Café Rule 34

af Troels Ken Pedersen, con2 2014

1. Forventningsafstemning og opvarmning
2. Karakterskabelses-workshop
3. Fantasiforhandling i Café Rule 34
4. Fantasien
5. Efterspil
6. Debriefing

Fire spillere og en spilleder.

To-tre timer.

Socialrealistisk erotisk science fiction, jeepform-ish.

Forventningsafstemning og opvarmning

Hvad Café Rule 34 går ud på. Tal om det.

Det handler om sex og menneskelige relationer, om at bede et andet menneske om hvad man vil have, seksuelt. Det handler om at have uperfekt kontrol over sine lyster, tanker og reaktioner, og alligevel handle på dem og have ansvar for dem. Det handler IKKE om vold og overgreb, uanset om det er kinky bondage man beder om.

Rollespilsmæssigt vil det være et fremtrædende element, at man er to spillere om at styre en enkelt karakter, og at man derfor ikke vil have fuld kontrol over sin karakter. Det er nærfremtids-scifi, med fungerende, følesans-stimulerende virtual reality som choket.

Og **opvarmning**, mestendels lånt fra *Min Piges Spurv*:

1. punkt, hilseøvelse. Det præsenterer spillerne for hinanden og løsner lidt op. Det skal gøres stående, ikke ved bordet. Spilleder er med.

- Hils på personen til venstre for dig. Giv vedkommende et godt og solidt håndtryk.
- Du skal nu hilse på personen til højre for dig. Klap vedkommende venskabeligt på skulderen, som om I er gamle venner og ikke har set hinanden længe.
- I skal nu hilse på hinanden ved at give hinanden et kram. Det skal være et varmt og hjerteligt kram.

2. punkt, associationsøvelse. Én siger noget og så siger den næste det første, der falder dem ind, og så fortsætter den næste. Der er ikke noget forkert, andet end at tænke over det og derfor tøve. Spilleder starter, kør et par gange rundt om bordet. Spilleder skal starte og om muligt trække tilbage til sex og følelser. Formålet er at løsne op for både stemmer, kreativitet og samspil.

3. punkt, at tale om sex og kærlighed. Det er vigtigt at dette ikke behøver at være selvbiografisk, det er helt OK at lyve og bare finde på. Fiktion er fint. I tvivl? Find på! Hver spiller skal sige en ting, kort eller i et par sætninger, ikke mere end tre. Det behøver ikke at være genialt, bare det kommer rimelig tjept. Formålet er at få spillerne sporet ind på at tænke i sex og følelser.

1. Spilleder starter med at sige noget om at længes efter sex.
2. Den første spiller skal sige noget om tilfredsstillelse ved sex.
3. Den anden spiller skal sige noget om at kede sig i forbindelse med sex.
4. Den tredie spiller skal sige noget om sex og kærlighed.
5. Den fjerde spiller skal sige noget frustrerende ved sex.

Karakterskabelses-workshop

Forudsætninger: To mennesker, der har en eller anden form for god kemi og i øvrigt er grundlæggende velmenende og sympatiske personer, og kan og vil finde på at gå i seng med hinanden (for ellers er der ikke noget spil, og caféen har fundet at deres profiler er kompatible). Processen sørger for, at de har noget til fælles seksuelt. Udgangspunktet er at karaktererne er funktionelt biseksuelle. Hvis nogen ikke synes at det lyder sjovt med ikke-hetero sex, kan vi godt fastsætte køn og orientering fra start.

Så skal vi lave **fantasier**. Hver deltager, spillere som spilleder, skal finde på en fantasi, noget karaktererne kunne prøve eller udleve. Det behøver ikke at være spillernes egen seksuelle lyst, bare noget de kunne tænke sig at lege med i et rollespil. Det behøver ikke at være hverken pænt, moralsk eller smagfuldt, og andre deltagere har lov til at nixe en fantasi, som de definitivt ikke har lyst til at lege med (og man har lov til ikke at forklare og retfærdiggøre sig, når man nixer). Fantasierne kan være en pirrende setting, en specifik akt eller andet element eller noget helt tredie. Man må godt bruge de nedenstående.

Eksempler på lyster/fantasier:

- Lænke-BDSM i en fugtig fangekælder
- Læge og patient
- Sex hvor man er det modsatte køn af til hverdag
- Bryllupsnat
- Voldtægt (som fantasi, vel at mærke!!)
- En nat i beduinsheikens telt.

Når så alle har noget, får alle en chance en chance for at nedlægge veto, og hvis nogen ting ligger meget tæt op ad hinanden, kan folk finde på, til der foreligger fem klart forskellige elementer.

Spilleder **deler spillerne op i to par.** Prøv at dele op, så der ikke er en åbenlyst dominerende i et par. Hvert par skal lave og senere sammen styre en karakter. Anbring jer i hver ende af lokalet, så der er to separate workshops, med spilleder svævende over vandene.

Så skal **selve karaktererne skabes**. Det foregår separat, i hver ende af rummet. Husk antagelserne: Funktionelt biseksuelle, og ikke rædsomme. Fastsæt...

- Køn
- Alder
- Aeskæftigelse/uddannelse/samfundsklasse
- Navn
- En eller to ikke-seksuelle fritidsinteresser
- Overvej et mindre benspænd i form af handicap, relationship status eller lign.
- Definér udseende til hverdag.

Så trækkes helt tilfældigt tre af de fem seksuelle elementer. Det er tre ting, som karakteren virkelig godt kunne tænke sig at prøve. Brug evt. spillekort. Brug et par minutter på at integrere de specifikke seksuelle tanker her i karakteren. Karakteren HAR disse lyster, hvordan giver det mening.

Nu skal hver spiller kort **fortælle en hverdagssituation** for karakteren for sin makker. Hvis det giver mening, så fortæl én fra arbejde og en fra fritid.

Derefter skabes karakterens **virtuelle profil/avatar** til den virtuelle Café Rule 34. Hvad hedder karakteren her, hvilket køn og udseende? Det skal være menneskeligt og nogenlunde normalt og ufantastisk, det er ikke Mos Eisleys cantina. Det er teknisk muligt men socialt foragtet at have avatarer, man åbenlyst ikke ville kunne møde på gaden.

I den forbindelse, lidt om virtual reality i dette spil: Det gøres gennem terminaler, man kan leje sig ind i eller have hjemme. Kroppen holdes sikker og komfortabel, med en hjelm og elektroder på kroppen. Terminalen overtager (næsten) alle sanseindtryk og håndterer kropslige reaktioner.

Endelig deler hvert par sig op, så en er GØR (ydre) og en er FØLER (indre). Spil GØR, hvis du vil spille på din mavefornemmelse, og FØLER, hvis du vil skabe og forme situationen. Det er kun udgangspositionerne, der fastsættes nu.

Fantasiforhandling i Café Rule 34

Sæt scenen, på en måde som burde appellere til karaktererne (og spillerne?), hvad end det så betyder en lys og luftig café eller et boudoir.

Karaktererne er blevet kendt kompatible af caféen, og værten (SL) viser dem til deres bord. Lad GØR-spillerne introducere deres karakterer. Værten forklarer setuppet: De kan forhandle en fantasi, og den vil ikke blive brudt af ikke-aftalte elementer. De skal forklare caféen, hvilken setting, de vil have, og bør afstemme forventninger til roller med hinanden.

Så skal de, *in character*, forhandle sig frem til en fantasi. FØLER-spillerne er spurve på skulderen af GØR og bestemmer, hvordan karaktererne rent faktisk har det -- husk dog grundantagelsen om god kemi, så lad være med at løbe skrigende væk, tak. Og lad være med at give alt for god grund til det.

Til slut kommer værten hen med en blok og spørger om de er parat til at bestille en fantasi. Bestillingen er en scenesætning. Værten er en person og kan godt spørges om råd og hjælp. Når de har bestilt, kommer de individuelt gennem en bruse/omklædnings-montage, som leder ind til den nykonstruerede fantasi.

Fantasien

I fantasien bytter GØR og FØLER position, så GØR bliver til FØLER og omvendt. De fire spillere sætter sig om bordet og tager hinanden i hænderne i en rundkreds. Når scenen er beskrevet af SL, spilles der som i *Sorcery in the Forest*. Man ser altid den man taler til i øjnene, og kredsen af hænder holdes. Scenen varer, så længe cirklen af hænder holder.

Mere koncist:

1. Karakter A's GØR siger hvad A gør (inklusive tale), og kan inddrage omgivelserne.
2. B's FØLER siger hvordan B reagerer på det, ser ud og tænker og føler.
3. På baggrund af det siger B's GØR, hvad B gør (inklusive tale), og kan inddrage omgivelserne.
4. Så siger A's FØLER, hvordan A reagerer på det, ser ud og tænker og føler.
5. Rinse and repeat.

Spilleder kan byde ind med omgivelser, statister mm., som det bliver relevant, eller kan holde sin mund hvis det glider som det skal.

Efterspil

Efter fantasien er der en lynhurtig bruse/omklædningsmontage, og kan karaktererne mødes virtuelt i caféen, eller de kan smutte ud af bagindgangen, hvis de hellere vil det. GØR og FØLER skifter tilbage til de oprindelige positioner. Går de begge på café, varer scenen indtil nogen går. Caféens regler er at de er garanteret anonymitet, hvis de vil have den, men de er velkomne til at bryde den, hvis de har lyst. Efter de er skiltes, vil de kunne kontakte hinanden gennem caféen, men er ikke forpligtet til at svare.

Endelig skal spillerne, som under workshoppen, fortælle et par hverdagsscener. Denne gang får alle lov at lytte med.

Debriefing

Fordi det er en grundlæggende fornuftig idé efter et spil som dette.