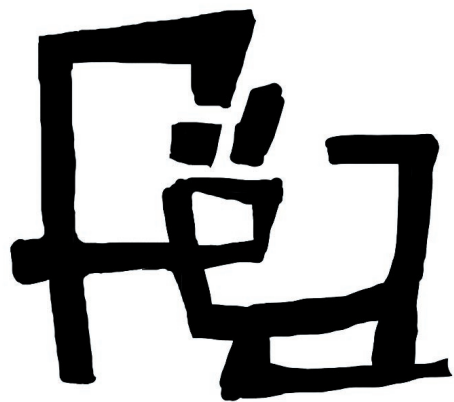




NR 45-46 65 KRONOR

MOIRA
ELDSJÄL
PROSOPOPEIA
FUTUREDROME
SKRIV VÄRLDEN
KEJSARTEMPEL
SYSTEM DANMARC
AVSLÖJANDE INTERVJU



EN TIDNING OM LEVANDE ROLLSPEL

Och Bokhandeln talade alla dessa ord och sade: Jag är SF, din Bokhandel, som har fört dig ut ur vardagslunkens land, ur trädromshuset.

Du skall inga andra bokhandlar ha vid sidan av mig.

Du skall icke göra dig någon skrift eller någon beskrivning, vare sig av det som är uppe i himmelen eller av det som är nere på jorden eller av det som är i vattnet under jorden.

Du skall icke läsa sådana, ej heller öppna dem. Ty jag, SF, din Bokhandel, är en nitälskande Bokhandel, som hemsöker fädernas missgärning på barn och efterkommande i tredje och fjärde led, när man hatar mig, men som gör nåd med tusenden, när man älskar mig och håller mina bud.

Du skall icke missbruka SF, din Bokhandels, namn, ty SF-Bokhandeln skall icke låta den bli ostraffad, som missbrukar dess namn.

Tänk på bokrean, så att du helgar den. Elva månader skall du arbeta och utföra alla dina sysslor. Men den andra månaden är SF:s, din Bokhandels, månad. Då skall du icke utföra någon syssla, ej heller din son eller din dotter, ej heller din tjänare eller din tjänarinna eller din dragare, ej heller främlingen som är hos dig inom dina portar, annat än att läsa böcker. Ty SF-Bokhandeln skaffade

order@sfbok.se på det att du må beställa och gjorde hemsidan <http://www.sfbok.se> och butiken på Västerlånggatan 48 i Stockholm och inom kort även i Göteborg, och allt vad som är i dem, men hade rea i andra månaden. Därför har Bokhandeln välsignat bokrean och helgat den.

Hedra din Tolkien och din Jordan, på det att du må vila länge i det land som SF, din Bokhandel, vill ge dig.

Du skall icke se på TV.

Du skall icke gå på bio.

Du skall icke gå på krogen och dricka öl, när du kan sitta hemma med en bok.

Du skall icke gömma undan din nästas böcker när han vill läsa.

Du all icke ha begär till din nästas länstol.

Du skall icke ha begär till din nästas läslampa, ej heller till hans tekopp eller hans myskuddar, ej heller till hans oxen eller hans åsna.

Och allt folket märkte dundret och eldslågorna och basunljudet och röken från butiken. Och när folket märkte detta, bävade de och gick och köpte böcker och rollspel och filmer och konst och Gud vet vad.



NY REDAKTION

Det är ganska vanligt att varje gång en tidskrift byter redaktion måste den nya redaktionen presentera en ny inriktning eller också högtidligt försäkra att de minsann tänker hålla "traditionen levande". Vi tänker nog varken göra det ena eller det andra. Här en ny redaktion, det här är det nya numret och hur fortsättningen ser ut får framtiden utvisa. ♦

Holger Jacobsson Elge Larsson

Chefredaktörer och ansvariga utgivare

Holger Jacobsson och Elge Larsson

Omslagsfoto

Fram: Karin Tidbeck Bak: Fredrik von Post

Text

Andie Nordgren, Markus Montola, Elge Larsson, Leo Nordvall, Kristoffer Haggren, Gabriel Widing, Olle Sahlin, Holger Jacobsson, Theo Axner, Jonas Nelson och Jeremy Naus

Foto och illustration

Michel Winckler, Krog, Jacob Brasch, Johanna Hedberg, Mirja Dellger Hagström, Hampus Bankler, Stefan Moberg, Olle Sahlin, Mathias Gullbrandson, Janetta Nyberg, Henrik Zetterman, Henrik Summanen, Eric Hanuise, Eric Fogelberg och Jonas Nelson

Layout

Malin Neuman

Prenumerera på Fëa

Sätt in 100 kronor (för 3 nummer) på postgiro 639 95 16 - 1 (betalningsmottagare: fëa livia). Utanför Sverige tillkommer porto på 10 kronor. Baknummer kostar 25 kronor styck, 20 kronor om du köper fler än 5 nummer.

Fëa framställs ideellt och publiceras ungefär fyra gånger om året av föreningen Fëa Livia. Allt material är copyright © 2006 Fëa Livia och respektive upphovsperson om inget annat anges. Eftertryck utan skriftlig tillåtelse är förbjuden. Fëa Livia förbehåller sig rätten att redigera inskickade texter. Innehållet i de enskilda artiklarna överensstämmer inte nödvändigtvis med någon av de enskilda redaktionsmedlemmarnas åsikter.

INNEHÅLL

SYSTEM DANMARC.....	4
BELGIAN BLUE.....	7
GAMLA FËAREDAKTIONEN.....	9
PROSOPOPEIA	
BARDO I.....	19
BARDO II.....	25
PERSPEKTIV.....	26
KEJSARTEMPELET.....	30
FËA TIPSAR.....	36
ELDSJÄL.....	37
SKRIV VÄRLDEN.....	40
FUTUREDROME.....	44
MOIRA.....	46
HUR DET BÖRJADE.....	53

Lajutyger

av all slag i

Sundbybergs Textilcentrum

Järnvägsgatan 56

Välkommen in!

SYSTEM DANMARC

FRAMTIDEN ÄR NU

Text: Andie Nordgren

Foto: Michel Winckler-Krog och Jacob Brasch

Jag har precis avslutat ett träningspass i boxning tillsammans med Valby Eightballers, C-sektorns atletgång. Utanför träningsområdet står folk i kö och tittar på oss som tränar. De köar till arbetsbussen, enda sättet att öka på den magra penning som Systemet bidrar med. Jag bestämmer mig för att även min plånbok behöver öka i omfång och ställer mig sist i kön. Kravallklädda poliser öppnar staketet kring C-sektorn och en samling trashankar, punkare och män i skrynkliga kostymer kliver på bussen.

Efter 40 min bussfärd är vi framme i ett skogs-bryn där vi kliver av och möts av 5 uppsyningsmän med varsin skottkärra, grep och spade. När vi delats in i arbetslag går vi till ett litet fält fullt av sten. Två timmar senare är fältet tomt på stora stenar och en skara trötta arbetare blir uppropade i tur och ordning, får sitt lönekuvert och går upp i bussen som just lastat av ett nytt arbetslag.

Vi vuxna människor som just arbetat blir uppropade och framkallade av den tolvåriga sonen till en av uppsyningsmännen som är på "praktik". Med mössan i hand blir vi runtvallade av en snorvalp, men en snorvalp vars föräldrar är B-medborgare. En helt vanlig dag på en plats full av människor som inte klarade samhällets krav på arbetsvillighet, anpassning och marknadsföring av den egna personligheten.

SYSTEMET TAR HAND OM DIG...

System Danmarc var ett levande rollspel arrangerat av Köpenhamnska arrangörsföreningen Opus. Året är 2043 och vid någon tidpunkt har EU slutit sina gränser och övergått till att vara kort och gott: Systemet. Alla inom dessa gränser är Systemmedborgare, och är indelade i tre klasser, A- B- och C-medborgare, baserat på



MW/K

hur mycket pengar man har. A-medborgarna är överklassen, B-medborgarna en relativt välbärgad medelklass och C-medborgarna är de som inte pallade trycket – de som enligt systemet saknar motivation att ta sig i kragen. Uteliggare, punkare, losers utsparkade från högskolan när pengarna tog slut efter en missad tenta för mycket. Eftersom systemet inte är barbariskt vill det hjälpa dessa människor – men det hjälper på ett klumpigt, kravfyllt och passiviserande sätt.

Systemet anser att alla har möjlighet att ta sig fram i System-samhället, och suckar resignerat över C-medborgarna och försöker med diverse metoder få dem att ta reson och förstå att det är deras eget fel och att de har makt att själva ta sig ur sin situation. Lajvet utspelar sig i Sektor 8 Valby, en av de platser där systemets misslyckade varelser tilldelas plats. Det är heller ingen som är inlåst i C-sektorn, det är bara det att det finns inga andra platser där det är meningsfullt att vara. I A- och B-sektorerna blir du uttittad, utfrysad och i värsta fall avhyst. I C-sektorn erbjuds du bostad, mat, utvecklingssamtal samt en kombination av droger och underhållning för att du ska hålla dig lugn. Polisen ingriper bara när de måste, deras syfte är riot control, inte brottsbekämpning.

...PRECIS SOM I VERKLIGHETEN

Kritiken som System Danmarc lyfter fram riktas mot ett samhälle som accepterar att så länge de flesta har det bra är det okej att vissa ligger på botten. Har man väl gett folk chans på chans

genom diverse hjälpåtgärder så är det ju faktiskt inte samhällets fel längre – utan individens som ju “saknar vilja” att ta tag i sina problem. Att det är en träffande kritik visar sig inte minst när jag läser nyheten om att Piteå tänker ställa ut små stugor som hemlösa kan bo i, men efter klagomål från “de närboende” (läs: A- och B-medborgarna) så ska de nu ställas på en avlägsen plats för att inte störa några ordentliga samhällsmedborgare. Piteå bygger en egen liten C-sektor helt enkelt.

RIKTIGT BRA ARRANGEMANG

Som arrangemang betraktat är det av allt jag kan se en fullträff. Deltagarna har kunnat välja spelgrupp baserat på spelstil, det har hållits obligatoriska workshops för att förmedla vision, regler och spelstil, arrangörerna har byggt en stad av 20 fraktcontainers på ett torg i centrala köpenhamn och allt från mat, incheckning, anmälning och information verkar ha fungerat exemplariskt. Jag är rejält imponerad.

Det regelsystem som användes var mycket begränsat. Sex och våld skulle spelas fram till motspelarnas gränser – och var man inte säker så skulle man låta bli. Både våld och sex kunde simuleras på det sätt som de inblandade fann lämpligt. Dessa regler skapade en miljö där våld var relativt vanligt – både i form av improviserade och organiserade boxningsmatcher och i viss mån i form av gängslagsmål. Sexualitet blev med dessa regler i stort sett uttraderad från lajvet eftersom att ragga in-game i stort sett inte gick att skilja från att ragga off-game. Hur förkla-



MICK

rar du för din flickvän hemma att du valde att "simulera" ett in-gameragg genom grovhågel? Våldtäkt och sexuella övergrepp var, som på de flesta lajv idag, något man väljer att inte spela på. Detta skapade en ganska underlig kontext, nämligen en mansdominerad ruffig miljö som var i stort sett helt befriad från den aggressiva sexualitet som annars brukar vara en väl integrerad del i machokulturen. Det var befriande att som kvinna röra sig i en sådan miljö men också en underlig upplevelse av överklighet

LAJVETS PEDAGOGISKA POTENTIAL

System Danmarc visade åter igen på den enorma potential levande rollspel har att skapa hela samhällssystem och låta människor uppleva hur det är att befinna sig i dem. Den pedagogiska effekten är enorm. När man deltar i ett samhälle där aspekter av vårt nuvarande samhälle överdrivs skapar det långt större förståelse än någon politisk pamflett. ♦



JB

I SVERIGE MÖTTE JAG BELGIAN BLUE

Text: Jeremy Naus
Översättning: Elge Larsson
Foto: Eric Hanuise

Någon gång i mars 2005 såg jag ett inlägg på ett belgiskt lajvforum om något som hette Dragonbane. Det handlade om ett lajv som skulle pågå en vecka och där man skulle ha en riktig drake.

Det gjorde mig verkligt nyfiken och jag kollade genast in deras webbsida. Ju mer jag läste desto mer intresserad blev jag. Det här var det lajv jag alltid drömt om. Låt mig förklara.

I Belgien pågår ett lajv från fredag eftermiddag till söndag lunch. Våra lajv är för det mesta kampanjer med cirka två arrangemang per år i varje kampanj. Vi har spelare och icke-spelande roller.* Våra lajv har gott om strid så det är vanligt att rollerna dör, det är något som ingår i själva lajvidén.

Innan jag kom till Sverige hade jag aldrig uppfattat lajv på något annat sätt. Men mina samtal med svenska, finska och danska lajvare förändrade min syn på lajv för alltid. (Förutom att det var första gången jag fick höra talas om Belgian Blue.)

Efter det här besöket deltog jag i det belgiska lajvet Saga och tyckte nu att det såg underligt ut. Jag hade blivit "fördärvad". Jag såg att de flesta problem som uppstod i lajvet bara kunde lösas genom strid. Faktum är att jag hade blandade känslor efter lajvet. Jag är säker på att om jag inte rest till Sverige skulle jag tyckt att det var ett utmärkt lajv, nu såg jag mängder av små detaljer som bröt fantasivärldens illusion.

I det lajv som jag sedan arrangerade – Mantcore – försökte jag införa några av de element jag fått höra talas om i skandinaviska lajv. Lyckligtvis fick jag hjälp av Niki Bergman; till-

sammans genomförde vi en liten "revolution" i lajvet. Det gjorde vi genom att införa en del enkla regler:

- Inget off-prat. Det var svårt att få deltagarna att följa den, men de ansträngde sig verkligen.
- Vårdshuset serverade maten vid borden i stället för att låta deltagarna köa för att hämta sin egen mat, så vi slapp stämningen från skolmat-salen.
- Erbjuda andra lösningar på problem än hack-n-slash.
- Kräva att deltagarna har lajvmässiga matprylar (förut hade haft gula plasttallrikar etc).

Nästa punkt på min att-göra-lista blir att förbjuda alla moderna föremål så långt det går, exempelvis mjölkpaket...

MEN, det verkar som om våra deltagare tycker om vårt sätt att lajva. De trivs med att slåss för att lösa problem. Det betyder att vi fortfarande har långt kvar innan vi kommer i närheten av skandinaviska lajv. En kommentar jag fick när jag pratade om det här var: "Hmm. Det låter rätt trist, jag menar om man inte ska slåss, vad kan man då göra?" Förmodligen måste de få se det eller prata riktigt länge om det innan de kan bli "troende".

Nu ser jag ivrigt fram mot skandinaviska lajv. Ju mer jag får veta, desto mer vill jag vara med. Jag är inte så arrogant att jag tror att det skandinaviska sättet är det enda rätta sättet, men den

noggrannhet och realism som hör till de lajven är något vi sällan använder.

Å andra sidan finns det kanske en del saker som Skandinavien kan lära sig av oss. Först och främst sättet att arrangera lajv. I Belgien har vi några organisationer som arrangerar ett flertal lajv. Vi har till exempel Oneiros som är en ideell förening med Manticore och Saga under sina vingar. Oneiros tillhandahåller alla kostymer, vapen, speciell rekvisita, köksutrustning etc, och de ser också till att det finns pengar för de räkningar som måste betalas före lajvet. I gengäld måste varje arrangemang dra in en viss mängd pengar för att Oneiros ska kunna överleva ekonomiskt.

De intjänade pengarna används för hyra av lagerlokal, underhåll av kostymer och vapen och det som sedan blir över används för att köpa ny utrustning. Ingen enskild person tjänar några pengar, allt går till Oneiros. Efter de 10 år som Oneiros har funnits har vi nu över 200 kostymer, mer än 100 latexvapen, datorer, skrivare etc, i princip allt som behövs för att arrangera ett nytt lajv. Oneiros tar gärna emot förslag på nya lajv om det finns en bra organisations- och finansplan. Det är tack vare den principen som Oneiros kan gå vidare.♦

* SNABB ORDLISTA FÖR BELGISKA LAJV.

Spelare: deltagare som spelar en roll som hon skapat själv, inklusive bakgrund. När rollen dör får spelaren antingen en icke-spelande roll eller en skapar en ny karaktär. De betalar också mer än icke-spelande, eftersom de själva bestämmer vad rollen ska göra.

Icke-spelande roll: deltagare som spelar olika roller under helgen, roller skapade av arrangören. Hon får också kostym och utrustning av arrangören,

Time in: spelet börjar eller fortsätter efter time stop, time freeze eller time hold.

Time stop: lajvet avbryts för att räkna skadepoäng på rollformuläret.

Time freeze: lajvet avbryts, spelarna blundar, håller för öronen och småsjunger. Det används till exempel för att teleportera folk.

Time hold: spelet avbryts inte, men ingen kan röra sig, utom de som har ”skyddsmagi”.



“KNALLROSA ELLER KOMMUNISTRÖD”

GAMLA REDAKTIONEN BLICKAR BAKÅT

Intervju gjord av Holger Jacobsson och Elge Larsson

Serier: Johanna Hedberg

Scenen är satt, bordet är dukat med bandspelare, glögg i olika styrkor och diverse tilltugg. Den nya redaktionen intervjuar den gamla: nu ska sanningen fram – eller ska vi bara supa och prata strunt? Vi har bjudit hit Martin Brodén, Anna Westerling och Johanna Hedberg. Tillsammans med Ada Fredelius (i Kina vid tiden för intervjun) har de delat på redaktörsskapet de senaste åren.

Holger & Elge: Vi kanske ska börja där vi är. Varför slutar ni?

Johanna: Jag tror att vi varit utbrända i flera nummer. Det är mer skitgöra än man tror med en tidning och det har varit svårt att få in nytt folk.

Anna: Första gången jag såg Fëa gick jag i gymnasiet och hade börjat lajva. Grym tidning, den här ska jag vara med i, tänkte jag. Sen har Fëa funnits med som något viktigt i mitt liv oavsett vad jag gjort. Var det ett Fëamöte gick allt annat bort. Nu känns det inte så längre. Jag slutar för att jag inser att Fëa kommit längre ner på min prioriteringslista.

Martin: Jag har sagt att jag ska sluta sedan nummer 31 (okt 2000).

A: Min vision har förändras. Göra en stor tidning helt enkelt. Inte bara nå fler lajvare utan folk som tycker om liknande saker. En kulturtidskrift för unga som gillar teater och interak-

tivitet. Men det är det nog ingen annan i redaktionen som vill. Vi skulle nog göra tre helt olika Fëor om vi inte behövde kompromissa.

J: Martin skulle göra ett brädspelsfanzine!

H & E: Det sägs ibland att ideella projekt lättare drabbas av interna konflikter, att risken för motsättningar mellan passionerade visionärer är större än i vanliga företag. Lajvvärlden har ju också uppvisat en del spektakulära sammanstötningar och twister. Det verkar ändå som om ni lyckats hålla sams ganska bra?

J: I varje nummer, i alla fall de äldre har varje temaredaktör fått gräla med någon annan på redaktionen. Jag minns till exempel att Anna och jag hade jordens gräl om intervjun med Askims Spelförening (arbetar mycket med friform) som Anna gjort alldeles för lång. Sen har vi ju schismen när Olle slutade. Vi kom till en nivå där antingen Olle eller Anna skulle gå. Det lutade mer åt Olle.

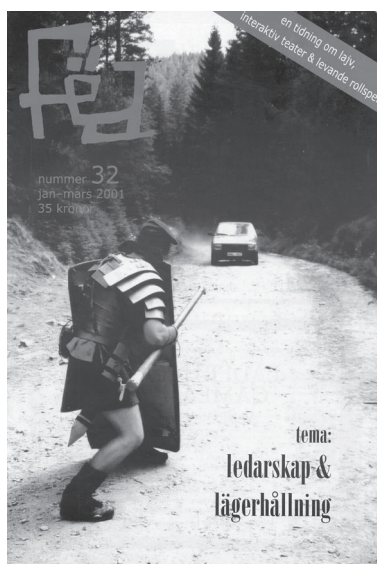
A: Ja, Shit! Fram till 35 var Olle väldigt dominerande. Jag var äntligen temaredaktör och hade en massa idéer.

J: Men man ska inte hacka på Olle, han räddade Fëa flera gånger från att läggas ner.

M: Vi behöver inte gå in på detaljer men det var den schism man får när man gjort en massa nummer och vet hur man vill ha det, och så är det någon liten sak man inte kan förlika sig med.



**MARTIN:
DET FINNS EN
HEL BRUNN AV
NOSTALGI OCH
MINNEN, VARJE
NUMMER HAR
SINA STORIES.**



Här var det många sådana saker. Det kunde handla om ifall man ska ha ännu ett omslag med en söt lajvflicka eller inte. Några av oss ville förändra formgivningen som var Olles ansvar. Vi var ruskigt nära att göra Fëa i pock-etformat tillsammans med Interacting Arts. Det det hade varit så jävla coolt. Men Olle och Cilla sa nej: "Dom är skitstövlar".

A: Jag var milt skeptisk, men ändå...

E: *Det hade nog blivit extremt mycket kulturteori och kulturfascism över det samarbetet.*

M: Jag minns när Gabbe i Interacting Arts hade suttit med Eirik och Erlend i den där Oslolägenheten och kom hem med en folder som bara var full med ilska och något slags vag anknytning till lajv. Man förstod inte vad det handlade om men tänkte att nästa steg måste vara brandbomber...

H: *Ni har tydligen haft en del häftiga diskussioner om design, är det inte känsligare med innehåll än form?*

M: Folk är kinkiga med hur deras texter presenteras. Tova gjorde till exempel mycket av nummer 36 helt själv, sen fick hon en ful layout som tack, jag kan tänka mig att det kändes bittert.

A: Kommer ni ihåg Coffe? "Ni ändrar inte en bokstav."

M: Ja, men han skriver ju bra. Tyvärr verkar det vara så att de som inte gör det har det som en öm tå och inte klarar av att man påpekar det.

J: Man får en jättelång artikel av någon som ska kunna ett område och sedan inser man att den inte handlar om något och inte går att trycka.

J: Något som var totalt ocoolt var när Nattviolen kom till oss i Visby och ville prata.

H: *Nattviolen?*

A: Det var en bordell som åkte runt på lajv. Det var oskyldigt, de masserar killryggar.

J: Sidan efter reportaget om Nattviolen hade vi en kritisk artikel som handlade om att känsliga ämnen, till exempel prostitution, ofta behandlas ogenomtänkt och idylliserande på lajv. De blev kränkta och sa att om inte Fëa varit ideell skulle de stämt oss. De gick på Tova som skrivit artikeln väldigt hårt.

M: Egentligen hade hon en rätt vettig frågeställning och vi hade till och med vinklat om intervjun så att Nattviolen framstår som några som verkligen tar ansvar. Ändå blev de förbannade.

H & E: *Vi tänkte prata lite om kvalitet. Kvalitetsfrågor, särskilt inom kultursektorn, är svåra att hantera. Det som en person gillar kan en annan uppleva som skräp. Kan ni stå för allt ni gjort?*

M: I nummer 30, mitt första som temaredaktör, brinner jag så mycket att jag måste ha brandfilt med mig. I min artikel om surrealism pratar jag om ingenting samtidigt som jag försöker säga hur viktigt det är.

J: Våra lajvbubblare (skratt)! När Fëa gjordes om kring nummer 30-31 slängde vi in bubblare i kalendariet baserade på rena vrålgarv när vi läste inbjudningarna. I något brev hittade vi formuleringen "när som helst kan en minotaur springa in genom byn". Då fick det arret bli bubblare. Sen hade vi en arrangörsgrupp som hette "Män och kvinnor av Than, kämparna från bergen". De blev bubblare för sitt komiska namn!

H: *Tycker ni att ni hållit jämn kvalitet, sticker något nummer eller någon enskild artikel ut som bättre än allt annat?*

A: Jag känner mest för 36 till 40 när jag var mest aktiv som redaktör. Sedan ryckte jag in i lumpen och Ada tog över.

H: *Har det varit viktigt vem som varit chefredaktör?*

J: Nej, det har nog inte funnits en tydlig chefredaktör sedan Susanne Gräslund som var den sista som hade full koll. Fëa har mer varit konsensus-Fëa där alla haft veto.



**ANNA:
FÖRUT BRUKADE
VI SÄGA ATT VI VAR
GIFTA MED FËA.**

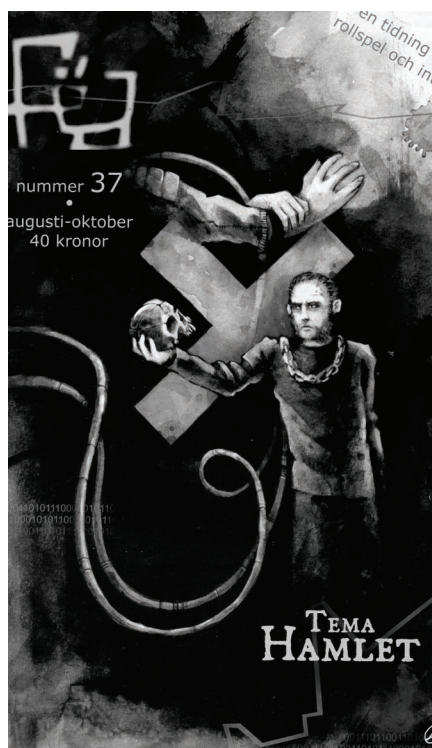


E: När jag funderade på det tidigare idag kom jag fram till att jag nog tycker att nummer 37 om Hamlet är ert bästa.

J: Ja, det är vårt magnum opus.

H: Beror det på att ni råkade ha ett intressant lajv att skriva om eller på att ni helt enkelt gjorde ett bättre jobb än vanligt?

M: Vi fick in mycket externt Hamletmaterial som var bra. Sen är det layouten, vit text på svarta sidor, fina bilder, arty!



ANNA:
MAN LÄSER GAMLA
NUMMER AV FEA OCH
TÄNKER FAN VARFÖR
VAR JAG INTE MED
PÅ DEN TIDEN? DET
VERKAR HA VARIT
BÄTTRE LAJV FÖRR.

A: Rent allmänt kan man säga att alla som-marnummer är ovanligt bra, då har vi haft mer tid.

H & E: Om man skulle ge en generell bild av den inriktning tidningen haft de senaste åren så är det väl de radikala inslagen som är mest kännetecknande? Ni har haft temanummer om queer, politik, genus och alternativ till mainstreamlajv. Martin, du skriver i ledaren till Fëa 42 att ni sjunger Internationalen snarare än Kungens man nu för tiden.

A: Jag är från högerbakgrund så jag hade aldrig sjungit den men sen plötsligt på varenda lajv så sjöng vi den. Ringblomman, Ob7, U347, Vreden, you name it...

H: Ska det tolkas som ett ideologiskt statement?

M: Det är väl ingen slump, tanken är att rörelsens vänstervridenhet ska ut i formen.

E: Ta om det där, hur ser vänstervridenheten ut?

M: Jag vet inte, jag är grön numera.

J: Vi bråkade lite om vilken färg vi skulle ha på omslaget till nummer 38, genustemat. Det skulle vara knallrosa eller kommunistrött. Sen blev det fel i alla fall i tryckeriet.

H & E: En intressant sak med Fëa är ju att den aldrig haft något annat uppdrag än det den själv tagit på sig. I den mån Fëa har varit språkrör för något är det väl egentligen bara för redaktionerna. Den har naturligtvis speglat lajvrörelsen, i alla fall delar av den. Däremot kan man säga att ända sedan sedan Fëa startades 1993 har den varit förknippad med en viss sorts attityd till lajv. Hur ser ni på det? Har ni känt att ni ärvt tidigare redaktioners positionering?

J: Jag kommer ihåg en enkät vi gjorde. På frågan "Hur ser du på Fëa?" svarade en stor procent med alternativet, "elitistisk fascisttidning".

A: Det sitter i varumärket Fëa. Vi har ärvt en image av de som startade Fëa: testosteroniga 20-åriga grabbar som ville förändra världen. Vi som är så snälla och ödmjuka egentligen.

M: Jag vet att jag var väldigt hungrig när jag hoppade in för sex år sedan. Jag tänkte vi skulle förvalta och lägga till vårt. Jag hade kommit från friformhållet till Knappnålshuvudet och såg en möjlig fusion som jag gick igång på.

E: *Jag vet inte om jag har sett någon sådan fusion.*

M: Va, den är ju het! Jag tycker jag fått utdelning. Jag har inte frälst världen men det var inte mitt mål.

E: *Kan du ge några exempel på när friformrollspel och lajv har mötts på sistone?*

M: Du provocerar mig bara. De här lajven kommer inte till allmänhetens beskådan. Vi fick tyvärr inte in dom i Moira, men Sista måltiden är exempel på när alla friformsmetoderna och den mest elitistiska formen av narrativlajv möts i en fiktion som är så cool. Generellt tycker jag att saker som hör hemma på en absurdistisk teaterscen gör sig bra i lajvskrud.

E: *Är det lajv då?*

M: Det är essensen av lajv! Det är en form av lajv och jag vill slåss för dess rätt att kallas lajv. Nu kom inte mitt fingerpekande med på bandet...

A: Det är en bra fråga, vad är lajv egentligen? Fredrik Friberg kallade allt jag gör för experimentlajv när vi pratade på en utställning på Västmanlands länsmuseum. Hon som arrangerade utställningen förstod att det var skumt, allt som inte är fantasy är tydligen experiment sa hon ironiskt till mig efteråt.

M: Fredrik är en idealist som brinner för det han gör även om vi inte alltid drar jämnt. Om han tror på fullaste allvar att "elitlajv" är ett hot mot en rörelse som han kämpar för så är det han gör hedervärt och han jobbar inte mot någon egentligen. En sådan person kan inte göra något fel.

E: *Jag tror att han jobbar för en egen maktbas, att han har planer på att bli den svenska lajvkungen.*

M: Vem har inte det?

A: (med mycket värme i rösten) Lilla Fredrik...

M: Kan han inte få önska det? Det finns ingen svensk lajvkung, svenska lajvkungar gör ett lajv, sen sitter dom och målar tennfigurer i två år.

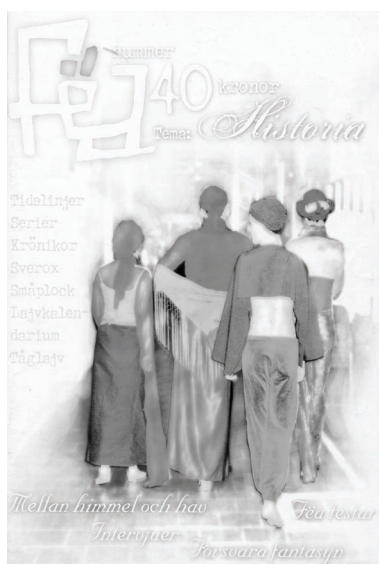
H & E: *En tidning som bevakar ett så pass snävt kulturfält som lajv, bör ju ändå ha haft en bättre översikt än enskilda lajvare och arrangörer. Har lajv förändrats mycket medan ni hållit på?*



MARTIN:
FÖR MIG ÄR DE FEM
SENASTE NUMREN
DE BÄSTA. VI
SLUTAR PÅ TOPP.



**MARTIN:
MEN VI HAR OCKSÅ
SKRIBENTER UTANFÖR
REDAKTIONEN SOM
FÅTT SINA TEXTER
HÅRT REDIGERADE
OCH SOM BLIVIT SURA
ÖVER DET.**



M: Jag tycker att när jag klev på Fëa så var lajven inne på skog och realism, bara Knappnåls-huvudet bröt mot det. Till och med Röd Måne, den enda Star Wars-lajven någonsin, var ute i skogen och nu, kanske inte tack vare mig men jag kan haft en del i det, så talar man om hur man bryter formen och vad det är för skillnad på realism och berättelse. Det finns en diskussion om hur en berättelse utvecklas och vilka improtekniker man kan använda.

A: Det är svårt att säga om lajv generellt förändrats eller om det bara gäller den lilla del där jag råkat lajva. Jag tror det finns en stor och aktiv fantasykrets som man inte har koll på längre. Jag var i Västerås på en debatt om lajv och genus i samband med en utställning med bilder på folk i dräkter i skogen. Håller jag på med det här, kan jag ens uttala mig om det, tänkte jag. Jag tycker det är en hög genusmedvetenhet på de lajv jag går på. Men jag vet inte hur bra det är i skogen. Det kanske bara är vår lilla klick som gått vidare.

M: Efter Cilla och Olle blev Fëa väldigt queer och hbt-spännande och det var väl en del av vad vi själva sökte på den tiden.

E: Folk är väldigt genusmedvetna numera. Len Howard hade ett av sina rollspelsläger för en månad sedan och jag var där för att prata om Dragonbane och då var det någon som frågade om draken var en han eller en hon. "Nej" sa jag. Då jublade alla och blev jättelyckliga!

A: Jag satt på Öland och räknade tjej och killnamn i utskicken till lajvet Kungens krona och hittade sexton killnamn och fem kvinnonamn. Kungarna fick stor plats men bönderna liten. För tjejerna var det tvärtom. Kokerskan och pigan fick stor plats men det stod nästan inget om drottningen eller prinsessan. "Nattens drottning" däremot, som jag tror symboliserade den onda kvinnliga sexualiteten, fick en massa plats. Det är ett trubbigt verktyg att räkna namn men man får ändå svart på vitt.

J: Genusmedvetenheten brukar finnas med i teorin i de flesta projekt men sen faller den bort någonstans.

A: Jag hade velat skriva om I Skuggan av ringen. De hade könsneutrala utskicka och gick ut med att det skulle vara jämställt och sa att orcherna var könlösa, men hade inte jobbat med det ordentligt. Orcherna blev väldigt mycket machomän, vilket också bekräftas om man tittar på bilderna efter lajvet. Hårda killar med mycket rustning. De var ett sånt lajv där det var ok för tjejer att spela sociala män, men tjejer är ju generellt sätt sämre på att vara män än män så då hamnar de ju längst ner på skalan ändå. Det fanns också många killgäng som kände varandra innan och hade sin bild av vad de innebär att vara hårda orcher. Arrangörerna hade ansträngt sig och lyckas tillsätta en stab med hälften kvinnor, men staben blev snittad i förtid. Det här är strukturer man inte kommer åt genom att räkna namn i utskick, och de går knappt att ta på, men de finns ändå där under ytan. Speciellt på såna här hårda skogsmilitärlajv.

H & E: Vi är också nyfikna på vad de förra redaktörerna ska göra i fortsättningen, och vad de tycker om olika lajv, till exempel Moira.

A: Moira... Så där faktiskt. Att bygga en lajvmiljö i en skolkorridor... Det är dåligt! Men en grej var intressant, jag tror jag var off mycket mer än jag brukar och det hade nog en god effekt på lajvet. Man gick ner och diskuterade scenerna och sedan spelade man dom. Några blev rätt sköna!

M: Jag slet ut mig innan och hade inte ork att engagera mig tyvärr. Men jag tror att det var bra för dom flesta. Det där att folk gick ut och pratade ser jag som ett tecken på utveckling, det är positivt även om arrangörerna inte ville det.

H: Är det helt slut med stora lajvengagemang för er del eller ser ni det som att ni nu har tid att förverkliga andra idéer?

J: Jag håller på med ett 1800-tals skräklajv. Det är på idéstadiet så jag kan inte säga så mycket. Det kommer att gå från extremt mörker och inte ha något monster. Bara receptionsideologi.

E: Receptionsideologi låter väldigt bra! Vad betyder det?



**JOHANNA:
FOLK TROR INTE
ATT VI FINNS.**



J: Deltagarna har en viss receptionsförmåga. Som arrangör vill jag visa upp min vision som är ett slags ideologi kring vad jag tänker och sedan är det upp till deltagarna hur starkt dom projicerar den.

M: Jag gör säkert någonting inom två år. Inom en ensemble utan stor produktion. Inte så publikt. Ett lajv ska inte ha fler roller än huvudarangören kan ha i huvudet.

A: Jag ska göra Knutpunkt i vår. Det kommer att ta en del tid. Det blir en bra övning. Jag har en annan gammal idé, någon gång vill jag blanda teater och lajv. Ni då?

H: Det kan hända att det blir en ny historisk kampanj inom en inte allt för avlägsen framtid. Jag läser in mig på extatisk väckelse inom pingströrelsen under 20-talet.

A: Det låter väldigt intressant!

M: En sak som förändrats är att sommarens stora är borta.

E: Kejsartemplet i somras kallades väl för det?

M: Sommarens stora är kvar, vi är borta.

A: Men snart kommer sommarens jättestora... (Hon spänner ögonen i Elge och syftar på Dragobane)

E: Vi gör det faktiskt hellre bra än stort.

A: Jag skickade frågor för en artikel men fick inget svar. Ni säger att alla ska få latexvapen.

E: Det är bara en grupp som ska få det, ungefär en tredjedel av deltagarna, och vi har redan fått de första leveranserna.

H: Ska ni dit?

M: Nej, jag har inga planer på att åka ut i skogen.

A: Jag kanske åker ut och bygger före lajvet, det är nästan roligast.

H: Vad åker ni på för lajv nu när skogen uppenbarligen förlorat det mesta av sin dragningskraft?

A: I gymnasiet lajvade jag fem gånger om året, i år har jag bara varit på Moira.

J: Jag blev lajvtrött efter att hållit på med Fëa några år. Jag kan diskutera lajvteori men inte relatera till vad som händer.

A: Man åker bara på de riktigt bra till sist.

M: Man åker framförallt inte på lajv för lajvs skull utan för att man uppfattar en viss doft i ett projekt. Går det tre år innan den doften kommer så får det väl göra det.

H: Blir inte en tidning väldigt intern i negativ bemärkelse om redaktionen bara åker på ett litet



antal exklusiva arrangemang och helt ignorerar den breda färan inom "rörelsen"?

M: Intern kan man bara bli i förhållande till hur många man vill göra tidningen för.

J: Vi har valt att skriva om utvecklingslajv som ändrar formen eller normer. Sanningen om sig själv finner man utanför normerna så varför skulle vi inte skriva mest om sådana lajv?

E: Så sant! Mer lättglögg någon?

M: Hur är det med den andra glöggen?

H: Du har redan druckit en hel flaska men det finns mer! (Jag korkar upp Blossas cognacspetsade starkvinsglögg och fyller Martins, min egen och Annas mugg till bredden)

Samtalet glider in i flera parallella diskussioner. Mer eller mindre interna minnen om "den stora orchlajvaren" och "bajsartikeln" fladdrar förbi, om det finns en tråd i samtalet har den nya redaktionen tappat den nu. Martin får stå till svars för att han, som Johanna säger, "har haft Daniel Krauklis som idol i alla år."

M: När jag var yngre, vi har spelat rollspel så nu är vi på samma nivå. Men vill ni verkligen ha med det här, vi sitter ju bara och blajjar!

A: Pratar vi idoler vill jag gärna ha med att Sussanne Gräslund har under alla år varit

min förebild, dels för att hon gjorde ett jättebra jobb med Fëa då hon var chefredaktör och för att hon skriver bra och insiktsfulla artiklar till Fëa.

H: Du har ordet, det här är kanske sista gången du får framträda i full frihet i tidningen. Säg något viktigt!

M: Jo, jag vill ha en sak med på bandet. Vi kan prata om Sverok! Titta på upphandlingarna, det är något mystiskt som pågår! Senaste gången vi försökte lägga oss i vad som händer i den här behemoten var när vi gav oss in i en diskussion om förbundstidningen, jag har varit personligt engagerad i frågan och drivit en granskning. Senaste upphandlingen var med i Fëa, vi har fått skit för att vi inte var tillräckligt objektiva. Jag ger er i uppdrag att vara lika granskande men bättre på att gräva fram sanningen!

H: Men det var väl dina friformkompisar i Askims Spelförening som fick göra tidningen?

M: Jag tänker inte uttala mig om det där. Det viktiga för mig var att upphandlingen sköttes rättvist. Det gjorde den inte. Det som jag fick höra av folk jag litade på var att urvalsprocessen inte gick rätt till. Jag hade förtroende för båda redaktionerna som det stod mellan på slutet. Mycket glögg har det blivit här... Det rör sig alltså om upphandlingen av Sverox för två år sedan. Det jag försöker säga är att jag



vet inte vad som egentligen hände vid den förra upphandlingen, inte att jag vet att det begicks fel. Skulle jag gjort ett granskande reportage idag skulle den ha involverat den dubbla mängden arbetsinsatser från min sida. Som det är nu vet jag inte om det var mina källor som misstog sig. Man lär sig av sina misstag.

H: Jag har erfarenhet av en annan upphandling. Historiska museets och Röda korsets projekt om flyktingar som hamnade på produktionsbolaget Fabels bord. Många hade sökt det jobbet, till slut stod det mellan mitt eget företag och Fabel. Det gällde en massa pengar. Kan jag, rent hypotetiskt, granska något jag är så insyltad i?

M: Du behöver inte göra det själv. Det är inte konstigt om den som nekats pengar som hamnat hos någon annan tittar på vad som hänt.

A: Men det är svårt, för personliga kontakter och informella vägar är viktiga. Det har jag märkt nu när jag sökt pengar till Knutpunkt. Det kan jag känna gäller kultursvängen överhuvudtaget, allt bygger på kontakter. Shit, vilken värld vi lever i...

H: Kan man ta Sverok på allvar, det är väl bara 20-åringar som slutar efter ett år?

M: Det kan man! Jag har suttit i Sverok Stockholm i tre år. Sen är det inte bara Sverok som ska granskas. Som kulturtidskrift har Fëa ett uppdrag som andra tidningar inte har. Många annonsberoende speltidningar som Fenix, Codex och Sverox är alltid överdrivet positiva, negativ kritik uttalas bara mellan raderna. Fëa kan inte bara vara peppande.

H & E: Men har ni varit så kritiska egentligen? Jag antar att du bara åkt på lajv som du på förhand trott på. Som haft den där "smaken", du pratar om.

A: Det är en svår balansgång. Samtidigt som man vill kunna kritisera vill man ju peppa folk som faktiskt gör saker. Utan dem stannar ju lajvsvängen. Det enda lajv jag skrivit ner är U349. Min poäng var "hallå, vad tänkte ni, jag har

ingen mat, det kallt, jag har inga spelöppningar...". Inte så kul.

Martin Eriksson (som målat en hel del tennfigurer de senaste åren) knackar på dörren och stövlar in.

H: Vi försöker supa ner gamla Fëaredaktionen. Ställ gärna en elak fråga.

Martin E: Fëa har 100 prenumeranter. 2000 åker på Enhörningslajv. Är inte Enhörningen 20 gånger bättre än Fëa?

M: Vad mäter man i antalet prenumeranter?

J: Marknadsföring.

M: 100 pers är den trognaste kärnan, Fëakulten!

A: (till nya red) Ni får väl ta reda på varför.

J: Gör en wallraff från världuset en lördag kväll.

E: Jag vill ha med dem på Knutpunkt. De borde berätta om sin sociala verksamhet. Enhörningen är Västerås ungdomsgård.

A: De är jättevälkomna om de anmäler sig, vi har stora skogsområden på Barnens Ö. Fëa har kommit ut med större mellanrum. Sen tror jag att vi skulle ha fler prenumeranter om vi satsat på hemsidan och marknadsfört oss bättre. Vi har bara gjort en tidning. Resten hann vi inte med. Nästa nummer har alltid haft högst prioritet. Vi har också haft stora distributionsproblem och nästan inga etablerade försäljningsställen.

Anna fortsätter att prata om Enhörningen. Hon berättar om sin resa till Västerås och intervjun i nummer 39 med Hasse, föreningens legendariske ordförande, som sagt en del saker efter att ha bett henne slå av bandspelaren som hon insåg var för kontroversiella för att kunna återges i tidningen. Vi gör samma beömning och stänger av intervjubandspelaren. Läsarna får gärna inbilla sig att det hela urartade på ett sätt som ingen anständig tidskrift vill publicera. ♦

PROSOPOPEIA

VID VERKLIGHETENS GRÄNSER

Text: Markus Montola
Översättning: Mikko Pervilä
Foto: Prosopopeia

Urbana expeditioner, spökröster på kyrkogården, eldbomber med rörelsesensorer, övergivna fabriker och mentalsjukhus. I ett lajv förra sommaren – Prosopopeia Bardo 1: Där vi föll – mötte tolv spelare ett annorlunda Stockholm. Martin Ericsson, Adriana Skarped och Staffan Jonsson tog fram sin frustration mot smånätt lajvande och släppte loss gör-det-på-riktigt-filosofin.

DE DÖDAS RÖSTER

Berättelsen börjar på sommaren 1959 när Friedrich Jürgenson, vars hobby var ornitologi, försökte banda en sjungande bofink. På bandet avbröts fågelsången av en norsk mansröst, som började prata om fåglarnas nattliga sånglåten. Jürgenson kom till slutsatsen, att det var frågan om ett spöke som använde hans bandspelare för att skicka ut meddelanden till den här världen från den andra. Detta blev startskottet för efterforskningar, vars mål var att komma i kontakt med de döda. Jürgenson och hans viktigaste efterträdare Konstantin Raudive ägnade resten av sina liv åt att fördjupa studierna, de samlade tiotusentals ljudinspelningar av fenomenet.

Prosopopeia var ett fotorealistiskt spel i verkligheten som berättade om personer som återvänder från de döda. Bland de levande levde de ut äventyr i Jürgensons och Raudives stil. Lajvet utspelades i olika delar av Stockholm mitt i det omgivande samhället. Detta var ett medvetet val från arrangörerna som helt enkelt ville undersöka hur det fungerar med lajv i gatumiljö.

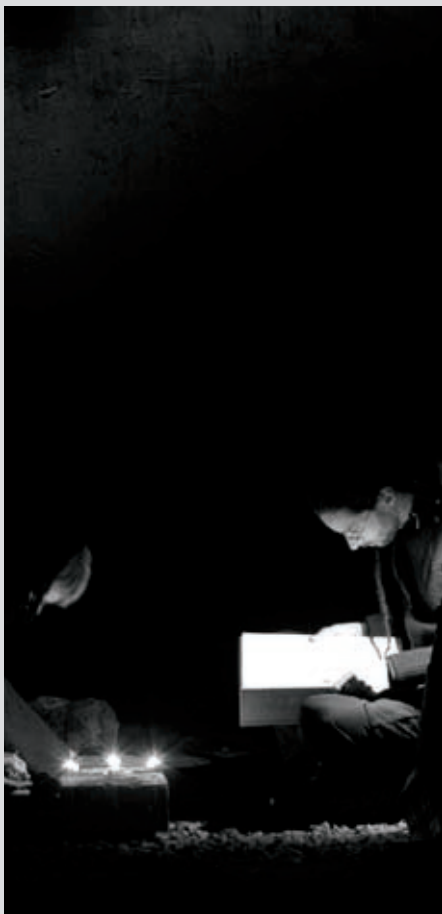
Till det centrala i spelet hörde en massiv rullbandspelare, modell Jürgenson, som spelarna ställde frågor i genom att spela in dem på bandet. En mobiltelefon som var gömd i bandspelaren var i kontakt med spelledningens bil, varifrån arrangörerna, som hörde inspelningarna, kommunicerade tillbaka genom en spökröst som kunde ge svar på till exempel tyska och finska.

BESATTA SPELARE

Det bästa med att lajva i verkligheten är den enorma känslan av äkthet. Asfalten under fötterna utger sig inte för att vara något den inte är, och det finns oändligt många detaljer. Problematiskt blir det i situationer där spelarna möttes av vardagligheter utanför spelet: man möter sin mor på gatan eller är tvungen att läsa till en examen.

Prosopopeia löste problemet med den så kallade besatthetsmodellen: varje spelare spelade sig själv, men blev besatt av en död persons ande. Värden (spelaren) kunde vid behov trycka tillbaka sin ande och vara sig själv som till exempel mötte sin flickvän under pågående uppsättning. De andras spel försämras ej heller av detta, då både spelarens egen personlighet och hans flickvän är verkliga delar av spelvärlden. Även inbjudningen till spelet gjordes som så, att spelarrangörerna var personerna bakom besattheten inom spelvärlden.

I Prosopopeia hade spelaren möjlighet att spela sig själv eller sin ande, men en regel var i kraft överallt: spela som om allt är sant. Man kunde



Spelledningsbilen

En gammal uttjänt husbil packades full med spelledare, spökspelare och spel-forskare. Till utrustningen hörde en hög av laptops, ett mixerbord, en synthesizer som spelade spökröster, monitorer, högtalare och tillräckligt med kaffe och tobak. Deltagarna observerades från bilen med hjälp av kameror och mikrofoner, och däri-från spelades epost- och ICQ-karaktärer. De mest febriga stunderna utspelades under en resa till spelets slutscen, när bilens motor fick fel i både laddaren och kylaren. Arrangörerna fick stanna flera gånger för att kyla ner motorn, skuffa igång bilen och binda fast utrustningen som hoppade omkring på den gropiga färden.

alltså berätta om spelets händelser för flickvän-nen och om sina känslor gällande besattheten, men det var inte tillåtet att medge att spelet inte var verkligt. Besatthetstanken är grundad i många kulturer och det gick att gräva fram en massa texter om den på nätet. Eftersom det oftast var omöjligt att skilja spelmaterial från sådana autentiska texter, var det viktigt att spe-larna behöll ett öppet sinne även för sådant som inte verkade ha med spelet att göra.

Spelarna reagerade olika på modellen. En av dem lät bli att delta första speldagen, orsaken var - alldeles korrekt - att om spelaren måste välja mellan att bli besatt av ett spöke och en viktig familjefest, då vinner festen.

SÖKANDET EFTER EN DÖD VÄN

I bakgrunden av Prosopoeia fanns ett lojalitets-tema. Ett gäng sextiotalshippies, artister och mystiker hade efter sin död börjat undra över en väns öde. Någonting verkade vara fel, efter-som hon hade inte dykt upp bland de andra fast det gått lång tid. De tolv vännerna köper sig ett par dygn bland de levande och ger sig ut för att ta reda ut vad som har hänt. Innan deras frist gått ut kommer de att ha upptäckt henne som spöke i ett övergivet mentalsjukhus och befriat henne från ett gränsland mellan de levande och döda.

GÖR DET PÅ RIKTIGT

“Vad menar jag med att göra det på riktigt?” frågar Martin Ericsson. “Att krypa, bryta sig in, utforska, prata med utomstående, laga mat, köra bil, bli berusad, köpa reservdelar till en maskin, festa, knulla – allt annat än att leva in sig i en älva sittande på en hög av kuddar. Att få slippa fantasiskräp från en fiktiv historia.” Spelmakarna menade att även till spelet oknu-ten fysisk aktivitet stöder inlevelsen och drama-tiken bättre än till exempel de diskussioner som brukar hamna i centrum på lajv.

Allt så realistiskt som möjligt. En autentisk bandspelare inklusive batterier kånkades runt, man smög förbi väktare till spelplatserna mitt i natten, emellanåt fick man klättra och krypa. Ett par saker blev lite för svåra: spelarna förvän-

tades öppna ett dubbelkrypterat meddelande inom en begränsad tidsperiod, och båten som var designad som bas för spelarna missades nästan eftersom den såg "för äkta" ut.

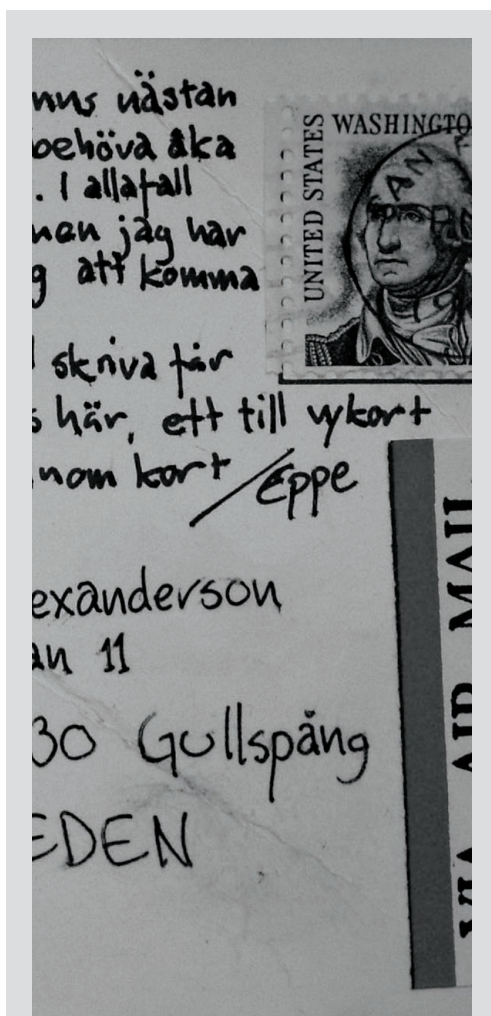
Gör-det-på-riktigt-filosofin löste många säkerhetsproblem som hör ihop med gatuspel: med en realistisk spelstil blir man inte lockad till biljakt mitt i staden eller till att vifta omkring med en vapenreplika framför en bank. Men å andra sidan ställer en lugn spelstil krav på karaktärerna.

GRÄNSERNA UPPLÖSES

Det viktigaste nya som Prosopopeia gav oss var den totala blandningen av verklighet och spel, inklusive karaktärerna: varje ande var en historisk hänsoven som hade funnits till på riktigt, som spelarna förväntades studera även utanför spelaterialet. En spelare som sökte fram information från nätet kunde hitta en mängd material, som bland annat anknöt spelet till flera historiska händelser. Någon av karaktärerna verkade ha en förbindelse till mordet på Olof Palme, precis som en av de spelade karaktärerna. Många sådana förbindelser var irrelevanta för själva intrigen - men en ivrigt googlande spelare kunde hitta en mängd gömda fragment av helheten.

Även många av sidorollerna utvecklades på ett nytt sätt. Många av dem spelade sin vardagliga personlighet, möjligen utrustad med en liten additionell detalj av speldata. Barten-dern kunde vara sig själv, en spelare eller en utomstående som var försedd med instruktioner. Besatthetsdiskussionen som pågick med en wicca-helare kunde bestå av vanligt snack, eller så kunde man hitta en viktig ledtråd i den.

Några av de obehöriga visste inte ens att de spelade sidoroller. En viss spelare hade till uppgift att ge sin bikt i en katolsk kyrka och prata med prästen om hädanfärden i spelets belysning. Annorstädes så hade ett mystisk paket som hade lämnats åt butiksbiträdet onekligen med spelet att göra, men hade biträdet också det - och ville hon alls berätta hur snubben som lämnade paketet hade sett ut? Som forskare var det ytterst intressant att observera de utomståendes reaktioner på spelet: att förhandla med biträdet gällande paketet med bristande



Pervasive games

Pervasive games, verklighetsspel, är sådana som upplöser gränsen mellan spelet och verkligheten. Oftast spelas de i stadsmiljö, och kan under ganska lång tid vara sammanvävda i spelarnas vardagsliv. Prosopopeia var ett prototypspel där forskningsprojektet IPerG testade verklighetsspel och teknik från lajvarnas synvinkel.



Den andra sidan av kulisserna

När spelarna bevakar allt med full paranoia, är det svårt att vilseleda dem. Det var ganska acceptabelt att några fåtal spelare såg spelledarna i full fart, men en värre situation orsakades är spelarna beslöt att ta en titt på en suspekt husbil vid spelets slutavsnitt. Där hittades till exempel spelledarnas kopior av karaktärernas briefar.

språkförmåga på svenska var mycket knepigt, men roligt.

EN URBAN FORSKNINGSFÄRD

Prosopoeia var också det första gatulajvet som jag har sett som hade meningsfull fysisk aktivitet. I programmet fanns många typer av stadsäventyr: man letade bland kvarlevorna av en övergiven fabrik och tunnlar under Slussen. Åtminstone för en novis så lämnade urban exploring ett starkt intryck, även om tanken på säkerhet dök fram då och då. Han som spelat luffare och som gömt sig under Slussen berättade efteråt att tunnlar verkligen var fulla av råttor – men en vanlig äventyrare märkte dem inte när hon stompade omkring. Situationen var helt annorlunda när man väntade i mörkret på de flera timmar sena deltagarna...

Mer fart till äventyret levererades av andarnas fiender, bevakningsföretaget Kerebros tre uniformerade vaktare, som körde omring i Stockholm, alltid på jakt efter spelarna. I slutscenen bröt sig spelarna in i ett övergivet mentalsjukhus samtidigt som de försökte hålla sig undan kerberositerna.

VERKLIGHETEN SPELAR MED

När spelarna, fruktandes det värsta, möter den vanliga verkligheten, föds festliga spelsituationer bokstavligen ur intet. Referenser och ledtrådar till spelets händelser hade så till den grad gömts i den ordinära omgivningen, att spelarna började se dem överallt. När allt tycktes ha med allt att göra och Google visste mer än hälften av detaljerna, så fick en allomfattande konspirationsteori full fart. En egendomlig gatuskylt eller en märkvärdig tidningsannons kunde vara en ledtråd, och vem som helst var en möjlig spelledare eller deras anhängare – illusionerna som spelarna själva utvecklade var så autentiska, att det var nästan omöjligt att bevisa om de var felaktiga.

Många av spelarna tyckte att den mest minnesvärda scenen hände på Skogskyrkogården mitt på natten, när spelarna försökte ta kontakt med rösterna bakom gränsen med hjälp av spökbandspelaren. På platsen dök det upp en okänd man som berättade att han letade

efter sin systers grav, och gick in i en mystisk diskussion med spelarna. Spelarna antog att mannen tillhörde spelledningen och började förklara sina Prosopopeia-teorier för honom. Den längre diskussionen visade sig ändå vara ofruktbar, troligtvis därför att spelledarna inte hade med mannen att göra.

Prosopopeias intrig har inte tagit slut ännu. På hösten 2006 spelas Prosopopeias andra del, som utforskar ett långt och omfattande lajv - de inledande planerna gäller ett spel som pågår några veckor och innefattar flera spelare. Ericsson planerar också att ta ut berättelsen från lajvet och föra in det i nya medier.

VITTNESMÅL

Prosopopeias finska förstärkning var Mikko Pervilä, som åkte till spelet med minimala förhandskunskaper, men med förtroende för spelets erfarna arrangörer. Pervilä berättade för Montola hur det var att få en roll i Prosopopeia.

“Martin nämnde spelet i Knutpunkt några månader före, och det verkade bra. Både jag och Martin uppskattar extrem detaljrikedom i spel - jag i karaktärerna och Martin i själva spelet”, säger Pervilä om bakgrunden. Efter ett enda meddelande som var utanför berättelsen var all information kring Prosopopeia mer eller mindre del av spelets fiktion.

Några månader senare ringde Perviläs telefon - mitt i natten. “Det lät som något förvirrande prat på svenska spelat genom effektutrustning. Man fick ju ingen riktig klarhet av det, men jag tog reda på hur man bandar in grejor med min mobiltelefon.” Nästa samtal kom ett par timmar senare och kunde tolkas eftersom jag spelade in det. Det innehöll fem siffror, som efter timalts googlande visade sig vara spelets datum. “Nästa dag reserverade jag flygbiljetter för nästa veckoslut”, berättar Pervilä.

“Spelinsbjudan antydde att man inte borde prata så mycket om spelet för andra, så jag berättade inte vart jag var på väg ens för mina kamrater i kollektivet där jag bor. Inom lajvarkretsar så kunde informationen ha läckt ut på något sätt.”

Väl framme i Sverige klarnade det, något slags new age-healingevent pågick samma veck-



Prototypeteknik

Prosopopeia vilade i hög grad på tekniska props. Den största delen fungerade utan problem, men ett fåtal större problem uppstod. Spökbandspelaren gav upp vid slutscenen, i det mest dramatiska ögonblicket. Efter spelet upptäcktes att bandspelaren ändå var i funktion. En sådan manick innehöll en mängd spakar och knappar som ingen visste vad de gjorde - när någon av kontrollerna hade flyttats under transporten klarade inte spelarna av att fixa problemet utan manual. Spelarna fick alltså inte kontakt med sin försvunna vän som det var menat. I det här skedet så halkade spelets filosofi: det var på riktigt för svårt att hantera bandspelaren.

oslut. Sammanträffandet verkade essentiellt, och ett par extra ledtrådar ledde till platsen. Hela evenemanget var fullständig smörja, men helheten började framträda när folk som verkade vara rollspelare dök upp på platsen.

“Evenemanget hade antagligen någonting att göra med att rena spelarvärdarna för spökbесattheten.” I det här skedet hade spelarna verkligen ingen aning om några slags karaktärer. “De mera avancerade [om Prosopopeia ovetande] arrangörerna kom och satte händerna på huvudet för att kanalisera positiv energi.” Alla traditionella tecken för ett lajv från säkerhetsinstruktioner, handtecken och karaktärer till spelavgifter fattades ännu.

Efter tåmtals hängande på platsen började en snubbe att spela musik på sin stereo, vi kände igen den från bakgrunden till det mystiska telefonsnacket. Från snubben fick vi en nyckel som ledde till ett förvaringsfack, där vi hittade det egentliga spelaterialet.

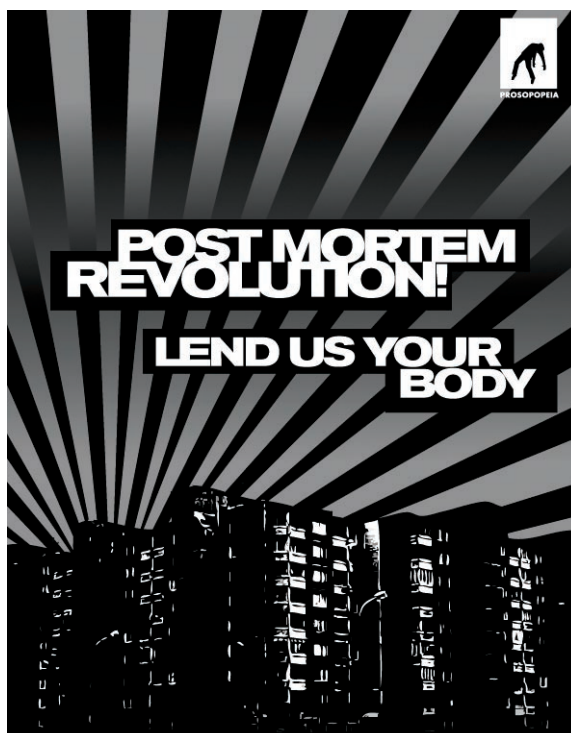
“Där fanns den självbiografi på 200 sidor som min karaktär hade skrivit, och kanske 50 sidor andra texter som berättade om olika sätt att bli besatt. Internet hade mer information,

och i själva spelet hittade vi flera böcker som min karaktär hade skrivit.” Enligt Pervilä var den 80-åriga döda författarinnan överlägset en av de svåraste karaktärerna någonsin, även om besatthetsmodellen gav olika nivåer av inlevelse som kunde användas vid behov

Efter att vi fått spelaterialet följde ännu en mystisk sändning – denna gång från en tv som visade “myrornas krig” i ett skyltfönster. “Jag återvände till Finland för att vänta”, berättar Pervilä. Analysen som gjordes veckan därpå visade spelarna att den egentliga besattheten skulle ske under nästa veckoslut. Det behövdes alltså fler flygbiljetter.

“Säkert det bästa lajvet jag har någonsin deltagit i. Gränsen till verkligheten suddades ut perfekt, och det fanns så många detaljer man bara orkade söka fram”, betonar Pervilä. Han menar att erfarenheten var värd det, trots att hans budget för spelet hamnade på 600-800 euro, inklusive resor. ♦

Artikeln ursprungligen publicerad på finska i rollspeltidningen Roolipelaaja.



PROSOPOPEIA BARDO II

UPPLÖS scenen UPPLÖS tidsramarna VÅGA synas och höras. VÅGA tänja på gränserna. VÅGA vara politisk. SPELET pågår 24:7 överallt SPELET är magiskt gränslöst verkligt SPELET är ett medie ett konstverk ett vad-du-vill SPELET vill öppna dina ögon SPELET vill förändra brädet SPELET accepterar ingen gemensam "verklighet" SPELET accepterar ingen monolitisk kanon SPELET accepterar inget binärt system av "liv" och "död"

VERKLIGHETEN ÄR SIG INTE LÄNGRE LIK

En punkare och en väklädd dam sitter på ett kafé på Stortorget. De för en exalterad konversation kring Earth First-rörelsen, John Dees änglaspråk och upplevelsen av att återvända från döden. När de reser sig upp för att gå fäster de en lapp på kaféets reklamtavla, ett anslag täckt med någonting som mest liknar en blandning av ASCII-kod och hieroglyfer. Samtidigt nere vid Klara Sjö samlas tjugo personer för att genomföra en magisk ritual för att rena vattnet från utsläpp och på torget i Skärholmen håller en kvinna som kallar sig Huey Newton ett brandtal mot arbetsmarknadens diskriminering av invandrare.

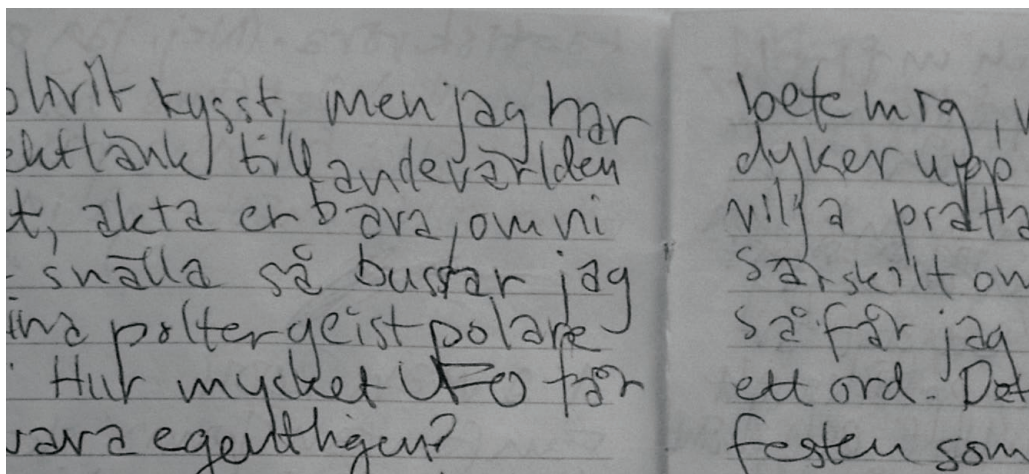
Prosopopeia är en ny form av levande rollspel. Projektets andra bardo pågår över hela

Stockholm under oktober månad 2006 då trettio deltagare spelar besatta av döda revoltörer förda tillbaka till livet genom teknockulta metoder för att fortsätta kämpa för en bättre värld. De använder politiska såväl som magiska metoder för att påverka en stelnde verklighet och de osynliga landen bortom döden.

Prosopopeia drivs av deltagarna själva och påverkas av en osynlig spelledning genom särskilt framtagna tekniska lösningar. Spelarna kommunicerar med varandra och staden genom rollspel, bärbar teknik, Enokianskt änglaspråk och hermetiska ritualer. Projektet utforskar gränsen mellan fiktion och verklighet, mellan hängiven besatthet och spelarnas vardagliga liv. Den primära överenskommelsen är att spelaren låtsas att allt som sker under spelet är på riktigt och det finns inga gränser för deltagandet – för den som vill pågå besattheten dygnet runt.

Hur fungerar ett spel som använder hela världen som en del av spelupplevelsen, utan geografiska ramar eller strikta tidsramar? Vad händer när vad som helst omkring dig kan vara ett hemligt meddelande eller magisk kraftkälla? Hur ser verkligheten ut genom en annans ögon, när intrycken filtreras genom en främmande världsbild? Hur långt kan inlevelsen ta dig och hur påverkar det perspektivet på ditt eget liv?♦

www.prosopopeia.se



PERSPEKTIV

För att lajv ska kunna utvecklas behövs kritik. Det behövs kritik som går längre än till en beskrivning av vad arrangörerna velat, vad deltagarna fick, och hur spelarna skötte sig. För att kritiken ska bli effektiv och verkligen driva utvecklingen framåt måste den ha instrument som passar till uppgiften. De instrumenten finns idag inte i någon större utsträckning. Det vanligaste är att man arbetar med begrepp som hämtats från teater, till exempel gestaltning, scenografi, dramaturgi osv.

Men eftersom ett lajv är så mycket mer än teater, snarast ett allkonstverk, fungerar de begreppen ganska dåligt. Vi avser att i den här avdelningen presentera olika teoribildningar som bättre passar till lajvverksamheten och gör det möjligt att resonera kring lajv på ett sätt som gör rättvisa åt denna mångskiftande och svårfångade uttrycksform.

Först ut är gruppen Interacting Arts som menar att lajv kan inordnas i ett större begrepp som de kallar deltagarkultur. De presenterar en analysmodell som gör det möjligt att diskutera graden av deltagande i olika processer. Vår förhoppning är att det med modellens hjälp ska bli lättare att utveckla lajvkritiken. ♦

Red.

ÅSKÅDARE ELLER DELTAGARE

KAN DU VÄLJA?

Text: Kristoffer Haggren, Elge Larsson, Gabriel Widing och Leo Nordwall

Det är nu många århundraden sedan ritens deltagare förvandlades till åskådare och sedan dröjde det inte länge innan alla skulle sitta stilla och titta på religionen, teatern, dansen, musiken och poesin och till slut hade alla blivit tevetittande åskådare som villigt lät sig hänföras av sälslakt, hungersnöd, folkmord och Thrilling Stories, Chocking Pictures, skott i huvudet, kniv i halsen, kuk i fittan, storslagna bombmattor (ja, här i Beirut har vi alla bombmattor numera), nu har vi kommit tillbaka till Colosseum där Gladiatorerna studsar bland lejon och martyrer och blodet rinner varje kväll över rutan och familjerna samlas med hängande tungor till vampyrfest.

Det sägs att vi lever i mediernas värld – fablernas värld – men det rätta ordet är i mediernas våld.

VAD ÄR ETT MEDIUM?

Alla medier manifesterar sig i form av olika suggestioner. I filmen används projicerade rörliga bilder och ljud, bestående av tal, ljudeffekter och musik. En bok förser läsaren med suggestioner i form av text, men också av typografi, illustrationer och själva känslan av att hålla i en bok. Alla dessa element är suggestioner. I princip kan en suggestion se ut på vilket sätt som helst: en suggestion är ett avsiktligt sinnesstimulus.

Våra självupplevda verkligheter utgörs av suggestioner. Varje konstverk utgörs av sug-

gestioner, i allmänhet ordnade i syfte att ge mottagaren en bestämd upplevelse. Det resonemanget bygger på att olika personer har gemensamma sätt att uppfatta verkligheten på. Annars vore alla verk meningslösa.

Ett visst sätt att överföra suggestioner kallar vi för ett medium – en överenskommelse om hur vissa suggestioner ska förmedlas och tas emot samt vilka typer av suggestioner som antas tillhöra mediet. Vid ett biobesök kan inte smaken av popcorn sägas ingå i mediet ”film”, men däremot i den mediala överenskommelsen ”biografbesök” där både suggestionerna från filmen som visas och smaken av popcorn ingår. Mediet ljus ingår som en nödvändighet i mediet film, på samma sätt som mediet film ingår som en nödvändighet i mediet biografbesök.

Överföringen av suggestioner i ett medium sker i allmänhet från producent till konsument. Producentens roll är att skapa suggestioner. Konsumentens roll är att uppfatta dem. Kommunikationen går bara åt ett håll: när vi tittar på konst, teater eller film är det meningen att vi ska förbli åskådare. Om vi målar om tavlorna i galleriet, spelar munspel under konserten eller klättrar upp på scenen, skrikandes ”Nej, Hamlet!” bryter vi de gängse mediala överenskommelserna. Sådana brott mot protokollet bestraffas med sänkt socialt anseende, med att förövaren stämplas som galen eller att polisen tillkallas. Egenmäktigt förfarande tolereras lika lite av åskådarkulturen som av ordningsmakten.

Kontrollen över suggestionernas utformning innebär kontroll över mottagarens upplevelser;

medierelationen är alltid en maktrelation. Medier som bygger på envägskommunikation har en auktoritär struktur. Mottagaren kan i bästa fall välja bort oönskade suggestioner genom att bryta kontakten med mediet eller tolka suggestionerna på sitt eget sätt.

Också verkligheten är ett medium, underkastat samma maktförhållanden: vem är det som producerar suggestionerna i din tillvaro? Vem utformade de överenskommelser som styr ditt sätt att ta emot omvärldens stimuli?

VAD ÄR DELTAGARKULTUR?

I åskådarkultur är det fåtalet som kontrollerar vilka suggestioner som produceras åt flertalet. För att ett verk ska kunna betraktas som deltagarstyrt måste deltagaren kunna producera suggestioner. Steget från åskådande till deltagande betyder att kulturen demokratiseras då makten över suggestionsmedlen fördelas bland fler. Deltagarkultur innebär att deltagarnas produktion av suggestioner påverkar vilka suggestioner de får tillbaka, vilka suggestioner de andra deltagarna uppfattar och hur deras möjligheter till fortsatt agerande påverkas.

Ramarna för vad som begränsar vårt deltagande bestäms sällan av mediets fysiska struktur, utan av överenskommelsen. Vi skulle kunna kliva upp från åskådarläktaren till scenen och ropa "Att vara eller icke vara" eller spraymåla tavlorna på gallerierna. Men det gör vi inte, för vi vet vår plats. Vi är inte skapare. Vi är åskådare.

För att tydligt visa att olika medier har olika grader av deltagande har vi en analysmodell med tre olika nivåer.

1 A NIVÅ: MENTAL AKROBATIK I TANKERYMDEN

Tankerymden innefattar alla de möjliga tankar, konnotationer och associationer som man kan förknippa med verkets suggestioner. Denna form av deltagande färgar den upplevelse som suggestionerna skapar.

En vanlig fras när det gäller relationen mellan konstverk och åskådare är att "betraktaren skapar verket". Potentialen för det mentala del-

tagandet är en dramaturgisk fråga. Det måste lämnas utrymme för åskådarens möjlighet att reflektera över verket medan det pågår, men tanken är en sekundärprocess, en reflektion över verket. Det primära är upplevelsen.

Konsten och konstnärerna gör sig ofta poänger av att motverka entydighet och absolutism, vara öppna för många tolkningar, främja perspektivrikedom, nyansera och distansera. Och visst kräver svårutgrundliga, intertextuella verk en form av mentalt deltagande från åskådarens sida, men tolkningsmöjligheter får aldrig misstas för interaktion. Interaktion kräver att suggestionerna ingår i en dialog.

Tankerymdens förmenta "deltagande" eller "medskapande" är en viktig del av åskådarkulturen. Ett sådant kriterium är dock ett värdelöst instrument. Det kan inte förklara skillnaden mellan vad som är en åskådare och vad som är en deltagare, eftersom alla suggestioner ger upphov till associationer, tankar och konnotationer. Med en sådan deltagardefinition måste alla subjekt alltid definieras som deltagare i alla verk. Både begreppen "deltagare" och "åskådare" tappar då helt sin mening. Den första nivån av deltagande sträcker sig inte längre än till den privata upplevelsen och påverkar aldrig verket.

2 A NIVÅ: FYSISKA RÖRELSE I VALRYMDEN

Denna rymd visar hur vi som betraktare kan välja att presentera/ta till oss de suggestioner som verket består av. I en hypertext väljer vi mellan olika alternativ som leder fram till nya textbitar och nya valmöjligheter. Betraktar vi en skulptur kan vi gå runt den och upptäcka den ur olika vinklar. Spelar vi ett dataspel kontrollerar vi det genom att trycka på olika knappar.

Om din enda funktion som åskådare är att välja vilka av verkets suggestioner du vill utsättas för är du inte delaktig i verket, utan väljer och väljer bort delar ur ett fördefinierat verk. Om du inte kan utläsa någon information om valmöjligheternas potentiella konsekvenser, blir valsituationen meningslös. Du gör då inte ett val utan tar ett alternativ, vilket som helst.

Det finns en olycklig missuppfattning om att interaktivitet är detsamma som möjligheten att välja och välja bort. Men det är mycket mer. Ett samtal är exempelvis både interaktivt och erbjuder mer än bara valalternativ. Tror man att interaktion låter sig reduceras till val mellan olika alternativ har man svårt att förstå interaktionens strukturella möjligheter. Det finns gott om medieproducenter som utlovar interaktivitet, men bara skänker valmöjligheter. Tryck på en knapp och vi utsätter dig för våra suggestioner, tryck på en annan knapp och vi utsätter dig för våra suggestioner – visst är det fantastiskt?

3E NIVÅ: PRODUKTION AV SUGGESTIONER I HANDLINGSRYMDEN

Den tredje nivån av deltagande är den process där vi producerar suggestioner för andra och mottar suggestioner från dem. Handlingsrymden är den mängd tänkbara aktiviteter som vi kan göra för att skapa och ta emot suggestioner.

Eftersom deltagande alltid är en process sker den här och nu. Den måste sträcka sig över en viss tid för att ge utrymme för deltagarnas samspel med varandra. Det leder till att många deltagarstyrda verk får mer eller mindre berättande strukturer.

Åskådarkulturens suggestioner är ofta ekonomiskt förflutna. De skapas sällan inför betraktarens ögon, utan gestaltar det som redan har hänt. Alla fotografier som någonsin tagits skildrar det förgångna. Filmen är redan inspelad när biostolarna fylls av publiken. Skulpturens form är utmejslad när vi betraktar den. Teater och performance skapas i och för sig samtidigt som den beskådas, men följer ett på förhand fastställt manus som reglerar vad som ska hända.

I och med att deltagarkulturen främst lever i nuet kan den inte aspirera på att skapa konserverade, odödliga verk som kan ses av alla. Den är ögonblicklig och förgänglig. Vad som återstår är deltagarnas upplevelser och i bästa fall förutsättningarna för den bakomliggande processen. Visserligen kan man försöka upprepa processen med samma eller nya deltagare. Vid varje

försök blir både suggestioner och upplevelser annorlunda än förgångarens, om vi inte talar om en väldigt enkel form av deltagarkultur som schack, där upprepning teoretiskt är möjlig. I nästan alla andra fall blir varje utförande av processen unikt och kan aldrig reproduceras.

De falska profeterna försöker tillgodose behovet av deltagande genom att erbjuda val eller påstå att reflektion är "deltagande". Konsumismens barn slukar ivrigt de nya valmöjligheterna i brist på möjligheter att själva ta steget upp på kulturens förbjudna scener, som bara är till för vissa. Att påstå att inte alla kan vara konstnärer är som att säga att alla människor inte kan kommunicera med varandra. Deltagarkulturen öppnar dörren till alla människors skapande. ♦



Interacting Arts är något eller allt av detta: en grupp tvärdisciplinära konstnärer, mediakritiker, ett nätverk för aktivister, en konspiration, ett varumärke, en tankemedja och/eller en tidskrift som sprids både via webben och i tryckt form.

KEJSARTEMPLET

REFLEKTIONER

Text: Theo Axner

Foto: Mirja Dellger Hagström, Hampus Bankler och Stefan Moberg

Det här är inte en lajvåterblick i konventionell mening; den handlar inte så mycket om mina upplevelser på Kejsartemplet utan mer om synpunkter och reflektioner jag har kring arrangemanget så här efteråt. Att jag valt det upplägget beror dels på att det förhoppningsvis har större allmänintresse, dels att min subjektiva upplevelse av Kejsartemplet nog var så pass otypisk att det skulle ge en skev bild av lajvet att beskriva det ur den synvinkeln. I stället har jag försökt att iakttä ett fågelperspektiv och undvika att uppehålla mig vid vad jag själv i rollen gjorde och upplevde under lajvet.

I korthet kan dock nämnas att jag spelade Johannes Kärve, drottning Fjärils kammarherre. Jag tillhörde alltså drottningens följe men agerade i mycket kontakt mellan följet och staden – jag fick se en hel del av staden men främst i egenskap av en utomstående besökare.

Bakgrundsfakta

Kejsartemplet: vem som helst kan bli präst gick av stapeln i slutet av juli utanför Ramshyttan (i närheten av Örebro – området var för övrigt samma som en gång i tiden användes för bland annat Lyktsken). Huvudarrangörerna var Jimmy Janlén, Petter Kraftling och Mikael Dellgar Hagström. Enligt hemsidan fick man i slutändan 401 deltagare och reste 110 byggnader. Lajvet hade en budget på 585 000 kr; grovt räknat 1/3 av intäkterna täcktes av olika bidrag, resten av deltagaravgifter.

Kejsartemplet var en fristående fortsättning på Dimbros Fäste som samma arrangörsgrupp hållit i fyra år tidigare. Det utspelades på samma plats, i och omkring den nyblivna staden Dimbros Fäste (ortens försök att få stadsprivilegier var tydligen en huvudintrig på det tidigare lajvet), och såvitt jag förstod återkom åtskilliga karaktärer från föregångaren.

Att försöka sammanfatta ”handlingen” i några få ord är vanskligt då det var vansinnigt mycket som hände, men en central story var den nya statsreligion som Vilemarks döende kung beslutat att införa efter att en ny gudom upptäckts. Problemet var bara att eftersom knappt något var känt om denna gudom var man tvungen att konstruera en religion mer eller mindre från grunden – vilket löstes genom att utlysa en tävling. Vilemarksborna är synnerligen begivna på tävlingar och mästerskap. Om det låter vrickat så är det inget mot vad det var (och detta sagt som något positivt).

Världen som lajvet utspelades i var i mångt och mycket en traditionell, relativt högmagisk fantasyvärld. Det som gjorde den speciell var inte så mycket ingredienserna – vilka, som sagt, för det mesta var tämligen konventionella – utan snarare stämningen och tonen.

LAJV I STADSMILJÖ

Kejsartemplet var inte det första stora fantasy-lajv som förlagts till en stadsliknande miljö. Jag har inte deltagit på något av de tidigare lajv i sådana miljöer jag känner till – till exempel

Trenne byar, Skymningstjärnen eller förstås Dimbros fäste – så jag kan inte göra någon jämförelse med tidigare försök.

Om det är ett drygt dagsverk att fixa en by till ett lajv så är det förstås inget mot vad det är att fixa en stad. Dels det rent logistiska – det ska byggas en löjlig mängd hus – dels det spelmässiga. Prestationen med själva det fysiska resandet av en lajvstad är så iögonenfallande och – låt mig inte förneka det – imponerande att det lätt kan distrahera betraktaren från vad som är det riktigt svåra, nämligen att göra de hundra kulisshusen till ett levande och kanske t o m fungerande samhälle. En stad är inte bara en större by; det finns en artskillnad såväl som en gradskillnad.

Själva det fysiska bygget var en anmärkningsvärd prestation bara det; det restes som sagt över hundra byggnader. I allmänhet byggde folk de hus de själva skulle bo i medan arrangörerna tillhandahöll virket. De flesta av husen var små lådhus i vitrappad masonit, vilket jag förstått också var standardmodellen på Dimbros fäste. Det var förstås en kompromiss med autenticiteten, men det hade med största sannolikhet inte varit genomförbart att bygga eller låta bygga en lika stor mängd hus i gedignare material. Dessutom tyckte jag åtminstone inte att det var något man tänkte på när spelet väl börjat; man vande sig snabbt. (Det enda allvarliga problemet med masoniten var när husen skulle resas – det regnade ganska bra ett tag...)

När allt väl var på plats och lajvet så småningom drog igång – lite försenat, men inte så



MDH

våldsamt om jag minns rätt – blev det klart att det var en alldeles speciell sorts miljö. Stadsbebyggelsen var väl planerad offlajv; dvs inlajv var den alldeles hopplös. Dimbros Fäste var ett gytter av trånga slingrande gränder, förvirrande vägskyltar och intill förväxling lika hus. Det tog mig två dagar att lära mig hitta hjälpligt. Bara det var en häftig känsla. Hur ofta får man tillfälle att gå vilse i en lajvby?

Även spelmässigt måste jag, åtminstone som utomstående, konstatera att Dimbros Fäste var åtminstone en nästan helt fungerande kuliss av en liten stad. Det fanns gott om utövare av olika hantverk och näringar, och vad som åtminstone liknade ett fungerande arbetsliv och ekonomi; folk ägnade i allmänhet tid åt att arbeta i sina yrken. Så här fritt ur minnet kan jag nämna ett hattmakeri, ett bageri, ett kombinerat badhus och tvätteri, ett barnhem, en dödgrävare, minst en sömmerska, en barberare (som i och för sig alltid hade stängt vad jag kunde se), åtminstone två värdshus och två skummare krogar, men det är bara toppen på isberget. Jag minns inte många levande djur, men det kan mycket väl ha funnits; det var lätt att missa detaljer. Staden hade också sin egen kultur och identitet på ett sätt som är svårt att sätta fingret på konkret men som starkt bidrog till känslan.

Att jag använder ordet ”kuliss” ovan är för att jag inte riktigt vet hur bra staden fungerade på djupet. Jag har fått höra ganska dramatiskt olika upplevelser från olika stadsbor, vilket förstås inte är förvånande då det mesta av till exempel vardags- och släktrelationer och liknande

fick skapas av deltagarna själva via kontakter i förväg (se ”Hemsidan” nedan).

Det enda jag som besökare kunde se som störde illusionen något var ett klassiskt och antagligen svårundvikligt lajvproblem. Det fanns relativt sett för mycket fint folk och för lite arbetare och löskefolk. Det ledde i sin tur att pressen – som alltför ofta – blev extra hård på dem som arbetade, och när man vid ett par tillfällen behövde engagera extra arbetskraft eller handräckning, även mot riktig betalning, var sådan nästan omöjlig att uppbringa.

På det hela taget får jag dock säga att Kejsartemplet gjorde mig mer optimistisk än jag tidigare varit till möjligheterna att gestalta något som liknar en stad på lajv. Dimbros Fäste var inte en realistisk stad (vilket heller inte var avsikten), men den var levande.

HEMSIDAN

Internet har de senaste åren blivit ett allt viktigare verktyg när man arrangerar lajv. Det har främst visat sig i vad som nog får beskrivas som en revolution i kommunikationsmöjligheter mellan arrangörer och deltagare, och kanske framför allt mellan deltagarna. Kejsartemplet var på flera sätt ett bra exempel på detta; arrangörerna lade en hel del krut på att utnyttja de resurserna och det verkar ha slagit mycket väl ut.

Lajvets hemsida (www.kejsartemplet.com) innehöll inte bara sedvanlig förhandsinformation utan också en interaktiv nätcommunity där



HB

anmälda deltagare kunde kontakta varandra, ordnat efter roll och grupptillhörighet. Detta i sig är väl knappast unikt längre, men det var ovanligt väl genomfört och välutvecklat. Ett stort fokus lades på utbyte och samarbete mellan deltagarna i förväg, hemsidan var upplagd för att ge maximalt utrymme åt detta och det verkar på det hela taget ha utnyttjats väl. Ett möjligt problem – som naturligtvis också var ett lyxproblem – ur min synvinkel var att det fanns så mycket att rota i att det var lite svårt att veta var man skulle börja, vilket för min del indirekt ledde till att jag aldrig kom att utnyttja de tillgängliga resurserna till fullo, men det kan vara fråga om min egen relativa ovana vid formatet. Klart är i alla fall att hemsidan mer än väl uppfyllde sin funktion att motivera, inspirera och samordna deltagarnas insatser och förberedelser.

HUMOR OCH FANTASY

Det var inte bara stadsmiljön som gjorde Kejsartemplet till något annat än ett konventionellt fantasylajv. En minst lika tung del av lajvets särprägel utgjordes av dess ovanliga betoning på humor och komedi. Bakgrunden till lajvet, och i förlängningen stämningen under lajvet, hade en lätt parodisk känsla utan att (för det mesta) slå över i crazy eller buskis. En jämförelse som ofta gjorts är med Terry Pratchett, vilket det nog ligger en del i.

Humor i lajv och rollspel, kanske särskilt inom fantasygenren, är ett ganska knepigt kapitel. Inte

minst för att det helt enkelt är mycket svårare att vara rolig än vad man ofta föreställer sig. Det här är dock ett område där Kejsartemplet enligt min åsikt lyckades mycket väl. Det är inte ofta man skrattar högt under utskicksinläsning inför ett lajv, och gör man det är det inte alltid ett gott tecken, men här var det det. Även de bakgrundstexter som inte var omedelbart dråpliga präglades av en smittsamt uppsluppen ton. Och samtidigt, vilket nog är riktigt viktigt, hade bakgrunden en intern logik som var begriplig och lättillgänglig även när den var vrickad.

Detta följde framgångsrikt med i själva lajvet och fungerade bra – mycket av det som skedde var absurt men tack vare den levande världen och den interna logiken var det ingen svårighet att ta det på allvar i rollen. Rent filosofiskt kan man förstås hävda att det finns ett inbyggt offmoment i spelsituationer där humorn är uppenbar för spelaren men inte för rollen. Det inbjuder en att betrakta det som ens roll är med om med två par ögon samtidigt, vilket förstås försvårar en fullständig ”immersion” om det nu är det man är ute efter. Det var dock inget jag själv såg som ett problem, och det var heller inte alltid ”dubbelseendet” var aktiverat under lajvet. Flera episoder minns jag som helt allvarliga när de begav sig samtidigt som jag blir full i skratt av att dra mig dem till minnes så här efteråt.

Ska jag peka ut ett område där Kejsartemplet verkligen lyckades får det nog bli hur de använde sig av humor som ett avsiktligt inslag i lajvet. De humoristiska elementen fungerade alldeles



SM

utmärkt väl och naturligt. Å andra sidan, kanske paradoxalt, innebar det att de mer allvarliga och klassiska lajvintrigerna som dök upp – de snåriga politiska konflikterna, diplomatin med de onda alverna, demonkulten som hotade staden – i mina ögon kändes malplacerade och rentav skar sig med helheten.

INTRIGER

Frågan om hur intriger på lajv ska konstrueras och fungera, samt för den delen exakt vad ”intriger” ska definieras som, är antagligen lika gammal som lajvformen själv.

Intrigverket på Kejsartemplet var mycket ambitiöst och verkade ha byggts upp efter den något gammaldags principen att ”alla ska ha intriger” så långt som möjligt. Det tycks i alla fall ha konstruerats en mycket stor mängd intriger, och mängden intriger i omlopp blir än mer ofantlig om man räknar in alla de konflikter och mysterier som alltid spontant uppstår när ett stort antal mer eller mindre väl utvecklade, och ofta ganska extrema, karaktärer koncentreras på en liten yta och frottas med varandra.



NS

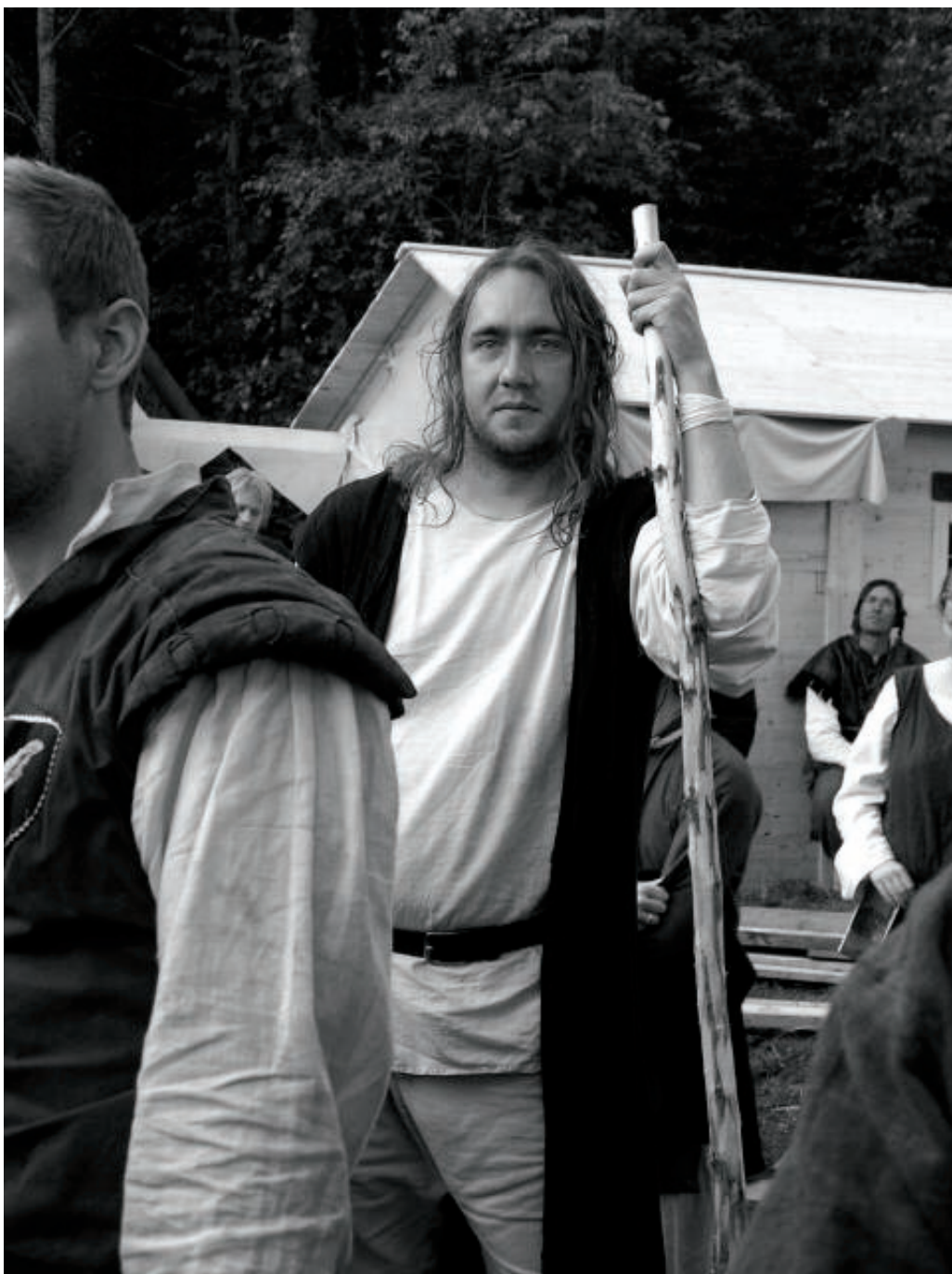
Faktum är att min högst personliga åsikt är att Kejsartemplet var överarrangerat med avseende på intriger – det fanns helt enkelt för mycket. Nu kanske detta låter absurt: hur kan det vara ett problem att det finns ett överskott på saker att göra? Är inte det värsta som kan hända på ett lajv att folk har tråkigt? Jo, visst. Men med facit i hand skulle jag nog säga att folk skulle ha varit fullt upptagna även om arrangörerna bara konstruerat en liten del av den mängd intriger de gjorde; mycket skulle ändå ha fyllts upp av de relationsintriger mer eller mindre automatiskt uppstod.

Dessutom var det åtminstone på somliga håll – jag kunde observera det tydligt i drottningens följe – så att överlastningen av intriger, särskilt då de tunga rädda-världen-intrigerna (storphitiska såväl som övernaturliga) som ju per definition hade högst prioritet inlajv, ledde till att det inte blev mycket tid över till det vardagliga, jordnära och humoristiska spel som var lajvets verkliga styrka. Åtminstone ett par grupper – drottningens följe och stadsvakten är de jag känner till bäst – ställdes under lajvet inför betydligt större belastningar och krav att hantera väsentligt mer extrema situationer än vad grupperna med facit i hand var byggda för. Hur ansvaret för detta ska fördelas kan jag dock inte säga något definitivt om, och det är inte alla inblandade som ens håller med om att det var ett problem.

Ovanstående är dock ändå i stort att betrakta som ett lyxproblem, och arrangörerna hade heller aldrig stuckit under stol med att lajvet skulle vara intrigspäckat och ha ett hektiskt tempo.

SLUTORD

Det finns mycket mer att säga om Kejsartemplet. Jag har inte tagit upp lajvets bruk av specialeffekter och teknologi, inte heller dess egenskap av fortsättningslajv i en tidigare etablerad värld, det dagligen utkommande nyhetsbladet, eller för den delen att lajvet oväntat bjöd på en av de mer stämningsfyllda religiösa ceremonier jag upplevt på lajv (minnesceremonin för den döde kungen). Som tur är lär det finnas andra som kan fylla i allt jag missat. Sammanfattningsvis får jag avrunda med att säga att Kejsartemplet var ett mycket välarrangerat och inspirerande lajv som jag lärde mig en hel del av. ♦



N.D.H

FÄA TIPSAR

KNUDEPUNKT

A four-day Conference for 300 Participants
Time: Early Spring of 2007
Scale: One Week of Networking
Place: the Greater Copenhagen area
Homepage: <http://www.knudepunkt.org/>

VISION

Knudepunkt ("Nodal Point") is an international larp conference based in the Nordic countries – Denmark, Sweden, Norway and Finland. The purpose of Knudepunkt is to develop and foster larp as a medium by letting people with special interest in larp meet. We have four goals for Knudepunkt:

- Being a source of inspiration
- Fostering new knowledge
- Sharing knowledge
- Forming friendships

Knudepunkt 2007 will be held in Denmark, and the organizers wish to develop the event along the following focus-lines:

- Continuity: We wish to ensure coherence in Knudepunkt from year to year in order to accumulate knowledge and create dynamic exchanges of knowledge and experience in the annual intermissions – locally as well as internationally.
- A professional and personal event: A well-organized conference should set the optimal framework for the educational content of the conference but always in a pleasant and informal environment.
- Networking: Social and business activities should be characterized by networking and bonding, because it often is within informal contexts that knowledge is created and interchanged.
- Documentation: Also, we feel the need to ensure that existing knowledge is documented so that we can build on the foundation of past thought. ♦

MITTELPUNKT

Res inte bara till Knudepunkt i Danmark – res också till Mittelpunkt i Tyskland! Våra tyska vänner har blivit så avundsjuka på Knutpunkt att de ordnar en egen. Här presenterar Fea en kortfattad översättning av deras hemsida.

VÄRLDEN ÄR EN SCEN –

VILKEN ROLL SPELAR DU?

Under detta motto arrangeras Mittelpunkt: marknadsplats för idéer, forum för diskussioner och verkstad för att prova nya lajvmöjligheter. Mer information här, dock endast på tyska: <http://www.larp-mittelpunkt.de>.

Du som vill leda en workshop, presentera ditt nya lajv, hålla föredrag eller arrangera en diskussion kan skicka programförslag till frank@larp-mittelpunkt.de. Vi planerar också att ge ut en artikelsamling med erfarenheter, analyser och teorier.

Dessutom blir det förstås en veckas kulturchock för de utländska gästerna – A week in Germany.

PRAKTISK INFORMATION

Mittelpunkt äger rum 12-14 januari 2007 på vandrarhemmet i Oberwesel/Rhein (<http://www.jugendherberge.de/de/jugendherbergen/visitenkarte/jh.jsp?IDJH=418>), med plats för 179 personer. Varje rum har eget bad och toalett. Vandrarhemmet håller med sängkläder. Swimmingpool. Fullständig konferensutrustning, datorrum, T-com Hotspot och WLAN. I vandrarhemmets bistro finns drycker till rimliga priser.

KOSTNAD

Deltagaravgiften är 60 euro (≈550 kr). I priset ingår övernattnig, tre mål mat om dagen och konferensmaterial. Drycker ingår ej i priset. För vissa programpunkter tillkommer materialkostnad. Anmälan görs på hemsidan. ♦

ELDSJÄL

ATT BRINNA FÖR LAJV

Text: Jonas Nelson

Foto: Eric Fogelberg (© Föreningen Medeltisskeppet Helga Holm)

Illustration: Jonas Nelson

Genom sin tidning Strapats, som utkom med 50 nummer under åren 1992 - 1997, bidrog Jonas Nelson till att ge det levande rollspelet form i en viktig utvecklingsfas. Vi bad honom associera fritt utifrån begreppen eldsjäl och engagemang.

“Eldsjäl”. Ett positivt laddad ord. En eldsjäl är väl per definition någon som med eld och lågor går in för sin uppgift. Men hur blir man en eldsjäl? Vad är det som är den tändande gnistan? – För min egen del hade jag spelat bordsrollspel sedan mitten av 1980-talet och även läst en och annan artikel om folk som spelade rollspel “live”. Att jag dessutom läste en hel del fantasyliteratur och redan var fri-luftsmänniska gjorde att jag var en given kandidat att bli “lajvare”.

Men det sade inte klick direkt från början, det som verkligen fick mig att bli engagerad var när jag första gången gav mig ut på äventyr med Gyllene Hjorten i Gävle. Jag hade turen att få komma med på deras numera legendariska Stormidsommar 625 (alltså sommaren 1992). Eftersom jag alltid varit mån om arrangörernas rätt till sin vision så var min första fråga när jag anmälde mig “vilka roller behöver ni?”. Det slutade med att jag fick en undanskymd roll som vakt. Föga storslaget kan man tycka, men när jag anlände fick jag låna en tjugig tabard (så att alla vakter skulle se ut att höra samman) och inte minst ett riktigt, tungt svärd! Det var nog det svärdet som fick mig att verkligen inse skillnaden mellan

bordsrollspel och levande rollspel, och som på köpet fick mig att omvärdera mycket av den fantasyliteratur jag läst. Svärdet var tungt, otympligt och alltid ivägen - men som vakt fick man inte lägga det ifrån sig för en sekund. Det gjorde mig nu ingenting alls, för svärdet var - som man säger i Gyllene Hjorten - “fränt”. Jag var såld.

Under den Stormidsommaren 625 såg jag många exempel på folk som verkligen engagerade sig. Man tog dit hästar och grisar, det var barder som komponerade stycken på dagarna och framförde dem till folks jubel långt in på småtimmarna, det var imponerande paviljonger, egenpräglade mynt, historieberättande och allt kändes genuint. Alla ansträngde sig verkligen, och det gjorde mig glad. Jag ville också bli sån.

Men av geografiska skäl gjorde jag aldrig mycket för Gyllene Hjorten, min gärning inom lajvhobbyn kom att ta en annan bana. De flesta lajvare känner säkert till lajvfansinet “StrapatS”. Egentligen startade jag inte Strapats för att jag brann för levande rollspel, utan för att jag såg ett behov av en tidskrift som sträckte sig utöver medlemsblad; något som fick lajvare att upptäcka varandra, diskutera, utbyta erfarenheter och åka på varandras evenemang. – Idag sköts sånt föredömligt över internet, men 1992 hade inte alla en internetuppkopplad dator.

Nå, nu ska inte det här bli en biografi, men Strapats drev jag i princip helt själv under ca fem år. Där har man nämligen baksidan med att vara en engagerad eldsjäl - det kan vara

svårt att hitta medarbetare som matchar ens höga krav på ansträngningar! Jag ville hålla en hög utgivningstakt och ett lågt pris och det var få av mina bekanta som kunde platsa i en sån redaktion.

Givetvis finns det några saker man minns särskilt klart från tiden med StrapatS. Många kanske tror att jag gillade att gnabbas med Didi&Björn, men det blev FÖR tjugigt till slut, som att debattera med en vägg. Nej, själv älskade jag april-april-numren, när jag fick chansen att driva med allt och alla; kasta ur mig småelaka men skämtsamma gliringar till Fëa-redaktionen eller andra som jag tyckte förtjänat det, och på det hela taget ge utlopp för min humoristiska sida. En annan udda grej var nog artikeln där jag återvände till Trenne Byars lajvområde ett år senare och gjorde en liten arkeologisk utgrävning. Vilka minnen det väckte!

Trenne är också en av de där riktiga milstolparna för mig. Alla behöver vi väl evenemang som får oss att lysa upp och ladda batterierna, så att man kan påminns om varför det är man gillar sin hobby. Trots det har jag gett Trenne Byars arrangörer en del kritik, för det var inget föredömligt skött lajv, långt därifrån. Men miljön och spelet var enastående. För mig var det nog båtarna och de många olika värdshusen som lyfte Trenne. Ja, och skriftspråket Dulin förstås – det bästa lajvskriftspråk jag någonsin mött, det hade allt! Det var snyggt, lagom

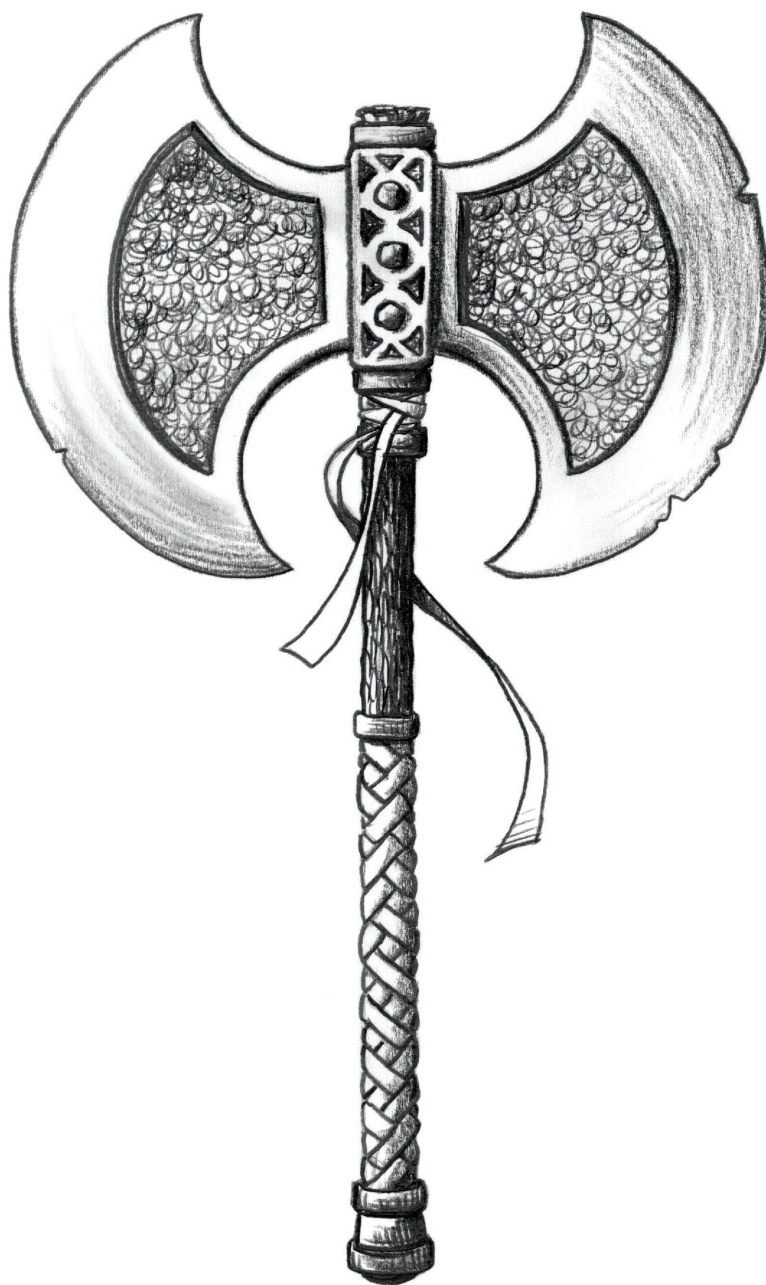
lätt att lära sig, men ändå tillräckligt olikt vårt språk för att en "analfabet" inte skulle kunna läsa det, och de som var "knappt läskunniga" kunde med möda gissa och stava sig igenom en mening.

Om jag ska plocka ut en tredje milstolpe som haft det där "extra" som gjort att man blivit en pånyttfödd eldsjäl så måste det nog bli rymdäventyret Carolus Rex. Underbar miljö, men framförallt blev hela lajvet som en välregisserad Hollywood-action för min karaktär.

Finns det såna här milstolpar idag, som kan forma nya eldsjälar av den unga generationen och fylla på bränsleförrådet hos oss gamla rävar? Jadå. Rent osett skulle jag nog ändå våga mig på att utnämna förra sommarens stora lajv Kejsartemplet till ett sådant. Kanske kan också den motoriserade draken i kommande Dragonbane bli den tändande gnistan för någon ung nybörjare, precis som ett tungt otympligt svärd en gång blev för mig.

Vart hittar man mig idag då, kanske någon undrar? Jo, nu har jag varit rätt osynlig i lajvandet några år; det beror dels på den gamla vanliga orsaken (skaffat familj och barn), men också på att jag funnit ett sätt att kombinera två intressen jag brinner för; medeltidslajv och gamla träbåtar. Jag har engagerat mig i medeltidsskeppet Helga Holm, och det är jag inte ensam om - flera gamla lajvrävar återfinns numera där. Eldsjälar hittar ALLTID något att brinna för!♦





Jonas - 95

Jonas tecknade denna till ett tidigt nummer och fick viss negativ respons av läsare som menade att Strapats var för "vapenfixerad". Bland kännare av Manga har den däremot, på genresiten Elfwood, fått entusiastiska omdömen och kallats "den perfekta dubbelyxan".

SKRIV VÄRLDEN

HUR MAN GÖR EN BRA VÄRLDSBESKRIVNING

Text: Olle Sahlin

Foto: Olle Sahlin

Illustration: Dragonbane

Problemet: Oreflekterad och ostrukturerad information om lajvvärlden, ofta på grund av ett övermått av svåröverskådliga detaljer.

Lösningen: Att lägga världsbeskrivningen i nivåer, där deltagarna kan fokusera på det som är relevant för den egna rollen.

Känns situationerna igen?

a) Du närmar dig försiktigt hemsidan med världsbeskrivningen och vill läsa in dig på det som är relevant för din roll som soldat/tiggare /nunna/ädling eller vad det kan vara, men det du behöver veta går inte att hitta, eftersom det ligger insprängt i tonvis med oorganiserad information om allt möjligt.

b) Det är dagen före det stora lajvet och du vill fräscha upp din koll på bakgrunden, men det finns ingen struktur, inget som hjälper dig att sortera och vika informationen.

En lösning på det här problemet experimenteras med just nu i samband med uppdateringen av världsbeskrivningen till Svarta galtens lajv-värld Kastaria inför 2006 års lajv, Tid av sorg.

FEM NIVÅER

Beskrivningen av den sagolika kontinenten och dess omgivning, där byn Glimminge i Kastaria är den naturliga mittpunkten, presenteras i ett system med tre öppna, en halvdold och en dold nivå. Den första nivån är tänkt att med några få ord ge en snabbskiss över olika företeelser i världen. Den andra nivån ger litet mer kun-

skap tänkt för den som vill ha mer än ett hum om något, men inte är fullständigt insatt. Den tredje nivån beskriver företeelsen för den som spelar en roll grundad i denna och den fjärde nivån innehåller information som direkt berör deltagarna, var och en på sitt sätt. En väsentlig del av informationen på den fjärde nivån är sådant som de enskilda deltagarna eller grupperna själva arbetar fram med utgångspunkt från det som beskrivits i de tre översta nivåerna, vilket är skälet till att fjärde nivån inte nödvändigtvis blir offentliggjord, men kan göras tillgänglig för andra deltagare. Den femte och helt hemliga nivån är sådant som bara arrangörerna och utvalda deltagare känner till.

Nivåänkandet kan förstås även användas för att strukturera deltagarnas rollbeskrivningar, se mer om detta längre fram.

NIVÅ 1: VAD ALLA DELTAGARE BÖR VETA

Den första nivån tar upp det mest grundläggande, det man behöver veta för att kunna fungera på ett trovärdigt sätt i lajvvärlden. Den här nivån ger en ram att hänga upp saker på, men ger få eller inga detaljuppgifter i något ämne.

För att konkretisera det hela tänker jag använda mig av klosterväsendet i Kastaria och gruvbrytningen i Galtmark i den norra delen av landet.

Texten på nivå 1 berättar med högst ett par hundra ord om att det finns kloster i världen och att dessa bebos av munkar och nunnor. Man får

även se en bild på en typisk nunna och en lika typisk munk. Man får veta att de lever i celibat och att de har vikt sina liv åt Gud. Dessutom får man veta att munkar och nunnor är högt respekterade, även om det kan gå historier om gudsfolk som kanske inte varit alltför fromma. Man får även veta att den som styr över ett kloster kallas för abbot eller abedissa och att vanligt folk i regel hyser stor respekt för både munkar och nunnor.

Ovanstående stycke innehåller 113 ord. Mer behövs inte.

Till texterna på den här nivån kan man nämna ett eller högst ett par namn som är viktiga för företeelsen, till exempel en känd abedissa från Glimminge, eller vad den främsta gruvägaren i Galtmark heter om han/hon har med lajvet att göra.

Går man sedan till texten om landet Kastaria hittar man på nivå 1 bland annat korta beskrivningar av de fem hertigdömena, varav Galtmark är ett. En titt på nivå 1 för Galtmark nämner de olika grevskapen vid namn och att gruvdriften är viktig för ekonomin.

Om man nöjer sig med att läsa igenom nivå 1-texterna ska man få en bra grundbild av hur lajvvärlden ser ut.

En sak till att tänka på – alla texter på nivå 1 är inte nödvändigtvis till för alla deltagare. Ta en hypotetisk galtmarksbo – vad ska hon kunna? Nivå 1–3 om Galtmark, så klart, samt nivå 1–2 om Rävsmark, som ligger granne med Galtmark, men kanske bara nivå 1 om Bockmark i andra änden av landet. När det gäller grannländerna kan bonden i Glimminge läsa in sig på nivå 1 om dessa och låta sig nöja med det.

OBLIGATORISK NIVÅ 1

En del saker behöver tas upp på första nivån i sin helhet, utan några fördjupningar och utan att deltagarna har något val att strunta i informationen. Ett exempel som är specifikt för kastaria-kampanjen är nyckeltecknet, som används både som hälsning och som välsignelse eller dess motsats. Det här är att klassa som information som alla deltagare ska känna till, utan undantag.

Här är skribentens och arrangörens uppgift att hjälpa deltagarna att urskilja och lyfta fram den mest nödvändiga informationen.

NIVÅ 2: VAD DEN ALLMÄNBILDADE VET

Den andra nivån ger mer kunskap om olika företeelser för den som vill veta mer än bara det nödvändigaste, men som inte har företeelsen som huvudsaklig komponent i sin rolls verksamhet. Andra nivån ska ge tillräckligt med information för att man ska kunna känna att man någon gång har besökt ett kloster eller en gruva och att man har förstått vad som händer där. Man får veta att det finns olika klosterordnar, vilket som är det främsta klostret i riket och var det närmaste ligger. Man får veta något om malmhanteringen, kanske några ord om vilka arbetsinsatser det är frågan om, vilka problem som följer med gruvdriften och vilka som har tjänat särskilt mycket pengar på verksamheten.

För allmängeografins del innehåller nivå 2 mer information om respektive land/hertigdöme/grevskap som kan behövas för den som har besökt platsen. Nivå 2 ger tillräckligt mycket för att rollen ska kunna ha en åsikt om företeelsen/platsen och känna till något om dess betydelse.



NIVÅ 3: ROLLENS EGEN VERKSAMHET

På den tredje nivån läggs den information som man behöver för att kunna spela en roll som direkt har med företeelsen att göra. Om man spelar en klosterroll eller annan kyrklig person

så måste man veta mycket mer om livet i klostret, vad de olika husen och rummen används till, vad dräktens olika detaljer har för innebörd och man måste även veta det mesta om de olika ordnarna, vilka kloster som hör till vilken orden, och så vidare. Hur ett dygn ser ut i klostret från morgonbön till aftonbön, och vilka verksamheter klostret ägnar sig åt, förutom bön och andlig utveckling.

Hur ser gruvan ut och hur fungerar den? Vilka yrkeskategorier arbetar där och vad har dessa för status? Vilka verktyg används? Vilka faror är förenade med arbetet och vad tjänar man på det?

Återigen – vilken information är nödvändig för lajvet och rollen? Behöver eller vill man veta allt om till exempel medeltida gruvdrift, eller räcker det med uppgiften om att gruvdriften är viktig för ekonomin?



NIVÅ 4: NYCKELN TILL ROLLSKAPANDET

Materialet på den fjärde nivån är man själv med och skapar, för det är den informationen som handlar om den egna platsen i den stora världen – din by, ditt kloster eller din gruva, akademi eller soldatstyrka, den plats där du bor och verkar. Hur ser det ut i just ditt kloster eller gruva? Var ligger det? Vad heter abedissan/gruvförmannen? Vilka fler av deltagarna kommer från samma kloster/gruva och vad har ni för inbördes relationer? Svaren på alla de här frågorna kan alla deltagare med samma bakgrund

själva komma fram till med utgångspunkt från materialet på nivå 1, 2 och 3. Man skapar den närmaste miljön och gör den så levande som möjligt med så många detaljer som man känner för. Delar av den information som skapas till den fjärde nivån kan behöva göras tillgänglig för övriga deltagare, som antingen har besökt den beskrivna platsen eller haft med den att göra eller kommer att spela sådana roller vid ett senare tillfälle. Det är därför viktigt att arrangörerna får tillgång till allt sådant bakgrundsmaterial som andra kan ha nytta av.



NIVÅ 5: DET SOM BARA GUD OCH ARRANGÖRERNA VET

Den sorts kunskap som döljer sig bakom nivå 5 är sådant som den verkliga historien bakom ouppklarade brott, de verkliga sambanden mellan till synes orelaterade händelser och det verkliga ursprunget till världen och dess folk och få och djuriska halvfolk. För naturligtvis finns det även en sådan nivå. En del av informationen här används för att ge stadga och mystik åt det som är öppet och känt, medan annat är sådant som särskilt utvalda deltagarroller känner till eller har möjlighet att få veta under pågående lajv. Vem mördade abboten i S:t Mikaus kloster och brände ner klosterkyrkan? Vad döljer sig i Glimmingegravans igenmurade västra ort? Vad har hertiginnan av Galtmark egentligen för planer?

ROLLBESKRIVNINGEN I NIVÅER

Alla bör inte veta allt om din rollperson. En del känner bara till din uppgift, andra känner till och med till ditt namn. Dina närmaste vänner vet å andra sidan allt om problemen med din systems försuppe man och om tillfället när du var nära att kasta ut fyllet genom fönstret! Dina innersta tankar om vem du är, varför du tycker illa om somliga saker, tycker bra om andra, och så vidare, är något som kanske bara du själv känner till och förhoppningsvis kan visa upp genom ditt spel. För att strukturera rollbeskrivningen kan man nivågruppera informationen beroende på vem som ska känna till den.

NIVÅ 1: DET MEST UPPENBARA

Ange namn och yrke/uppgift, samt sådana grundläggande saker som nationalitet och särskilda kännetecken eller egenheter som bör vara kända utanför den närmaste kretsen. Nivå 1 kan vara allt från en enstaka rad om en enkel soldat till en mindre bok om drottningen i riket.

NIVÅ 2: DET KAMRATERNA KÄNNER TILL

Här skriver man något om bakgrunden, familjen (åtminstone det rollen har berättat om den), kända egenheter, antipatier och sympatier.



ter, samt vad man vill uppnå med sitt liv, men återigen bara det som omgivningen fått ta del av. Händelser man har berättat om ska även in på nivå 2.

NIVÅ 3: TANKAR OCH DRÖMMAR

På den tredje nivån ingår allt det man behöver formulera för att kunna spela sin rollperson på ett så bra sätt som möjligt. Det man beskriver under nivå 3 är sådant som man kan och bör spela på och som man kan låta styra sitt agerande under lajvet. Besvara sådana frågor som till exempel varför man tycker si eller så om något. Beskriv familjen, barndomen och tankarna om de närmaste. Man kan hitta på händelser som format rollpersonen, men som man kanske inte har berättat för någon om.

NIVÅ 4: INTRIGIDÉER

För ganska många tenderar motsvarigheten till nivå 3 att ta ganska mycket plats och för att förskona arrangörerna från alltför mycket läsning kan man här ta upp sådana saker som man specifikt vill förmedla till arrangörerna.

EGENTLIGEN GANSKA SVÅRT

Det här sättet att organisera bakgrundsmaterialet, vare sig det gäller världsbeskrivningen eller rollbakgrunden, är inte på något vis en enkel sak, eftersom det till att börja med kräver att man tänker igenom vad som är viktigt i olika sammanhang i kombination med att man är bra på att organisera och redigera. De två vanliga misstag jag ser är att man är så inne i sin egen text att man glömmer bort att det bara är man själv som verkligen hittar i materialet och ser de samband som främst bara finns i den egna skallen eller att man producerar enorma massor av oreflekterat material utan en tanke på behovet av materialet.

Det jag vill betona är att man tänker igenom vilken information man behöver innan man sätter igång med att producera den och att man har klart för sig vem som ska använda den och framförallt varför?♦

FUTUREDROME

“FÅGEL FÖR FÅFÄNGA” KOMMUNPOLITIKER”

Intervju gjord av Holger Jacobsson

Illustrationer: Henrik Summanen

Vi har för avsikt att, lite oftare än vad som tidigare varit fallet i Fea, belysa det levande rollspelet ur andra synvinklar än lajvarnas. Vi vill helt enkelt låta våra samarbetspartners, välgörare och belackare komma till tals. I det här numret ställer jag några frågor till Götenes kulturchef Ove Ringsby, projektet Futuredromes viktigaste kontakt i den lokala förvaltningen.

Holger: Om det inte hade varit för stödet vi fick från Götene kommun där du var vår anförvant redan på ett tidigt skede, så hade det varit omöjligt att arrangera Futuredrome. För en liten kommun som er måste de pengar och den tid ni investerade i projektet ha varit rätt så substantiella. Var det svårt för dig att få stöd för en sådan kultursatsning hos dina kollegor i kommunledningen?

Ove: Nej egentligen inte, vilket var en aning förvånande med tanke på att detta var ett väldigt udda projekt. Jag investerade dock lite av mitt förtroende i att detta var en konstnärligt intressant och nyskapande idé. Efter att ha jobbat länge i kommunen och byggt upp ett gott anseende bland politikerna hade jag ett hyfsat bra förtroendekapital att sätta in vilket gjorde att de var med på noterna utan större övertalningsinsatser. Jag har hela tiden drivit linjen att vi som kulturan-svariga inom kommunerna måste ta ansvar för och medverka i processer där kulturskapandets rätta väsen kan uttryckas. Däri ligger i hög grad att vara öppen för annorlunda nyskapande och oförutsägbara projekt och processer.

H: Hoppades ni få valuta genom t ex ökad handel och marknadsföring för Götene i samband med spelet eller var Futuredrome som kulturhändelse skäl nog för er satsning?

O: Min egen bevekelsegrund hade mycket lite med sekundära effekter såsom ökad handel etc att göra. Men i sanningens namn använde jag delvis sådana skäl i argumentationen gentemot kommunledningen. Efter arrangemanget, vid utvärderingen, var det nog också så att medie-fokuseringen lyftes fram som det mest positiva kring det hela. Den bild som tonade fram i mediebevakningen stärkte Götene kommun såsom en framåt och alert kommun som vågar satsa på det annorlunda. Det smakade naturligtvis fågel för fåfänga kommunpolitiker. För min egen del var det dock det kulturmässiga som var det viktiga.

H: För mig har ibland samarbeten med t ex kommuner, studieförbund och vårt riksförbund varit förknippade med vad jag uppfattat som en irriterande hög grad av formellt pedanteri. Futuredrome var en omfattande produktion som förutsatte tillstånd från åtminstone ett halvt dussin verk och myndigheter. Ni var inte omöjliga och projektet tog sig rätt helskinnat genom papperskvarnarna, men är det inte så att det finns en motsättning här? Mellan innovatören som behöver frihet och byråkraten vars uppgift är att se till så att regelverken efterföljs?

O: Ett levande kulturliv förutsätter en förmåga att balansera de byråkratiska processernas krav på kontrollerbarhet och den konstnärliga skapandets frihetsbehov. I många fall har jag känslan

att kommuner ofta överbetonar det förstnämnda på bekostnad av det andra, men det finns också ett och annat exempel på det omvända. Dessa personer brukar dock för det mesta inte bli så långlivade. Rent generellt tror jag att man bör eftersträva större distans till det byråkratiska men inte så stor att man fullständigt förlorar kontrollen. Att hitta rätt balanspunkt är givetvis inte lätt och den kan variera från ett projekt till ett annat och naturligtvis också beroende på andra omständigheter.

H: *Min egen uppfattning är att Futuredrome i slutändan var lite för svårtillgängligt. Många boende i området stod och ner tittade ner i kikare på det färgsprakande spektaklet i stensbrottet men få vågade sig på att delta trots att vi jobbat med att ha så låga ingångströsklar som möjligt. Hade du föreställt dig att fler skulle våga ta steget in i Drome City?*

O: Jag håller med dig. Vi hoppades och trodde att fler skulle våga vara delaktiga på ett annat

sätt. Om man får vara lite kritisk så tror jag man skulle behövt fundera mera kring hur detta skulle kunna göras. Självklart är det inte så lätt att engagera "vanligt folk" i något så udda och anorlunda som ett sånt här projekt. Ett rollspel är ju i sig inte publikt och kan kanske aldrig bli det heller, men det borde gått att hitta former utanför själva spelet där möjligheterna till publika aktiviteter kunde vara bättre. Inte minst i samband med filmvisningen året efter var det en kritik som framfördes bland annat av lokal-tidningarnas journalister att det föreföll vara ett arrangemang för de invigda. ♦

Futuredrome var en konsthappening med laje, festival och filminspelning som komponenter. Futuredrome arrangerades i ett stensbrott nära Kinneskulle år 2002. Filmen premiärvisades på samma plats ett år senare.



MOIRA

BUDGETLAJV MED SJÄL OCH HJÄRTA

Text: Holger Jacobsson

*Foto och illustration: Mathias Gullbrandson,
Janetta Nyberg och Henrik Zetterman*

*Myths belong to everyone. Please take them
with you into the 21st century.*

Anna Eriksson och Karin Tidbeck

Moira utspelades i Fur i Blekinge, den 19-21 augusti 2005 och var ett verk av i första hand visionärerna Anna Eriksson och Karin Tidbeck samt producenten Elin Gustavsson. Flera rollskribenter, illustratörer, matlagare och andra underhuggare bidrog till genomförandet tillsammans med, naturligtvis, de ca 70 deltagarna.

Uppsättningen var rätt så modest egentligen, det kostade inte mycket att vara med, alla arrangörer arbetade idéellt och vi gjorde bara två övernattningar i karaktär. Samtidigt hade det talats länge om Moira, det ställdes höga krav på deltagarnas förarbete och spelmiljön, en syntes mellan uråldriga myter och urban ångest, kändes rätt i tiden. Ambitösa spelare, inte bara från Sverige utan även Finland, Norge och Danmark deltog.

BERÄTTELSENS FÖRUTSÄTTNINGAR

En stor majoritet av deltagarna spelade älvor, en term som i Moiras fiktion beskrev väsen ur i stort sett alla kulturer och mytologier. Jesus var en slags älva, precis som Loke, Baba Yaga, troll, vättar och jättar. Jesus var inte med på Moira, tonvikten låg på det fornnordiska med någon enstaka gäst från tusen och en natt och några från kinesisk och japansk folktro. Vissa av oss levde till vardags nära människorna i staden, an-

dra hörde till slutna hov där civilisationen ännu inte fått fäste. Bakgrunden till spelet var, i stora drag, att människan genom industrialisering och förnuftskult etablerat ett rike utan plats för älvor som därför höll på att dö ut.

Bakom mytologierna, människors tolkningar av det egentliga älvasamhället, var Moiras huvudpersoner Nikor och Nerthus (på omslaget till detta nummer) även kända som Näcken och Skogsfrun inte bara några av de äldsta och mest prominenta ur sitt släkte utan också huvudrolls-innehavarna i en mångtusenårig kärlekssaga som fått ett abrupt slut när Nikor valt att försöka anpassa sig till ett liv i staden. Skogsfrun svor att dräpa honom och hans många följeslagare, ett förödande krig följde på detta. Moira utspelade sig hundra år efter det att fred utlysts. Under ett möte mellan älvor från båda lägren skulle människornas framtid diskuteras, förtjänade de överhuvudtaget att få leva vidare efter att ha orsakat så mycket ont genom sin allt mer naturvidriga livsföring? Kunde de förslavas eller fanns det ännu möjlighet att hitta former för fredlig samexistens?

ATT VARA ÄLVA

I den verklighet Moira utspelar sig i är människan och älvan ömsesidigt beroende av varandra. Människan är älornas hjärta och kropp, och älvan är människornas spirituella, kreativa jag. I samma takt som människorna tränger bort älvarna ur sin verklighet kväver de sin egen spiritualitet. Utan människan, och för nära henne, degenererar älvarna. ...Vad Moira handlar om är alltså vad som händer med människan när hon begränsar verk-

ligheten till det hon kan se och ta på. När spelaren går in i rollen som älva föreställer hon alltså människans fantasijag, som i brist på balans med människan håller på att gå under. – Ur arrangörernas bakgrundsmateriel.

Karin och Anna beskrev en miljö som inte bara var vacker och fantsieggande utan dessutom så nära att man kunde relatera till den. Dels för att Moira alltså handlade lika mycket om hur det är att vara människa som om älvor och dels för att fiktionen byggde på mytologier som, i alla fall jag, bekantade mig med i tidig ålder och sedan aldrig riktigt släppt kontakten med. De symboler som dessa mytologier är sam-

mansatta av har sitt rotsystem i erfarenheten av att växa upp i en speciell kultur och i allmänmänskliga drömmar, rädslor och processer. Näcken, Bäckahästen, Vittorna, Uldrorna och de andra kändes därför inte fäniga på samma sätt som de gängse fantasyskogarnas invånare riskerar att göra utan färgstarka, personliga och mångbottnade.

De älvor som vänt sig bort från människan var hopskrumpna och inåtvända utan "hjärta och kropp" och på väg att vittra sönder likt gammalt papper. Från den moderna civilisationen kom de lika trasiga och urgröpta stadsälvorna som uttryckte en slags skadeskjuten brunst i de



köttsliga drifter som hamnat i centrum för deras existens. Kontrasten mellan de båda grupperna gjorde den övergripande konflikten knivskarp. De enda som funnit en balans, de enda som inte antingen lämnat människorna eller försökt bli som dem var Uldrorna, ett slags djurandar ur den samiska mytologin. Där, i de djupa norrskogarna, minns man dem ännu i jojk och sejd. Uldrorna påminde oss andra om hur det hade kunnat fortsätta vara om älvor och människor gjort andra vägval i historien.

Alla spelade inte älvor, en mindre grupp människor hade fångslats på tingsplatsen. Genom deras livshistorier i domsrummet på slutet fick vi det underlag vi behövde för att döma mänskligheten.

UTANFÖRSKAP – MIN SUBJEKTIVA UPPLEVELSE

Apropå mångbottnade roller så ställdes jag själv inför vad som innan spelet föreföll vara en på gränsen till övermäktig utmaning av Martin Brodén, min lyhörde skribent. Jag skulle spela frostjätten Biegoalmai som just vaknat efter 10

000 år av dvala djupt nere i tjälen och som på komplicerade avvägar fångslats i en Älvas medvetande. Den älvan var Predikojack en av sitt samhälles mest sorgliga existenser, förvisad från Nerthus tidlösa hov och de högstämde men tomma sedvänjor som definierade honom där. Nu levde han i staden, alienerad och utslagen, med få minnen från sitt tidigare liv. Jag hade alltså tre distinkta personligheter och olika blandformer mellan dem att hålla reda på. Jag trodde det skulle bli svårt men i själva verket hittade jag såväl trygghet som frihet i min rolls patologiska ambivalens. Jag kunde välja personlighet efter humör och situation.

Under lajvet bodde jag ensam på en hög av löv och gamla tidningar i ett rum så litet att jag inte kunde ligga med benen utsträckta. Estetiskt var det helt rätt och det var också rimligt utifrån de val min karaktär skulle ha gjort. Men det påminde mig om hur beroende jag (man?) är av medspelare. Det gamla pratet om spelare som suttit ensamma i timmar helt i karaktär tror jag beskriver något ganska exklusivt. Senast jag kände så var när jag gått vilse i skogen mellan Vidhamn och Svalvid för tolv år sedan och projicerade in min egen rädsla i karaktärens.

Min erfarenhet är att roller framförallt bekräftas i samspelet med varandra, i ännu större utsträckning än vanligt under Moria där jag upplevde att alla spelade väldigt bra. Det var inte samma skillnad i ambition och, dristar jag mig till att skriva, förmåga, som man ofta måste acceptera på lajv. Jag upplevde det alltså som ganska jobbigt att ha just utanförskap som grundton i min personliga berättelse och önskar att jag spelat mer på de relationer som ändå fanns inom räckhåll. Mitt spel blev mer socialt mot slutet när skogsfrun upphävde förvisningen och Jack förvirrat kunde närma sig det hov han en gång varit en del av.

KONVENTIONER

Jag bedömer att det, med flera undantag naturligtvis, var en förhållandevis homogen grupp av inför varandra välbekanta lajvare som deltog på Moira. De flesta av oss har förmodligen åkt på ungefär samma lajv under några år och många har förberett sig gemensamt i workshopformat inför flera av dessa. Jag tror det bidragit till att



2H

forma en samspelt och trygg ensemble med såväl uttalade som outtalade konventioner. Jag upplevde samma sak i den krets jag brukade lajva när jag var som mest aktiv för sex - sju år sedan. Då såg konventionerna annorlunda ut, jag tror det handlade om ett mer egoorienterat spel på den tiden, fler gick förmodligen i första hand in i sin egen upplevelse istället för att ta ansvar för den gemensamma. På den punkten har vi utvecklats men det händer att jag saknar den strävan mot realism som jag tycker var tydligare på nittiotalet än nu. Då satte vi en heder i att sikta på autencitet också i mörka och svårhanterliga delar av upplevelsespektret. Det var tufft att supa, slåss, knulla och ha ont "på riktigt" under ett lajv.

Moira var snällare på ytan. Ingen alkohol, inget våld och ingen beröring av erogena zoner var tillåten. Poängen med detta var inte att göra ett spel utan sexualitet och dramatik, tvärtom, genom att reglera sådana uttryck ville arrangörerna bana väg för nya bråddjup i berättelsen. Många av intrigerna på Moira var mycket långt gångna i grovhet och grymhet och därmed omöjliga att dra till sin fysiska spets i spel. För att simulera sexuellt umgänge användes Ars amandimetoden, som utvecklades inför Emma Wislanders Mellan Himmel och hav 2003, och som ersätter all erotisk stimulans med smekningar av armar och händer. Förutom att den avlägsnar ett potentiellt problem ur spelet bidrog Ars Amandimetoden, under Moira, till att förstärka känslan av att älvor inte är som människor. Den var alltså väl integrerad i fiktionen.

En annan konvention som vunnit mark på senare år som jag har svårare att ta till mig än inskränkningar i mina möjligheter till "äkta" sinneskicks är den transparenta dramaturgin. Inför varje lajv jag åkt på de fem senaste åren har arrangörerna avslöjat berättelsens vändpunkter och höjdpunkter för att kalibrera och strömlinjeforma spelarnas reaktioner på dessa mot den önskade utvecklingen av historien. Jag menar att en känsla av nyfiken osäkerhet inför dramat tillför intressanta aspekter till spelet. Frihet att improvisera till exempel. Alldeles innan den sista inrollningen fick vi veta att Moiras huvudpersoner, Nikor och Nerthus skulle dö på slutet och att det var vårt ansvar att bygga upp stämningen mot detta klimax. Hur gör man det? Som spelare drar jag mig ofta

för att ta spjörn mot den övergripande berättelsen när arrangörerna genomlyst den helt redan innan spelet och därmed signalerat att de har en väldigt tydlig bild av vad som bör hända och inte. Jag flyter då med och kväver en del reaktioner som hade varit naturliga för min karaktär. Under Moira upplevde jag att den historia som arrangörerna velat skydda hamnade lite i bakgrunden, det mesta och det mest intensiva spelet tog fart runt relationer, vardagligheter och hemligheter inom de mindre grupperna. Inte runt det faktum att mänsklighetens och alla älvors öde, i och med mötet, var på väg att avgöras efter två hundra år av blodig dramatik och oerhörda förändringar. Jag hade önskat större känslor och underligare utspel än den trötta årsmötesanda som jag tycker låg för nära under lajvets avslutning när vi röstade om alla människor behövde dö eller inte. Det är inte omöjligt att det hade blivit mer som jag velat om t ex Nikors starka dödskamp fått komma som en överraskning.

Dramaturgin var för övrigt bara genomskinlig fram till själva avgörandet, omröstningens resultat avslöjades aldrig.



H2

BARNSJUKHUSET I FUR



Jag tror alla är överens om att scenen inte höll måttet. Konstigt egentligen, när jag tänker på det, en avdelning för lungsjuka barn på ett nedlagt sjukhus i avbefolkad skogssjöidyll. De nedgångna byggnadskomplexen skulle göras om till Nordeuropas största laserdomearena. Visst låter det som en rätt passande fond för ett spel om hopp och förtvivlan i gränslandet mellan magi och modernitet? Kanske var problemet att associationerna inte gick till barnsjukhus just utan mot klassrumskorridorer som pyntats av begåvade barn inför roliga timmen.

Under genomgången innan lajvet planterades visserligen sjukhuset i fiktionen, det var helt enkelt den plats det bestämts att vi skulle samlas på långt innan den murats in i betong men i praktiken blev ändå alla utrymmen, förutom korridoren vi spelade i, "off lajv". Detta motiverades med att arrangörerna önskade ett förtäta spel och med att det inte funnits möjlighet att iordningställa större ytor. Ett alternativ till att, med för små medel egentligen, pynta några rum i en korridor, hade varit att använda en större del av sjukhuset och naturen runtomkring och ha en mer minimalistisk estetik som mål istället för att till exempel tapetsera hela väggar med bilder ur porrtidningar. Jag hade gärna sett att Vittorna kommit i båt över sjön och sedan vandrat i fackelprocession över parkeringsplatsen in i sjukhuset och sedan, i sina fantastiska dräkter, reagerat med förfäran på den förfallna och blodlösa sjukhusmiljön.

Moira förstärkte min känsla av att det fortfarande är något obskyrt över det vi håller på med. Arrangörerna blev av med en riktigt bra lokal efter att någon ansvarig reagerat över att det var just "lajvare" som ville hyra. Det känns som att vi ofta är tvungna att använda det minst dåliga, inte det vi, i rätt anspråkslös mening, behöver. Barnsjukhuset var en sådan nödlösning och jag tycker produktionsteamet visade styrka när de med kort varsel ändå fann ett alternativ till det vi gått miste om. Det verkar också vara mer regel än undantag att det måste improviseras fram lösningar på akuta problem när faciliteter man faktiskt betalat för havererar. Under Moira slutade först toaletterna att fungera, sedan det blev det massiv

översvämning i rörsystemen som förmodligen inte setts över på några decennier. Om inte Anna lyckats trola fram en vattendamm-sugare och arrangörerna kavlat upp ärmarna något så in i helvete hade Moira blåsts av. Det slutade inte där, vår hyresvärd, laserdomeentreprenören, ville i eferhand fakturera en del skrot han tidigare gett oss tillåtelse att använda mot hjälp med bortforsling och han saltade räkningen med en dator han påstod att någon av oss stulit ur ett våturyrme i en annan byggnad än den vi spelade i. Han ville inte göra någon polisanmälan, bara ha pengar i

fickan. När vi nu är privilegierade med skattefinansierad kultur känns det lite bittert att så lite stöd når fram till projekt som engagerar och ger avtryck på samma skala som en bra levande rollspelsuppsättning. Inför Moira hade en, i sammanhanget, så obetydlig summa som 15 000 gjort stor skillnad.

KVALITET

Som vision var Moira välhängd och vacker, dess återspeglning i den fysiska verkligheten tror jag låg rätt nära den bild Karin och Anna



MG

hade av vad de ville åstdakomma (det vill säga: dödligt allvar och hjärtnipande skönhet mot en grotesk och karnevalesk fondvägg), det är naturligtvis ett mycket högt betyg åt såväl arrangörernas som deltagarnas arbete. Jag tycker att berättelsen fungerade på flera nivåer, Moira var en stark och suggestiv saga som på ett intressant sätt återkopplade till mer och mindre bekanta mytologier. Jag tror också att uppsättningen inspirerade en och annan deltagare till reflektioner kring huruvida människans olika "fantasijag" får tillräcklig växtplats när de gamla myterna byts ut mot modernismens religionsfientliga tilltro till förnuftet.

Jag tror inte att jag hade upplevt lokalen som ett problem om det inte var för att så mycket annat av det som är möjligt att värdera höll en väldigt hög nivå. Deltagarnas dräkter imponerade, särskilt med tanke på att Moira var först i sin genre. Inför ett ordinärt skogslajv nu för tiden har de flesta deltagarna haft många år på sig att förfina sin utrustning. Här hittade alla rätt på en gång. Maten återgav skillnaden mellan de från människan avskurna älvkulturerna och de storstadsmässiga älvor som följt med Näcken. På samma bord fanns följaktligen fat med å ena sidan torra fiskpinnar å andra sidan en olycksbådande hummeraladåb.

Under Moira var Nikor och Nerthus nästan lika centrala som Hamlet och Ofelia är i sitt drama och därmed avgörande för deltagarnas upplevelse av lajvet. Daniel Krauklis och Joc Koljonoen verkade lyckas väldigt bra med att spela upp andra, något som kräver en receptivitet som måste vara svår att upprätthålla när man samtidigt förväntas förtjäna sin position som blickfång och intrignav.

Och människorna då, blev dom inte rena biroller? "Vi var ständigt i centrum... Att få börja en saga som inskränkt och tvärsäker på Rålis strand och sluta som förälskad i porlande vatten och sviken av hård sten i älvornas domsrumsrum långt över vad jag någonsin kunnat drömma om." Anders Hultman på Galadríms diskussionsforum.

Jag stjal slutordet från Mike Pohjola, en de finska deltagarna som i det följande inte bara uttalar sig om Moiras kvalitet utan också om hur det var spela utanatt förstå vad som sades. "Det var en jättefin lajvupplevelse för mig, med en läcker blandning av komedi och tragedi, konstigt hår, coola jackor och en anka. Jag har spelat på engelska i Hamlet, på dålig svenska i Mellan Himmel och Hav, och Jaakko har spelat en stum karaktär i samma lajv. Men hela tiden kunde vi ha spelat på finska."♦



SKOGEN MAN INTE VILL LÄMNA

Text: Elge Larsson

Illustration: Aubrey Beardsley

Det är klart att det bara är slumpen, men det blir förstås mycket roligare om jag antar att Kosmos gillar mig och försöker hjälpa mig på traven. Tillvaron bara händer och de som köpte lotter före och efter mig fick inte samma nummer som jag fick. Det var naturligtvis fler än jag som läste den där boken, men just för mig kom den att bli den vind som fick skutan att välja en annan väg.

Mången gång har jag fått frågan: "Hur kommer det sig att du lajvar?" Den kommer kanske rentav oftare från lajvare än från mundaner, men den tycks bottna i en uppfattning om att lajv är en utpräglad ungdomsverksamhet. Det kanske var sant för tio år sedan, men nu börjar många lajvare uppnå den aktningvärda trettioårsålder då man lätt betraktas som "vuxen". Fast det var just för drygt tio år sedan som jag första gången var på lajv – hur kunde det komma sig?

Nog för att jag själv tycker att jag är rätt intressant, men att jag vill svara på den frågan beror mest på att mina vänner övertygat mig om att det är av intresse även ur ett vidare perspektiv. I ett komplicerat samspel mellan personlig historia, tidsanda och ren slump fördes jag in på ett spår där jag förblivit sedan dess.

1994 var jag 50 år och hade kört ett race med villa, volvo & vovve, så den saken var avklarad, att göra det en gång till kändes en smula överdrivet. Så himla kul var det inte. Det var med andra ord läge för Livet 1.2, att helt sonika börja om från början. Det var ett beslut som var relativt lätt att komma fram till, men hur skulle

det gå till rent konkret? Att gå ut på stan för att supa och slåss, ragga och röva precis som när jag var tonåring var kanske inte riktigt rätt metod. (Meddelande till dig som grubblar över framtiden: Det gör inget om man inte lyckas levla i första omgången. Det går att börja om.)

Jag borde förstås ha satsat på att komma in i kultursvängen, som översättare var jag egentligen en del av den, men den ansträngningen liknade arbete. Dessutom var det nog en subkultur jag ville ha – på min tid hade det varit Kampanjen mot Atomvapen och FNL-rörelsen. Att åttiotalets cyniska individualism hade väckt en underjordisk längtan efter andra verkligheter visste jag ännu inget om. Inte heller anade jag att det fanns fler än jag som tyckte att Midgård borde finnas.

Det är nu som slumpen, ödet eller Allah tycker att det är dags att ingripa. Makterna skickar mig en bok, Stephen Larsen: *The mythic imagination*. Den handlar om det lämpliga i att mytologisera sitt liv, att försöka hitta den myt man bör och vill och kan leva efter. Fast det verkligt intressanta var författarens berättelser om hur de arbetade med mytiskt material på hans gård i USA. De klädde ut sig till sina drömmar, arketyper eller gudagestalter och lät dem leva i en sagovärld med eldsprutande drakar, eremiter och önskebrunnar. Det verkade vara något slags avancerat psykodrama, riktigt spännande.

Ack, tänkte jag, allt roligt har de i Amurrika. Fast... man kanske kunde göra nåt liknande även i vårt präktiga folkhem, om man bara visste hur man bär sig åt. Det stod det inte så mycket om i boken. Nähä, jaha, men det var en

rolig tanke i alla fall ... och så tänkte jag inte mer på det.

En dag går jag som vanligt ner till SF-bokhandeln för att hitta nåt trevligt att läsa, kollar runt lite och tittar på roliga lappar som folk har satt upp: Hmm... något som kallas "live" ("en live" eller "ett live", ännu har det inte blivit ordning på språket) som man kan vara med på... alver, dvärgar, orcher... det verkar i alla fall likna mina drömmar om ett mytiskt psy-

kodrama. Där finns tidningar om saken också, Strapats och Fëa Livia, dags att börja forska. Jag skaffar gamla nummer, läser vartenda ord (bokstavligen!) eftersom jag vet att den verkliga informationen får man i det finstiltat, i de små radannonserna, i mellansnacket, eftersom det är där som en subkulturs underförstådda sammanhang syns tydligast.

Det visar sig vara en helt ny och okänd värld. Ingen har hört talas om den, ingen vet något



om den. Det är uppenbart att den här gruppen trivs bra med att leva ett undanskymt liv i skogen. Men det beror inte på att den är lite illegal och upprorisk, snarare är det en präktighetsrevolt. Idag kan vi säga att det var nördarna som skapade sig ett eget revir; då var det bara underligt.

En tonåring som lägger ner 100-tals timmar på att knyppla en ringbrynja strider i så hög grad mot den allmänna bilden av vad tonåringar är och gör att jag står förstummad av häpnad. Och inga människor i vuxenvärlden som jag talar med har den blekaste aning om att detta finns! Ändå visar kalendarierna att det bara under sommaren –94 pågår ungefär 25 ”liver”.

Snart nog får jag också läsa att inom kort ska den största ”liven” gå av stapeln: Trenne Byar. Det verkar klokast att välja den, så kan jag göra en ordentlig undersökning av hur man hanterar praktiska saker som mat, boende, klädsel – och så slipper jag gå på flera små ”liver”. Sedan kanske jag kan göra sånt där som de gör i Amurrika... Ännu vet jag inget om vad ”live” egentligen är, jag tror att det är något slags förvuxet scoutäger som jag ska hälsa på för att studera transport- och bostadsfrågor.

Fast jag lär mig snabbt att det är något helt annat. Faktum är att mina grundliga studier hade gett mig en klar och tydlig bild av vad som händer på en ”live”. I efterhand kunde jag konstatera att den bilden också var helt riktig – på det rent sakliga planet. Men zenmästarna säger: ”Den som dricker vattnet vet om det är varmt eller kallt.” Jag hade ju ingen aning...

En första antydning om förvandlingen kommer när jag står ensam vid ett vägsکیل mitt i skogen klockan fyra en sommarmorgon. Solen strålar, trastarna sjunger som besatta, marken doftar redan varmt och jag funderar på vilken väg som går till Svalvid och vilken som går till Arnros. Vägskylten är skriven på dulin som jag förstår behärskar nu; problemet är att den har ramlat omkull. Höger eller vänster? Då kommer en annan bil på timmervägen och stannar bredvid mig. Rutan vevs ner och en kille frågar: ”Ska du till Trenne?”

Trenne? *Trenne?* Jag har hela tiden varit på väg till en låtsasvärld som kallas Trenne Byar, ett vettigt och normalt namn på en berättelse, inte konstigare än att Dickens skrev *Historien om*

två städer, något namn ska ju saker ha. Men den här killen ska till *Trenne*, som uppenbarligen ligger på en helt annan planet.

I hans tonfall hör jag en värld av associationer och bakgrundsbilder, minnen och förväntningar som jag aldrig kunnat ana. Plötsligt drar märkliga skuggor genom morgonljuset, fåglalåten får en främmande klang och jag förstår med ens att mina föreställningar inget betyder, jag vet absolut ingenting om det som väntar, nu är jag på väg in i Det Okända. Någoting åker hiss inne i mig och jag kan mest bara nicka innan vi börjar diskutera vilken väg som går vart.

Några dagar senare står drömtydaren Ark vid stranden i Vidhamn och diskuterar med panacen Cato om templets orakelspråk. Under diskussionens gång börjar Ark förstå att inte bara landet, utan hela världen är hotad av stora faror. Uppenbart är också att det är hans uppgift att lösa problemen. När samtalet slutar går Ark med tunga steg mot staden för att försöka hitta en lösning.

Tre steg hinner han gå innan insikten störtar sig över honom: det här är ju bara en saga, påhitt, fantasi! Det finns inget som hotar världens framtid! Men under en kort stund fanns bara sagans verklighet, det var inte ens så att jag själv, Sverige, 1994 hade trängts undan till ett avlägset hörn av medvetandet, det hade aldrig funnits. Herre jävlar, är detta möjligt? Det måste vara det här buddhisterna talat om hela tiden: vi lever inte i verkligheten, vi lever i våra föreställningar om den.

Jag blir aldrig mer samma person som jag varit.

De här ungdomarna har omedvetet hittat tillbaka till konstens, religionens och kulturens ursprung, till antikens mysterier, och jag kan bara vara tacksam över att få vara med om framväxten av en ny konstform, allkonstverket har äntligen blivit en reell möjlighet.

I en artikel efter lajvet skriver jag ”Det är när man släpper taget om den s k verkligheten och överlämnar sig till Alternativet med hela sin person som det börjar brännas i den egna identiteten. ... du återvänder till din tillvaro som om du gjort en lång resa – du reste ut i Sagans Skog och mötte dig själv och ingenting är längre som förut.”◆



**VAD HÄNDE MED DRAKEN EGENTLIGEN?
STOR DRAGONBANESPECIAL I NÄSTA NUMMER AV FËA**