

AD

en tidning om lajv,
rollspel och interaktion

nummer 37
•
augusti-oktober
40 kronor



TEMA
HAMLET

AD

Alltid personlig service av kunnig personal

LÄDERHANDEL GAMLA STAN

AB JONAS ANDERSSON

Lilla Nygatan 10
Stockholm

Tel: 08-10 71 82 • Fax: 08-20 26 35
Epost: lotta.leather@swipnet.se

Vi erbjuder
alla lajvare
10% rabatt
på hela vårt
sortiment

Vi säljer läder
och skinn i
hela hudar
eller tillskuret i
remmar

Läder, skinn, mocka, nappa och sulläder. Pälsskinn från rävar, ren, med mera.
Bältesspännen, läderremmar skärs till efter önskemål. Verktyg – allt för lädersömnad.
Vi tar även emot postorderbeställning.

Hela katalogen finns här: www.leathershop.net

Sverok Svealand



Södermanlands, Uppsala, Värmlands, Västmanlands och Örebro län

**Sverok Svealand ger din
förening Fëa, Sverok Svealand
ger din förening möjlighet till
projektbidrag, Sverok Svealand
ger dig en mysigare tillvaro.
Vad mer kan vi göra? Berätta
för oss på vår hemsida!**

www.svealand.sverok.se

ansvarig utgivare
cilla de mander

chefredaktörer
johanna hedberg, cilla de mander

temaredaktör
martin brodén

i redaktionen
martin brodén, tova gerge,
anna westerling

redaktionsadress
fëa livia
c/o johanna hedberg
emågatan 42
128 46 bagarmossen

e-postadress
fealivia@hotmail.com

hemsidor
<http://www.fea.nu>
<http://www.angelfire.com/poetry/fea>

skribenter i detta nummer
jesper berglund, ingrid fahlgren,
susanne gräslund, tobias harding,
kristina hedenberg, elge larsson,
nicklas sedin, sebastian utbult,
sofia willman, helena brogren

fotografer i detta nummer
simone andersson, benkt liljeros,
charlotte lindström, nicklas sedin

omslag
anders muamar

temaframsida
johanna hedberg

övriga illustratörer
patrik eriksson

upplaga
1000 ex.

tryckeri
fjerritslev tryk, fjerritslev, danmark

prenumerera på fëa livia
sätt in 175 kronor (för 6 nummer) på post-
giro 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. värva en prenumerant så får
du ett baknummer gratis.

fëa livia framställs ideellt och publiceras
ungefär 4 gånger om året av föreningen
fëa livia. allt material är copyright © 2001
fëa livia och respektive upphovsperson om
inget annat anges. eftertryck utan skriftlig
tillåtelse är förbjudet. fëa livia förbehåller
sig rätten att redigera inskickade texter.
innehållet i de enskilda artiklarna överrens-
stämmer inte nödvändigtvis med någon
av de enskilda redaktionsmedlemmarnas
åsikter.

Innehåll

Nummer 37 augusti - oktober 2002

vakensova.....	4
tema: hamlet	5
...och förlora namnet lajv	7
en anarkistisk hamlet?	10
alkohol, droger och sex	12
och varför var hamlet så bra?	14
det bästa av två världar	15
tidsbegränsning	19
operation frost 2	20
inside:outside.....	20
en timma på flykt	22
ondska	24
att göra lajv till masskultur	26
den trasiga marionetten.....	29
stockholms 750 årsjubileum	30
lust och fågning: här går gränsen.....	32
emilie	32
murbräcken med kolumnen k	34
kalendarium.....	35

Alltså.

Att invertera eller inte. Så är frågan.

Är det bättre att kämpa emot varje enskild layoutsynd
eller fylla tidningen med ett hav av trycksvårta?

Att svårta. Att mörka. Inte mer.
Och med mörka menar vi den svarta bakgrund
mot vilken varje artikel ter sig tam.

Så går varje artikel från tragedins medfödda färgstyrka
till banalitetens kränka blekhet, och innehåll förlorar ordet mening.

Resten är trycksvårta.

Manton



Vakensova

Varför finns det ingaspelkommandon i verkligheten?

Jag och min pappa kliver på en buss, en gammal buss utan busskonditionering, men med bescha fusklädersäten som någon på fyllan skurit sönder så att det blekgula skumgummit putar ut. Mäniskorna i vagnen svettras. Solen skär obarmhärtigt genom de dammiga rutorna. Lukten av diesel, hud och varma däck mot asfalt. Världen utanför håller på att vittra bort av hetta. Jag känner mig inte trygg. Några säten bort sitter en kvinna med rakat huvud som är misstänkt lik Skunk Anansie. Skunk har gjort en skiva som heter "Paranoid and sunburnt". Så känner jag mig. Nojig och hudflängd av ett obarmhärtigt ljus. Förresten är det vårt eget fel. Mitt eget fel. Om jag bara hade sett till att bli fysiker istället för arbetslös kulturarbetare så skulle jag kunnat uppfinna andra sorters kylskåp eller kanske en process som neutraliserade freon. I taket hänger en mängd molekyllmodeller i trådar. Som wonderbaums fast molekyler.

Pappa och jag pratar om någonting, men den outhärdliga värmen får orden att smälta; jag ser i den dallrande luften

hur bisatserna rinner bort i kvicksilver medan de sammansatta orden eroderar och förvandlas till stoft, som kvinnan och barnet i *En vampyrs bekännelse*. Vad har jag för referensramar egentligen? När jag var liten läste jag 1800-talslitteratur. Nu är min image under förfall. Svart aggrorock och morbida skildringar av övernaturliga väsen. Jag lovar mig själv att läsa *Krig och Fred* eller någon annan lunta som ingen annan orkar med.

Vi stannar vid en hållplats mitt i ingestans. En orakad man med flottfläckar på sina trasiga byxor stiger på. Han har något stirrigt i blicken. Jag anstränger mig för att inte provocera fram någon kontakt – han verkar farlig. Visst är det fördomsfullt. Men jag bara *vet* att någonting kommer hända. När han drar upp pistolen ur sin militärgröna väst skriker jag, jag skriker "nej" för det är det enda jag kan komma på. Sedan ångrar jag att jag öppnat munnen, för resten av människorna i bussen sitter tysta. Jag kan inte avgöra om de andra är apatiska, uttråkade eller om de helt enkelt inte observerar samma verklighet som

jag. Min pappa är rädd, det märker jag.

När mannen med pistolen rör sig genom bussen med båda händerna på kolven vrider passagerarna oroligt på sig. Hans ofokuserade blick är inte av den snälla sorten. Han är ute på en snedtrip, definitivt. Jag vet inte på vad, kanske på Gibson-drogen dancer. Gibson, är det god litteratur? Jag reflekterar aldrig över att dancer faktiskt inte finns, det är den enda drog som jag just nu vet någonting om och tydligen är den nödvändig för den här berättelsen. Dessutom tänker jag faktiskt mest på hur lång tid det kommer ta innan jag får en kula i huvudet.

Mannen stannar invid sätet där jag och pappa sitter. Adrenalinet svider i ådrorna på mig och halsen är ihopsnörd av rädsla. Jag vet att han kommer döda mig eller pappa. Mig eller pappa. Han luktar starkt av alkohol trots att han står några meter bort. Bussen skumpar, men han står stadigt trots galenskap och kemiska preparat. Jag fumlar i tanken efter någonting jag glömt. Det är någonting...någonting viktigt, någonting som kan rädda mig.

"Off!" skriker jag, "Jag vill inte vara med! Det är bara ett lajv, hör ni det, det är inte på riktigt!" Jag tar min pappa i handen, bussen stannar helt oväntat och vi springer ut, bort bland det torra landskapets övergivna cementbyggnader och låga stenmurar. Rädslan viker undan och ersätts med den sortens förlamade lugn som kommer efter världens undergång.

Några sekunder senare är jag vaken. Skuggorna faller snett över mitt golv. Jag har drömt en mardröm igen, men som vanligt numera drömmer jag dem aldrig till slut. Knappt ens vanliga drömmar är som vanliga drömmar längre. När jag tror att jag ska ha middagsbjudning visar det sig att jag ska ha interaktiv teater där spelarna ersatts av glaskulor som flyttas fram och tillbaka över en stor bricka på köksbordet. Inte ens mina djupaste favoriter får jag ha ifred.

Är jag ensam om det här?

Text: Tova Gerge
Bildmontage: Patrik Ericsson



...och förlora namnet lajv

En artikel om att återkomma till lajv efter 6 års bortavaro och spela Hamlet under en uppsättning som suddade ut gränserna mellan lajv och teater.

"...så går beslutsamhetens friska hy i eftertankens kranka blekhet över..."

Att skriva en artikel om Hamlet innebär att man löper risken att framkväda ett enda stort tacktal. Jag som skriver detta hade dem stora åran att få spela Prins Hamlet under den andra av de 2 Hamlet-uppsättningar. Upplevelsen var oerhört viktig för mig både som privatperson och amatörskådespelare. Denna artikel ska i första hand behandla den mixtur av teater och lajv som var tematisk för Hamlet. Men innan dess måste jag reflektera över hur det är att komma tillbaka till lajvvärlden efter ca 6 års envist avståndstagande.

Jag avskydde Lajv. Jag avskydde uttjatade debatter kring alkohol-konsumtion, avskydde buskis-skådisarnas talanglöshet, fantasy-gengrens vulgariteter, rekvisitans undermålighet, moralpaniken, fantasilösheten. Min energi ägnade jag i 6 år åt friforms-rollspelet och karriär. När jag blev tillfrågad om jag ville spela prins Hamlet blev jag oerhört smickrad men samtidigt panikslagen. Jag har varit mycket aktiv inom amatörteater men efter så lång frånvaro från både teater och lajv kändes det som en rejäl kallstart att göra comeback med alla skådespelares våta dröm och mara – "att vara, eller inte..."

Teatralt rollarbete

"...och låt era clowner inte säga mer än det som tillhör deras roller..."

Att göra en framträdande roll under Hamlet ställde en del krav. Jag konfunderade mycket med arrangörerna och insåg mycket tidigt att jag ville använda mig av texten i pjäsen så mycket som möjligt. Hamlet blev för mig redan i sin linda ett teatralt projekt snarare än ett lajvarragemang. En ovedersäglig insikt efter Hamlet är att teatralt orienterat förarbete med rollen och medskådespelarna är oersättligt. Under möten med resterande textroller växte

gemenskapen sig stark och slutligen upplevde jag samma närhet till dessa fantastiska aktörer som jag gjort i traditionella teaterensembler. Detta gav mig insikten att det i lajvsammanhang precis som i en teaterensemble krävs tillit bland medlemmarna i en grupp för att samspelet ska bli intensivt.

Allting började med att textgruppen genomförde otaliga läsningar både individuellt och i grupp. Redan här ställdes vi inför en mängd olika ställningstaganden kring hur trogen texten vi ville vara, vilka scener vi ville utagera teatralt etc. Vi valde att skapa en blandning mellan de båda konstformerna; i vissa lägen spela upp scener helt och hållet enligt pjäsen och i vissa fall improvisera repliker och utan att mista scenernas funktion i dramat. Effekten av att vara så medveten om pjäsens, replikernas och scenernas riktning blev att rollarbetet renderade mycket övertygande gestaltningar.

Att hitta sin roll är ofta, i teatersammanhang, en långdragen process eftersom orden inte är ens egna och – om det vill sig riktigt illa – rent omöjliga att framföra naturligt. Genom att skarva med egna, improviserade uttryck, men samtidigt ha en text, en figur och figurens riktning att luta mig tillbaka mot kunde jag på kort tid hitta- och börja leva Hamlet. På teaterscenen har jag alltid upplevt detta som mycket mer krävande än jag gjorde här och på samma gång vågar jag defenitivt hävda att jag aldrig lyckats gestalta varken en lajvkaraktär eller en teaterroll med tillnärmelsevis lika mycket intensitet och äkthet.

Rent praktiskt utfördes rollarbetet både genom egen läsning och gruppövningar. Scenerna vi ville utagera teatralt repeterade vi på samma sätt som i teatterummet. Vi hade många diskussioner kring rollernas status, förhållningssätt, temperatur och riktning i pjäsens olika faser. Reslutatet av detta blev att vi som deltagare kunde ta ansvar för varje scen på ett sätt som vida överskrider vanligt lajvagerande. Därför önskar jag att fler lajvdeltagare skulle repetera scener, repliker, förhållningssätt och dynamik innan uppsättningar och våga regissera och förutbestämma sin lajvupplevelse i högre utsträckning.

Vad var Hamlet?

Hamlet var ett levande rollspel baserat på William Shakespeares klassiska pjäs. Handlingen utspelade sig i ett alternativt 1930-tal i skyddsrummen under Helsingörs slott dit adeln flytt från massornas raseri. Insprängda i den interaktiva dramaturgin fanns även noga inrepeterade texter. Spelet var ungefär en helg långt och gavs i tre akter, med ungefär två timmars paus mellan varje akt. Hamlet sattes upp vid två tillfällen två helger i maj 2002, vardera spel med cirka 60 deltagare var. Arrangörer var Martin Ericsson, Anna Ericson, Martin Brodén samt Cristopher Sandberg.

Arrangören Martin Ericsson som kung Claudius i en tät scen under den första uppsättningen av Hamlet.

Foto: Bengt Liljeros

Jesper Berglund som prins Hamlet, andra uppsättningen

Foto: Simone Andersson



Predestination och regi

"...lämpa texten efter spelet och spelet efter texten..."

Det textorienterade arbetet tydliggjorde vilka implikationer ett teatralt förhållningssätt till lajv medför. Jag har aldrig hållit med om att lajvformens "magi" föds i den undantagslösa improvisationen. På Hamlet bekräftades min åsikt att mer regisserade uppsättningar erbjuder betydligt större möjligheter till dramatik och dynamik än de klassiska modellerna för lajv. Under Hamlet var givetvis allt förutbestämt – Hamlet ska mörda Polonius, Ofelia ska bli galen och dränka sig, de 3 olika akterna ska ha fastlagda funktioner osv. Att arbeta utifrån givna förutsättningar såsom att början, slutet och vissa hållpunkter är predestinerade gör att alla deltagare kan ta ansvar för uppbyggnaden av dramatiken. Effekten av detta blir att spelet kulminerar i nyckelscenerna då alla medverkat till deras uppbyggnad. En omedelbar bieffekt är att två olika tankesätt – det teatrala och det privata tänkandet – undantagslöst måste arbeta parallellt. Just här, säger nog många av er, har vi något motbjudande och fult. Det är dock inget fult i att tänka privat under lajvuppsättningar. Tvärtom, hävdar jag att ansvarstagande spelare använder ett privat tänkande för att anpassa spelet i syfte att skapa så förtätade stämningar som möjligt. Personligen finner jag det inspirerande när även det privata tänkandet kan bli stimulerat i en rollspelssituation. Deltagare som medverkade under Hamlet visste att Claudius hade mördat gamle kung Hamlet. Därför blev en lojal inställning till Claudius blev mer dramatiskt intressant än om deras vetskap varit annorlunda.

Förutom att textrollerna skulle vara pjäsen trogen spelade även arrangörernas regi en aktiv roll i övriga deltagares upplevelse. Då Hamlet spelades i akter vars tydliga syfte och innehåll kommunicerades, fick alla klart för sig åt vilket håll spelet skulle föras. Vidare fanns det en predestination i att samtliga deltagare var medvetna om att Hamlet är en tragedi av vars hjärteskärande utgång ingen skulle undgå att drabbas av.

Mötet mellan lajv och teater

"Från bergets friska betesmark begav du dig ner i denna träskmark och vältrade dig där..."

Under Hamlet framfördes monologer både som inledning till akterna, under spel och som avslutning till akterna. Syftet var från arrangörernas sida var att monologerna skulle föra handlingen framåt och förmedla var i pjäsen man

befann sig. De som inte var inblandade i intrigerna som sysselsatte textrollerna kunde då agera i enighet med pjäsens känsla. Vidare var syftet att inspirera medspelarna och hjälpa dem finna stämningen. En intressant zon att titta närmare på här är själva övergången från monolog eller repeterade scener till rollspelet. Faktum är att det inte alltid fanns en självklar gräns. När inledande monologer tog slut, när spotten släcktes och rollspelet gick igång var gränsen tydlig. Mer svårdefinierade övergångar fanns i de scener som repeterats in och framfördes under lajvn. Jag upplevde oftast inte någon skillnad, förutom att de scener som följde pjäsen – vare sig dessa var inrepeterade eller improviserade – kändes som de absolut mest övertygande. De gånger medspelare levererade repliker ur pjäsen helt oväntat var alltigenom lysande situationer. Ytterligare en reflektion är att helt igenom improviserade scener excellerade i styrka då jag som textrollsinnehavare plöttsligt befann mig i en situation där jag inte tog initiativet till- eller stod vid rodret för scenen som föddes. Även dessa har lämnat scener har lämnat ett outplånligt intryck på ett sätt jag inte tror de skulle ha gjort utan givna förutsättningar att agera efter. För att uttrycka mig klarare blev det oerhört inspirerande att interagera med min mor, Gertrud, när hon berättade om hur min far räddat mig från att bli ormbiten genom att döda ormen med en kniv hon gav till mig strax innan Hamlet beslutat sig för att mörda Claudius. Samma övertygelse grep mig när jag och Ofelia planerade vår flykt från Helsingör, vilket hade räddat vår kärlek och fick mig som Hamlet att drömma om en vackrare värld. Eftersom mycket av dramat i övrigt var inrepeterat var dessa interaktiva inslag precis så kraftfulla och vackra som de förtjänar att vara. Dessa situationer, dessa ögonblick av perfekt övertygelse är i sig självt anledningen till att jag tidigare engagerade mig i lajv. Jag hävdar att anledningen till att övertygande scener var så högfrekventa på Hamlet är att deltagarna fullkomligt kunde ansvara för agerandet och att både den teatrala och privata medvetenheten ständigt var närvarande.

Distansering och konstformer- nas olikheter

"Vi ska inte ha fler giftemål! Alla de som redan är gifta ska få leva, alla utom en..."

Men låt oss gå vidare. Under Hamlet existerade stunder av distansering till uppsättningen genom aktbrott och samtliga tre akter hade individuell tematik.

Men distanseringen existerade även på fler plan. Under monologer stod deltagaren passivt och visste att det var en teatral scen som spelades upp vilket medför att monologframförandet låg på en metanivå. Det skapade en distans som förhoppningsvis lockade till eftertanke, medkänsla och reflektion. Störst distansering upplevdes helt klart under aktbrotten. Här bröts den villkorlösa övertygelsen under en kort tidsperiod och deltagaren fick på så sätt möjlighet att ännu mer uppskatta dramatiken och framför allt planera uppbyggnaden av densamma. Distansering är inte något nytt fenomen inom teatern. Bertol Brecht var en av de flitigaste anhängarna till tanken därför att han ville göra publiken förmögen att tänka kritiskt. För att åstadkomma denna "verfrem dungs-effekt" kunde han till exempel bryta mitt i en pågående pjäs för att kommentera händelseförloppet och på så sätt locka till eftertanke.

Ska man ta ställning i frågan om vad som är mest givande av mer teatralt orienterad lajv och den ordinära formen så tror jag man bör ha klart för sig att syftet med de olika konstformerna är olika. Vanlig lajv syftar med sin spretiga form till att tillfredsställa individens behov av att agera samt försöka "leva" som en annan person. Dock tror jag tyvärr även att lajv, för vissa, fungerar

som en slags excentrisk form av turism. Syftet med teatralt anknuten lajv är snarare att skapa en kollektiv teaterupplevelse. Här fokuseras på att ALLA deltagare strävar mot en och samma känsla, att alla har samma riktning och gemensamt försöker skapa täta scener som berättar någonting kanske mer gripande för de involverade.

Efter mötet mellan dessa konstformer har jag som amatörskådespelare, rollspelare och f.d. lajvare slutligen hittat det uttryckssätt som passar mig bäst på ett personligt plan. Igen – Hamlet var för mig ett teater-engagemang snarare än ett lajv. Mot bakgrund av denna inställning inser jag att någon mer inspererande och övertygande scen har aldrig existerat. Att få spela Hamlet inför en publik som är fullkomligt hängiven och som aktivt arbetar för att assimileras av berättelsen är få skådespelare förunnat. Dock hävdar jag att ansvaret det innebär att leverera monologer och scener inför en medverkande och medveten publik kanske är tyngre än om är publiken passiv som i traditionella teatersammanhang.

För första gången kan jag ärligen påstå att jag upplevt alla nyanser av Hamlet som pjäs. Varande Shakespeare-älskare hade jag läst pjäsen ett otal gånger innan jag kom i kontakt med uppsättningen och först nu in-

ser jag att jag verkligen tagit till mig denna den största av tragedier. Jag hade aldrig känt ett så intesivt hat mot Claudius som jag gjorde under prins Hamlets beställda skådespel eller under grålet med Gertrud om det inte vore för att alla andra deltagare hjälpte till att bygga upp dramatiken. Jag tror inte att smärtan i att förlora min livs kärlek – Ofelia – hade varit så avgrundsdjup, om jag inte levat Hamlet med en intensitet som aldrig kan återskapas på scengolvet. Dock hade dessa känslor heller aldrig infunnit sig om inte rollarbetet innan varit så djuplodande som det var, om inte spelets regi hade burit upp dramatiken. Detta är mitt budskap.

Jag vet att jag är lyckligt lottad som fått vara med om Hamlet eftersom uppsättningen plockade det bästa från teatern och placerade det i ett interaktivt sammanhang vilket befruktade uppsättningen med exempellös framgång. Konstformen som föddes under Hamlet tror jag fortfarande kan utvecklas och jag kan fantisera om andra pjäser framförda i samma anda, eller experiment med mer regisserade uppsättningar. Jag hoppas innerligt att det inte dröjer ytterligare sex år innan jag på nytt får uppleva något snarlikt eller att någon tar nästa steg eller går i samma fotspår som Hamlet .

"Resten är tystnad."

Text: Jesper Berglund

Grevinnan Laertes visar kung Claudius sin trohet inför rådet i den näst sista akten av Hamlet, första uppsättningen.

Foto: Bengt Liljeros



En anarkistisk

Om interaktivitet och politisk estetik.

Hamlet var kanske det mest politiskt radikala lajv jag varit på hittills. Detta kan kanske förvåna med tanke på att Hamlet knappast var något realistiskt eller verklighetsnära lajv, men det är nog just det som är själva poängen. Det som var så oöverträffat politiskt med just Hamlet var nämligen den totala bristen på kompromissvillighet. Vad skall man till exempel säga om en uppsättning som redan i förväg beskriver det gift "som genom-syrar hela Hamlet, både konkret ... och symboliskt" som "en medicin som dödar det sjuka adelssamhället och bereder plats för en friskare framtid"? Det var emellertid inte i första hand revolutionärerna vi gestaltade utan det "sjuka" adelssamhället. Grundtemat för Hamlet var dekadens och i denna tolkning utspelade sig Shakespeares klassiska drama i ett slutet bergrum under Helsingörs slott, dit kung Claudius och hans hov flytt undan de revolutionära folkmassor som redan börjat inta huvudstaden. Givetvis avslutades lajvet, sedan nästan alla roller gått ett vederbörligen tragiskt öde till mötes, med att prins Fortinbras segrande socialistiska soldater marscherade in bärandes röda fanor varpå denne röde norske prins kunde anbefalla kampsånger och andra ärebetygelser över den döde revolutionäre hjälten prins Hamlet. Den Hamlettolkning vi fick oss till dels kan alltså ur flera perspektiv beskrivas som en synnerligen radikal tolkning. För det första har deltagarkulturen som företeelse pekats ut som anarkistisk i sig (eller åtminstone deltagardemokratisk). För det andra präglades Hamlets estetik av en lika anarkistisk blandning av finkulturellt och popkulturellt material. Till sist har vi även uppsättningens öppet politiska tolkning av själva dramats handling.

En radikal form?

Som lajv betraktat är det å andra sidan svårt att uppfatta uppsättningen som särskilt anarkistisk eller deltagarbetonande rent tekniskt sett. Visserligen finns det en inneboende faktor i deltagarkulturen som gör det självklart att deltagarna är just deltagare snarare än åskådare samtidigt som deras initiativ-

kraft bejakas på ett helt annat sätt än en vanlig skådespelares; alla blir helt enkelt medskapare. I jämförelse med andra lajv var Hamlet emellertid en ovanligt styrd företeelse. Berättelsens utveckling var i allt väsentligt avgjord. Vi visste på förhand att första aktens tema var dekadens, att andra akten skulle karaktäriseras av intriger och den tredje av blodig tragedi. Det fanns dessutom klart utpekade huvudroller vars öde övriga deltagare förväntades återspegla. Slutligen fanns någonting som skulle kunna liknas vid en spelledning. Det var nämligen fullt möjligt att telefonera "ut" ur bergrummet och tala in-lajv med icke närvarande personer. Därigenom existerade alltså en omvärld styrd av arrangörerna på samma sätt som det i ett rollspel finns en omvärld styrd av spelledaren. Personligen tyckte jag att detta fungerade mycket bra (konceptet



Foto: Charlotte Lindström

har ju för övrigt prövats tidigare bl.a. på Carolus Rex i form av psykomatrisen).

Koncentrationen av allas uppmärksamhet på textrollerna fungerade även den bra och mina farhågor om att reduceras till en biroll visade sig anmärkningsvärt obefogade. Detta kanske just tack vare att textrollerna var så styrda som de faktiskt var: spelledarpersoner snarare än spelarkaraktärer, i synnerhet vid de tillfällen då de uppträdde med färdigskrivna repliker i rampluset mitt i rummet. Kombinationen av teater och lajv var med andra ord mycket lyckad. De som jag talat med som spelade textroller antyder att deras inlevelse i de förskrivna styckena fördjupades oerhört av den inlevelse som är lajvandets sårmarke (det verkade i alla fall vara så). Ett annat skäl till att man kunde undgå birolleffekten var antagligen att den egna handlingen inte som en del andra lajv jag varit på drevs framåt främst av huvudpersonernas agerande. Istället hade varje ätt (eller motsvarande) även en egen intern handling, lite i stil med de olika novellerna i Knappnålshuvudet. Därmed kunde man också undgå den fixering på Hamlets person som föreligger i ursprungstexten, som ju till två tredjedelar sägs bestå av hans repliker och monologer.

Även för oss andra fanns ett teatralt inslag man ofta försöker undvika på lajv. Spel för publik (i form av andra deltagare) är kanske just vad formen länge saknat. Ett mycket shakespeareanskt exempel på hur lyckat detta i själva verket var är hur lätt det var att tjuvlyssna på andra rollers intriger. I Shakespeares dramer lyckas hemlighetsmakeri som bekant nästan aldrig. Istället måste karaktärerna stå mitt på scenen och redogöra för hela sina intrikata komplotter samtidigt som tjuvlyssnaren måste få plats på scenen. I ett normalt lajv kommer det ju som en naturlig reaktion att söka upp det mörkaste och mest undanskymda rummet när man vill tala hemligheter. På Hamlet undvek de flesta detta helt medvetet, något som ju förvisso inte är helt realistiskt men som å andra sidan underlättade för de närvarande att ta del av och komplettera varandras upplevelser.

Hamlet?

En anarkistisk estetik?

Till formen var Hamlet alltså inte bara en lajv i vanlig mening utan ett slags kombination av lajv och teater. Denna formblandning för oss vidare in på den genreblandning som karaktäriserade uppsättningen. Hamlet var ett ovanligt exempel på hur lajv som företeelse kan fortsätta utvecklas utan att direkt ta avstånd från fantasy och science fiction – d.v.s. från de genrer som en gång framfött formen. På Hamlet blandades Frank Herbert (en av mina personliga favoriter) med såväl Shakespeare som med Moorcock. Medeltida feodalism trängdes med industrisamhällets kapitalism och fascism medan Fortinbras kunde ställas mot såväl Kung Claudius som mot Franco och Mussolini. Det är svårt att säga att detta skär sig mot Shakespeare – en författare som själv aldrig drog sig för att fylla slottet i Helsingör med personer med latinska namn, för att blanda saga med verklig historia eller högstämde tragiska teman med de mest burleska skämt, en författare som för övrigt aldrig verkar ha låtit sig hindras av den goda smaken när det fanns en chans att tillfredställa publikens sensationslystnad med kannibalism, incest eller brodermord. Ur det perspektivet var vår Hamlet således en alldeles ovanligt shakespeareansk Hamlet.

En revolutionär Hamlet?

Adelssamhället beskrivs helt följdriktigt som sanslöst dekadent, ansvarslost och moraliskt oförsvarbart. Ställer man den socialdarwinistiskt fascistoide Markis Voltemand mot den "gode" kommunistiske Fortinbras förefaller det tämligen lätt att välja sida. Det är emellertid här som en mer strukturerande radikalism ersätter anarkismen. Den radikala tolkningen förstärks samtidigt av att man även valt att tolka både huvudpersonen Hamlet och hans vän Laertes som socialister. Detta innebär dessvärre att en stor del av tragiken försvinner. Huvudpersonen uppnår ju faktiskt ett av sina uttalade mål om än till ett synnerligen högt pris. Samtidigt understryker det även styckets radikalitet i och med att det gör Hamlet till en mer uttalad hjälte och därmed ursäktar hans ofta ganska

osympatiska agerande (som till exempel att han driver Ofelia till självmord och tar livet av Polonius) med hänvisning till dess framgångsrikhet. Detta är en moralsyn jag personligen inte uppskattar. Ändå måste jag nog säga att det känns befriande med en lajv med en så öppet onyanserat radikal hållning, en hållning som ju dessutom passar helt strålande väl in i estetiken. Det är helt klart att jag föredrar en lajv med världsrevolutionen som sensmoral framför en där sensmoralen är att världen vore bättre om alla vore snälla mot varandra.

Samtidigt som styckets uttalade sensmoral var uppenbar för alla fanns det emellertid även tendenser i andra riktningar. Den främsta av dessa var kanske att vi nästan genomgående fick gestalta det "genomruttna" adelssamhället istället för de "ädla" revolutionärerna. Detta är något jag uppskattar: som upplägg betraktat är det ett betydligt mer utmanade sätt att försöka visa upp båda sidor av konflikten, även när det som här sker på ett föga nyanserat sätt. Här kommer å andra sidan också den estetiska anarkismen i givande konflikt med den uttalade sensmoralen. Hela den ovan beskrivna stilnivåblandningen med alla sina anakronismer och bisarriteter tillskrivs nämligen adelsamhället eftersom det är detta som ända till slutet dominerar scenen. Genusupplösning, sexuell frigörelse och glada fester kommer därför att ingå i beskrivningen av adelns moraliska upplösning snarare än av den revolutionära frihetskampen. Den revolutionära sidan presenteras däremot genomgående i moraliskt oantastliga termer, åtminstone så länge man inte räknar den tydliga våldskulten. Detta lätt reaktionära drag i framställningen blir heller inte mindre tydligt av att det är originaltextens tre manliga hjältar – Hamlet, Laertes och Fortinbras – som valts ut för att artikulera den vinnande ideologin. Styckets medvetet kompromisslöst revolutionära hållning kan alltså lika mycket ställas i motsättning till dess anarkistiska estetiska frihetssträvan som det kan uppfattas som en del av den samma. I viss utsträckning ursäktar man därmed också lajvens frigjordhet genom att mo-

tivera den som ett led i porträtteringen av fienden och därmed undvika allting som i den vägen skulle kunna tolkas som en antimoralistisk kommentar på vårt eget samhälle. Kanske hade man kunnat önska sig ett mer postmodernt budskap likaväl som ett mer hänsynsfullt.

Man behöver å andra sidan inte hålla med om den uttalade sensmoralen för att kunna uppskatta ett lajv. Kanske är detta i själva verket det speciella med lajv: att man tillfälligt avsäger sig sina vanliga referensramar för att anamma någon annans. Budskapet behöver inte vara vare sig konsekvent eller logiskt. "Budskapet" behöver i själva verket inte ens vara moraliskt eller politiskt tilltalande, det är nämligen inte man själv som upplever det utan rollen. Det är också detta som är det intressanta: att se både sig själv, sina medmänniskor och samhället ur andra perspektiv än sina vanliga, och det alldeles oavsett hur obehagliga, konstiga eller inkonsekventa dessa perspektiv än må vara! Ur det perspektivet var Hamlets blandning av karikatyriskt dekadent adelssamhälle och ohämmad revolutionsromantik en på en gång övervåldigande och avslöjande upplevelse – det vill säga precis vad lajv bör vara!

Text: Tobias Harding

Alkohol, droger och sex — vara eller inte vara?

Rykten färdas snabbt.. Efter Hamlet har moralpanikens vågor gått höga. Därför känner jag att det är dags att ta upp en diskussion om den gamla alkoholfrågan igen. Själv har jag både hånglat, supit och sniffat druvsocker på Hamlet. Jag tyckte att det var skönt att gå på ett lajv som för en gångs skull uppmuntrade mäniskor. Men naturligtvis får både alkohol och sexualitet på lajv konsekvenser. Den här artikeln är en allmän diskussion om vilka faktorer som får alkohol och sex att fungera eller inte fungera på lajv.

Den eviga frågan; går det att lajva full?

Men hur funkade det med alkohol på lajv då? Svar: Bra, till en viss gräns. Alkohol får oss att slappna av, släppa kontrollen och få att göra sånt vi inte annars gör. Därför kan det vara bra att använda när våra roller ska släppa. Det kan man ju tycka vad man vill om. Man skulle kunna anmärka att det inte borde behövas en drog för att kunna leva ut känslor, en faktum är att vårt samhälle flitigt gör just det. Och om vi gör det i verkligheten, varför inte på lajv? Alkohol kan förstärka det rollen ska känna, men vad rollen känner vid alkoholintag är beroende av vad spelaren har för associationer till sprit. Jag,

spelade till exempel en gång alkoholist som gick omkring och smysöp i en helt nykter miljö. Det var inte en bra idé. Jag skulle, samtidigt som jag fick upp mer och mer alkohol i hjärnan, försöka föreställa mig hur en alkoholist var, hur långt jag skulle gå och vad som var bra för spelet. Det fungerade inte. Jag fick ont i huvudet och allt kändes bara sunkigt. Lajvet i sig var väldigt lite styrt så jag behövde i varje situation själv avgöra vart och hur jag skulle ta spelet. Hamlets första akt, som skulle porträttera dekadens, skulle inte ha varit så värst vild utan alkohol. Men samtidigt var Hamlet var inget immersion-lajv. Detta var en av anledningarna till att alkohol funkade. Vi visste vart våra roller var på väg. Vi visste vart vi förväntades ta berättelsen. En annan förutsättning för att alkohol på lajv ska fungera är trygghet. Dels måste man kunna lita på att alla spelare tar ansvar för sina handlingar trots spritintag och dels behövs den mentala tryggheten i att ha ett offerum nära till hands. För att kunna testa gränser krävs det att det finns något att falla tillbaka på om man går över dem. När vi efter Hamlet diskuterade alkohol och droger sa någon: "Jag tyckte att det kändes mesigt att dra druvsocker och fejka att det var kokain". Jag har aldrig

tagit kokain så jag tyckte att det räckte bra med druvsocker, men jag kan förstå att för den som testat droger blir druvsocker mesigt. Med det vill jag inte säga att jag tycker det är okej med droger, bara att sånt som vi klarar av att göra i vanliga fall bör vi kunna göra på lajv.

Hångla och knulla då?

Långt ifrån alla knullade eller hånglade på Hamlet. Men visst fanns det folk som gjorde både det ena och det andra. Jag tyckte att det var bra. Det kändes rätt att vi äntligen kunde tackla sexualitet på ett trovärdigt sätt. Inte massage, inte prata off, inte det fnittriga "hehe, nu knullar vi". Jag erkänner att jag blev lite rädd när jag insåg att jag skulle spela prostituerad på Hamlet. Men samtidigt ville jag inte spela en "lycklig hora", jag ville förstå hur det skulle kunna vara på riktigt. Så vad hände? Även om jag eftersträvade trovärdighet ville jag ju inte ha sex med vem som helst. Jag satte en tydlig gräns vid midjan innan lajvet började, och höll mig sedan till den. Om sedan någon verkligen skulle vilja ha sex så tänkte jag antingen spela oss ut ur situationen, eller så tänkte jag bryta och gå över till någon sorts rollspelsform där vi pratade om vad som hände mellan rollerna. Det hade nog funkade bra om jag hade

lyckats vara konsekvent. Men när jag vid ett tillfälle gick över gränsen blev valet off, och då uppkom också hånglandets alla komplikationer. När man börjar fundera på vad man själv anser blir det helt enkelt lite mellanstadiefest över det hela. Det här är i och för sig inget som är originellt för Hamlet. Till exempel spelar ju folk ofta kära i någon de kanske är förtjusta i på riktigt, men här togs problemet till en ny dimension. Det uppstod även missförstånd. Även om jag visste var gränsen gick visste inte alltid motspelarna, och med alkohol i blodet blev folk sämre på att läsa signaler. Vid ett tillfälle blev jag tvungen att säga till på allvar för att min motspelare skulle fatta att jag inte ville gå längre. Jag upplevde att jag hade försökt att protestera och var ganska förbannad efteråt. Men sedan insåg jag att jag hela kvällen, i min roll, hade uppmuntrat honom. Hur skulle han kunna veta att det var min roll och inte jag? När jag uppenbarligen inte var konsekvent. I båda fallen var problemet att spel och verklighet blandades ihop. Grundtryggheten i att veta att allt som sker är i spel är ett krav för att sex på lajv ska fungera. För att lösa tveksamheterna kring sex, våld och sprit så kan arrangörerna själva sätta upp gränserna. På så sätt kan spelarna välja bort lajv som de inte känner skulle ge dem något. Men de stora moraliska gråzonerna är bara en del av off-problemen. De vanliga, som att folk som helst spelar mot kompisar, finns kvar. Den fiktiva värld vi skapar är en del den värld vi lever i och kommer nog alltid att vara det. De problem vi bär på kommer att följa med in i spelet, i en eller annan form. Har man med våld, sex och droger på lajv uppstår komplikationer. Väljer man bort dessa komplikationer censurerar man på gott och ont bort en del av verkligheten.

Text: Anna Westerling

"Det vackra folket" - skådespelarna i pjäsen "Råttfällan" i Hamlet.
Foto: Therese Lindström



Bild: Johanna Hedberg

Och varför var Hamlet så bra?

- en deltagares betraktelse

Det som tog mig mest var att uppleva hur min roll påverkades av samspelet med de andra deltagarna. I slutet av tredje akten hade min roll ändrat både åsikter och känslor. Det här är ju sånt som händer i levande livet, och det händer här på en deltagarnas totala inlevelse.

Exempel: I början av spelet var drottning Gertrud mitt absoluta hatobjekt. Claudius var en karriärst och troligen en mördare, men hon var en svikare, och det är värre. Men när hon visar sin ånger, djupt olycklig över Hamlets situation, så kan jag bara inte säga "Självliv!" Fast jag fick bita mig i tungan flera gånger i början för att inte säga just det.

Mitt förhållande till Säkerhetsdirektoratet förändrades också. När ätten Voltemand bredde ut sig övergick Säkerhetsdirektoratet från att vara ett hot till att bli någon form av garanti för lag och ordning. Claudius själv föreföll mot slutet som ett mindre ont än en kung från Voltemand.

Att jag sökte mig till Horatius i bör-

jan berodde bara på att han var Hamlets vän. Inte hade jag några socialistiska idéer! Och mina skäl för att i rådet tala mot raserandet av kåkstaden på Väster var etiska - jag var troende - och praktiska - man ska inte förvärra situationen ytterligare. Men när Voltemand genom sitt uppträdande drev mig i armarna på Horatio och hans vänner, så fick de rika tillfällen att försöka övertyga mig. I början var jag lika angelägen som vem som helst om att upproret skulle slås ner och att vi skulle ta oss ut. Mot slutet såg jag fram mot att rebellerna skulle bryta igenom - trots att jag räknade med att jag skulle gå åt i tumultet.

"Min död var alldeles onödig", sa någon. Min också. Och allas, utom möjligen Claudius. Det här var en riktig tragedi, full av ödets ironier. Och man gick in i dem med ögonen öppna, som en fågel som hypnotiserats av en orm. Jag insåg att det var en risk att skriva testamente till Iduns förmån, och en dumhet att låta Kaius bevittna det. Men jag gjorde det ändå, och det var inte spelaren som lydde arrangörens uppmaning att mot-

bättre vetande gå in i den där mörka gränden för att främja spelet, utan det var rollen som drevs av dödslängtan.

Det där med alkoholen var egentligen oviktigt. Mina farhågor för att folk skulle tappa lajvkänslan visade sig vara ogrundade. Men att man skulle spela bättre på grund av den, tror jag inte ett dugg på. I så fall skulle de som druckit skilja sig fördelaktigt från dem som inte gjort det. Så var det inte med dem jag mötte i spelet. Mitt bästa spel hade jag mot folk som jag vet var nyktra.

Aktbryten fungerade som en befrielse och en uppladdning. För oss som försökte hjälpa kökspersonalen att komma ifatt kändes de inte för långa, och det var noll problem med att kasta om och gå in i roll igen. Vi fick också väldigt bra hjälp med det i form av de spelscener som inledde varje akt.

Direkt efteråt kände jag, det här vill jag göra igen! Fast Hamlet kommer nog inte tillbaka, man förstår att arrangörerna vill gå vidare till något annat. Jag kommer att se fram emot deras nästa projekt.

Text: Ingrid Fahlgren



Foto: Bengt Liljeros

Det bästa av två världar

Att kombinera lajv och teater, går det? Vad innebär det för lajvet och hur användes det nu senast på Hamlet? Kan teatern hjälpa oss att strukturera upp spelet och skapa djupare karaktärer?

Lajv brukar beskrivas som en sorts teater samtidigt som man är mycket noga med att påpeka skillnaderna. Hävdandet av det levande rollspelets särart var viktigt i den tidiga utvecklingen och främst handlade det om att fjärra sig från liknande företeelser som fantasirollspel och teater. Tärningarna skulle inte tas med ut i skogen och man skulle koncentrera sig på att uppleva själv snarare än att leverera upplevelser till en publik. På sistone tycker jag mig ha sett en vändning. Många lajver närmar sig både rollspel och teater igen och man har börjat nosa på vilka tekniker som kan lånas för att fördjupa upplevelsen av levande rollspel. Hamlet, som gick av stapeln i två uppsättningar i maj, var en slags hybrid mellan teater och lajv och jag ska försöka återge min upplevelse av gränslandet.

Lajv + teater = sant

Lajv och teater har egentligen väldigt mycket gemensamt, men kanske är det just därför det känns viktigare att tydliggöra skillnaderna. Det levande rollspelets många frihetsgrader där deltagarna får vara med och skapa spelet har varit en stark lockelse som den regisserade teatern inte kunnat erbjuda. Klassisk teater handlar oftast mer om att tolka och förmedla än att dela och uppleva och lajv bereder dessutom plats för fler deltagare då man inte behöver konkurrera om scenutrymme och uppmärksamhet.

Vad händer egentligen när lajv och teater möts? Går det att åstadkomma en så fullkomlig metamorfos så att skarvarna mellan det ena och det andra inte längre syns? Får man synergieffekter eller blir krockarna så stora att slutresultatet försämras? Givetvis måste mötet arrangeras med viss eftertanke, men efter att ha varit med på den andra uppsättningen av Hamlet har jag med egna ögon sett hur otroligt mycket man kan vinna på att utnyttja det bästa av båda världarna. Där lajv och teater möts, där inlevelse möter

utlevelse, där blir upplevelsen som starkast för alla inblandade, såväl aktörer som publik. Samtidigt har intensiteten sitt pris i att en så omtumlande känsloupplevelse blir ganska uttömmande, och att få nog skulle orka ha ett sådant spel som sitt yrke. För den som är ute efter den enstaka ultimata spelupplevelsen är det däremot högsta vinsten.

Att leva en teaterberättelse

Den andra uppsättningen av Hamlet hade runt 50 deltagare, varav ett knappt tiotal ingick i den så kallade textrollensemblen - de viktigaste rollerna i det ursprungliga shakespeareddramat. Textrollernas uppgift var att göra lajv av Hamletberättelsen och skapa ett ramverk till hela uppsättningen, medan de andra rollerna både var delvis involverade i ramberättelsen och dessutom hade egna historier som skulle spegla Hamletdramat. Lajvuppsättningen bestod av tre akter, de tre sista av fem från dramat, vilka var och en hade ett tydligt beskrivet tema - dekadens, ränkspel och undergång. Dessa tematan följde givetvis Hamletberättelsen, men alla andra historier var menade att också följa samma utveckling och tillsammans sträva mot den gemensamma undergången.

Jag fick det stora förtroendet att spela en av textrollerna, Gertrud - drottningen av Danmark. På samma gång som det innebar ett stort ansvar, var det också en fantastisk gåva. Till skillnad från alla skådisar som spelar shakespeareddramer över hela världen har jag inte bara fått tolka en av hans texter - jag har fått leva en av hans främsta historier. Istället för att bara i snabba kast gå in på en scen och spela en monolog, har jag i flera timmars tid fått bygga upp en känslöstämning som gjorde att monologens ord blev mina egna och för första gången förstår jag varför just Hamlet räknas som ett av de största dramatiska verken i vår kulturhistoria. Jag har sett pjäsen spelas många gånger förut, men inte förrän nu har

betydelsen av texten verkligen gått in. Med hjälp av lajvformen kan även de mest uppstyltade teaterverk kännas nära och begripliga, just för att när man lever sig igenom dem, blir de på riktigt.

Att fördjupa en platt roll

Gertrud är en ganska marginaliserad person i Shakespeares drama. Hon förekommer nästan alltid i förhållande till viktigare personer och har sällan några längre repliker. Ganska tidigt i rollarbetet insåg jag att jag skulle behöva lägga ned rätt mycket jobb på att göra en fullständig person av henne. På en teaterscen funkar det att bara vara med ibland, mest reagera och inte säga så mycket, men på en lajv måste man kunna spela oavbrutet och det kräver en grundligt genomarbetad roll. Jag valde att göra Gertrud till en ganska stark person med tydliga politiska ambitioner för att vara en motpol till kungen, och märkte att



Susanne Gräslund som drottning Gertrude i den andra uppsättningen av Hamlet
Foto: Simone Andersson



Foto: Bengt Liljeros

det fanns massor av utforskad mark att bryta där. Förhållandet till hennes son, Hamlet, blev också ganska annorlunda jämfört med vad man vanligtvis ser på teaterscenerna, just för att det fanns mer utrymme att utveckla förhållandet under spelets gång. Från att från början ha haft ett mycket frostigt och tragiskt förhållande kom mor och son varandra mycket nära mot spelets slut.

Jag hade också bestämt i förväg att jag ville ge Hamlet en scen som inte fanns med i den ursprungliga pjäsen. Detta för att gå ett steg längre, förbi texten, och utforska vad som fanns bortom. Jag bestämde mig för att berätta något om hans far samt ge honom ett föremål från fadern som ett tecken på allt det goda den gamle kungen stått för – beslutsamhet och mod. Denna scen blev naturligt en fortsättning på vårt inrepeterade gräl i slutet på akt 1, då Hamlet mördade Polonius, och det gav en enorm förlösning inför det bittra slutet för oss båda. Jag upplevde improvisationen som

mycket tydligare och vackrare med det fastlagda teaterverket som bakgrund. Det var som att stå längst ut på en trapmolin och hoppa mot okända rymder.

En annan skillnad mellan de teatrala scenerna och improvisationerna som jag tyvärr observerade, var de ojämna koncentrationsnivåerna. I en inrepeterad scen är man oftast extremt närvarande eftersom man vet vad som ska hända och att scenen pågår under en begränsad tid. I ett improviserat spel utdraget under flera timmar orkar man inte upprätthålla den koncentrationen hela tiden utan har svackor titt som tätt. Därför blev ofta de inrepeterade scenerna mycket intensivare eftersom vi dessutom hade laddat upp energi inför dem och gemensamt byggt spelet mot den kulmen vi visste skulle komma. En naturlig följd var också att improvisationerna aldrig blev så lama som precis efter en sådan urladdning. Ibland kände jag mig bara som en urkramad disktrasa som inte hade något mer att ge just då. Vad lösningen på

detta skulle kunna vara vet jag inte och kanske måste man som spelare inse att man har vissa begränsningar i hur länge man orkar spela så intensivt som vi stundtals gjorde under Hamlet.

Att vara eller inte vara

Hamlet är kanske världens mest kända pjäs och det finns en uppsjö av olika filmatiseringar och beskrivande litteratur att tillgå. Redan från början fanns därför en teatral känsla som genomsyrade hela projektet. Att tillsätta en textrollsensemble med uppgift att gestalta huvudhistorien och därmed ge ett ramverk till alla de andra spelarna, gjorde att man skapade en teater i lajven. Och därmed en mängd intressanta möten mellan teater och lajv. I vår uppsättning valde textrollsensemblen att hålla oss så nära originaltexten som möjligt, och vi repade i förväg in flera nyckelscener mer eller mindre ordagrant. Dessutom användes en del lösryckta repliker ur texten i improvisationerna vilket gjorde texten ständigt närvarande. Veckorna innan uppsättningen träffades vi regelbundet och inte minst gjorde de regelbundna repetitionerna att det var lättare att hitta både roll och relationer till de andra textrollerna.

Under själva uppsättningen valde arrangörerna att använda flera teatertekniker, bland annat genom att monologer och scener ur pjäsen spelades upp inför de andra. Rent praktiskt gick det till så att ljud av ringande kyrkklockor i högtalarna annonserade ut att det var dags varpå alla spelarna rörde sig mot tronsalen som låg mitt i lokalen, markerad av en rund stenplatta i golvet. Alla ställde sig tysta runt kanten och en strålkastare riktades mot den som skulle hålla monologen. När scenen var slut drog lajven igång igen som om inget hade hänt och monologerna var på så sätt inte en verklig del av spelet utan rörde sig på en metanivå. Meningen var att nyckelscenerna skulle tydliggöra ramberättelsen och att alla de andra spelarna skulle låta sig påverkas och inspireras i sina egna historier som följde samma tematik.

En engagerad publik

På teatern utför skådespelarna oftast ett hårt jobb för att försöka engagera publiken och få de matt känna sig delaktiga. Under ett levande rollspel däremot, engagerar de flesta sig själva och bejakar impulserna de får i mycket högre utsträckning. De andra spelarna, dvs publiken på lajv, är oerhört lyhörda för sin omgivning och vill bli påverkade och berörda. Att uppträda på ett levande rollspel kan därför bli en lite kuslig upplevelse eftersom genvaret från omgivningen stundtals kan bli så starkt att det

Foto: Bengt Liljeros

nästan känns obehagligt att så starka krafter är i rörelse. Samtidigt är det en enorm egotripp att som skådespelare bli så bekräftad och bejakad. Att man verkligen får dela en känsloupplevelse med sin publik på ett sådant intimt sätt just därför att folk bjuder så mycket på sig själva. I vanliga fall har publiken en avsevärd distans till det de åskådar, men i mötet mellan lajv och teater sudas den ut intill osynlighetens gräns.

En tydlig riktning

Den största skillnaden mellan vanlig lajv och att spela en textroll på Hamlet var den tydliga riktningen i spelet. I vanliga fall ägnar man en stor energi åt att känna av vart ens roll är på väg och vad man ska göra i varje situation. På Hamlet visste vi textroller precis vart vi var på väg och även om vi inte kunde se alla detaljer klart hade vi en tydlig riktning att följa. Det gjorde att man kunde hålla ett mycket högre tempo och verkligen ge sig hän på ett sätt jag aldrig gjort tidigare. Istället för att treva sig fram i mörkret kunde man köra på i turbofart. Riktningar har till viss del använts tidigare i form av skjebner, men på Hamlet var det mer än bara enstaka direktiv, det var stundtals rätt och slätt klassisk teater.

Ett gemensamt mål

Ramberättelsen gav inte bara en tydlig riktning åt textrollsensemblen utan även till spelet som helhet. Alla deltagare strävade samstämmigt mot ett gemensamt mål vilket ytterligare förstärkte illusionen och den kollektiva historien. Det sedvanliga problemet med att få deltagarna att dela arrangörernas vision var här obefintligt, vilket åtminstone jag aldrig upplevt tidigare. Detta skapade en stark känsla av samhörighet mellan deltagarna. Vi satt alla i det sjunkande skeppet och höll varandra i händerna hela vägen. Det är möjligt att sprickan mellan textrollerna och de andra var större än vad jag upplevde den, men det kändes verkligen som om vi var en enda stor familj allihop. Aktbrotten som gav chans till lite mellansnack gjorde att vi blev ännu mer samstämda och en sidoeffekt av pauserna var dessutom att inrollningarna blev fler då det hölls en ny i varje aktintro. För varje gång var jag allt mottagligare och sjönk följaktligen djupare och djupare in i min roll.

Klassiska Hollywoodtrick

Nu vet jag ju inte säkert hur Hamlet upplevdes av de som inte spelade textroller, men jag anser att uppsättningen lyckades kombinera det bästa av två världar – teaterns och det levande rollspelets. Jag gillade att ha en fast ramberättelse och en tydlig riktning, samtidigt som det

förstås var mindre fritt att vara så pass schemalagda som vi i textrollsensemblen var. Aktintroduktioner och aktslut var oerhört starka och känsloladdade. Vemodig stråkmusik, journalfilmer med svartvita krigsbilder, monologer i strålkastarljus och kyrkklockor gjorde att man fokuserade och koncentrerade sig på att bara uppleva. Alla klassiska Hollywoodtrick för att engagera en publik emotionellt användes samtidigt och jag kände tårarna stiga i ögonen redan i den första aktintroduktionen.

Hamlet var en lajv med en hög teatral nivå, men för en gångs skull kändes det helt rätt. Hamlet är en storslagen tragedi och de flesta rollerna var betydligt mer extrema än vanliga och vardagliga människor. Den storstilade miljön i ett instängt bergrum med riktiga möbler i stearinljusken hjälpte också till att skapa något som ligger så långt ifrån diskbänksrealism man kan komma. Medel som överdådiga mat och allehanda alkoholhaltiga drycker hjälpte dessutom till för att verkligen sänka ned oss i dekadensens och undergångens mörker. I vanliga fall brukar "sista natten på lajven" vara en ganska påfrestande tillställning när alla ska göra upp med sina roller. På Hamlet var direktivet att i stort sett alla skulle dö, genom uppgörelser eller för egen hand. Innan trodde jag att det skulle bli en omöjlighet att

uppleva det hela på ett realistiskt sätt, men bortsett från en mycket komisk scen när Danmarks hastigaste krigsminister av misstag drack gift och dog ungefär en minut efter sin utnämning, fungerade det hela mycket bra. Tre timmar innan slutet fanns bara ca tio personer kvar i livet, varav mer än hälften tillhörde textrollerna som inte fick dö i förtid. Det var ensamt, ohyggligt ensamt. Väntan på det oundvikliga slutet blev lång och bitter och den sista tiden, då bombkrevaderna ekade allt starkare i bergrummet, satt Gertrud orörlig på Danmarks tron. Oförmögen att lämna tronsalen förbannade hon sin egen svaghet som gjorde att hon släppte in ormen i paradiset. Berövad allt hopp tog hon slutligen sitt eget liv, planenligt i slutscenen då alla som redan dött återvände för att få se den sista nyckelscenen i strålkastarljus. Den gemensamma undergången var ett faktum.

Samtidigt som min roll dog genomgick jag en sorts katharsis. Jag har aldrig levt ut så mycket känslor sammanlagt under en lajv som under Hamlet och jag tackar allra innerligast arrangörerna samt de medspelare som delade denna fantastiska upplevelse med mig. Det är av den här anledningen jag håller på med lajv.

Text: Susanne Gräslund



Foto: Bengt Liljeros

To be, or not to be: that is the question:
Whether 'tis nobler in the mind to suffer
The slings and arrows of outrageous fortune,
Or to take arms against a sea of troubles,
And by opposing end them? To die: to sleep;
No more; and by a sleep to say we end
The heart-ache and the thousand natural shocks
That flesh is heir to, 'tis a consummation
Devoutly to be wish'd. To die, to sleep;
To sleep: perchance to dream: ay, there's the rub;
For in that sleep of death what dreams may come
When we have shuffled off this mortal coil,
Must give us pause: there's the respect
That makes calamity of so long life;
For who would bear the whips and scorns of time,
The oppressor's wrong, the proud man's contumely,
The pangs of despised love, the law's delay,
The insolence of office and the spurns
That patient merit of the unworthy takes,
When he himself might his quietus make
With a bare bodkin? who would fardels bear,
To grunt and sweat under a weary life,
But that the dread of something after death,
The undiscover'd country from whose bourn
No traveller returns, puzzles the will
And makes us rather bear those ills we have
Than fly to others that we know not of?
Thus conscience does make cowards of us all;
And thus the native hue of resolution
Is sicklied o'er with the pale cast of thought,
And enterprises of great pith and moment
With this regard their currents turn awry,
And lose the name of action.

Daniel Krauklis som prins Hamlet under den första uppsättningen av Hamlet.
Foto: Bengt Liljeros

Tidsbegränsning -hinderellerhjälpmedel?

Är det verkligen viktigt att ha en exakt tidpunkt då lajvet slutar, eller kan man som arrangör blåsa av lajvet när man tycker att det passar? Är det viktigt för spelarna att få reda på hur länge de ska gestalta sin karaktär, eller blir det kanske bättre när man agerar under obestämd tid?

Lika men olika

På Halmicon deltog jag i lajvet *Förintad*. *Förintad* påminde ganska mycket om lajvet *inside:outside* som sattes upp på Sydcon förra året. I båda uppsättningarna var det cirka tio personer som hade stängts in i ett litet rum. På båda lajven fick jag en moderlig, tröstande karaktär. Jag var den som fick mig en och annan utskällning från de andra karaktärerna eftersom de tyckte att jag daddade dem. Trots att grunderna för lajven var så snarlika och trots att *inside:outside* var ett väl genomarbetat och planerat lajv, måste jag erkänna att jag kände mycket mer närvaro i min karaktär på *Förintad*. Jag har funderat mycket över vad detta kan bero på. För att kunna komma underfund med det har jag varit tvungen att jämföra de båda lajvens olikheter.

Enligt mig var den största skillnaden att i *Förintad* var ramarna väldigt tydliga. Spelarna fick reda på varför de satt i detta rum och väntade på döden. Anledningen var att ett amerikanskt tv-bolag hade bestämt sig för att göra en såpa om några dödsdömda fångar. Tittarna skulle sedan få rösta ut en person som de tyckte var värdig att undkomma döden. Vi spelare hade också fått reda på exakt hur länge vi skulle behöva sitta där inne. En klocka hade placerats på väggen så vi kunde räkna ner, minut för minut, hur lång tid det var kvar innan giftgasen släpptes in i rummet. På *inside:outside* visste spelarna varken varför de satt i rummet, hur de hade kommit dit eller hur länge de skulle sitta där. Jag antar att arrangörerna försökte höja stämningen genom att skapa förvirring. Frågan är om det fungerar eller om det istället skapar osäkerhet och otålighet hos spelaren?

Att planera dramatik

För att ett lajv ska bli bra ska det helst inträffa ett klimax och en avslutning inte alltför tidigt i spelet. Oftast är det aktörerna som driver spelet till ett klimax. Om tidsramen då inte är tydlig är det svårt att veta när man ska höja nivån på sitt spel. Vi har väl alla varit med om scenarier som dragits ut in i det längsta, tillfällen då karaktärerna har spelat ut alla sina kort men lajvet har fortsatt rulla. Spelet trapas av bit för bit för att slutligen leda till en segdragen process där man bara väntar på att det ska ta slut. Sedan finns det även tillfällen då lajvet slutar för tidigt; då man strategiskt har lagt upp planer för vad man ska göra senare på dagen och plötsligt får man meddelandet att lajvet är över. Otillfredsställd går man och berättar för de andra spelarna om allt bra man har tänkt ut. Men trots att man inte hann genomföra allt känner man sig ändå nöjd eftersom spelet har lämnat en känsla av att det fortsätter. Om rollen har saker kvar att göra har den också anledning att leva vidare.

Slutsats

Om jag ska försöka sammanfatta det jag skrivit vill jag börja med att säga att det är bättre om lajvet blir för kort än för långt. Dessutom är tidsbegränsningen viktig. Blir spelarna inte informerade om när lajvet tar slut så vet de inte när det är tid att avslöja alla de smaskiga hemligheterna som kan leda till en bra upplösning. I värsta fall kan detta störa rollkänslan eftersom man hela tiden funderar över när lajvet ska sluta istället för att lägga fokus på spelet. Då blir det svårt att slappna av och låta spelet ha sin gilla gång. Tack vare att aktörerna på *Förintad* visste exakt hur lång tid det var kvar kunde vi planera vårt upplägg. Detta ledde till ett snyggt och dramatiskt klimax som inträffade vid precis rätt tidpunkt. Vi kunde lugnt luta oss tillbaka, sjunka in i våra karaktärer och koncentrera oss på det som hände runtomkring.

Text: Sofia Willman
Bild: Tova Gerge





”Airsoft” eller SAG (soft airgun) är benämningen på luftvapen som i regel skjuter 6mm plastkuler. Airsoftvapen är replikor av existerande (och i vissa fall påhittade) vapen, och ser därför väldigt autentiska ut. Antalet utövande airsoftspelare i Sverige är svårt att veta, men är troligtvis något tusental eller mer. Många SAG-föreningar är med i Sverok, men i augusti bildas Västsvenska Airsoftförbundet, som skall fungera som en paraplyorganisation för de västsvenska föreningarna och spelarna. För mer information: <http://www.airsoft.se> <http://www.airsofttalk.nu>

OPERATION: FROST 2

Sista helgen i maj gick sveriges hittills största airsoft-evenemang av stapeln. Då jag kommer från två världar, både lajv- och softairgun-världen, tänkte jag delge lite information om evenemanget här i Fëa.

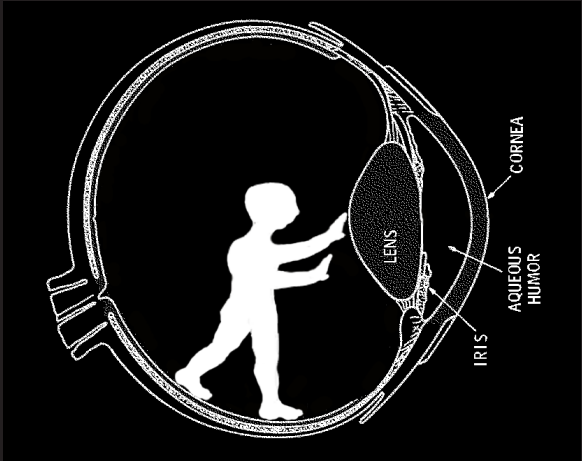
Sista helgen i maj gick sveriges hittills största airsoft-evenemang av stapeln, *Operation: Frost 2*. Då jag kommer från två världar, både lajv- och softairgun-världen, tänkte jag delge lite information om evenemanget här i Fëa. Airsoft ses av många utövare som en sport, eller en lek med vapen, och det var något som arrangörerna för *Operation: Frost 2* ville förändra. Upplägget var ganska basic: den ryska maffian (som under det tidigare arrangemanget förlorat sin narkotikafabrik till regeringsstyrkorna) skulle slå tillbaka mot de nu decimerade regeringsstyrkorna och ta tillbaka sin fabrik. Iron Fists, den trupp som säkrat och hållit fabriken, väntade på förstärkningar från Black Cats, en grupp elitsoldater från regeringsstyrkorna. Först och främst hade arrangörerna en vision att ta airsoft till en ny nivå, att lyfta

det från vapenfetischism och korta strider till något mer substanslikt och ”lajv-liknande”. Detta lyckades man verkligen med. Arrangemanget närmade sig faktiskt ett regelrätt lajv på många punkter, t.ex spelade alla olika ”roller” (till exempel sambandspersonal, stab, recontrupper, insatsstyrka, sjukvårdare, snipers och så vidare). För att ge spelet dynamik och känsla koordinerades det av arrangörerna på så sätt att spelet hölls levande och spännande hela tiden, med anfall, försvar, spaning, minering och liknande. Spontant rollspelade uppstod också här och där, t.ex soldater som grät och ropade på sina mammor då de blivit skjutna. På *Operation: Frost 2* fanns även några icke-stridande roller, t.ex staben och en journalistgrupp som i bästa CNN-anda följde med trupper ut i fält och gjorde reportage. Reportergruppen ”tvingade”

fram rollspelade från de grupper och individer de intervjuade, och i stort sett verkade det uppskattat. En film från evenemanget kommer att finnas på hemsidan för er som vill se hur det såg ut. Airsoft är inte lajv, och det blir inte lajv över en natt, men *Operation: Frost 2* var ett viktigt och nyttigt steg i den riktningen, och arrangörer och spelare skall ha en stor eloge för den nivå spelet låg på. Utan att sprida några rykten eller spoilers kan jag säga att Op:F3 kommer att innehålla ännu fler lajv-element, och säkerligen lyfta nivån på airsoft ännu ett snäpp.

Text och bild: Sebastian Utbult

inside:outside



Vad händer när man ramlar ut ur sin vanliga verklighet och plötsligt finner sig fången bland andra fångar, alla lika förvirrade, utan möjlighet att förstå sin situation? Vilka instrument använder man för att göra det obegripliga begripligt? Vad orienterar man sig efter när inga invanda landmärken syns till? inside:outside ställer frågorna på sin spets: Vad är en människa? Vem är jag bakom alla yttre tecken och attribut? Hur bevarar jag min självkänsla när allt omkring mig förnekar den? Hur håller man fast vid sin personliga identitet när alla krokarna hänger på tagits bort, när kläder, yrke, namn inte längre finns kvar? Utkastade i en existentiell öken har rollerna i inside:outside inget annat att hålla sig till än varandra. Det är med hjälp av de andra som spelets gestalter envisas med att hålla fast vid sina namn trots att den ansiktslösa övermakten kräver att de ska vara nummer. Det är med hjälp av varandra som rollerna vägrar att köpa sin frihet på de andras bekostnad. Så har det återigen bevisats: ingen människa är en ö, och vi blir till genom varandra. Den Andre är alltid förutsättningen för Jag Själv, i ensamhet är du Ingen. Fast det hade ju förstås varit tänkbart att någon roll väljer att spela med i övermaktens terror. Om några av oss hade satt sin egen frihet och säkerhet främst och struntat i de andra, hade det då bevisat att människa är män-

niskas varg, och att marknadsdyrkarna har rätt - vinstmaximering är livets lag? Jag väljer att tro att den egennyttiga friheten är undantaget och att gemenskapen är frihetens verkliga grundval, att ingen är fri om inte alla är det. Men det är ett val, inte någon mytologisk sanning som kan spridas på gator och torg av de olika ideologiernas förespråkare. Vad inside:outside visar är att detta val, de här livsavgörande grundfrågorna, kan ställas i spelets form och att deltagarna tvingas att verkligen gå till sitt psykes botten för att finna svaren på frågorna. Här kan vi också se deltagarkulturens verkliga styrka. Vi kan ju tänka oss att det här spelet hade satts upp som en teaterpjäs (J-P Sartres Stängda dörrar har samma grundelement), och att åskådarna därmed fått de här frågorna med sig hem att grubbla på. Det är sannerligen inte samma sak som att med sin egen person vara tvungen att ta ställning till dem, att i köttet uppleva konsekvenserna av sina ställningstaganden (fast vakternas batonger borde varit mer realistiska - nu blev det glapp i fiktionen när man fick stryk av plastkorvar). Men visst, åskådarkulturen kan ställa frågorna till fler personer: en pjäs på TV kan ses av flera hundratusen personer, på inside:outside var vi åtta deltagare. Det handlar också om vad man tycker är viktigast: kvantitet eller kvalitet. Men om vi antar att fler personer än åtta bland dessa hundratusen åskådare tagit

frågorna på djupaste allvar och arbetat sig fram till ett eget svar – skulle det betyda att deltagarkulturen faktiskt är en sämre arbetsmetod än åskådarkulturen? På den frågan finns det två svar: För det första att det ena inte utesluter det andra, alla sätt att göra människor medvetna om vad som är viktigt i tillvaron är bra. Det finns egentligen ingen motsättning mellan deltagarkultur och åskådarkultur, de kan leva sida vid sida och kommer att göra det. För det andra finns det inget som säger att man inte kan göra deltagarkultur med tusentals medverkande, vi befinner oss bara i början av en oerhört spännande upptäcktsfärd. inside:outside arbetade med mycket små medel: två videobevakade rum, overaller till deltagarna och en halvtimmes rollintroduktion. Det var allt som behövdes för att åstadkomma en djuplodande, gastkramande och viktig föreställning. Om det beror på att arrangörerna Mike Pohjola (Åbomanifestet) och Eirik Fatland (Dogma 99) följde sina respektive manifest, satte sig över dem eller blandade dem, vet jag inte eftersom jag inte fördjupat mig i manifesten. Däremot är det helt uppenbart att de pekade ut en inspirerande väg för dem som vill utveckla deltagarkulturens möjligheter.

Text: Elge Larsson
Bild: Tova Gerge

EN TIMMA PÅ FLYKT

- rollspel i skolan



Jag läste i Svenska Dagbladet om Hidayet Tercan, som kom till Sverige för 12 år sedan. Med sina egna erfarenheter av flyktingskap och integration som grund har hon gjort rollspel för ungdomar. Både eftersom jag tänker mycket på invandrarfrågor efter asylmottagningsläjvet Europa och för att det är intressant med människor som använder rollspel utanför läjvärlden bestämde jag mig för att träffa henne.

När vi möts på hennes arbetsplats blir jag genast imponerad av hennes karisma och självförtroende. Hon är 30 år, framåt, energisk och smart. Jag är nog fördomsfull, men detta är inte vad jag förväntar mig av någon som kom till Sverige som flykting för bara 12 år sen. Hur har hon lyckats med detta?

Vem är du?

F: Vem är du, och vad har du gjort inman?

H: Efter att jag fått uppehållstillstånd började jag att engagera mig i röda korset. Jag gick på föreläsningar och jag är sån att jag säger vad jag tycker och tänker vilket gjorde jag så småningom fick föreläsa själv. När vi sen flyttade till Gävle så gick jag upp till röda korset och sa "jag kan föreläsa om de här frågorna, jag tycker att ni ska anställa mig". Så sen var jag runt i 40 skolor på en termin och föreläste och satte upp rollspelet. Det var intensivt, men väldigt kul. Så småningom fick jag förfrågningar från hela landet och då flyt-

tade jag till Stockholm och började arbeta på Röda Korset där. Sen startade jag mitt eget företag som jobbade med just detta.

Jag har länge föreläst om frågor som berör samhället, framförallt om mänskliga rättigheter och demokrati. Något som också ligger mig varmt om hjärtat är ungdomar, framförallt då i förorter; deras möjligheter att vara med och påverka framtiden. Just nu jobbar jag som generalsekreterare för en organisation som heter Transfer, som arbetar med att skapa samarbete mellan näringsliv och skola för kunskapsöverföring och allas lika möjligheter i informationssamhället. **F:** Det är verkligen olika saker.

H: Jag är nyfiken, och det är väl därför jag får inblick i olika saker. Men allt i samhället hänger ju ihop. Ta skola, näringsliv, politik, mänskliga rättigheter, precis vad du vill, allt hänger ihop. Jag är en typisk entreprenör som bygger upp saker och ting. Jag ger inte mig själv mycket betänketid, när jag tycker att något verkar kul, så går jag in i det. Och jag har kul!

Rollspelet

F: Varför rollspel och hur kom du på idén?

H: Jag skulle föreläsa för en högstadieskola och kände: "Vad ska jag göra för att verkligen skaka om dem och få dem att fatta vad det egentligen handlar om? Jag får inte bara stå där rakt upp och ner, utan jag måste göra det annorlunda." Det var då jag satte ihop rollspelet "En timma på flykt". Rollspelet sattes upp första gången 1993, och vi har satt upp det sedan dess, även om det är mer sällan nu. **F:** Hur gick det till och vad var reaktionerna från eleverna?

H: De flesta som ska vara med tror att de ska få se någon sorts teater. De fattar inte att de är de själva som faktiskt ska delta. Jag brukar säga: "Det kommer hända en del nu, och jag vill att ni agerar som om det skulle vara på riktigt". Sen går jag ut. Sedan kommer militärerna in i rummet. De trakasserar och förhör dem. När de går ut kommer en smugglare in och säger: "Ska ni tolerera det här? Om inte så kan ni få köpa pass av mig." Vissa köper pass, för de pengar, klockor och smycken som de

råkar ha på sig, medan andra säger: "Nä, jag tänker stanna här, de ska inte få driva ut mig." Smugglaren tar sedan ut de personer som har pass och för dem till ett mellanland. Där ska de visa pass och när de har gjort det måste de lämna tillbaka sina pass till smugglaren. För kommer de till Arlanda med pass så blir de inte insläppta.

I mellanlandet råkar de ut för korrupta vakter som vill ha ännu mera pengar för att inte avslöja flyktingarna, trots att de redan är mutade av smugglaren. Jag står och skriker åt dem på ett språk de inte förstår, och ibland skickar jag folk tillbaka till det första rummet.

Arlanda

Efter Tunisien så är nästa station Arlanda, där de måste visa pass. En del har vägrat att lämna ifrån sig sina pass efter Tunisien, har sagt till smugglaren: "Hur ska jag kunna lita på dig? Jag behöver ett pass för att kunna resa till ett annat land." De som har sina pass kvar blir direkt från Arlanda tillbakaskickade till första rummet. Men de som inte har pass får komma in på förhör en och en. När de kommer in så sitter en svensk polis och en tolk där och de får svara på varför de kom till Sverige, hur de tog sig dit. En massa frågor som ska kolla om de verkligen behöver vara här. Visa blir alldeles ställda; de skrattar och inte vet hur de ska bete sig. Det är inte så att de inte tar det på allvar utan de fattar helt enkelt inte hur de ska agera. Då får de åka tillbaka till första rummet. De som svarar på frågorna hittar ofta på historier om en massa hem-ska saker som har hänt med dem för att få stanna. Alla personer pratar hela tiden ett annat språk, för att det ska bli verkligt. Så snart det lämnar första rummet är det tolk som gäller, förutom i mellanlandet.

Flyktingförläggningen

De som får stanna hamnar på en flyktingförläggning där de blir mötta av en flyktingassistent med tolk som säger; "ni får si och så mycket pengar per dag och det ska gå till det och det, och har ni några frågor så ställ dem nu". Sen går de. Folk står bara där; alldeles; "Jaha, får vi inte veta mer, vad ska hända med oss?" Sedan blir de

utsatta för rasister som stormar förläggningen, skriker åt dem och tvingar dem att ligga på golvet och sjunga nationalsången. Efter det kommer flyktingassistenten och berättar med hjälp av tolken att några fått uppehållstillstånd, grattis, och de får då gå vidare till nästa rum. Där får de sedan vända, för nu har de blivit placerade i en kommun och ska börja leva. De som är kvar får sedan veta att de har fått avslag och ska skickas tillbaka, och att det ska komma poliser och hämta dem. Efter att flyktingassistenterna gått ut, erbjuder tolken sig att hjälpa dem och gömma dem tills de kan få ärendet prövat igen. Tolken tar dem sedan till en kyrka där det sitter en präst som berättar: "Ni kan tyvärr inte få några pengar, men mat för dagen. Tills vi kan pröva igen." Så sitter de där i tystnad och mörker, och de som fått uppehållstillstånd sitter också där de sitter. Det är också de som fått uppehållstillstånd som är mest rastlösa; de vill ju komma igång med sina nya liv. Precis så är det i verkligheten också.

Hur det är att vara flykting

Allting bygger hela tiden på att de som är med ska känna på att hur det är att vara flykting. Processen pågår hela tiden fram och tillbaka i och med att folk får åka tillbaka till första rummet. Ibland händer det också att folk säger: "Det här är mitt land, jag ska kämpa för det!" Då hoppar de på militären, läser och sätter upp bord för att barrikadera dörrarna. De har också hänt att de säger "Vi flyr till bergen" och sticker. Det är helt utan manus, de får själva leva sig in i det. Allt är också precis som det är i verkligheten. Vissa flyr och vissa hoppar på militären.

När allt är över samlas och pratar vi om allt. Då dra vi också paralleller till verkligheten. Tex att folk börjar plocka på sig grejor, för att de tror att de kommer behöva det senare. När Kosovoalbaner kom hit 94 blev det mycket snatterier i Sverige; de trodde inte de skulle få stanna och behövde det när de kom tillbaks. Det är intressant att

se hur människans psyke reagerar likadant. De i skolan visste att det skulle vara slut snart, men ändå plockar de på sig grejor. Ibland händer det att om någon smugglats ut och sedan kommer tillbaka får vederbörande inte komma tillbaka in i gruppen. De säger: "Hur vet vi att du inte är spion?"

Rollspelet är uppbyggt efter verkligheten och det intressanta är att reaktionerna är precis de samma som i verkligheten. Det är helhäftigt att se det även hos de ungdomar som från har början varit skeptiska. Men sen när de har fått vara med om det och känna själva hur är då blir det en helt annan grej. Det har aldrig varit så att vi blir tvungna att säga: "kom igen, agera!" någongång under de 80 minuter som spelet håller på. **F:** Om någon vill att du ska komma till deras skola kan de höra av sig till dig då? **H:** Absolut. Min mailadress är hidayet@passagen.se.

Rollspel som form

F: Vad tycker du om rollspel som form?

H: Det är synd att rollspel inte används mer i pedagogiskt syfte. Man lever sig in på ett helt annat sätt än när någon bara står och berättar. Jag använder ofta liknade övningar om jag ska föreläsa. Ska jag prata om konflikter brukar jag göra en övning som gör att åhörarna kommer i konflikt med varandra, så de själva får känna på det. Rollspel ger människor egna erfarenheter, och det är ett sätt jag gillar att jobba på. Det handlar väldigt mycket om att människor ska bilda sig en egen uppfattning. Jag är inte intresserad av att andra ska ha min uppfattning. Jag vill ha en dialog och det bygger allt mitt arbete på.

Verkligheten

F: Men hur är det i verkligheten, vad händer på en flyktingförläggning på riktigt? Får man lära sig svenska?

H: Det finns någon sorts utbildning, men den är på mycket låg nivå. Folk blir helt isolerade från övriga samhället, det kan

ibland gå fem år innan människor får uppehållstillstånd. Hur ska de då kunna komma in i samhället, då de har blivit passiviserade redan från början? Det funkar inte. I min familj var vi gömda i 10 månader och innan dess ett och ett halvt år på flyktingförläggning. När vi kom ut och skulle leva i samhället var vi alldeles bortkomna. Hjälp behöver inte alltid betyda att någon ska säga till en vad man ska göra, utan snarare stödja och tillsammans skapa förutsättningar. Man saknar en ömsesidig respekt, och glömmar bort att det är människor, jämlikar.

F: Men människorna som står för passiviseringen har ju också fått order uppifrån?

H: Javisst, men att man inte ifrågasätter!

Vi har haft det här systemet sen 70-talet, och att man inte har tänkt på om man skulle kunna gör det annorlunda, det är för mig riktigt konstigt. Jag tycker processen med integration är väldigt enkel och förstår inte varför man inte gör förändringar. Samma saker görs om och om igen, fast man benämner det under nya projekt-rubriker. Så mycket resurser går till spillo. **F:** Vad händer på riktigt när man fått uppehållstillstånd? Blir man bara satt i någon kommun någonstans? **H:** Ja, så var det för oss. "Nu är ni här, ni har en lägenhet, nu får ni klara er." Så finns det en massa lagar, tex att oavsett om man kan språket eller inte ska man gå på SFI, Svenska för invandrare, som är en helt värdelös utbildning. Jag vägrade att gå den. Det farliga är den passivisering av människor som pågår. Man frågar inte vad de vill göra, och hur vi kan skapa förutsättningarna för det tillsammans. Istället är det: "Ni ska göra så här och så här!" Många som inte vet att de faktiskt har rätt att själva tycka och tänka tar vad myndigheterna säger som lag; "nu är vi ju i ert land, de vet vad som är bäst". De flesta av dem blir kvar i ett bidragsberoende. Det finns goda tankar, men de används helt fel.

Text: Anna Westerling
Bildmontage: Tova Gerge



ONDSKA

Utanför koncentrationslägret i Auschwitz fanns det officersbostäder för de SS-män som tjänstgjorde i lägret. Där bodde i många fall också deras familjer, och efter sin arbetsdag i lägret gick SS-officerarna hem, som vilka andra familjefäder som helst. Dessa män, med det industrialiserade dödandet som yrke, hade ett vardagsliv som inte skilde sig från det normala. Från att ha mördat, torterat och skändat, gick de hem och satte sig vid det dukade middagsbordet. Efter att ha drivit barn in gaskamrarna, gick de hem och lekte med sina egna döttrar och söner. Efter att ha tvingat kvinnor att dansa nakna till ”musiken” från gevärsskott, gick de hem och kröp ned i sängen hos sina hustrur.

Dessa män är inte ensamma. I alla tider, även i dag, finns det människor som har tortyr och mord som sin arbetsvardag, och

som efter dagens slut lever fullkomligt normala liv. De kan ge order om eller utföra vilka grymheter som helst i sin yrkesroll, och ändå anse sig vara, och anses som, goda människor, kärleksfulla föräldrar och makar, lojala vänner. De tvättar blodet av händerna och glömmar i samma stund de människor de skändat och dödat. Det bestialiska i deras grymhet blir tydlig i kontrast med deras vardagsliv.

Att lajva ondska

I Thule-kampanjen har jag på ganska kort tid gestaltat två av dessa ondskans hantlangare, legionär Ivanova på *Utposten* och Lugnet, samt Cornelia på *En Studie i Svart*. Två helt olika roller, en vanlig legoknekt och ett återuppväckt högdjur, men med grymheten gemensam. För båda dessa roller har jag fått ”god kritik”, jag

klarade att spela ond. ”Ivanova – grymmast i skogen”, Cornelia ”skrämmande i sin kyla” – visst tyder det på att jag lyckades med mina roller. Men bakom dessa roller finns jag.

”Lajv-ondingar” brukar ofta som bekant kännetecknas av högljuddhet, de använder sig av maktens och förtryckets alla yttre attribut, men egentligen skrämmar det ingen. Inte på riktigt. Jag bestämde mig därför att försöka få både Ivanova och Cornelia att visa en annan sorts ondska, den verkliga, känslökylans och likgiltighetens. Jag hade förväntat mig att det skulle vara en utmaning att spela så.

Men att agera verklig ondska visade sig vara skrämmande enkelt. Orden fanns plötsligt bara där, handlingarna också. Och jag måste er-

känna att det var och är en mycket obehaglig upplevelse att uppleva ondskan genom sig själv. Att spela offer kan visserligen vara tufft på sitt sätt, men då har man den stora fördelen att veta att man är på rätt sida, att man är god. Man har förmånen att få spela den hjälte man innerst inne skulle vilja vara.

Om man däremot väljer att spela verkligt ond har man inget försvar, man står bara där och hör och ser sig själv. Visst, det är en roll, men alla roller bottenar någonstans, och dessa vidriga människor gestaltas av mig. Och jag kan inte värja mig, varken där och då, eller efteråt. Jag har den tvivelaktiga förmånen att spela just den person jag aldrig skulle vilja vara.

Soldaten Ivanova

Mina upplevelser som ”ond roll” har därmed tvingat mig att fundera över ondskan och över mig själv. Tydligast blev detta under *Utposten*. Där upplevde jag mycket starkt att legionär Ivanova var en av dessa, som utan problem kan ha tortyr till yrke. Ivanova var soldat, och en soldat lyder order och tänker inte. Lyder order in i döden – men också förbi mänsklighetens gräns. I en armé där övergrepp på civilbefolkning är vardagsmat och där ondskan är en realitet, där tiger man, där lär man sig att slå, där lär man sig att glömma. Där blir ytterligare en nedsparkad krigsfånge, en hängd man, en misshandlad bybo inte mer än ett vardagligt utövande av yrket.

Ivanova gick från sin middag för att medverka i ”förhöret”, det pinliga förhöret, av en krigsfånge – och kände sig bara irriterad över att matrasten försvann. När hon sparkade ner de andra krigsfångarna irriterades hon över att det gjorde ont i foten (att hejda sparkar i god tid innebär att man spänner musklerna hårt, och därför gjorde det bokstavligen ont). Hängningen av Kvikk var ett avbrott i vardagsrutinen, inte mer. Dessutom logiskt och rättvist, han hade dräpt andra legionärer. Att få ge sig på byborna efter att två av de våra dödatas var ett välkommet sätt att avreglera sig. De vi gav oss på hade slutat vara människor. Eller som korpral Sarra sade till krigsfångarna: ”Ni är ingenting för oss, ni är bara irriterande, och det enda vi vill

Kristina Hedenberg filosoferar kring ondska på lajv och ondska i verkligheten.

är att bli av med er. Vi bryr oss inte om hur, bara vi slipper er”. Så likt general Varga på *En Studie i Svart*: ”Gedanier är som ruttna trästockar, de duger bara till att staplas på hög”. Orden ger skrämmande bilder.

Avhumanisering av fienden är ett gammal beprövat knep att få soldater att begå övergrepp mot civilbefolkningen, liksom att spela på hämnd- och hatkänslor. Och det fungerade. För Ivanova fanns de enda verkliga människorna i legionen, det var endast de som hade rätt till ett värdigt liv och ett mänskligt bemötande. Gedanierna var ju inte människor, därför fanns det heller ingen anledning att behandla dem mänskligt.

För Ivanova var detta enkelt. Förmig, Kristina, blev det istället mycket, mycket svårt.

Jag vet och har alltid vetat att varje människa, även jag, kan begå vilka handlingar som helst, bara förutsättningarna är de ”rätta”. Utposten var dock första gången jag upplevde sanningen i den vetenskapen. Även om det ”bara var lajv” blev ondskans maskineri fruktansvärt tydligt genom mina handlingar som Ivanova. Övergreppen mot krigsfångar och bybor stod i skarp kontrast med vänskapen inom legionen, med vardagligheten i vaktssysslor och exercis, med skratten och skämten vid lägerelden. Det fanns två verkligheter, hela tiden närvarande, och de existerade parallellt, utan att någonsin vidröra varandra.

Den uppväckta Cornelia

På ett sätt var det lättare att spela Cornelia under *En Studie i Svart*. Cornelia är ingen riktig människa, som en av de återuppväckta befrias hon från alla mänskliga drag. Det gör henne mindre komplicerad att spela, det finns ingen kärlek att kontrastera hatet till, det finns ingen värme som bryter mot iskylan, det finns inga vänner, bara allierade eller fiender. Men det är samma människa som spelar dem båda, och det är samma människa som hittar de rätta orden, det rätta beteendet, den adekvata grymheten inom sig.

Ondska i människor

Alla sagor kan berättas, och jag tror det är lättare att bekämpa sina onda sidor om man känner till dem. Att bli medveten om

sina mörka sidor är bra, men det hindrar inte att det samtidigt gör ganska ont. Självklart använder vi ord och bilder vi känner igen när vi gestaltar ondskan, men att höra vilka ord som plötsligt faller sig naturliga, att märka vilka handlingar, vilket beteende man kan låna sig till är skrämmande. För egentligen vill man ju inte veta, egentligen vill man kunna avfärda våld, förtryck, tortyr, folkmord med att det är något som bara kan utföras av speciella personer, perverterade människor, absolut inte sådana som vi, som jag. Ondskefulla handlingar kan ju bara begås av speciellt onda personer, och då behöver inte jag bry mig.

Så resonerar vi gärna, det är betydligt bekvämare än att tvingas inse att samma mekanismer finns hos oss alla. Varken Ivanova eller Cornelia skulle beteckna sig själva som onda. Ivanova ser sig som en god kamrat till de andra legionärerna, Cornelia är en yrkeskvinna, en administratör som utför ett nödvändigt arbete. Ingen människa kallar sig ond, men vi är alla kapabla till ondskefulla handlingar. Även jag.

Ondskans hantlangare

På min badrumsdörr sitter ett urklipp ur Svenska Dagbladet av Henrik Berggren som handlar om Albert Speer, Hitlers arkitekt. Den slutar med några rader som jag gärna vill citera, för de säger mycket av min känsla efter att ha spelat mina roller i Thule-kampanjen:

”Vi bekymrar oss mycket om världens politiska dåror, ser en Hitler eller Stalin i varje gathörn. Men vi borde vara uppmärksamma på mannen snett till höger på fotografiet: den trevlige mannen bakom diktatorn, han som ser ut som om han vet vad han gör, som njuter av att vara den förnuftige vid dårarnas bord. Jag vet att det skulle kunna vara jag. Och jag litar inte på dig heller”.

Jag tror och hoppas på att man genom att våga gestalta den verkliga ondskan, på lajv, på teaterscener, på film, i böcker och tidningar, lär sig se och uppmärksamma farorna hos sig själv. Jag är fullkomligt övertygad om att det är bra att våga



och kunna agera ondskans hantlangare på ett lajv, särskilt om det leder till att ämnet också diskuteras efteråt. Men det är ingen enkel uppgift att göra det.

Jag har spelat den yttersta ondskan. Jag kommer att göra det igen, om tillfälle ges. Jag tyckte bra om mina båda roller, men jag avskyr och skräms av deras handlingar. Efter att ha spelat ond hoppas jag att jag ännu tydligare kan känna igen ondskans mekanismer hos mig själv, och därmed förhindra att de någonsin får ta sig uttryck. Jag hoppas och jag tror att det är så. Men jag kan aldrig veta.

TEXT: KRISTINA HEDENBERG

FOTO: STAFFAN ERICSSON

BILDMONTAGE: TOVA GERGE





Att göra lajv till masskultur

I slutet av sommaren 2002, 22-25 augusti, går Futuredrome av stapeln. Futuredrome är ett lajv, en festival och ett allkonstverk, med ambitionen att samla olika konstformer och artister i samma jätteprojekt. Futuredrome, som handlar om en postapokalyptisk värld där invånarna i Drome City ständigt festar till drottningens ära. Projektet kan ha upp till 2000 deltagare, alla med sin plats i staden. Personen bakom Futuredrome heter Henrik Wallgren. Jag åkte till Göteborg, arrangemangets bas, för att träffa honom, ta reda på vem han är och vad han tycker om Futuredrome, lajv och kultur.

att leva inte längre finnas. Det kommer att vara som att vara på Gröna lund när man är sju år gammal, blandat med att vara på ett raveparty och att äta ecstasy första gången. Det kommer att vara någon sorts djurparks-känsla, som Kolmården. Jag kommer ihåg när man var där första gången, hur jävla glad man blev. Jag hoppas att det kommer bli så att man önskar att man fick vara där längre, att man inte hinner med att se allting. Sen hoppas jag också att själva spelet är så välskrivet och att rollen är så intressant att man verkligen kan spela hela tiden. Det finns en enda sak som jag är ledsen för, och det är att jag inte får komma dit som betalande deltagare. Jag har gjort detta för att jag vet att det finns folk som jag, och jag hade huggit av mig ett finger för att få åka.

Lajv

Jag har alltid varit intresserad av lajvrollspel, som fenomen, för när man har hört om det utifrån har det låtit jävligt coolt. Det har låtit som det nya sättet att göra

saker på; en kulturevolution. Att plötsligt när någon har gjort någonting så fattar man att det är *så* man gör; det är ju *så* man gör teater. Där man är mitt inne i det och kan påverka det. Det blir ointressant om någon bestämmer vad alla ska uppleva.

I *Futuredrome* är lajvrollspelet själva kittet mellan alla olika konstformer, det är blodet som pumpar runt i kroppen. Annars blir ju ofta allkonstverk misslyckade för det blir glapp emellan de olika formerna. Det blir en punkare i tyllkjol som dansar balett i en lasershow, men det funkar inte. Men i *Futuredrome* har det blivit så att alla lägger ner så grymt mycket tid för att få det att gå ihop. Allt får en naturlig plats och slippas genom en process hela tiden, som är jobbig, plågsam och tar väldigt lång tid, och mals ner till någonting som är helt samstämmigt. De flesta tycker att det är extremt intressant. De har aldrig jobbat på det sättet, musiker eller arkitekter, att man går så långt i sitt försök att skapa en gemensam fantasi. För är det film så skiter de ju i hur

de ser ut bakom kulisserna, men här vill man att man ska kunna gå in i det, och det ska vara bra från alla håll under en lång tid. F: *Du tror att kulturen är på väg dit?* H: Absolut, kulturen är på väg mot lajvrollspel. Ibland har jag känt mig som Columbus som kommer i land i Amerika och knullar lajvspelskulturen, utnyttjar och våldför sig på den, men det är ett så oerhört fräckt sätt att göra saker på. Jag har en bild av det som säkert inte alla håller med om, vi har diskuterat väldigt inom arrangemanget. Jag har varit mycket på Gotland och medeltidsveckan, och tyckt att det varit fräckt. Just för att då kan några gå in för det jättemycket, samtidigt som några andra bara går omkring i vanliga kläder, och det funkar ändå.

Faran med levande rollspel

F: *Det finns folk som oroar sig och säger att om man upplever för mycket kan man bli kvar i spelet, och att folk blir för deprimerade efteråt. Efter Hamlet har det förts en diskussion på g-punkt om faran med levande rollspel. Vad tror du om det?* H: Jag tror inte man kan uppleva för mycket, men jag kommer från en helt annan bakgrund. Att alla knullade, söp och tog droger tycker jag är asgrymt, att de gör det på lajv. Jag har inte den bakgrunden att jag kan säga att då blir det sämre spel, att intrigen skulle bli sämre; jag ser det inte på det sättet. Men om det blir på det sättet att man håller på med lajvrollspel istället för att ta tag i sitt eget liv, då tycker jag det är kasst. Jag har hela tiden tänkt att man testade saker inlajv och då kom på saker om sig själv,

vågade göra saker man inte tidigare vågade och att man på så vis kan förändra sig själv.

Men att man skulle må dåligt av en upplevelse; det är ju bara bullshit, man klarar jättemycket. Får man en psykos, så får man väl hantera den och komma ut på andra sidan. Man kan göra vad som helst. Livet och kroppen är ett laboratorium, det är bara att köra på och göra vad som helst. Att man skulle bli skadad, det är kristen trött protestant luther-moral. Man blir inte skadad av någonting; man kan ha gruppsex, brännmärka sig själv, dansa tills man svimmar och man blir bara starkare av det. Man får bara gå hem och vila upp sig sen, men sen har man blivit en starkare och bättre människa. Särskilt om man lever ut sina mörka sidor, det är först då man kan älska på riktigt och vara en bra människa. För att om man hela tiden går omkring och är rädd för någonting, då vågar man ju inte leva fullt ut.

Jag tror att de som är rädda för lajvrollspel, de är rädda för att tappa kontrollen. Det är ju samma sak som till exempel rejkulturen. Man vet inte; de är där ute i skogen och gör konstiga saker; och det är inte nyttigt. Det är ju inte nyttigt för etablissemangen, men det är ändå ganska fräckt att det finns så mycket subkulturer, som fältbiologerna, lajvrollspelare, rajvare. Sen hamnar de plötsligt i UD, eller i styrelsen på jättestora företag, för de har lärt sig någonting som deras jämnåriga inte vet. De har fattat någonting, som gör dem jävligt bra. Det är ju lite läskigt. För det är de som sen kommer förändra världen, eller Sverige i alla fall.



Henrik Wallgren
- initiativtagare och konstnärlig ledare för Futuredrome.

Musiker, uppfinnare och regissör

F: *Vad har du gjort innan? Hur drog du igång det hela?*

H: Jag har ju hållit på och grejat hela mitt liv med olika saker. Jag är en blandning av musiker, uppfinnare och regissör. Jag spelade bla i ett band som hette Oro i 8-10 år, och sen kom jag in i teatervärlden och gjorde musik till diverse pjäser. Sen ville jag börja skriva egna pjäser, så skrev jag en skräckopera; Frankenstein, som gick på Göteborgs stadsteater. Jag gjorde också en musikal som hette *Pearl Harbor* på riksteatern, och efter det gjorde jag skräckkabinetten.

Vision

F: *Vad är visionen med projektet?*

H: Att under de tre-fyra dagar arrangemanget håller på ska vår tid och vårt sätt



Sverok Lajvar !

röd måne häxkitteln nyteg force majure
lyktsken stormens öga en tid av kaos knappnålshuvudet
högting vita lunden kungens krona carolus rex tusen rosors väg
under röda vingar aratorns skugga

Sverok stödjer lajvverksamheten i Sverige. Vill du veta hur Sverok kan hjälpa dig eller ditt lajv, kontakta Oss:

Sverok;
telefon:
013-14 06 00
e-mail:
info@sverok.se



F: Vad gick det ut på?
H: Den hette *Doktor Kalligares skräckkabinett*, och sattes upp får fyra år sen i Göteborg. Det var en massa konstnärer som fyllde huset med en massa äckliga tortyrredskap och grejor. Så fick man betala och så blev man nästan ihjälskrämd, folk kissade ner sig och blev instängda, men det kom grymt mycket folk. Sen gjorde jag *Warriors*, en totalteater. Det var en dresscode för publiken, och så var det band som spelade gäng. Sen har jag gjort mer och mer film, och det blir nog en långfilm nästa år.

Början
F: Hur gjorde du för att dra igång *Futuredrome*?
H: Ganska tidigt kollade jag med Götene kommun om platsen, för det var mycket den som gjorde att det blev av. Det klickade liksom till. Jag kopplade ihop platsen med visionen som den autistiske grabben hade. Jag snackade med dem och de var jättepositiva. Här i Göteborg har jag bränt mina skepp, jag har gjort för mycket konstiga saker. Jag jobbade på riksteatern och kom via dem i kontakt med lajvare. Jag trodde att lajv var mycket pubertalt slagsmål, folk som slogs med stora bomullstops, men via riksteatern hittade jag en massa sköna människor. Sen har vi ju försökt att verkligen gosa in oss i lajv-Sverige, försöka vara sköna, men inte fjäska. Jag är extremt ödmjuk och vill inte vara en sån Columbus som slår ihjäl alla indianerna, utan lära

mig allting som indianerna/lajvarna kan om örtmedicin och riter. På de här 15 åren som lajv har funnits så har det ju samlats en enorm kompetens. Det här året går jag lite i skola för att försöka lära mig om detta, för att kunna utnyttja det sen. Jag försöker hitta bra människor att jobba med som kan vara med i mitt posse (*ett uppbåd laglösa, ofta i en western film fëa. anm.*) sen, när vi ska ta över kultur-Sverige. Jag vill tex gärna bygga en temapark om några år, som är ett stort område där det finns kanske fem olika teman, till exempel *Myteriet på Bounty*, någonting från Versailles kanske, något Star Wars-sciencefiction-aktigt, något cowboy o indianer-aktigt, som *Wounded knee*, och ytterligare något. När man kommer dit så köper man ett pass för en dag och får en roll. Att man gör detta tillgängligt för en massa människor, en slags populärversion av lajv. Jag tror att sådana här starka subkulturer som lajv, ändå kommer att överleva. Även om alla kommer att säga fy fan och det kommer att bli skottpengar på mig i lajv-Sverige. Lajvkulturen kommer att förändras och gå djupare ner och man kommer att göra ännu konstigare saker. Men jag tycker att det här är för bra för att inte allmänheten ska få ta del av det. F: Får du med dig alla andra konstformer på det här då? Jag kan tänka mig att de mer sofistikerade kan vara skeptiska. H: Nja, det vet jag inte, men de jag har försökt med har det inte varit några problem. Det kan ju vara så att jag mest har



pratat med folk jag känner innan, vilket har gjort det lättare att få folk att ta till sig idén. Men jag skulle också vilja säga att många vanliga människor utanför lajvvärlden är väldigt nyfikna på detta. Sen kan en del tycka att lajvare är lite hysteriska, när man börjar prata om ifall det ska finnas toapapper eller om vi ska trycka upp linneservetter och ifall man ska få ha glasögon. Då är det många som inte hänger med. Men det är ju bara kul, det är sådana krockar som kan mynna ut i nya saker. Det ska krocka, det ska vara jobbigt. Saker som är helt superenkelt och sen går alla hem, vad fan är det för kul med det?

Text: Anna Westerling
Foto: Futuredrome
Illustrationer: Johanna Hedberg

den trasiga MARIONETTEN

”Har du någonsin varit i en situation och inte förstått hur du hamnade där? Att du känner att ’här var det inte jag som styrde’, att det var någon annan som såg till att det här hände? Att du känner dig som en marionett? Det är det vi är ute efter...”

Den trasiga marionetten är ett tredagars nutidslajv för 70 personer som utspelar sig på en herrgård i Norra Uppland och på området runt denna. Fëa träffade huvudarrangören Niklas Sevelin och frågade förvirrat vad lajvet egentligen handlar om. Niklas: Bakgrunden är attt det sista halvåret på -99 ökar brottsligheten med hundra procent. Polisen tror att det har med milleniumet att göra, och att det kommer plana ut, men det gör det inte. Under lajvet är det två år efter milleniumskiftet, det vill säga nutid, brottsligheten är fortfarande på samma höga nivå och man har bestämt att nu är det dags att försöka göra något åt det. En organisation träder fram och

säger att ”vi kan organisera en träff, en konferens för personer med nyckelpositioner i samhället. Vi ordnar platsen, vi bjuder på det här. Vi ska försöka utbyta erfarenheter för att se om vi kan sätta stopp för den här brottsvågen.” Fëa: Hur fungerar rollerna?
Niklas: Samtliga roller är till viss del hämtade ur verkligheten. Det är fiktionära personer, men de skulle kunna finnas, i varje fall vid en första anblick. Men alla roller är arketyper. Kriminalpolisen är inte en vanlig svensk kriminalpolis, han är Dick Tracy. Eller Rosa Pantern, det beror på vad spelaren vill. Husan kommer vara svartklädd med vitt förkläde. Det är stereotyper, helt enkelt. Rollerna är kommunalpolitiker, en och annan polis på utbildning och ockultister eftersom många av brotten har någon ockult anstrykning. Det är alltså allt från kommunpolitiker till poliser till präster till socialarbetare, och så har vi ju en viss styrka på herrgården också, kocken, husan, butlern... Hela lajvet är ett ”normalt” nutidslajv, folk samlas på en herrgård för att konferera. Naturligtvis kommer allt gå åt helvete, men det behö-

ver man ju inte låtsas om från början. Folk kommer till lajvet med rent sinne, förväntningar ja, men de ska helst veta så lite som möjligt, för de ska ju gå in med förutsättningen att det här är en normal värld, precis som den du och jag lever i nu. Fëa: Man kan anta att det inte är det? Niklas: Nej, det är inte en normal värld. Det vi är ute efter är stämningen i tv-serien ”Riket”, ”Millenium”-stämningen, Alice i Underlandet. Det är lite roligt att sätta en person i en situation som liknar det vanliga men där alla förutsättningar och värden är ändrade. Det är kul att se hur det blir. Fëa: Hur jobbar ni med spelarna? Niklas: Rent konkret så kommer vi att skicka utskicket till intresserade, som får läsa och sen bestämma om de vill vara med eller inte. Först ska man lämna in en intresseanmälan, till min mailadress, tombat10@hotmail.com. Den finns både på Syskonskapet och på Sveroks hemsida. Spelarna ber om ett utskick, de får det, läser igenom det, kommer med ett rollförslag och vi utarbetar rollen, så gott det går. Lajvet går av stapeln den 25-27 oktober, och kostar 350 kr.

Text: Cilla de mander



Sågarbo Herrgård, Uppland

Stockholms 750-årsjublieum



Stockholm har gjort en grej av historiska festivaler, nu senast när staden fyllde 750 år. Varför vill folk mingla i medeltidskläder? Fäa nutidspejlar i låtsasforntiden.

Ett gnisslande hörs från en säckpipa när medeltidsbandet Poeta Magica går upp på scenen och stämmer sina instrument. Alla bänkar kring scenen är fullsatta. Våldigt få i publiken är medeltidsklädda. Bandmedlemmarna i Poeta Magica är klädda i olika dräkter med inspiration från olika kontinenter och olika tidsperioder. I bandet är det tre män och en kvinna som både sjunger och dansar, när det uppträder på scenen så rycks publiken med i musiken, publiken trolldrags med hjälp av flöjter, nyckelharpor och trummor och sång. Sångerna handlar om jungfrur, drakar och kvinnor, de spelas både hårda rytmiska sånger och lugna sansade sånger. För de civilklädda

människorna på bänkarna så verkar den medeltidsinsperade musiken vara en helt ny upplevelse de som sitter på bänkarna Sångerna handlar om allt jungfrur, ridare och personer i underliga världar.

Doften av marknad sprider sig över Riddarholmen. Ljudet från en hammare som slås mot ett städ blandas med svaga toner från flöjter och säckpipor. Det är Visby...men i Stockholm.

Solen gassar över Riddarholmen där medeltidsmarknaden hålls i sammanband med Stockholms 750-årsjubileum. Vakter i orange västar hindrar bilarna från att köra in på medeltidsmarknaden som är fylld av små stånd och människor i "tidsenliga" kläder. I luften kring Riddarholmen ligger en doft av kanderade äpplen, grillat kött och glödgat järn. Från en av smedjorna hörs ett enförmigt gnekande. Ljudet kommer från en stor blåsbälg. De som arbetar i smedjan ser ut att beröras av värmen. De är uppslukade av koncentrationen som krävs för att sköta elden och forma de glödande metallbitarna. Smedjorna är de tält som drar åt

sig mest åskådare av de stånd som finns på marknaden. I smedjorna går det att köpa ljushållare, handsmidda spikar, och andra saker som har blivit smida i smedjan.

Bland stånden hörs det skratt och applåder från barn och vuxna då ett par medeltidsklädda skådespelare spelar upp en pjäs i äkta medeltidsanda på en scen. Skådespelarna bär olika masker och långt löshår. Publiken koncentrerar sig djupt när en skådespelare med en vit mask gör en handvolt och hamnar på fötterna. Pjäsen handlar om ett par skådespelare som skall spela upp en pjäs i en skogsglänta för att förnöja en drottning. Man småler och börjar lista dramaturgiska mekanismer i huvudet.

Längsmed gränderna strosar människor som bär medeltidskläder och andra som inte gör det. Alla tycks lika fascinerade över bågare, svärd och trästop. De rör hänfört vid sakerna som ligger utsprida på dukar, tar upp dem vider och vänder på dem, undersöker. Vid ett stånd ligger det stora fårskinsfällor på bordet. Andra pälsar, såsom räv och utter, hänger på en stång högre placerat högre upp i ståndet.

Några flanörer vågar sig på att fråga försäljarna om vad det är de säljer eller de medeltidsklädda personerna om deras kläder.

Mysigt och hemtrevligt

Det är inte för inte som genomsnittssvenskens intresse för medeltiden och marknaderna ökat. Av någon anledning så romantiserar vi de flydda tiderna för att lättare kunna ta dem till oss. Att Hermans historia och sommarlovsdängan *Salve* hjälpt på bra smörjer maskineriet. Medeltiden och relaterade ting har blivit trend. Lite mainstream rentav. Alla vet ju hur det går med saker som blir mainstream. Efter flitigt exploaterande så börjar de vandra mot den familjeanpassade döden. Medeltiden är numera en omhuldad, vacker plats snarare än den obestämda, vilda tid som lockade depiga tonåringar i flykt från oroliga föräldrar. Idealiserandet av en flödande livslust, av skit under naglarna och obekymmer gör sig bra som kontrast till vår värld, där allt delas upp i kategorier, där rätt klädmärke ger rätt image och där svårt är någonting eftersträvat. Men när massorna valfärdar upplöses subkulturen plötsligt, som genom en tyst överrenskommelse. Vart flyr ungarna när mamma lärt sig fornsvenska?

Mellan två stånd slår sig en man med gröna kläder och tatuerade armar ned. Han nickar lätt åt en av försäljarna, slår sig ned på en träpall och plockar fram en stor harpa ur en trälåda. Varsamt slår han på strängarna, lyssnar en kort stund för att sedan vrida ytterst lite på stämskruvarna för att sedan nöja sig och slå ett varsamt ackord. I takt med att mannens fingrar rör sig över harpans strängar hörs ljuvliga toner. I bakgrunden hörs en rytmisk takt av trummor och flöjter från scenen. Den vane ser förmodligen inte dit lika riktigt som den för vilken en karl med harpa på ljusan dagen är rena fenomenet. Alla vill uppleva. Alla vill dela med sig...eller vill de? Vill vi bli feltolkade? Är *vi* mainstreamifierade? Det är tryggt och rätt mysigt att leva i en skyddad värld, utan insyn. Men behöver vi inte dela med oss för att utvecklas? Gemene människas nyfikenhet är förstäligen, men tröttande ibland.



Som nu fast då

Stegen går vidare genom en felplacerad överklighet. Medeltiden hör inte hemma i Stockholm, inte på Riddarholmen. Det skulle vara kyrkan då, en av Stockholms äldre byggnader där det sägs spöka rätt bra. Det som förvånar och glatt överraskar med jubileumet är de band man lyckats locka till staden. Poeta, Wolgemut, Två Fisk... Det är bara Garmarna, Vox Vulgaris och Saltatio Mortis som saknas, sedan har vi ju verkligen medeltidsveckan!

En bit nedanför marknaden ligger medeltidsskeppet Helga Holm ankrad mot Kajkanten. Vid kajkanten fläktar det mera och är inte lika varmt som uppe vid marknaden. Två män i medeltidskläder som tidigare har rott i båten sitter lutad mot skeppets mast och tar det lugnt. Deras ansikten är bekanta. Kanske är det därför jag återvänder till Visby? Personerna, vars anleten och dräkter man känner igen från föregående år, stämningen som man tillsammans skapar. Är det den känslan som saknas här i Stockholm? Flykten från fastlandet som undantagslöst leder till den sociala kapprustningens härdsmlta bestående av en veckas reallife-såpa? Det många av oss upplever varje år läggs fram på *lit de parade* av huvudstaden då 750-årsjubileumet firas. Har Visby spelat ut sin roll, eller blivit tilldelad en helt ny? Nu känns den enbart som en halvkvävd viskning mitt i mullret av en dätidsgestaltande nutid. Medan mingelpersoner från Riddarholmsmarknaden drömmer om Visby och upptäcker medeltiden, drömmer vi om ett hopkok av vår ungdoms älvstoftsskimmrande fantasyupplevelser. Det var bättre förr.

Text: Johanna Hedberg och
Nicklas Sedin

Foto: Nicklas Sedin

Frågespalten

Försäljare, Simon Nordell

Hur länge har du varit här?

Sedan förra lördagen.

Hur är det att stå i ett stånd och vara försäljare?

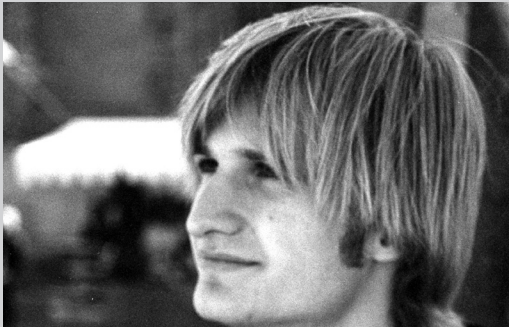
Det är roligt när det finns underhållning i närheten, annars är det inte speciellt roligt.

Hur fick du arbetet?

Genom min sväger som säljer hållbröd.

Vad har du sålt mest av?

Mjödbrickan var det som gick åt först, hållbrödet som jag säljer har sålt ganska bra. Det har även gått åt lite ingerfärsdricka.



Medeltidsklädd, Jokke Gillström

Vad har du gjort för någonting under jubileumet?

Till den största delen har jag rott i båten Helgaholm, eller så har jag gått omkring på medeltidsmarknaden.

Vad har du på dig för kläder?

Fuskpuffbyxor och en fuskpuffskjorta med världens största puff på. En dokumentväska från försvaret, resten av sakerna kommer förmodligen även de från försvaret..

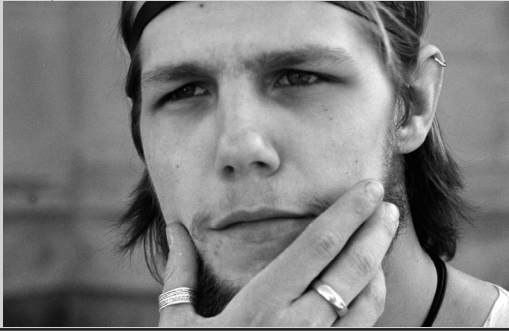
Har du lyssnat/sett på något evenemang under den gångna veckan?

Jag var på krogen Grå Gåsen i Gamla Stan och lyssnade på ett medeltidsband. Det var trevligt och mysigt på krogen, nackdelen var att det blev alldeles för varmt där nere. Vad tycker du om 750-årsjubileumet?

Det är ett roligt initiativ.

Går 750 års jubileum att jämföra med medeltidsveckan på Gotland?

Nej det gör det inte, i Stockholm finns det bara Gamla Stan som är medeltidsinspirerad. I Visby finns det inte lika mycket moderniteter som det gör i Gamla Stan. Man behöver bara gå en bit för att komma ur Gamla Stan, därefter är det fullt av moderniteter.



Lust och fågring: alla ljuger på krogen

Det är bara några dagar sedan jag kom hem från lajvet *Lust och fågring stor*, arrangerat av Karolina Andersson och Martin Jordö. Den här artikeln ska dock inte handla främst om själva spelet, utan om den frågeställning som de åtta aktörerna inte hade något svar på när alla gått ur rollerna och diskussionerna utbröt.

Scenariot var enkelt; en grupp kompisar som umgåtts under sin högstadietid och sedan splittrats träffas igen tio år senare. Inga vampyrer, inga spöken, inga svartsjukedraman, ingen dramaturgisk stegring, ingenting - bara en vanlig jävla återträff. Ändå låg problematiken i själva handlingen. Lajvet startade i Göteborgsförorten Tuve. Därifrån åkte vi med bil till en sommarstuga utanför Borås och på lördag natt tog sig spelarna in till centrala Borås för lite rajtantajtan. Ingenting var offlajv och inget område skulle begränsa i vilken riktning spelet rörde sig. Om vi bestämde oss för att åka till Liseberg skulle vi göra det. Den riktiga världen var vår scen.

Verkligheten lajvar

Lördagsnatten i Borås är naturligtvis källan för vår efterkonstruerade problemställning. Vål i Borås hittar våra roller Restaurang Sands, ett kombinerat disco/danshak. Stället är för bra för att vara sant: klientelet besannar alla uptänkliga fördomar som en storstadsbo kan tänkas ha om småstadshälor och deras uteliv. Utan att egentligen vilja det tar vi över stället. Alla i gruppen, inklusive nördrollerna, blir utsatta för attackragning av de lokala gästerna. Tydligt utstrålar vi någon form av inlajvkarisma.

Aktörerna till de tuffa killrollerna spelar till slut in sig i en situation de inte kommer ut ur. En av två tjejer från den riktiga världen, som bilat från Skara för att göra Borås, erbjuder en av machorollerna sex på lokalens toalett. Aktören inser problemet och försöker nu slingra sig ur det hela med repliken "jag är sambo sedan tre år tillbaka, bara så du vet", men den är naturligtvis inte stark nog att ta honom ur situationen. Det hela slutar med att de två tjejerna följer med till sommarstugan och tillbringar

några timmar där. Den ena av dem (samma som ovan) hänglar med en av de manliga rollerna. Till slut tröttnar de dock på sällskapet och får skjuts tillbaka till Borås nägonstans runt morgonkvisten. Ingen informerar någonsin tjejerna om att det har rört sig om ett lajv. Inga falska förhoppningar eller telefonnummer har heller utdelats.

De två tjejerna gick från att vara statister till att bli biroller i berättelsen. På så sätt skilde sig *Lust och fågring stor* slaget, typ *Uppland runt* (ett nutidslajv där lajvare turistade genom Uppland i en buss). En vardaglig konversation med grannarna eller med ett kioskiträde är oskyldigt. Spelaren påverkar inte omvärlden nämnvärt genom att göra sådant som ändå alltid görs. En kort dialog är enligt mig ingenting som någon behöver känna dåligt samvete för att ha deltagit i - men de här tjejerna upphörde att vara kulisser och fick mer än en enstaka stickreplik. I en tid när det talas mycket om vikten av att aktörer måste veta rollens plats i det stora

hela kommer här personer som inte ens vet att de spelar sig själv, än mindre att de har en funktion någon annans berättelse.

Å andra sidan; hur ser de på lördagkvällen såhär i efterhand? Förutsatt att de inte läser den här artikeln måste de väl fortfarande tro att allt var på riktigt. De åkte från Skara till Borås för att feta och gick in på Borås festmetropol Restaurang Sands. Vål där hade de (o)turen att snubbla på ett gäng killar som ingick i ett större sällskap på åtta personer. Detta sällskap hade ett gemensamt förflutet och nu hade de någon form av återträff i ett sommarställe som tjejerna hängde med till. Vål i sommarstugan visade sig killarna vara rätt tråkiga och de lyckades övertala en av grabbarna att köra tillbaka dem till Borås. *End of story*. Fiktionen är ofta bra mycket snällare och ofarligare än verkligheten.

Sprit och inbjudningar

En faktor som inte kan förbises vad gäller spelet i Borås på lördagskvällen var att alkohol var inblandad. I efterhand tror

jag inte att det var avgörande; även om några av aktörerna var märkbart berusade uppfattade jag inget blatant off-spel eller bristande lajvsinne. Men kombinationen alkohol och skarplajv är farlig, oberäknlig och kräver det yttersta av deltagarna.

En förutsättning för att en sådan kombination ska fungera är kontroll; arrangörernas kontroll över sina deltagare och deltagarnas kontroll över sig själva. Ett planerat skarplajv är oförenligt med att hålla lajvet öppet för okända. Det räcker med ett ruttet äpple för att alla inblandade skall hamna på fel sida om gränsen. Tillit heter en av punkterna i det oskrivna kontraktet mellan spelare - i ett intensivt spel kan det vara lätt att följa efter någon som gått för långt. Man kan inte samtidigt ha alkohol, skarplajv och öppen anmälning till lajvet utan att riskera att skada verkligheten. Men hur många måste man välja bort?

Text: Martin Brodén



Karolina Andersson
- en av arrangörerna till
Lust och fågring stor.

Emilie

Bild: Tova Gerge

Emilie lajvar.



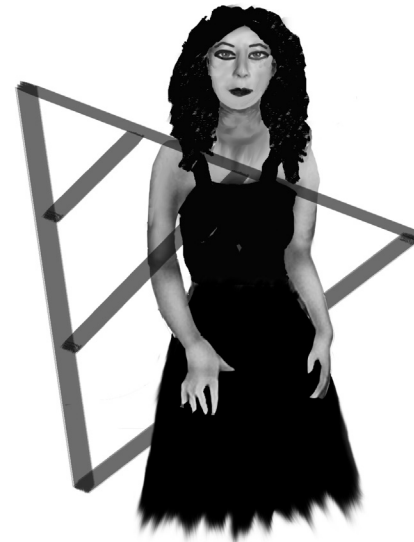
Jag var hon punkare.



J pörrgår var hon got hare.

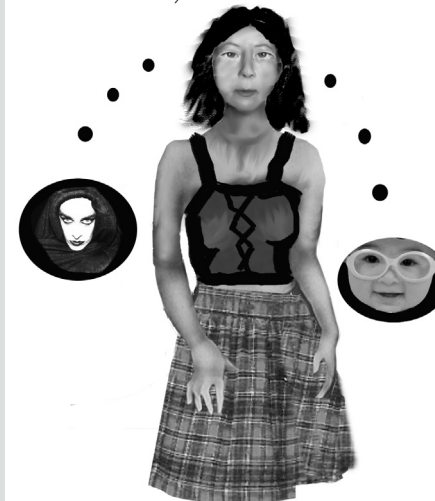


Emilie tröttnar lätt



på sociala strukturer.

Som lajvare kan man testa



olika sociala strukturer,
tänker Emilie.

Sen tröttnar Emilie på lajv också.



[Smultronkärnan]



Restaurangtips

Lajv är som mat. Här är några kulinariska tips – enligt min smak förstås, andra kanske har en annan sorts gom.

Enhörningens nybörjarlajv är som att äta på McDonalds. Därav följer förstås att att äta på McDonalds är som att gå på Enhörningens nybörjarlajv. Jag avstår gärna, men smaken är ju delad.

Enhörningens Tirad-kampanj är däremot som Mammas köttbullar. Inte så upphetsande, men outhärlig.

Burgundisk köttgryta på kvarterskrogen får man i Thule-kampanjen hos Helan och halvan. Och på samma krog bjuder Gyllene hjorten på Jägarbiff med svampsås. Till den krogen går jag gärna.

Dimbros fäste bjöd så samma köttgryta, men på ett sånt ställe där den kallas för Boeuf bourgignon. Tyvärr är krogen tillfälligt nedlagd.

Hamlet var förstås Oxfilé på lyxkrog. Något som man kan unna sig någon gång när man verkligen vill njuta av livet. Jag ser fram emot arrangörernas nästa påhitt.

Europa slutligen, motsvarar En vecka på hälsohem. Nyttigt för både kropp och själ.

Text: Ingrid Fahlgren



KOLUMNEN

”En deltagare i lag Syd vill åka hem.”

Reklamskylten svischade förbi utanför fönstret. Först läste jag bara texten, och det dröjde några sekunder innan jag kopplade ihop text och bild och förstod vad det handlade om. Textraden satt över en bild av ett utmärslat barn, en svart profil på en vit bakgrund. Under bilden stod ett postgironummer. Det var Lutherhjälpen som ville ha bidrag.

”En deltagare i lag Syd vill åka hem.” I Robinsonson leker svenskar svårt inför tevekamerorna, ett äventyr där de kan vinna en miljon, och välja att avbryta när som helst. Själv satt jag i bilen påväg till *En tid av kaos*. Jag skulle ut i skogen och leva lägerliv. Jag skulle komma att bli myggbiten och trött, få skavsår och bli hungrig. Men det var ju just därför jag åkte. Jag ville ut i skogen och få känna att jag levde, bli påmind om vad som egentligen är viktigt, vatten, mat och sömn. Jag ville fly från min egen bekvämlighet. Jag ville ut och leka äventyr, och låtsas att livet kan vara svårt.

På lördagen regnade det hela dagen, så på kvällen åkte vi hem. På vägen stannade vi vid Max och åt hamburgare. Innan dess hade vi åter passerat Lutherhjälpens skylt.

Det vi leker i skogen är en skugga av miljoner människors blodiga verklighet. Det är nog rätt många deltagare i lag Syd som skulle vilja åka hem. Det kan vara värt att komma ihåg att alla inte kan det.

Text: Cilla de Mander

Leviathan

Leviathan var grymt kul. Det titulerades som friform, men det var ju som lajv!

Rädslan för att spelledarna och medspelarna skulle se snett på mig, eller rent av skratta åt min ringa friform-erfarenhet försvann så snart spelet började. Spelledningen höll en lång introduktion innan som var nödvändig för att spelarna skulle kunna föreställa sig den skeva värld som det utspelade sig i. Däremot fick vi inte reda på mycket om våra rollpersoner, men jag tycker att det var bra eftersom det gav oss större möjlighet att improvisera fritt!

Spelet ingick två parallella, helt olika grupper. Jag ingick i arbetargruppen och vi hittade en perfekt plats för spelet – en kulvert under skolan. Sedan gick det vilt till. Vi ömsom strök längs betongväggarna, ömsom låg på det dammiga golvet, nedtvingade av fiktiva soldater. Det blev en hel del skrikande och jag vill i efterhand be om ursäkt för det till dem som vi väckte...

Scenariot var kul och actionfyllt. Jag anser att vi hade gott om handlingsfrihet med stor möjlighet att påverka händelseförloppet. Spelledarna lade sig i lagom mycket och var mycket engagerade i att skapa den fiktiva världen för våra sinnen.

Om alla friform-rollspel är som *Leviathan* blir det definitivt mer friform för mig i framtiden.

Text: Knockla/Helena Brogren



Fëaredaktionen leker glatt på TVS med layouten. Men det är också annat i luften... tändvätska till exempel. Det börjar klia i kroppen efter Visby också; årets stora slapp- och hångevecka! Laddar batterierna hela året, minsann! Vi kanske ses där? Vi kommer som alltid att sälja det här numret under veckan. Håll utkik efter Anna! ;)

Skriv till Fëa!

Har du någonting viktigt att berätta? En åsikt, en teori, ett speltips eller kanske en lajvvision som världen borde få ta del av? Vi tar tacksamt emot:

- artiklar (3500 - 14000 tecken)
- insändare (1000 - 3000 tecken)
- illustrationer - per post eller högupplöst elektroniskt (minst 300 dpi). Skickar du stora bilder elektroniskt, skicka helst en bränd CD-skiva med bilden/bilderna (helst inte JPEG-format). Om du använder e-post för att skicka bildmaterial, förvarna redaktionen först så letar vi fram en mailadress som står pall för mera bytes än hotmail.

Glöm inte att skicka med namn och adress så att vi kan ge dig en tidning (om du inte vill vara anonym förstås)!

Fëa livia
c/o Johanna Hedberg
Emågatan 42
128 46 Bagarmossen
e-post: fealivia@hotmail.com

Fëa Livia förbehåller sig rätten att redigera eller refusera inskickat material.

FËAS KALENDARIUM

22-23 Aug

Futuredrome

Mad Max beyond Thunderdome korsat med rave minus Tina Turner.

Plats: Kinnekulle stenbrott, Hällekis

Deltagarantal: 2000

Åldersgräns: 18 år

Kostnad: 940 kr

Kontakt: www.futuredrome.nu

26 aug-01 sep

Fantasyfestivalen

Festivalen firar fem år och lovar att bli än mer färgsprakande detta år.

11 okt-13 okt

På gränsen

En korrumperad tullstation har för närvarande blivit härläger.

Plats: Norrtälje.

Deltagarantal: ca 80 personer

Kostnad: ca 250 kr (mat ingår)

Kontakt: Aron Schoug och Staffan Sundin, ithil_calen@hotmail.com

25 okt-27 okt

Den Trasiga Marionetten

Ett tredagars nutidslajv med skådeplats i Sagarbo herrgård och i området runt denna.

Plats: Sagarbo Herrgård 9 mil norr om

Uppsala

Åldersgräns: 18 år.

Deltagarantal : 70

Kontakt: Niklas Sevelin, 073-6514939,

tombrat10@hotmail.com

4 okt-6 okt

Innuendo

– To Fight the Future Norge

Mörkt framtidslajv.

Deltagarantal: 150

Åldersgräns: 16, med underskrift

Kontakt: innuendoofft@hotmail.com

27 dec- 1 januari

En Vintersaga

För de som tycker om fantasy och inte har något att göra över nyår;-)

Norreda Torp utanför Uppsala

Kontaktpersoner: Jennie Antonsson,

nennen@gahnstrom.se, 031-812047

Linda Kjell, arpeggione@hotbrev.com,

031-519303

2003

Augusti

Vacker ny värld

Annorlunda low-tech postapokalyps/

framtidslajv i nedlagt strid-i-bebyggelse-

område utanför Borås.

Mer info kommer.

FUTUREDROME

– en totalupplevelse

22-25
augusti

Kinnekulle Stenbrott

Rabatt för Fea:s läsare!
Grupper om fem går in för 700 kr/person.

www.futuredrome.com