflekterende og analytisk *liverollespils-samfund* som det, der er opstået omkring Knudepunkt, en årlig nordisk baseret internatio-

nal kongres om rollespil, der nu har været afholdt i fjorten år – lever mediet stadig et liv i relativ kulturel isolation. I årevis blev rollespil primært betragtet som en hobby for personer af lav social status, som blev skubbet ud i et hjørne af den metaforiske skolegård og dermed i en større sammenhæng var forvist til en plads i nørdernes ghetto. Men den positive revurdering, som en status som ”nord” generelt har været igennem i løbet af de seneste femten år, har også påvirket rollespilkulturen. I Danmark er der i dag overraskende mange børn og teenagere, der hver weekend deltager i de mest grundlæggende typer af fantasy-inspirerede rollespil. Som et resultat heraf er der nu opstået en mainstream-rollespilkultur, der er synlig for alle, og som selv folk, der ikke aktivt deltager i rollespil, er bekendt med. I dag vil en ung mand med en moderne rygsæk – klædt i middelalderkostume og med et latexsværd, der nærmest er på højde med ham selv – ikke blive genstand for andet end forbrigående interesse i gadebilledet. De kollektive rollespil er blevet en del af vores fælles kultur. Som kultur accepterer vi nu, at der i vores virkelighed findes en række midlertidige, fiktive lommer, der inden for deres egen ramme tages meget alvorligt. Det er denne tanke, som *Game Continent* beskæftiger sig med – forandringen

i vores sociale virkelighed og i vores udvalg af accepterede former for eskapisme, der nu også omfatter en mulighed, hvor vi træder ind i et rituelt rum for at påtage os en identitet, der ikke bare funktionsnelt, men også fiktivt, adskiller sig fra vores egen.

I 2010 er miljøet omkring liverollespil først ved at vågne op til den kendsgerning, at rollespillenes form, dette kollektive sammensurium af forhåndenværende midler, som er udsprunget af nogle nørders særinteresse inden for den kommersielle populærkultur, tilsyneladende opfylder et større kulturelt behov end blot et par nørders drømme om heltemod. Der er ingen tvivl om, at liverollespil afspejler en række anliggender og emner, som kunstverdenen i mindst 150 år har taget livtag med. Rollespillere læser om Wagners tanker om *gesamtkunstwerk* med høflig nysgerrighed, fordi de føler, at de allerede selv har nået målet og skabt en multimedie-platform kendtegnet ved ægte samarbejde. De reflekterer selvsikkert over Antonin Artauds visioner, fordi rollespil ofte bliver betragtet som Grusomhedens Teater – en smelteigel, hvor det metafysiske trænger ind i vores sind gennem huden. De læser med forundring om anti-kunst og intermedial og relationel æstetik, fordi det virker så underligt, at deres personlige legepladser kan have

en forhistorie, der rækker længere tilbage end til *Dungeons & Dragons* i den røde papæske.

Som udstillingen *Game Continent* viser, er det både relevant og udbytterigt at betragte rollespil som en populær variant af – og en folkelig reaktion på – de kulturelle impulser, som andre steder og på andre tidspunkter har udmøntet sig i Fluxus, Situationistisk Internationale eller selv Warhols Factory. På et praktisk plan, naturligvis, har rollespilkulturen i et vist omfang udviklet sig uafhængigt af kunstens verden (men også kun i et vist omfang, eftersom den gennemsnitlige nordiske rollespiller tilhører den akademiske del af middelklassen, og mange – om ikke hovedparten – har en eller anden form for uddannelse inden for et kunstrelateret område). Alligevel mener jeg, at det, som rollespillere gør, er noget andet, eftersom kunstværket for dem ikke er, at rollespillet finder sted, mens verdens forventninger stadig eksisterer uden om det. I rollespil er alle tilskuere rent fysisk en af figurerne i fiktionen og er dermed aktivt med til at skabe det givne univers. For rollespilleren er kunstværket den personlige tekst, som måske er skabt intersubjektivt, men som bliver oplevet i første person, mens rollespilleren i et stykke tid foregiver, at hans eller hendes identitet uden for fortællingen ikke har nogen betydning,

og at den verden, der ligger uden for den fiktive histories rammer, er ophørt med at eksistere.

*Game Continent* er et omsiggrubende rollespil – et rollespil, der er skabt som et fiktivt lag, som blander sig med den virkelighed, der omslutter udstillingen. Ydermere inviterer værkets eksistens i en museumsmæssig sammenhæng os til at betragte det som kunst, der opleves uden for rammerne af det spil, der er i gang – en position, hvorfra man ikke kan få en meningsfuld forståelse for teksten bag rollespillet. Når man som besøgende træder ind i fiktionen, vil man efter al sandsynlighed opleve, hvordan værket på samme tid opererer på begge planer. Man vil stadig føle, at man står over for og vurderer et kunstværk. Men man vil på samme tid være med til at skabe det, acceptere dets præmisser på et eller andet plan og tillade, at logikken bag ens rolle – og bag fiktionen – bliver afgørende for ens handlinger og perception. Oplevelser fra andre lege, hvor man også opererer med flere agendaer (for eksempel rollespil udtænkt som politiske ideer eller happenings, hvor det kræves af publikum, at de lægger deres normale reaktionsmønstre på hylten), antyder, at denne oplevelse af varierende distance til det hverdagsagtige i sig selv er en form for æstetik. I sidste ende ligger styrken i alle former

for inddragende kunst, herunder rollespil, i deres potentiale til at justere deltagernes forhold til virkeligheden.





## GAMING OUTSIDE THE BOX

Johanna Koljonen



Role-playing has always been around. As long as there have been ritual spaces. As long as we have created social boundaries with different social rules on each side. On this side, I am my own person; over there I am a function, an archetype, in a position of power or of transformation. I enter the magic circle as myself – I exit back into myself, either slightly or profoundly changed. Shamanistic ritual, church wedding, test cricket, theatrical production, job interview, parliamentary debate, hen party, charter trip to Marbella: they are all role-playing spaces. They are real and not-real and sometimes also fictional. We enter them as ourselves and as other-selves; we exit them as ourselves and as different-selves.

Role-playing is still a young medium. Role-playing is built on a foundation of statistical strategy simulation, of complicated puzzle-solving in imagined situations, packaged in the 1970s in garish cardboard boxes and sold as games. The fictional roles assumed by the players in these battle-oriented thought experiments were originally very thin, really just hypothetical positions from which to act. The overall scope for action, too, was limited. Move through this dungeon. React to each new situation on the basis of pre-determined limitations, like your character's skills. Weigh your options against your odds, and your enemy's odds, then roll the dice. Early role-playing games were games of maths and games of chance. From each encounter, one side would emerge victorious: you or the monster. You or the game.

Role-playing games were indoor games, grafting a heroic stance and an epic story-line on to an intellectual puzzle. They became a hobby for millions and, for a while, an industry to reckon with. The central satisfaction was the same as for computer games, really – the satisfaction of the gamble, the puzzle and combination skills. The satisfaction of this combination in the context of a story that imbues it with meaning beyond the trivial task itself:

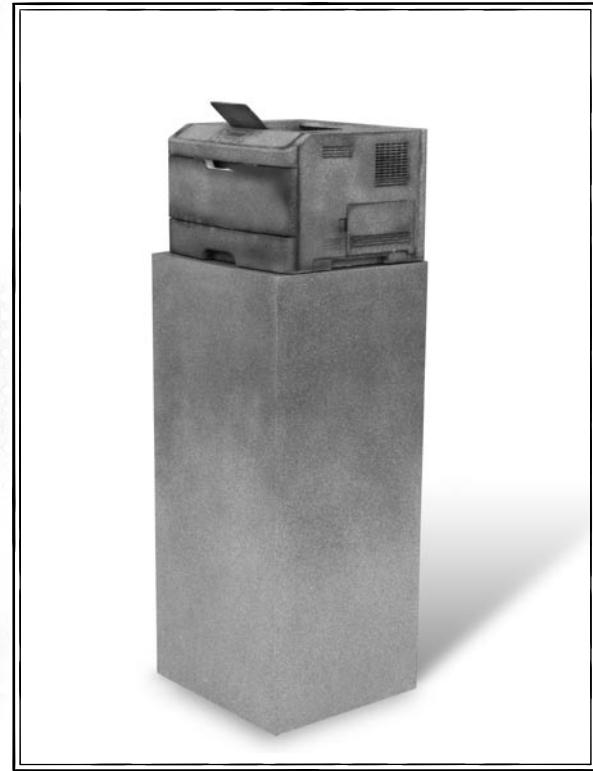
pretending to throw a javelin, ford a creek or jump a chasm. The story makes the outcome of the task matter for the role you play, and by extension for you, just as in physical-body sports.

Meaningful problem-solving is pleasurable because that is how our brains are rigged. There is a survival benefit in it for the species and social benefits for the individual animal. Even when nobody's watching, we enjoy being awesome, solving the task, unlocking the next challenge. Soon enough, computer games did this better than the early statistically oriented role-playing systems. Always making the next task harder, but not too hard to be beyond the player's ability – this is something computers do really well. Better than human game-masters armed with pen and paper and story-telling ambitions. Role-playing turned in another direction, one which was less about competition and more about enabling stories and co-creation.

They had inevitably been heading that way, out of the dungeon, re-focusing on the medium's other strengths. Towards collective storytelling. Empathy for or indeed immersion in the fictional character. Towards thinking about what it entails, what it would really, *really* mean, to be another person. Not just the kind of person that encounters goblins

behind 37% of all doors, but a person with a range of experiences – love and boredom and travel and making friends and making a fool of yourself. Belonging to another gender, culture, species. Some people love puzzles and statistics. But from the very first years of *Dungeons & Dragons* there were also players, many players, who felt that being a person in a fictional world was a call to explore that world. To live its norms, challenge its expectations, seek its borders, befriend or conquer its inhabitants.

This development towards more and stronger storylines was partly a consequence of genre. Role-playing games were typically set in worlds that lent themselves to the epic. Fantasy, space opera, post-Apocalypse, Gothic romance. It partly had to do with the power of pretending together. All of our truths are socially constructed; so are our identities. If we sit down around a table and decide that I am Bob and you are Joe and behave accordingly, in some sense that will be true, and the longer we go on, the truer it will become. If we agree that I am Gandalf and you are Frodo, we may have to imagine a little harder, because the everyday life of a wizard or a hobbit may not be immediately available in our mutual frame of reference. Still, the details of our pretend game do not really matter as long as we



ORAKLET  
THE ORACLE

agree on what they are. In our story, perhaps everyone will live on chlorophyll and knights in tabards will mow suburban lawns. If we are consistent in our claims and behaviours, we will start weaving an alternative reality around us, one in which Bob and Joe – or Frodo and Gandalf – are socially if not factually real.

The old types of role-playing games, even the ones that have moved away from statistical battles towards character interaction and interesting storylines, are often referred to as “tabletop games” or “pen-and-paper role-playing”. This suggests what the act of playing the game physically looked like. Sitting around, describing and scribbling. But the social power of pretence is stronger when we involve more than just the disinterested intellect and third-person language: “My character does this, then she tries this, because she has a 12 in dexterity. I roll the dice.” Slipping into the role is easy and supports the fiction: “I do this, then I try this.” Soon you will speak as your character: “Halt! Who goes there?” Then, perhaps, you will stand up and wave your arms. Once all the players were moving around the room, it really made more sense to find a place that had the right atmosphere for the story, to dress up like the characters. To dispense with the

dice and other obvious means of simulation. We do not construct reality with language alone, we construct it with our bodies and our spaces and our appearance and our relative status. The more of these communication channels role-players bent to serve their stories, the more profoundly, exhilaratingly truly they experienced them in the telling.

Live action role-playing – role-playing in a theatrical manner dressed up as the characters – emerged independently in every country that had a tradition of tabletop role-playing. LARPing, as it soon became known, was, in this sense, inevitable. Because of theatre on one hand and children’s pretend games on another, the form was easy to imagine. And because alternative roles governed by alternative rules in specific situations limited in time and/or space were already a universal human experience, the boundaries around role-playing games became very simple to administer. Being in or out of character was as flexible as switching from being a student in class to being a friend in the lunchroom. Entering and leaving the fiction was as simple as clicking a VHS tape on or off (in the West this was all happening in the 80s and early 90s). Larp, especially the kind of larp that would develop in the Nordic countries, is absolutely a leading-edge

art form, an image of things to come. But its invention did not feel like an astonishing revolution. No collective of artists emerged around the form to take credit for challenging mainstream culture and bringing on the future.

Commercial role-playing games are popular culture, produced for mass consumption. But even players who play pre-determined adventures in commercial rule-systems create their own systems. There is no text with which they are interacting; the text of the game emerges in the performance. Even at its most controlled, table-top role-playing is more like jazz improvisation than like following sheet music. In this sense role-playing is always a revolution against top-down culture. And it wants to be free. Table-top players create their own characters, then their adventures, then their own story worlds and rules systems; players rebel against the confines of the table and the game mechanics; live role-playing liberates the character on to a playing field involving the player's entire body. This is a form of popular-culture storytelling that is inevitably reclaimed for folk culture. Larping, it turns out, comes naturally to us. Or to be more precise, it comes to us culturally, culturally in such a profound way that it feels like second nature.

Strange though it may seem for a medium that enables true experiences in virtual realities of the most fantastical kinds, larps – when they work – do not feel like artifice. Very crudely put, when we view non-participatory art in a museum we engage a special kind of cognition that involves not just the viewing body, but the artistic context through the analysing mind: art has the power of changing the eyes that we turn on the mundane; whereas in a larp the everyday gaze is turned on an artificial world in a collective attempt to make it feel entirely natural. And because all the players are supported by one another, by the others' performed conviction that everything around them is indeed as the fiction requires, another truth replaces our everyday-world truth for some time.

Larps do have authors, although they are not viewed as the creators of the final work. The game does not exist until the players, the participants – sometimes as few as five, sometimes up to a thousand – step into it together. Indeed, larpmakers are commonly referred to as “organizers”. They are the larpwrights, who write the world and establish the central conflicts, the groups of characters and in some larp communities also exactly what characters the story will contain, what their background

is, their reason to be at the location, and their goals. Then there is the production side – finding the locations, designing and building the villages and dragons and special effects, organizing sign-up and casting, running the game. Over time, in the Nordic countries, live role-playing games have become an extremely ambitious art form. Detailed alternative realities are constructed either on top of the everyday world or in physical environments built from scratch. Subject matter and genre are as varied as in the other big storytelling media, ranging from pulp-type space monster entertainments to profoundly and outspokenly political games exploring immigration politics, gender construction or terrorism. The largest larps have players in the hundreds and budgets sometimes (even though this is still rare) in the millions, even though no one is getting paid. This is only possible in societies where young people can afford not to make any money for years on end, where public funding is available for participatory culture, and where citizens have a fundamental right both to public spaces and to the use of even privately owned land.

Even with all this in place, even with an ambitious, self-reflective and analytical live role-playing community developing around the Nordic

Knudepunkt larp design conference – now in its 14th year – the medium has remained in relative cultural isolation. Role-playing was for decades primarily a hobby for people with low social status, pushed to a corner of the metaphorical schoolyard and remaining, by extension, in the geek culture ghetto. But the positive re-evaluation of the status of nerdiness in mainstream society in general over the past decade and a half has affected larp culture too. In Denmark today, astounding numbers of children and teenagers participate in the most basic kinds of fantasy larp every weekend. There is in effect now a mainstream larp culture that is visible to all, one that even non-larpers will be conceptually familiar with. Today, a young person dressed in pseudo-medieval clothes with a modern backpack and a latex sword almost as tall as himself will elicit only casual interest in the streetscape. Collective play exists in the cultural commons. We as a culture now accept the idea that our reality is interspersed with temporary pockets of fiction taken, within their limits, very seriously. This is the idea with which *Game Continent* engages – the change in our social reality, in our range of accepted modes of escapism to include one in which we step into ritual spaces,

into live identities not just functionally different from our own, but fictional.

In 2010, the live role-playing community is only waking up to the fact that their form, this co-creative bricolage emerging from the geek backwaters of commercial popular culture, seems to be speaking to a larger cultural need than that of geek would-be heroism. Certainly larps seem to reflect, as if by accident, concerns and objectives that the art world has been grappling with for at least a century and a half. Larpmakers read Wagner on the *Gesamtkunstwerk* with polite curiosity, because they feel they have achieved it: the true communally created multi-media platform. They engage effortlessly with Antonin Artaud, because larp is often designed to be Theatre of Cruelty – a crucible in which metaphysics enter our minds through our skins. They read with astonishment about anti-art, intermedia and relational aesthetics, because it seems so strange that their personal playgrounds could have a prehistory beyond *Dungeons & Dragons* in its red cardboard box.

As *Game Continent* demonstrates, it is both valid and fruitful to read role-playing games as a popular variant of – a folk response to – the cultural impulses that elsewhere in time spawned Fluxus, the

Situationist International, or even Warhol's Factory. On a practical level, of course, role-playing culture has developed largely independently of the art world (but only largely, since the average Nordic larpmaker at least hails from the academic middle classes, and many if not most of them have at least some education in arts-related subjects). Still, I believe that what larpers do is different, because the artwork for them is not the fact that larping is happening while the expectations of the world persist around it. In the games, each audience member is placed physically inside one of the characters of the fiction and trusted with co-authorship of his universe. For the larper, the artwork is the personal text, perhaps created intersubjectively, but experienced in the first person as she pretends that her identity outside the fiction does not matter; pretends temporarily that the world outside the limits of the fiction has ceased to exist.

*Game Continent* is a pervasive larp, a larp that is designed as a fictional layer bleeding into the reality around it. Its existence in a museum context also invites us to view it as art, from outside the game in progress – which is a position from which the larp text cannot meaningfully be perceived. Once the museumgoer enters the fiction, she is likely to

find the work operating on both levels simultaneously. She will still be engaging with and evaluating a work of art. But she will also be creating it, accepting its premise on some level and allowing the logic of her character, of the fiction, to guide her actions and perception. Experiences from other games with multiple agendas (like larps designed as political think pieces) and from, for instance, happenings requiring the audience to suspend normal reactions, suggest that this experience of fluctuating distance from the everyday is an aesthetic in itself. Ultimately the potency of all participatory art, including larp, lies in its potential for re-calibrating the participants' relation to the real.



## GAME CONTINENT

♦ er støttet af Kunstrådets Billedkunstudvalg og  
Kulturudviklingspuljen i Århus Kommune

♦ is sponsored by  
the Danish Arts Council Committee for Visual Art and the  
Cultural Development Foundation  
- the Municipality of Aarhus

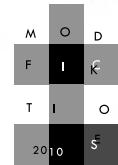
Tak til ♦ Thanks to:

Iselin Emilia Toubro, Kasper Hesselberg, Mads Lindberg, Anne Mette Schultz, Nanna Abell, Sofie Holten, Signe Frederiksen, Martin Qwist, Thomas Greve, Kristoffer Thurøe og Rune Graulund

Rollepillere ♦ role-players: einherjerne, urkrafterne.

Dramaturg: Kathrine Abel

**REMA 1000**



MODIFIKATIONER 2010  
ER SPONSORET AF

MODIFICATIONS 2010  
IS SPONSORED BY

Augustinus Fonden

Knud Højgaards Fond

Danske Initiativpuljer

STARK

BIKUBENFONDEN

**HUBERT**  
HUBERTSKILTE.DK  
Kreative tilskudsmønstre

ÅRHUS KUNSTBYGNING  
ER STØTTET AF

THE AARHUS ART BUILDING  
IS SPONSORED BY



Arhus Kommune



STATENS  
KUNSTRÅD  
DANISH ARTS COUNCIL

BIKUBENFONDEN

Udgivet i forbindelse med udstillingen

♦ Published in connection with the exhibition

## GAME CONTINENT

Anders Bojen & Kristoffer Ørum

Århus Kunstabgning

13. maj - 13. juni 2010

© 2010 fotografer, forfattere, kunstner og  
Forlaget Århus Kunstabgning ♦

© 2010 photographers, writers, artist and  
Forlaget Århus Kunstabgning

Tekster ♦ texts: Johanna Koljonen & Pernille Lyngsø  
Oversættelse ♦ Translation: James Manley (DA-ENG) &  
Henrik Enemark (ENG-DA)

Foto ♦ photo: Anders Bojen & Kristoffer Ørum

Grafisk opsætning ♦ Graphic design: Lasse Krog Møller

Tryk ♦ printed: Huset's Trykkeri

Indbinding ♦ binding: Bogbinderiet

Oplag ♦ print run: 50

ISBN: 978-87-92025-12-8

Forlaget Århus Kunstabgning

J.M. Mørks Gade 13

8000 Århus C.

Tlf: 86 20 60 50

info@aarhuskb.dk

[www.aarhuskunstabgning.dk](http://www.aarhuskunstabgning.dk)

[www.anders-kristoffer.dk](http://www.anders-kristoffer.dk)

ISBN 978-87-92025-12-8



9 788792 025128

