

Melodramatikeren

Du er den lidenskabelige historiefortæller der elsker romantik og intriger. Du befolker dine gamle gotiske slotte og labyrintiske skove med grådige fyrster, kyske skønjomfruer og klagende genfærd. Heltedåd og opofrelse er dine fortællingers dyder, mens deres mørke drifter er skjult begær, forbandelser, frygt, hævn og had. Facaden er lige så skinnende pur som dens bagside er grumset og nederdrægtig. Intet er så umiddelbart som det lader til. De bedste intentioner kan blot være et dække for undertrykt jalousi, og selv den helliges kutte kan skjule en snigmorders kniv. Forræderiet lurar lige rundt om hjørnet hvor der hviskes hemmeligheder i uskyldens skygge og overdrages breve med brudte segl. Du er fortælleren der altid har en ekstra overraskelse på tungen. Bare vent! Skruen kan drejes endnu en tand!

Fortælle teknik: Du har krop og sjæl med i alt hvad du siger. Dine ord er ladet med personernes følelser, og du er aldrig bange for at hæve stemmen når den forrædt besværges himlen sin hævn eller sænke den når spionen hvisker sin korrupte plan til kejseren. Din styrke ligger i lange stemningsbeskrivelser, hjerteskerende monologer og overdramatiserede handlingssekvenser - naturligvis fyldt med sentimentale metaforer. En åndeløs melodramatiker med sans for det sceniske og de store armbevægelser.

Nøgleord: Facader, intriger, romantik, mystik og forbudte kræfter.

Typiske rammer: Slotte, labyrinter, dybe skove og øde klippelandskaber (generelt så storslået og malerisk som muligt).

Typiske personer: Fyrster, prinsesser, skjalde, magikere og trickstere.

Typiske effekter: Tordenvejr, skygger, masker, hemmelige møder og fatale afsløringer.

Specielle evner:

1. Kan skifte person i løbet af historien (dvs. du kan re-introducere dig som en anden på et hvilket som helst tidspunkt efter din første introduktion).
2. Når du har introduceret dig selv i historien, kan du føre uden-for-døren-samtaler med andre introducerede fortællere - og skabe endnu flere forviklinger i fortællingen!

Krav der skal være opfyldt for at du kan introducere dig selv i historien:

1. Kvinden som fortællingen handler om skal være i fare.
2. Du skal vise dig at være en anden end man troede (fx ved at smide en forklædning).
3. Din introduktion nr. 2 (se *Specielle evner*) ligger ikke under for de to ovenstående krav.

Tænkeren

... eller måske filosoffen? Eller symbolisten? Mystikeren? Hvad end din titel er du en historiefortæller der er helt sin egen. Du bygger luftkasteller og svinder bort i tankelandskaber i en evig søgen efter svar. Selvom du foretrækker den fri naturs uberørthed, kan du kaste din tænksomme sky over alle ting, steder og personer. Fortid, fremtid - stenkøller, laserstråler - hyrder, rumvæsener - alting kan krydse din drømmesti. Dit sinds vandringer i tid og rum er fyldt med symboler, paradokser og kryptiske visdomsord. Ikke så meget fordi du prøver at tvinge svar på eksistensens gåder ned over hovedet på tilhørerne - snarere fordi du prøver at få dem til selv at tænke over tilværelsen ved at kaste spørgsmål ud til debat. Derfor ender dine historier ofte tåget og uafklarede i symboler du end ikke selv kan tolke. Du fortæller typisk om personer som undergår forandringer og ender med ikke at være sikre på om deres nye stilling er god eller skidt.

Fortælle teknik: Som fortæller virker du ofte usikker og forvirret. Dine tilhængere véd dog at det ikke er historiens kontinuitet men tankerne bag den der er vigtige. Du foretrækker at udtrykke dig i billedsprog ladet med flertydige symboler af frygt for at blive hængt ud som sandhedsforkynder. Du holder nemlig ikke selv nøglen til dine historier - du er blot deres stemme. Ofte begynder du at tale uden at vide hvorhen ordene vil føre dig - erkendelse eller ud i sandet? Derfor siger mange om dig at du altid er dit eget publikum.

Nøgleord: Eksistentialisme, symbolik, selvudvikling og sandhedssøgen.

Typiske rammer: Naturens panoramaer og fristeder, stjernehimlen og store menneskemængder (generelt alle steder hvor ensomheden trives).

Typiske personer: Børn, drømmere, vandrere og excentrikere i alle afskygninger.

Typiske effekter: Fantasi og virkelighed flyder sammen; drømme, orakler og metamorfoser.

Specielle evner:

1. Tre gange kan du beskrive en symbolsk drøm eller et andet varsel som den/de næste fortællere skal tolke og få til at gå i opfyldelse.
2. Når du har introduceret dig selv i historien, kan du - når kvinden som historien handler om står over for et vigtigt valg eller en personlig udvikling - stoppe fortællingen og forlange en udenforstående diskussion af situationen. Når du synes at diskussionen er blevet flertydig og kaotisk nok, lader du historien fortsætte.

Krav der skal være opfyldt for at du kan introducere dig selv i historien:

1. Kvinden som historien handler om skal være alene og hensunken i tanker.
2. Du skal have forvarslet din egen komme gennem symboler, profetier e.l. (dette har ikke noget med den første af dine *specielle evner* at gøre).

Psykologen

Du er historiefortælleren med det samtidsrelevante budskab. Du ryster på hovedet af fortællinger som kun lever i kraft af deres drama og effekter. En historie skal altid have et formål. Dine egne finder du især i hverdagsrealismen. Ved at skildre skæbner i socialt belastede miljøer får du mulighed for at afdække årsagerne til personernes sædvanligvis tragiske levnedsløb. Hvorfor har en given person et traume, og hvordan påvirker det denne i forskellige situationer? Du borer omstændeligt og analyserende ind i hovedpersonernes baggrund og psykologi, og er der noget du ikke kan udstå er det overfladiske og ubetydelige bipersoner og subplots. Alting skal have en funktion. Det er på bagsiden af samfundet og i hovedet på de psykisk syge at dine historier udspiller sig. Det gælder om at vise tilhørerne konsekvenserne af de forhold vi lever under som moderne mennesker, så vi alle kan begynde at planlægge en lysere fremtid for verden.

Fortælle teknik: Din fortælleform kan umiddelbart virke tør og kynisk. Men du ser det som din pligt at bevare begge ben på jorden når du fortæller. Du lader dig aldrig rive med af dine ord men bevarer en sund, nøgtern afstand til dem. Tilbagelænet med hænderne foldet på maven afdækker du dybdepsykologiske lag i et roligt stemmeleje. Går man langsomt og grundigt til værks, får man alle detaljerne med.

Nøgleord: Socialrealisme, arv og miljø, terapi, skræmmebilleder og depression.

Typiske rammer: Betonslum, "idylliske" forstadshjem, industrikvarterer og galeanstalter.

Typiske personer: Gadebander, incestofre, narkomaner, alkoholiserede forældre og følelsesforvirrede teenagere.

Typiske effekter: Ødipuskomplekser, stoffer, joyrides, graffiti og selvmord.

Specielle evner:

1. Tre gange kan du vælge at se bort fra en anden fortællers ord hvis de beskrev noget urealistisk. Det er da op til dig at fortælle hvad der *egentlig* skete.
2. Når du har introduceret dig selv i historien, kan du berette i flashbacks (fortalt i 3. person) om andre introducerede fortælleres fortid (fx for at konfrontere dem med den).

Krav der skal være opfyldt for at du kan introducere dig selv i historien:

1. Du kan kun introducere dig i hverdagsrealistiske omgivelser.
2. Det skal ske i forbindelse med afsløringen af en sort plet i kvinden som historien handler om fortid (fx et traume eller en fortrængt ugering).

Nyskaberen

Af alle typer historiefortællere er du den mest uforudsigelige. I din kamp for at holde liv i den gamle tradition vender du alting på hovedet. Hvis den levende fortælling skal bestå, må der løbende skabes nye grundlag for den. Vi befinder os i en overgangsfase, og du ser det som din opgave at udforske grænselandet. Dine utraditionelle eksperimentalthistorier vrider klichéerne, bryder rammerne og afprøver nye idéer i såvel indhold som struktur. Den onde drage kan være prinsessen i forklædning, og livet kan vise sig at være et spil opfundet af superintelligente myrer. Ligeledes risikerer dine tilhørere at blive fysisk inddraget i historien ved fx at blive ført ud til det selvsamme sted hvor historien foregår. Du afskyr fastlåste kategorier og gør alt hvad du kan for at bryde dem. Og så længe du følger dine radikale indfald som hele tiden kaster fortællingen i nye retninger skal det nok lykkes.

Fortælle teknik: Din fortælle teknik er "ingen teknik". Du følger dine underbevidste strømninger og skifter stil ved hver en forgrening. Derfor er det nemmere at forklare hvad din teknik *ikke* er: nemlig konstant stemmeleje, klassiske effekter som ikke er svært fordrejede og at lade en mulighed ligge uudnyttet hen fordi den ikke umiddelbart synes at passe ind i historien. Du er aldrig bange for at gøre brug af dine omgivelser når du fortæller – man kan altid få et eller andet ud af en lysestage, en rulle malertape eller en stor fed pibe?

Nøgleord: Improvisation, overraskelse, impulsivitet, grænseoverskridelse og forvrængning af normerne.

(A)typiske rammer: Virtual reality, lyserøde draculaslotte og samfund af luftmolekyler.

(A)typiske personer: Skønjomfruer med kronisk dårlig ånde, talende mælkekartoner, tidsrejsende på afveje og seksuelt frustrerede rumvæsener.

(A)typiske effekter: At understøtte ord med live-effekter, ophævelse af naturlove, syretrip og materialiserede tanker.

Specielle evner:

1. Tre gange kan du tænde lyset og kræve den næste scene i historien udspillet live. Det er op til dig at instruere og uddele roller.
2. Når du har introduceret dig selv i historien, kan du ændre på de fysiske rammer som du lyster (fx tænde lys, flytte rundt på borde og stole eller fortsætte historien i baghaven).

Krav der skal være opfyldt for at du kan introducere dig selv i historien:

1. Kvinden som historien handler om skal være igang med at foretage sig noget outreret.
2. Du må *ikke* passe ind i de omgivelser, du introducerer dig i.