

en tidning om lajv,
rollspel och interaktion

nummer 39
augusti-oktober
40 kronor



tema: KOMMUNIKATION

Afterworld
Futuredromes slut - början på en trilogi

Den 1 augusti 2003 klockan 22.00
bjuds du till en exklusiv förhands-
visning av filmen Futuredrome
under bar himmel i stenbrottet
på kinnekulle. Därefter börjar
sommarens totala fest i det
som är kvar av Drome City,
som får sin kulmen i en
mäktig ceremoni om
sökandet i det okända efter
den totala friheten. Festen
avslutas på morgonen den
2 augusti.

Afterworld är en interaktiv trilogi
om isolerade framtida samhällen.
Andra delen kommer 2005,
tredje 2008.

Anmäl dig på www.afterworld.nu
Kostnad: 100 kronor



Jakob Bjur, Katarina Björk, Mathias Gullbrandson, Holger Jacobsson, Staffan Sörensson och Henrik Wallgren

Alltid personlig service av kunnig personal

LÄDERHANDEL GAMLA STAN

Vi erbjuder
alla lajvare
10% rabatt
på hela vårt
sortiment

AB JONAS ANDERSSON

Lilla Nygatan 10
Stockholm

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

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

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

chefredaktör & ansvarig utgivare
johanna hedberg

temaredaktör
johanna hedberg

i redaktionen
martin brodén, anna westerling,
tova gerge, anna-karin linder,
ada fredelius, fanny nilsson

layout
martin brodén, johanna hedberg,
anna westerling

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

e-postadress
fea@sverok.net

hemsida
<http://fea.sverok.net>

skribenter i detta nummer
fredrik axelzon, karl bergström,
björn flintberg, tobias harding,
kristoffer lindh, jon nilsson,
karin tidbeck, gabriel widing,

fotografer i detta nummer
katarina björk, nicklas nilsson

illustratörer i detta nummer
ulrica linder, lukas thelin

omslag
johanna hedberg

temaframsida
anna westerling

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 © 2003
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 39 augusti - oktober 2003

att bajsas eller inte bajsas, det är frågan	4
tema: kommunikation	5
fëas akademiska lajvordlista	6
vad är det vi sitter och säger egentligen?	9
lajv + antropologi = lajvantropologi	10
vad är lajv?	12
boktipset: "as larp grows up"	13
verklighetsinvasion	14
kolumnen k	16
att försvara namnet lajv	17
viva italia	18
nahaddi	19
vampyrer och eskapism	20
bland tomtar och troll	22
så blir du en fantasyförfattare	25
sverok och lajvhobbyn	26
det rätta virket	28
att gestalta ondska	30
sluta kriga - börja kramas!	32
bland djungeldjur och danskar	33
kalendariumet	34

P l o c k e p i n n

Johanna och Anna diskuterar:

J: "Vad ska vi ha för tema?"

A: "Jag vet inte. Kan vi inte återanvända ett?
Vi har redan många artiklar."

J: "Det låter skitbra. Hamlet? Status? Magiker?
Eller ett orchnummer kanske?"

A: "Jag gillar värsta språket."

J: "Coooooolt."

A: "Vi rippar Fredrik Lindström hårt."

J: "Så kan vi dissa alla språkregler och berätt-
tandet. Fan, alla lajvarr står bara och flummar
ihop litet krafs ur luften jämt... kan inte vi göra
detsamma?"

Båda: "Kommunikation!"



Kommunikation betyder jävligt mycket.
Det allra mest talande är att vara tyst.
Läs och njut av nummer 39.

Johanna

Att bajsa eller inte bajsa?

- Karl kåserar om bajseriets problem på lajv.

Det finns få saker i livet som är så sköna som att få sätta sig på muggen när man är riktigt nödig och i lugn och ro göra sitt ärende. Men det är också få saker som är så irriterande som när det är något på detta område som inte fungerar. På lajv är det ofta så. Många gånger har jag tittat på gropar i marken, fulla dasstunnor eller illaluktande dass och frågat mig själv: *att bajsa eller inte bajsa?*

På ett av mina första lajv, *Krigarens Kröning*, drabbades jag för första gången av ett problem som skulle komma att hemsöka mig vid många tillfällen; det saknades papper. Efter en stunds undersökande med brokorna på halv stång kom vi fram till att pappret stulits av två underliga typer som kallade sig för 'dassbönder' och uppenbarligen levde av att stjåla dasspapper för att sedan sälja det till folk som behövde det. Jag var inte road av detta och mäktig magiker som jag var såg jag till att bönderna fick sota bittert för sitt tilltag. *Visdomsord: Stjul inte folks dasspapper, det kan skita sig.*

Redan lajvet efter, *Den stora uppgörelsen*, var det dags igen. På området fanns ett alldeles utmärkt dass och den här gången var misstaget endast mitt; jag glömde att kontrollera papperstillgången innan jag sket. Nu satt jag där, utan papper och utan folk i närheten. På grund av problemets 'konsistens' var det omöjligt att söka hjälp utanför själva dasset utan alltför smetiga otrevligheter, så det måste lösas på plats. Jag fick helt enkelt svälja min stolthet och påbörja det ohyggliga företaget att återanvända det papper som redan tjänat sitt syfte. *Visdomsord: Se dig för innan du släpper lös, annars är det lätt att du tar dig *** över huvudet.*

På *Sanningen vid Vargmyren* hände det igen. Jag hade lyckats skjuta upp mina behov genom vansinnesmarscher, belägring och brandtal, men till slut var det dags. Med skiten som en muräna som tittar fram och kysser brokorna snubblade jag iväg med mot skogen. Äntligen skulle jag få släppa ut taxen ur sin koja. Med fasa jag upptäckte jag att bakom krönet fanns inget dass, utan enbart en pinne, slarvigt uppsatt mellan två träd ovanför en hög med avfall. Där stod jag i fotsid kåpa. Jag funderade en stund hur det skulle vara att balansera med rumpan på pinnen och få av mig kåpa och brokor samtidigt som jag försöker rengöra mig och undvika att sätta ner fötterna. Till slut tänkte jag "skam den som ger sig" och började klä av mig från topp till tå. Utan en tråd på kroppen ställde jag mig sedan på

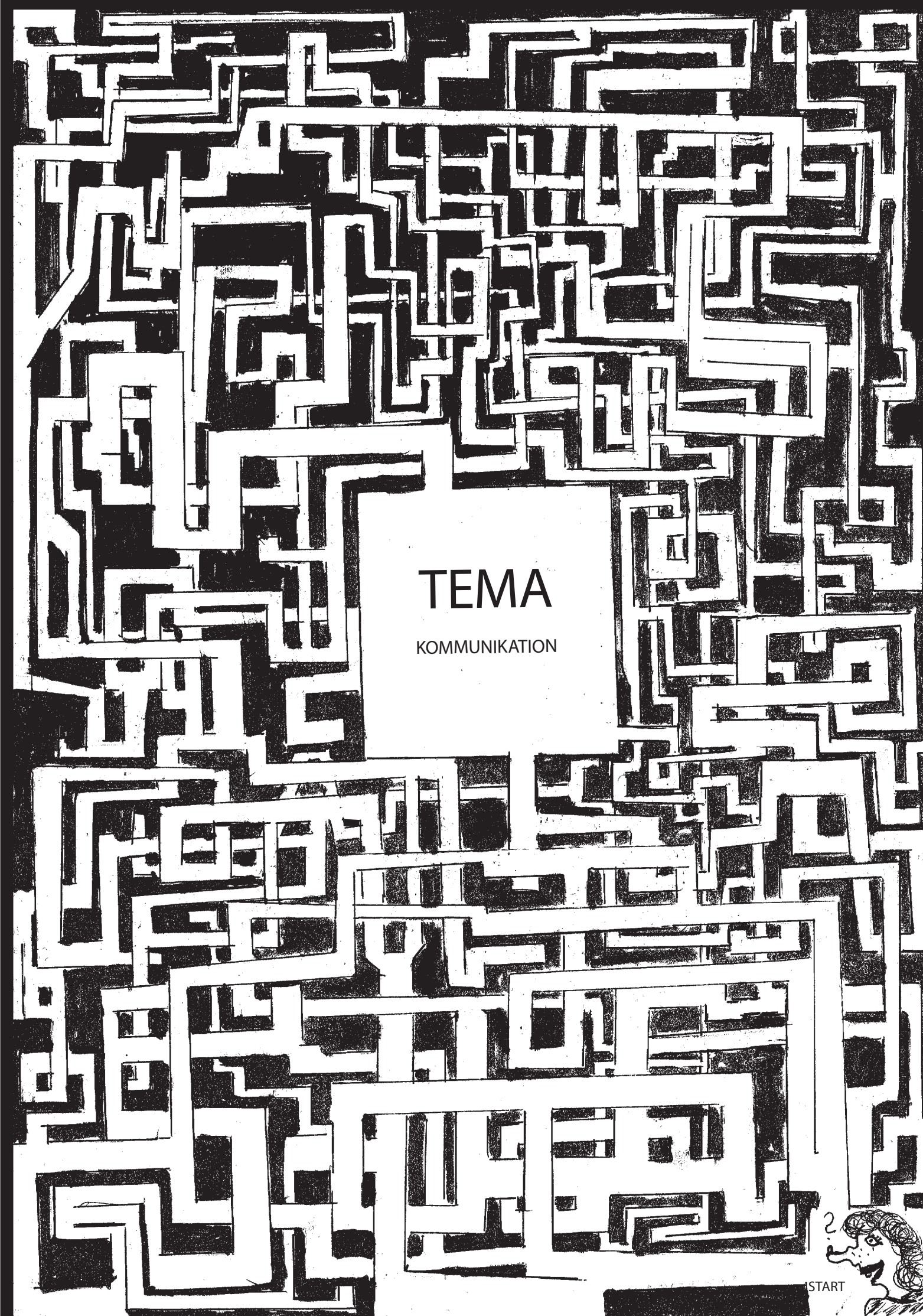
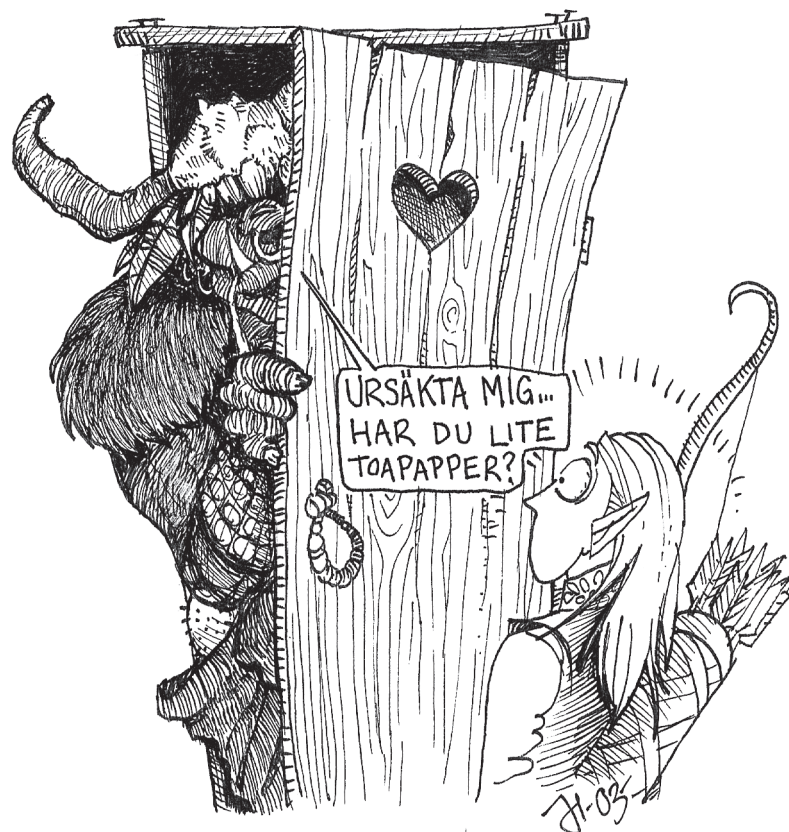
pinnen, bad en bön att den skulle hålla och siktade nedåt. Hur det slutade lämnar jag upp till läsarens fantasi. *Visdomsord: Även om du är rädd om dina ben, kliv aldrig upp på pinnen klen!*

De tusen rosornas väg var sannerligen ingen väg på rosor. Redan innan lajvet drabbades jag av ett akut tarmtömnings-tvång. Men det skulle inte vara något problem tänkte jag- här fanns ju en ordentlig dasstunna och dessutom dasspapper! Utan att ana vad som komma skulle satte jag mig och slussade iväg min bäver. Mycket tillfredsställd sträckte jag mig efter dasspappret för att torka mig. Det var då, när mina fingrar slöts om muggrullen som jag till min stora fasa märkte att något var fel. Natten innan hade det regnat på området och eftersom dasstunnan inte stod i ett ordentligt dass hade den blivit väldigt blöt. Toalett-pappret befann sig i upplösningstillstånd. När jag applicerade det smalt det som smör i solsken. Där satt jag med handen full och resten av min vistelse på dasset kan bäst beskrivas som "oren". Folk som undrade varför jag var så länge nere vid sjön senare på dagen fick inget svar. *Visdomsord: För bästa resultat vid rengöring, använd vatten eller papper. Inte lika delar av båda.*

Man kan lätt tro att uppsättningar inom genren medeltid och fantasy, som ofta utspelar sig i skogen, är värst drabbade av de här problemen, men det var på ett FN-rollspel, *inomhus*, som min hittills värsta skam tog plats. Efter fyra dagars spel var jag väldigt trött. Hur trött upptäckte jag när jag steg in på toaletten för att klubba en säl. Så trött att jag knappt kunde stå (och än mindre tänka klart, skulle det visa sig...!) lyfte jag på toalettlocket och tog av mig byxorna. Det är nu något går mycket fel. Jag sträcker mig efter sittringen för att lyfta upp den, men plötsligt händer något i min övertrötta hjärna. Jag vet inte hur, men begreppen "sittring" och "kalsong" blev hopblandade på vägen till handlingscentra så istället för att tänka "jag behöver ju inte lyfta upp sittringen, jag ska ju bajsa" blir resultatet "jag behöver ju inte ta av mig kalsongerna, jag ska ju skita". Tänkt och gjort. Man kan lugnt säga att jag vaknade till med ens. Resten av dagen gick jag utan kalsonger. *Visdomsord: Att skita innan man tänker är som att posta brev utan adress; saker och ting hamnar inte där de ska.*

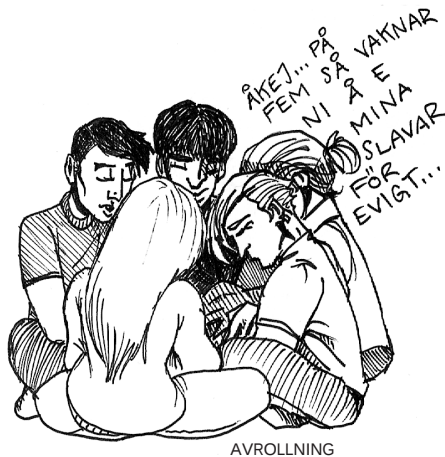
Avslutande visdomsord: *Tänk dig noga för innan du besvarar frågan "att bajsa eller inte bajsa?"*

TEXT: KARL BERGSTROM
BILD: JOHANNA HEDBERG



Fëas akademiska lajuordlista

...att tala med lajvare på lajvares vis och med lärde på latin.



AVROLLNING

A
Aktbryt/aktbrott (substantiv, plural: aktbrott) Att dela upp lajvet i flera olika delar (akter). Aktbryten inträffar i slutet på akterna, men under pågående lajv, då det finns tillfälle för lajvarna att gå ur sina roller, diskutera och ta en paus.

Avrollning (substantiv, plural: -ar, verb: att avrolla) Fenomenet att efter lajv gå ur sin roll genom en övning.

B
B-styrka (substantiv, plural -or)
Grupper som inte har någon annan funktion än att skapa dramatik för andra lajvdeltagare. B-styrkor är ofta bara i spel den korta tidsperiod som de gör vad de är på lajvet för att göra. (se även orchlajvare)
Exempel: Orchgruppen som anfaller i skymningen.

Boffer (verb, infinitiv: att boffra)
Fenomenet att slåss med mjuka vapen, ofta tillverkade av latex eller silvertejp. Kommer troligen av ljudet "boff" som uppstår när ett silvertejpsvapen träffar.

Bofferkorv (substantiv, plural: bofferkorvar)
Ett silvertejpsvärd som är lite för runt och stort för att kunna vara ett svärd, utan mest är till för boffer.

Boffertomte (substantiv, plural: boffertomtar)
Person, oftast en lite yngre sådan, som bara åker på lajv för att boffra. Synonym: Attackbonde.

Boffervapen (substantiv, plural: boffervapen)
Saker som är gjorda, företrädesvis i latex eller silvertejp, för att man ska kunna slåss med dem utan att man gör sig illa på riktigt. Exempel: svärd, knivar, stekpannor, morötter.

Brems (verb, infinitiv: att bremsa, förekommer oftast i imperativformen brems)
Ord som brukas när man vill att en medspelare ska "bromsa" sitt spel, utan att avbryta det. Används för att undvika farliga eller obehagliga spelsituationer.
Härrör från: lajvnorskan.

Böckman-maximet (substantiv)
Regel som formulerar att en lajvdeltagare troligtvis kommer göra en rolltolkning som arrangören inte förutsett.

C
Cut (verb, förekommer oftast i imperativform)
Ord som används när man vill bryta spelet helt. Används för att undvika farliga eller obehagliga spelsituationer. Även bryt.
Härrör från: engelskan, till lajvsvenskan via lajvnorskan.

D
Debriefa (verb, infinitiv: att debriefa)
Att prata ut ordentligt i organiserade former efter en jobbig [lajv-] upplevelse.
Härrör från: vana att innan exempelvis ett möte "briefa" om vad som ska göras, efter mötet debriefar man om hur det gick.

Dekontextualisera (verb, infinitiv: att dekontextualisera)
Att bli dekontextualiserad. Att ta någon ur sitt sammanhang. Att i en spelsituation som spelare inte kunna relatera till hur rollens upplevelser påverkar rollen eller hur den ska spelas. De - kontext. Att bli ställd utanför kontexten/sammanhanget. Exempel: oväntade rymdmonster på fantasylajv.

Diegesis (substantiv)
Lajvvärlden såsom den är definierad i en berättelseram, eller, annorlunda uttryckt, allt det som är sant för alla roller på lajvet. I korthet, lajvvärlden.
Kommer från: filmteori.

Dogma 99 (substantiv)
Lajvmanifest från 1999, författat av Eirik Fatland och Lars Wingaard. Förbjuder användarna, presumtiva lajvarrangörer, att använda sig av företeelser vanliga på den norska lajvscenen. (se Fëa 30)
Exempel: Skriva bakgrundshistorier till rollerna.
Kommer från: inspirerat av filmaren Lars von Triers *Dogme 95*.

E
Eftersnack (substantiv, plural: eftersnack, verb: att eftersnacka)
Det samtal som uppstår efter att ett lajv har slutat, ofta involverande alla lajvets deltagare. Härrör från: Snack efter lajvet. Efter-snack. Exempel: -"Vi eftersnackade lite där borta".

Elitist (substantiv, plural: -er)
1: Någon som ser sig som förmer än andra, på grund av mer vetande eller större erfarenhet. 2: Person som anser sig vilja något mer med sitt lajvande än gemene medlajvare vill, denne umgås naturligtvis enbart med andra elitister och är allmänt bitter.

Eläytyminen - (substantiv, engelska: immersion, svenska: inlevelse, verb: eläytyä)
Att försjunka totalt i en karaktär, att tänka, uppleva och känna genom karaktären. Härrör från: hårda finska lajvare i Åbo-manifestet.

G
Grunt (susbtantiv, plural: gruntar, verb: att grunta)
Person som hjälper till gratis med arbete som inte kräver tankekraft, där någon annan berättar för dem vad de ska göra. Ofta monotona arbeten.
Härrör (troligen) från: orchromanen *Grunts*.

H
Hang-around (substantiv, plural: -s)
Person som hänger runt en speciell människa/organisation och tycker att denna är "ball", vill oftast vara med och hjälpa denne med saker, till exempel genom att bära tung lajvutrustning.
Härrör från: engelska, "to hang around".

Hardcore (adjektiv)
Används för att beskriva något som anses som extremt. Inom lajv ofta något äckligt, farligt eller förnedrande som vanligtvis brukar simuleras, men som kan göras "hardcore" det vill säga på riktigt. Exempel (hämtat från *Hardcore - Hall of Fame, Fëa* 29): "Mannen som när han fångat en huggorm högg huvudet av den, stekte den och åt den tillsammans med sina vänner". Härrör från: hård snabb rock.

Härke (adjektiv)
Något som är dåligt och oorganiserat. Används ofta inom soldat-lajvkretsar. Substantivet härk betyder renoxe, detta har dock kommit att fungera som adjektiv, vanliga sammansättningar är 'härkemäs-sig' och begreppet 'Ärke-Härke'. Härrör från: lumpen-svenska.

I
In(-lajv) (adjektiv)
Någonting som passar in i spelet. **Exempel 1:** Att vara i spel, att vara in. **Exempel 2:** Kniven är in. (se även offlajv)

Indrama (substantiv, plural: -n)
Kortform för interaktivt drama. Samlingsnamn för de interaktiva konstformerna. Härrör från: påhitt av några norska lajvare.

Impro
1: Bok av Keith Johnstone. 2: Förkortning för improvisationsteater.

K
Knocka (verb, infinitiv: att knocka)
Att låtsas slå ner någon så att denne bli medvetlös.
Vanligt utförande: Man smyger upp bakifrån och duttar med knoppen på latex-kniven (se boffervapen) i nacken på sitt offer och säger "nock". Offret förväntas då segna ner till marken och svimma och inte minnas något när han/hon vaknar. Det är då fritt fram att sno offrets lajvmynt.
Härrör från: engelskans "knock".

Kobold (substantiv, plural: -er)
1: Ung/nybörjar-lajvare, begreppet 'min kobold'. Har fått den utökade betydelsen min skyddsling/lajv-lärling. 2: Nedsettande ord för ung bordsrollspelande. Nu-förtiden bara använt av föredettingar, den aktuella termen är snotling.

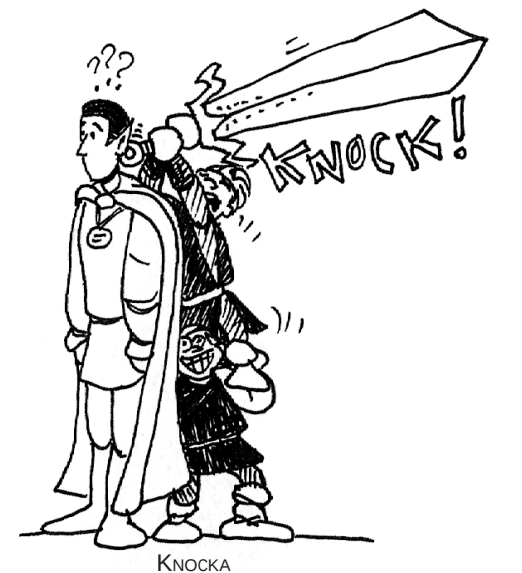
KP (substantiv, förkortning/egennamn)
1: Kroppspoäng. Hur många träffar din kropp kan ta innan din karaktär dör. 2: Knutpunkt. Årligt nordiskt lajvkonvent.

L
Lajv (substantiv, verb: att lajva, engelska: larp)
Levande rollspel, interaktiv teater. Kommer från: en försvenskning av engelskans live, som i sin tur är kortformen för live action role-playing.

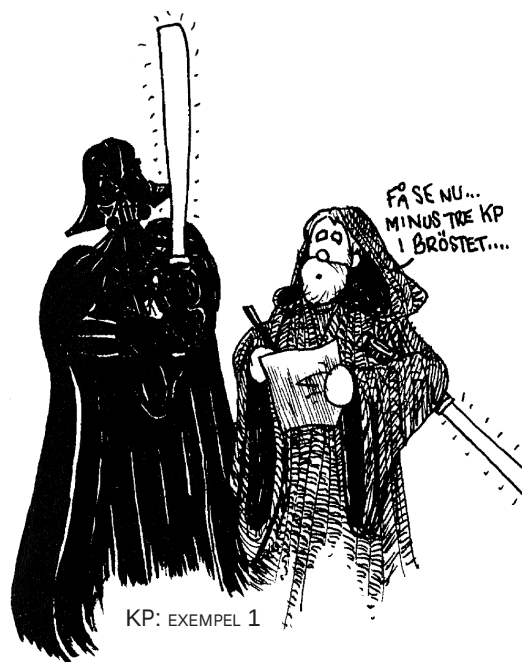
M
Meta- (prefix)
Att se det övergripande, att ha utifrånperspektiv på spelet och ta hänsyn till detta. Exempel: metakommunikation, metatänkande. I lajv exempelvis: vad händer med dramaturgin om jag dödar kungen?

Myslajvare (substantiv, plural: myslajvare, verb: att myslajva)
Lajvare som föredrar den mysiga stämningen runt lägerelden framför dramatik och som oftast åker ut i skogen för att umgås med sina mysiga vänner i en mysig miljö.

O
Off (adjektiv, verb: att offa, att inte vara i spel)
Någonting som inte passar in i spelet. **Exempel 1:** Att inte vara i spel, att vara off. **Exempel 2:** Kniven är off. Används ofta med tillägget -lajv; off-lajv.



KNOCKA



KP: EXEMPEL 1



MYSLAJVARE



Off-lajv-runa (substantiv, plural -runor)
Symbol som sätts på förpackningar med innehåll som inte är med i spelet.

Orchljajvare: (substantiv, plural: orchljajvare)
Person som gillar att spela håriga, il-laluktande varelsor. Har oftast förkärlek för vapen, rustningar, fetsmink fårkranier, ringbrynjor, dålig mathållning och boffer.

P
Pornopolka (substantiv, plural: -or)
Vildsint form av polka som lämpligen utförs till stycket med samma namn av Garmarna. Dansas tappert och länge av de nordiska lajvarna under Knutpunkt, (se KP).

Postlajvtrauma (substantiv, plural: -an)
Att uppleva ett trauma efter ett lajv, åstadkommet av lajvet. Att vara ledsen för saker som har hänt på lajvet, sorgen över att lajvet och karaktärerna man umgåtts med aldrig mer kommer att finnas till. Härrör från: latin - "efter trauma".

Postlajvkarisma (adjektiv)
Att uppleva att man efter ett lajv strålar av nyvunnen karisma. Härrör från: Elge.

Powergamea(gejma) (verb: powerlajva)
1: Att i spelet framhäva sig själv och sin egen upplevelse och ignorera de andra spelarnas signaler. 2: Att använda sig av (för) mäktiga karaktärer och göra allt som de möjligtvis har kapacitet att göra. Exempel: spela 4:e generationens vampyr.

Prettolajvare (substantiv, plural: prettolajvare, verb. att prettolajva)
Pretentiös lajvare. Anser sig vilja uppnå något mer än det gängse på sina lajv, antingen i rollinlevelse, tema eller utrustning. Går helst på "alternativa" uppsättningar, dvs inte reguljära fantasylajv. (se även elitist)

R
Rolla in/av (verb)
Att gå in i roll respektive ut ur roll.

S
Sissade spelare (substantiv, plural: sissade spelare)
Specialinstruerade spelare. En sorts B-styrka, instruerade av arrangörerna med klara direktiv för hur de ska bete sig. Kan vara i spel hela lajvet. Exempel: Änglarna på Knappnålshuvudet. Fenomenet härrör från den norska lajvkulturen.

Skjebne (substantiv, svenska: öde)
Villkorad instruktion till en spelare att tolka sin roll på ett visst sätt. Exempel: "Om du hör ordet morgondag ska du få ett psykbryt.", "När du vaknar på lajvets tredje dag kommer du ihåg att du haft en mardröm".

Snitta (verb, infinitiv: att snitta)
Att i spel snitta av någons halspulsålder så att denne omedelbart dör. Vanligt utförande: man drar över offrets hals med sin latex-kniv (se boffervapen) och säger "snitt". Offret förväntas då dö. På många lajv är detta det enda sättet att dö på.

Spårvagnslajv (substantiv, plural: spårvagnslajv)
Lajv med en grupp som slussas runt av andra grupper (B-styrkor) som spelar enbart för dem, i syfte att ge den första gruppen maximal upplevelse. Uppkom i början av 90-talet.

Söndagsmanifestet (substantiv)
Manifest från 2000, författat av svenskar Emil Boss, Martin Brodén, Gabriel Widing och Tobias Wrigstad. Förespråkar, i korthet, att berättelseramen har företräd framför en enskild deltagares rolltolkning, eller, uttryckt på ett annat sätt, att en enskild spelare inte får sabba för andra. (se *Fëa* 33) Åbo-manifestets antites. Kommer från: döpt på pin tji.

Å
Åbo-manifestet (substantiv)
Manifest från 1999, författat av finländaren Mike Pohjola. Förespråkar, i korthet, att ett lajvs drivkraft ska vara baserat uteslutande på deltagarnas rolltolkningar, (se *Fëa* 30) Söndagsmanifestets antites. Kommer från: döpt efter författarens hemort.

Åkerspöke (substantiv, plural -n)
1: Någon som försöker ta av sig en vapenrock utan att först knäppa upp den i halsen, vilket leder till att denne fastnar med vapenrocken över huvud och armar. Används inom soldat-lajvkretsar i stockholmsområdet. 2: Gammalsvenska för fågelskrämma. (se även härke)

TEXT: FÉAREDAX & VÄNNER
(INKLUSIVE PETTER BÖCKMAN)
BILD: JOHANNA HEDBERG
OFFLAJVRUNA: FÖRE DETTA REDAX

Vad är det vi sitter och säger egentligen?

Har du försökt berätta lajvskröner för folk som ser ut som levande frågetecken? Erika Lundell har skrivit en C-uppsats i etnologi som handlar om hur lajvare berättar om lajv, före och efter att de har spelats.

I nom etnologin undersöks ofta historier som berättas i imperfekt av en person och som åtminstone innehåller både en händelse och händelsens resultat. Därför använder Lundell ordet "berättelsekandidat" för att beskriva någonting som är vanligt hos lajvare, nämligen att bara en mening, ett ljud eller en blick kan referera till en hel värld av berättelser. Denna värld känner lyssnarna redan till eftersom de har en gemensam erfarenhet, och berättandet sker på så sätt utan en lång förklarande process. Skiljelinjen mellan det 'normala' samtalets sätt att kommunicera och historieberättarnas kommunikationsform är mer eller mindre osynlig. I bägge kan samtalarna röra sig fritt över linjen utan några stora brott i konversationen.

Jaget och rollen

I ett så kallat "Lajvsnack" är också det som sker inom berättelsens ramar mycket flytande. Berättaren kan byta mellan presens och imperfekt, eller mellan tredje och första person, utan att detta bereder lyssnarna någon förvirring. En av de personer som Lundell har pratat med säger till exempel "Jag var inte knäpp, hon var faktiskt väldigt intelligent" i en berättelse om sin roll. Ingen av de andra närvarande reagerar. De har varit på samma lajv som berättaren och vet givetvis att både rollen och personen befann sig på plats.

Uppsatsen uppmärksammar också hur bilden av ett kommande arrangemang växer fram som en gemensam berättelse mellan kommunicerande deltagare. Man berättar inte historier enbart i imperfekt, utan också sådant som kan komma att hända med roller eller spelare. Det intressanta är inte huruvida spelarna planerar fram faktiska scener, utan snarare att rollspelets berättelse sträcker sig långt utanför det som i slutändan kommer att ha inträffat. Medskapandet till den stora berättelsen sker även genom de små berättelserna som inträffar, inte inträffar eller absolut inte får inträffa.

Två lajvare i handen

Lajvare berättar sällan sina historier ensamma. Synen på en händelse fylls ständigt på med andra rollers och personers per-

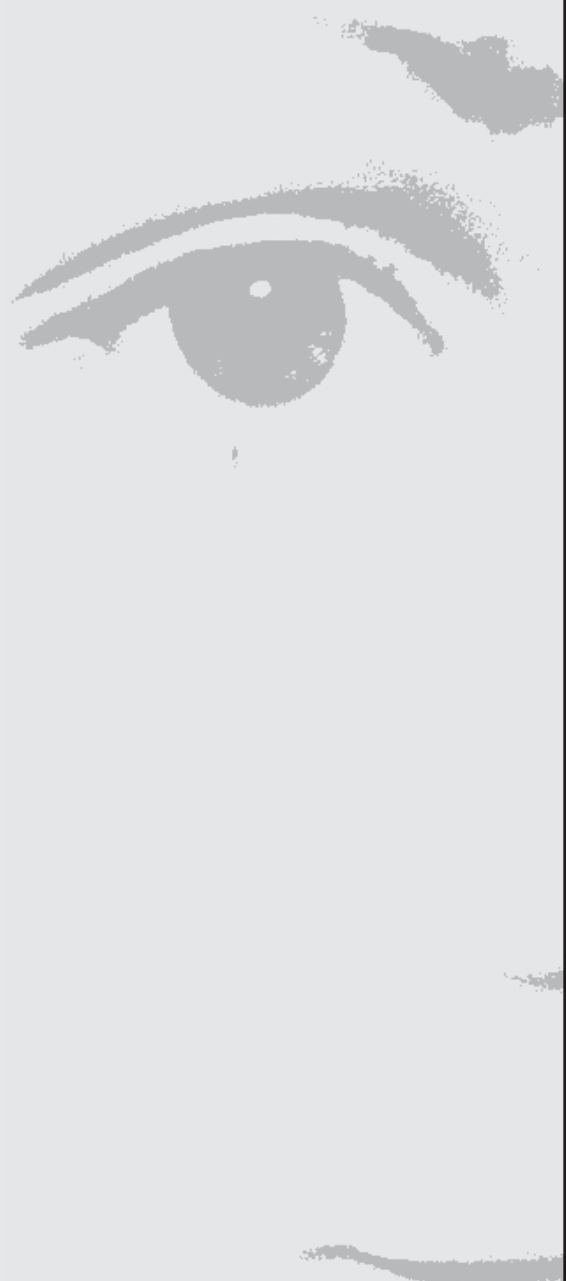
spektiv. Det är inte ovanligt att berättandet plötsligt övergår i improviserat gestaltande där alla berättarna tar sig roller för att slutföra eller utveckla berättelsen. I Lundells exempel på de gemensamma "lajv-fantasierna", berättelserna om det ännu ej inträffade, förekommer detta beteende flera gånger.

Frågan är om inte allt utom den grammatiska förvirringen mellan första och tredje person kan appliceras på de flesta subkulturer som delar gemensamma upplevelser, men det är ändå intressant med en analytisk blick på hur samtalen faktiskt ser ut. Två begrepp som Lundell använder i uppsatsen är "high context" och "low context". "High context" är ett sammanhang där alla inblandade är insatta i vad en berättelse handlar om, medan "low context" är ett sammanhang där berättaren måste ge massor av bakgrundsinformation för att historien ska fungera för lyssnaren. De förvirrade icke-lajvande fikakamraterna från ingressen är människor som är i behov av en berättelse i "low context". "Low context" är en förklaring snarare än en berättelse. På så sätt fungerar lajvskrönans märkliga glidningar uteslutande och blir en gruppmarkör. Det är förstås problematiskt, speciellt ur fikakamraternas synvinkel.

Neverending story

Men Lundell lägger också märke till att lajvare ofta bara berättar i "high context" med människor som har varit på samma uppsättning. Varför, kan man fråga sig? En av de som intervjuas i uppsatsen förklarar att den centrala idén med lajv är medskapandet. Med andra ord kan en person som inte varit med i samma berättelse inte delta på samma villkor, vilket gör berättandet poänglöst. Jag tycker att den tanken är spännande, därför att den, som jag ser det, ytterligare understryker att lajv är en process av berättande snarare än en tidsligt och rumsligt avgränsad, improviserad, publikfri föreställning. Genom detta berättande kan en enskild uppsättning fortsätta att förändras i år efter det att spelplatsen försvunnit.

REFERAT OCH REFLEKTION AV: TOVA GERGE



Lajv + Antropologi = Lajvantropologi

Något som slog mig när jag började läsa antropologi i höstas var hur nära temat låg lajv och vice versa. Antropologi är läran om kulturer och samhällsformer samt hur man studerar dem. En antropolog utför långa fältstudier i kulturer som skiljer sig från den egna vad gäller religion, symbolik, familjebilning och släktskap. Utbildningen ger ett antal nyckelbegrepp för att kunna förstå och tolka de kulturer man studerar, men även metoder för att förstå det egna kulturella tunnelseendet. Vi går och dras med en massa ’sanningar’ om människan som egentligen bara är kulturellt konstruerade. Det handlar om att se. Och förstå vad man ser.

Det vi ofta gör som lajvare är ju egentligen att skapa egna avskilda kulturer och samhällen som inte har med ’vår’ svenska samhällsform att göra. Men även när vi lajvar i vår egen kultur kan det vara nyttigt att ha vissa redskap. Annars leker vi utan att förstå vad vi leker med. Mekanismerna för att förstå är de samma för lajvare som för antropologer. Därför tänker jag här presentera antropologiska begrepp och hur man skulle kunna använda dem i lajvsammanhang, både som deltagare och arrangör.

Kulturella glasögon

Med kulturella glasögon menas att alla är formade av den kultur som de lever i. Vissa saker som tas för sanna kanske inte alls är sanningar någon annanstans. Ändå tar vi dessa saker för givna och märker inte hur de påverkar oss. Ett exempel är tid. Om du ska studera eller leva i ett samhälle som inte har samma tidsbegrepp som du måste du förstå hur du påverkas av ditt eget tidsbegrepp och försöka göra dig av med det. På *Futurédrome* fanns inte vårt tidssystem med minuter och timmar. Ändå hörde jag folk säga: ”vi träffas om tio minuter”, eller mer maskerat: ”om två stunder”. Antingen brydde de sig inte om att det inte fanns tid eller så visste de inte hur de skulle ta sig runt det.

Ofta dyker det på lajv upp konstruerade begrepp som måste hanteras. Att vara medveten om att tidsbegreppet ingår i de kulturella glasögonen kan göra det lättare att hantera. I det här exemplet väljer jag att illustrera med tidsuppfattning, men det kan lika gärna handla om konventioner kring sexualitet, religion, maktbegrepp eller könsroller.

Här är några frågeställningar man kan använda för att komma åt sina kulturella glasögon:

Hur skiljer sig det här samhällets tidsuppfattning från vad jag är van vid? Har jag några förutfattade meningar om tid och hur man använder det? Finns det ett nytt tidsbegrepp att ersätta mitt eget med? Förstår jag det? Vilka metoder ska jag använda för att vänja mig vid att man inte tänker i timmar och minuter?

Prova:

Läs valfritt lajvutskick med ett alternativt samhälle som grund för lajvscenen, undersök frågeställningarna när det gäller till exempel genus.

Genus/kön

Genus – den socialt konstruerade könsrollen (kvinnor är från venus, män är från mars).
Kön – det faktiska biologiska könet (män har penis, kvinnor har vagina).

Detta är bra att kunna skilja på, speciellt om du använder dig av glasögontänkandet. Det är även bra att ha i det dagliga livet, eftersom nästan alla könsliga konventioner är socialt konstruerade. När du väl upptäckt reglerna är du fri att bryta mot dem.

Frågeställningar vad gäller lajv och genus:

Hur har lajvet konstruerat könsrollerna i sin samhällsbeskrivning? Finns det ett genustänkande?

Att klassa en lajvvärld som jämställd innebär att man har gjort (eller ska ha gjort) en konstruktion, eftersom vårt eget samhälle inte är jämställt.

Habitus/Doxa

Habitus är inlärdade värderingar. Växer du upp i en djupt religiös/politisk familj har du blivit påverkad av din omgivning och familjs värderingar. Att frigöra sig från sina habitus är svårt. Även om du senare bestämmer dig för att du inte längre är troende, kan det ändå ligga rester kvar i ditt tänkande, som påverkar dina åsikter och beslut. Man kan även prata om utseende- och rörelse habitus – de sociala erfarenheterna sätter spår även i själva kroppen.

Har du dansat hela livet syns det på hur du rör dig. Det samma gäller ofta för klass, kön och kulturell identitet.

En doxa är en underliggande struktur som känns naturlig, och som man vanligtvis inte ifrågasätter. Något som bara är så. Till exempel ifrågasätter en strängt troende inte Guds existens. Doxa främjar maktstrukturer och gör dem lättare att upprätthålla. Någon som från barnsben fått höra att polisen har rätt att straffa och gripa brottslingar ifrågasätter inte den rätten/makten. Ett klassiskt doxa är det som fanns i det feodala Sverige, där kungen hade makt över folket, adeln var mer värda än bönder, och kungens gudagivna makt ofta inte ifrågasattes. De som tjänar på att doxa upprätthålls är de som sitter överst på maktskalan. Om ingen ifrågasätter deras makt, eftersom den är *naturlig* har de större möjligheter att behålla den makten.

Till lajv använda begreppen genom att fundera på:

Vad har jag själv med mig för habitus i mitt bagage? Vad har min roll för habitus?

Intressant kan det till exempel bli om du ska spela någon som gjort en klassresa, dvs som från början tillhört en annan klass än vad den nu ska vara. Du kan då lägga arbetarvärderingar som grundhabitus och sedan måla på de sociala symboler som kännetecknar överklass. Var skiner bakgrunden igenom, var är inte rollen medveten om sitt arbetarhabitus?

Doxabegeppet kan du använda när du studerar de maktstrukturer som finns inskrivet i lajvets drama eller när du själv vill konstruera en fiktion. Vilka regler är så självklara att de framstår som naturordning?

Symboler

Symboler är titthålen in i en kultur. Det finns symboler som alla känner igen – ett kors kan alla relatera till som symbol för kristendomen. Sen finns det subtilare symboler, sådana som inte märks men som är naturliga för alla. Att en slips markerar att tillfället är formellt eller viktigt är något vedertaget i väst och industriländer, men kanske inte överallt annars. Det afrikanska Ndembufolkets viktigaste symbol är mjölkträdet som symboliserar både kvinnlighet, livet, döden och hela Ndembu-folket. Mjölkträdet betyder inget för oss, precis som korset kanske inte skulle betyda något särskilt för dem.

Alla samhällen kryllar av sociala symboler. Utseende och kläder är en del av ett komplicerat kodsysteem som signalerar och underlättar kategoriseringen av människor. Vi vet vilka symboler som påvisar att en person är rik, viktig, popsnöre eller hip-hopare. Oftast (men inte alltid) är de sociala symbolerna kombinerade med habitus.

Uppgifter:

När du läser in dig på lajvet, hitta symbolerna som för dig in i kulturen. Alternativt: när du som arrangör konstruerar din ”lajvvärld” eller ”dramavärld” använd dig av tydliga symboler som en väg till förståelse och levandegörande av din kultur.

Spelar du en riddare har du antagligen rustning och vapen på dig (sociala symboler för riddare) och kanske ett habitus som självsäker och farlig (eller ridderlig). Doxan här blir att du kanske inte ifrågasätter din egen överordning över ”vanligt folk”. Spelar du medelklasstjej från Stock-

holmstrakten kanske du har en tröja med ett fint märke och du ifrågasätter inte att märket är fint eller dömer andra människor som bättre eller sämre än du beroende på trendiga deras kläder är. Använd symboltänkandet för att ta dig förbi de kulturella glasögonen, skapa intressanta rollkaraktärer eller konstruera relationer och maktstrukturer.

Normer, sanktioner, social kontroll

I alla samhällen finns det normer – sådant man bör göra och sådant man inte får göra. Sanktioner är det som drabbar dig om du bryter mot normerna. Det finns många olika typer av sanktioner vårt samhälle. Social kontroll kallas den makt som människor med samma värderingar utövar på varandra.

Här är några exempel på sanktioner:

Konkret sanktion - Om du dödar någon hamnar du i fängelse. Din frihet tas ifrån dig.

Diffus sanktion - Baktaleri, utfrysning. Du har gjort något som ogillas av gruppen.

Positiv sanktion - Priser, gott rykte.

Religiös sanktion - Efter döden straffas du för dina synder. Om du onanerar riskerar du att hamna i helvetet om du inte ångrar dig.

Detta är bara några få exempel på de otaliga normer och sanktioner som genomsyrar grupper och samhällen. Om du tänker efter hittar du dem hos ditt kompisgäng, hos dina arbetskamrater och i din kärleksrelation.

Så här kan du använda normer, sanktioner och social kontroll:

En grupp av människor blir mer komplex om det finns ett normsystem och sanktioner, samt en social kontroll som både håller samman grupper och skapar spänningar. Som arrangör eller skribent kan du använda normer och sanktioner för att skapa ett främmande sätt att tänka. När det finns sanktioner blir det mycket lättare för spelarna att hålla sig till instruktionerna – helt enkelt för att det blir obehagligt att bryta mot den upprättade sociala normen.

Riter och ritualisering

Riter förkommer i alla samhällen, och överallt. I vissa samhällen är de starkt sammanhållande och sammanhangsskapande. I andra, som i vårt, kan riterna vara avdramatiserade och diffusa. Exempel på rit i vår kultur är bröllop och begravning. Men ett handslag kan också inlemmas det rituella tänkandet. Hur hälsar vi på varandra, vad säger vi symboliskt när vi kramar någon, men tar någon annan i hand?

När du konstruerar en rit kan du tänka på tre saker:

Struktur - Hur går den till, vilka deltar, vilka riktar den sig till?

Funktion - Vilken funktion i samhället har riten? En dödsrit kanske kan ha den funktionen att gruppen får tillbaka sin sammanhållning efter att en gruppledare har försvunnit, likaväl som den är till för sörjande.

Mening - Vad betyder riten för de som deltar?

Om du vill uppnå religiös yra under en del av lajvet kan du som arrangör konstruera en rit för just detta syfte.

Struktur och Funktion är oftast ett verktyg för analys. De som deltar i riterna kanske inte har ett intresse av att dela upp sina riter i små bitar för att förstå vad de genererar för kulturen i övrigt. För dem är det något som måste göras eftersom det har rituell betydelse. Däremot är det bra att använda när du konstruerar riter eller funderar på rollens deltagande i de riter som finns. Som sagt, riter behöver inte vara demondyrkan i skogen, utan kan lika gärna handla om hur man firar jul eller hur man initieras i en orden.

Som både lajvare och antropolog utforskar man andra världar och människor. Jag hoppas att mina tips kan hjälpa er när ni går in i nästa konstruerade samhälle. Ha roligt och var medvetna om vad ni gör.

TEXT: ANNA-KARIN LINDER

BILD: ULRICA LINDER

Fea vill tacka...

...Sverok Svealand för de prenumerationer de har köpt av oss till sina föreningar, som på så sätt fått Fëa gratis i brevlådan i nästan tre år. Detta har gett oss, Fëa, ett ekonomisk uppsving och förhoppningsvis Sverok Svealandsföreningarna mycket nyttigt och tänkvärd läsning.

Det är vår förhoppning om att det finns folk där ute som fått blodad tand, då Fëa och Sverok Svealand nu avslutar sitt samarbete. Sätt in 175 kr på 639 95 16-1, så är Fëa Er även i fortsättningen.

Mvh Fëa LIVIA



Distriktet Svealand finns till för dig som medlem. Det är vårt jobb att jobba för er. Tveka inte kontakta oss.

svealand@sverok.se

Vi svarar på alla frågor;

Lokal
Resor
Bidrag
Reklam
Evenemang
Kontakt med landsting
allt...

Svealand består av;
Örebro
Uppsala
Värmland
Västmanland
Södermanland

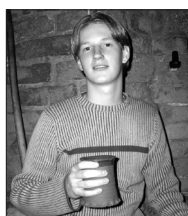
Bor du i svealand? Kontakta oss!

V a d ä r l a j v



Lajvare

Ikke-lajvare



Kim 20

-Lajv är en företeelse, ett levnadssätt. En hobby som misslyckade människor dras till. Nej förresten, ta inte med det där sista!



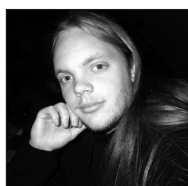
Tomas 18

-En förklaring som jag brukar dra för "normala" människor är levande rollspel eller en slags mass-teater. Det är en av de bästa saker jag vet. Det är ett sätt att leva.



Karin 20

-Det är svårt att sätta fingret på, det är så mycket. Att vara någon annan för ett tag. Att leka med personligheter.



David 20

-Lajv är mycket förberedelser för en intensiv upplevelse. Det är en svår fråga, den innefattar så mycket.



Love 32

-Rent officiellt är lajv interaktiv improvisationsteater utan publik. Den känslomässiga förklaringen; den bästa jävla verklighetsflykt som finns.

Anton 12

-Jag har hört det från min syster som lajvar. Att träda in i en roll. Man skapar en figur inifrån som man spelar ut med. Jag tänker på fantasy., fast jag skulle helst vilja spela människa.



Siv 76

-Jag tänker; levande livet! Något som är på riktigt.



Clara 15

-Det är musik. Jag tänker på någon musikal.



Peter 20

-Hursa? Musikspelning - live...?



Sara 25

Har hört om folk som är i skogen med typ, gamla kläder, men för mig så är det en musikspelning. Konsert.



TEXT OCH BILD: FANNY NILSSON
DESPERAT TECKNING: JOHANNA HEDBERG

Boktipsset: A s l a r p g r o w s u p ~ theory and methods in larp ~

Årets Knutpunkts-bok finns numera ute på nätet för gratis nedladdning. Det är det mest seriösa jag sett i lajvsammanhang; en 188 sidor lång samling texter på engelska, med texter som sträcker sig från teoretiska manifest till konkreta råd för att göra bra rollbeskrivningar. Med en undertitel som "theory and methods in larp" är det inte en bok som försöker gömma sig. Den står stadigt i bokhyllan och är ett måste i varje lajvteoretikers bokhylla; någonstans mellan *Saga mot verklighet* och *Impro*.

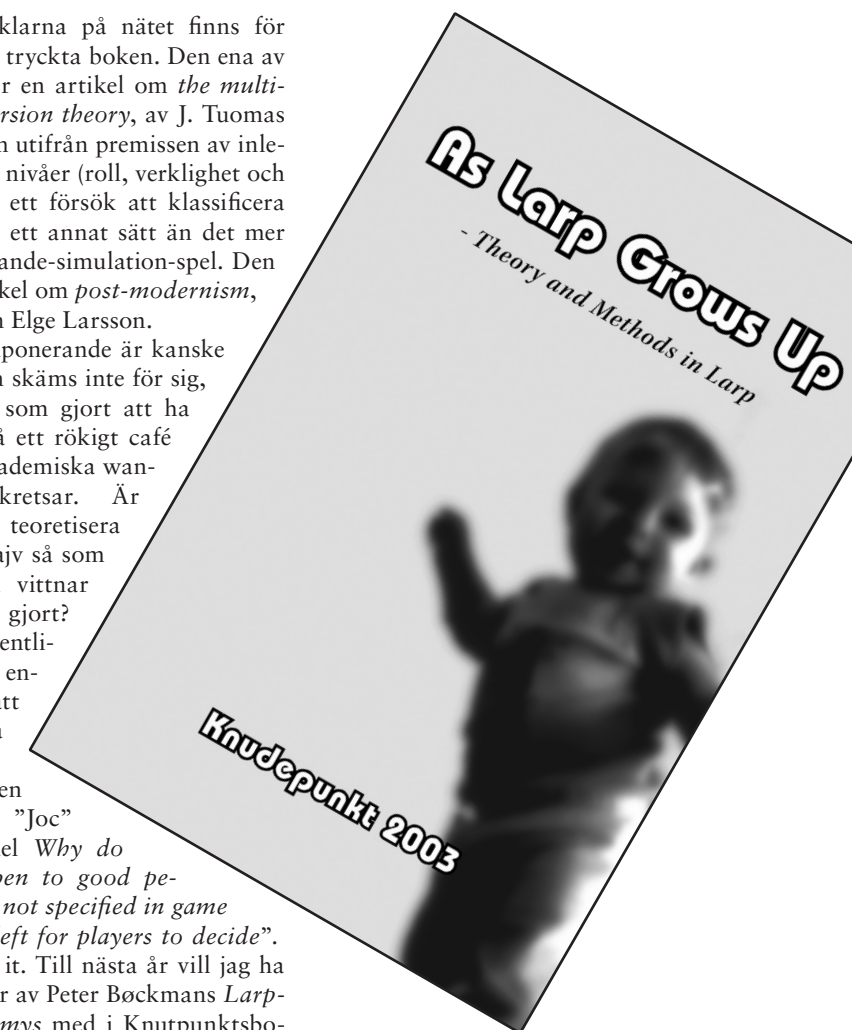
Framför allt är det en häändig samling av en massa bra texter på samma ställe. Vi får en ny genomgång av Dogma 99- och Åbo-manifesten, med nya reflektioner från dragna erfarenheter. Vi introduceras, mig veterligen för första gången i skriftlig form för en större publik, till Meilahti-skolans deskriptiva modell för rollspel/lajv. Vi introduceras, mer grundligt, till begreppen diegesis och interaktion. Det finns också en massa artiklar som är mer praktiskt inriktade och Peter Bøckmans ordlista på slutet har många intressanta godbitar (en och annat av godbitarna har förresten hittat sig till Fëas ordlista på annan plats i detta nummer).

Alla texter är inte bra, förstås, vi är fortfarande ett gäng glada amatörer. Men vi är många nu och våra idéer har ackumulerats under åren. Våra teorier har mognat – på ett sätt blivit vuxna. Allt finns dessutom inte med – jag känner när jag läser igenom flera av de mer teoretiska artiklarna, att jag instinktivt får reflektioner som aldrig berörs i boken. Kanske är det för att jag en gång i tiden själv var med och skrev ett manifest (Söndagsmanifestets tolkning av ordet berättelse har efter det alltid missförstått som ett propagerande för spårvagnsäventyr), eller så är artiklarna medvetet skrivna för att väcka tankar hos den aktive läsaren.

Två av artiklarna på nätet finns för övrigt inte i den tryckta boken. Den ena av dessa artiklar är en artikel om *the multi-tier game immersion theory*, av J. Tuomas Harviainen, som utifrån premissen av inlevelse sker på tre nivåer (roll, verklighet och berättande) gör ett försök att klassificera lajvdeltagare på ett annat sätt än det mer klassiska berättande-simulation-spel. Den andra är en artikel om *post-modernism*, av allas vår egen Elge Larsson.

Det mest imponerande är kanske boken i sig. Den skäms inte för sig, snarare är den som gjort att ha under armen på ett rökigt café någonstans i akademiska wananabekulturelitskretsar. Är det onödigt att teoretisera så mycket om lajv så som den här boken vittnar om att vi har gjort? Jag vet inte. Egentligen går ju lajv, enligt mig, ut på att sammanfatta med en enda mening, tagen från Johanna "Joc" Koljonens artikel *Why do bad larps happen to good people?: "What is not specified in game instructions is left for players to decide"*. There you have it. Till nästa år vill jag ha åtminstone delar av Peter Bøckmans *Larp-theory for dummies* med i Knutpunktsboken; hans problematisering av "the hidden montage" och de två fundamentala sätten att närma sig det (propagerade av Åbo-respektive Söndagsmanifestet) gör sig i vilken samling av teoretiska texter som helst. Hör ni det, Solmukohta?

För den som vill ha ett pappersexemplar av boken finns den fortfarande till försäljning. Skriv ett brev till Morten Gade (mcg@ruc.dk).



AS LARP GROWS UP
- THEORY AND METHODS IN LARP
FINNS ATT LADDA NED PÅ
[HTTP://WWW.LAIVFORUM.DK/KP03_BOOK](http://www.laivforum.dk/kp03_book)

TEXT: MARTIN BRODÉN

Verklighetens invasion

Upprörda röster höjs när man böjar tala om att använda verkligheten som motspelare utan verklighetens vetskap. Är vi skyldiga att informera omgivningen om vårt rolltagande, vad är ett tabu och vem har tolkningsföreträde på verkligheten? Den här artikeln är ett samtal mellan Tova Gerge och Kristoffer Haggren.



Gatlyktornas sken

Tova: Man måste inse att det inte är någon skillnad på verklighet och fiktion. De är båda överenskommelser mellan människor. Vi har å ena sidan en symbolisk representation som ständigt vill markera sig själv som tidsbegränsad; en uppsjö av masker, scenbelysning, koreografier, musik. Å andra sidan har vi en ”osynlig” representation, som innehåller det faktum att jag borstar tändarna varje dag, att jag inte märker gatlyktornas sken när det faller över mig, min noga inövade men omedvetna koreografi genom Stockholms tunnelbanespärrear. Därför utgör terminologin ett problem för mig. När jag kallar någonting verkligt är jag slarvig, men för att kunna kommunicera måste jag ändå använda dessa ord.

Kristoffer: Den så kallade verkligheten är en till synes stabil struktur, den är ”naturlig” och ”normal” för de som ingenting annat känner till. Det är svårt att kämpa mot vårt diskursiva system när gamla system, som till exempel pengar, lägger sig i vägen. Behovet av utopia/intressanta och stimulerande upplevelser går inte att döda. Därför måste man lura människan att hon inte kan realisera sitt behov inom rådande system – för att på så sätt kunna fortsätta sälja utopia i lagom doser: filmer, lajv och så vidare. Man använder människans fantasi emot henne själv.

Tova: Jag tror att det fördelaktiga

ofta snarare ligger i att utnyttja fiktionen för att forma människors verklighet. Det finns så många situationer där makthavare i nationella och supranationella organisationer använder sig av fiktiva element och hävdar dem som sanning. Man upprättar ett listigt cirkelresonemang – ett tydligt exempel är de propagandafilmer som skulle bevisa för den tyska befolkningen att judar var ohyra. Man säger ”based on a true story” och eftersom ingen annan skildring finns att tillgå blir fiktionen sanning. Fantasy blir medeltid, krig blir fred.

Det här är tydligt i all typ av propagande film. Se på *Lilja 4-ever* som har blivit symbolen för samtliga traffickingoffer. En tjej som var med i DN ringde upp svenska regeringen och sa: ”Men Lilja, hon DÖR ju i den där filmen – ska inte staten göra någonting åt det?”

Fiktionen blir vårt enda sätt att känslomässigt relatera till de stora händelseförloppen i världen. Farligast blir det när fiktionen/verkligheten är i händerna på några få företag i några få länder.

Kristoffer: Naturligtvis, det avslöjar ju en del om vem som skräddarsyr suggestionerna och varför. Olika personer och institutioner har olika skäl förstås, men både ”Lilja 4-ever” och ”Black Hawk Down” är oavsett sina budskap skådespelsmässig kultur som upprätthåller maktförhållandet mellan producent och konsument.

Tova: Även en kulturproducent (skådespelsmässig eller immediatistisk) som kämpar för att själv ta makten över sitt här och nu riskerar alltid att sväljas av fiktionsjättarna. Fiktionen har en enorm förlösande kraft, och att underhålla sig själv är provocerande(se bara på hur lajvrörelsen valsar runt i media så fort en chans ges), men det finns alltid någon som idkar rovdrift. Det är lättare att stapla nya regler ovanpå de gamla än att ifrågasätta hela lagsystemet, så att säga.

Verklighetens hämnd på överkligheten

Tova: En konstnär kan förstås aldrig förutse mottagarnas reaktioner. När Brecht satte upp ”Mor Courage och hennes barn” grät publiken och beklagade hennes öde,

tvärtemot Brechts uttryckliga vilja att framställa Courage som en osympatisk representant för kapitalismens blodsuger. Men jag tror att detta på många sätt är vår räddning. Hollywood har oss inte! Den mänskliga faktorn möjliggör felslut i manipulationen. Plötsligt ser jag inte längre en vacker kvinna på reklamaffischen – jag ser en mager människokropp som kurar sig samman som i väntan på ett slag. Fantasin bygger upp verkligheten utan att vi har en vettig chans att argumentera med den, men ibland gör den helt fantastiska saker.

Kristoffer: Vårt samhälle prioriterar träkighet och rationalitet framför fantasi. Verkligheten ter sig alltför ofta så hemsk och trist att vi tvingas fly till någonting överkligt för att må bra. Detta är ”verklighetens” hämnd på överkligheten, det fantastiska förpassas till en pusselbit som tycks omöjlig att sammanfoga med vardagen. Det anses tvivelaktigt för vuxna människor att prioritera lek.

Tova: Ibland besöker jag överkligheten för att få må dåligt. Det är kanske inte riktigt friskt det heller? Ett resultat av att det inte är politiskt korrekt att gråta offentligt, att det i de flesta sociala kontexter inte finns möjlighet att fånga dem som faller? Mäniskor tvingas till fiktionen för att lapa de sår som den verklighet konstruerad av fiktionen har gett dem. Man maskerar sina lekar. Gör dem till någonting annat. Den autentiska leken består i att observera varandras närvaro, att vara varse sig själv i förhållande till någon annan. Leken är nyfiken, kontaktsökande. Jag menar att det är en del i vad levande rollspel kan eller borde vara.

Den utopiska rollen

Kristoffer: Jag har länge förespråkat utopiska roller istället för fiktiva. Det kanske inte låter som om det är någon skillnad – man kan hävda att båda är påhittade, men det finns en väsentlig skillnad. Den utopiska rollen representerar det som du tror är möjligt, den grundar sig på hur du tror att världen skulle kunna se ut om den var ideal. Den utopiska rollen visar både på dig själv och på visionen av framtiden utifrån det som idag finns att arbeta med.

Den utopiska rollen kan argumentera för sin ståndpunkt, visa vem hon är och i vilket sammanhang hon ser på sig själv och sin omvärld.

Tova: På så vis skulle jag behöva byta utopisk roll var sjätte sekund, vilket i och för sig är mycket positivt. Det mytiska är någonting stelnat, historiskt. Man måste kanske erkänna sina rötters existens för att kunna vandra framåt med sina fötter, men att försjunka fullständigt i minnen och masker är att bygga en sorts vallgrav mot världen.

Kristoffer: De fiktiva rollerna består av samma gamla soppa som förföljt människorna sedan tidernas begynnelse. De är ”triggers” gjorda för att ge oss det vi vill ha. De kan föra oss framåt, men de kan inte möta en meningsmotståndare i saklig debatt, deras existens kan leda till stordåd, men kanske för att vi trodde att allt bara var en lek, eller för att vi trodde att någon verkligen var översteprästen. När jultomten är avslöjad finns risken att vi inte tycker att paketen är så magiska längre – dags att sluta drömma och skaffa sig ett jobb!

Men om mänskligheten fick en chans att börja bygga på nytt med alla de resurser som finns idag och som skulle kunna finnas, då skulle vi använda vår fantasi till att göra vad vi ville. Fiktionen skulle inte längre vara eskapistisk, ingen nödvändig ersättning för att få oss att må bra, utan bara en inspiration!

Tova: Den berättelsen är ju i högsta grad fiktiv. Folk drömmer inte om utopia. Ingen har gett dem den bilden; ingen har gett mig den bilden. Jag drabbas av andra bilder varje dag, de invaderar mig och jag kämpar mot dem med resurser som samma bildsystem tillhandahållit. Det går inte att rekonstruera världen utan att först dekonstruera sig själv. Om man vill hävda att det tråkiga är kontrarevolutionärt har man ett problem eftersom många tycker sig finna en räddning i det som för mig är substitut för liv – och det är omöjligt att avgöra vem som har rätt. Man vet inte ens när man står där själv. En anorektiker på väg ner tror att två kilo är gränsen mellan henne och den totala frigörelsen. Jag kan ju hävda att hon har

fel men det spelar ingen roll så länge hon är fast i sin perception. Att tvinga henne att äta vore ett övergrepp.

Kristoffer: Nej, det är en utopisk berättelse! Visst kan vi göra världen bättre, men jag menar inte att vi ska börja från år 0 över en natt. Det handlar om att starta från en dag i nuet och arbeta sig framåt mot detta mål. Jag tror på dekonstruktion genom rekonstruktion. Det gäller att lära sig kritisera utifrån att behoven inte tillfredställs, det gäller att lära sig streta emot, att stötta varandra, att vara envis. Men det finns ju inga pengar att tjäna på det förstås. System tycker inte om att avvecklas, det onormala är läskigt, eller värst av allt – utopier är OREALISTISKA.

Situationistiska taktiker

Tova: I sådana fall vill jag prata mer om olika taktiker för att bygga utopia. Visst kan man prata och analysera och försöka vara en fin människa, men var ska man göra av all sin frustration över att aldrig kunna åstadkomma någonting på kort sikt, och vad ska man ta sig till med alla människor som man aldrig träffar? Situationisterna trodde att de kunde tvinga folk till reflektion genom att flytta ut konsten i vardagen, men även om de ställde till ett himla rabalder i Paris så tror jag att den största skillnaden var för dem själva. Förbipasserande tänkte kanske ”galningar” och ”vandalerna” och så var det inte mer med det. Hur ska man nå in?

Kristoffer: Situationism är en bekväm etikett, men jag måste säga att situationisterna inte ville kännas vid att det fanns någonting som hette så. Dagens ”situationism” borde innefatta fler tillämpningar än vad som rymmer i den allmänna uppfattningen av situationism.

Vad jag tror krävs är att inte uppföra tillfälliga situationer, utan att utföra ständiga följder av situationer och avvikande verksamhet. Ju fler trygga utopiska punkter, där människor kan leva ett meningsfullt liv utan att hotas av vräkning och svält, som skapas, desto fler avfallingar från tråksamhället får man. Men det är långt dit.

Att försvara namnet LAJV

”Överallt får vi veta att vi ska lämna konsten åt dem som kan den. Man får komma ihåg att det är läskigt att ifrågasätta, det är svårt att spela med sig själv som insats.”

Tova: Vi kan kalla det verklighetsattacker om det gör de gamla gladare. Attacker mot verkligheten eller plötsliga attacker av verklighet...

Att berätta om sanningen ickeförhöjt är ett annat uppdrag, ett minst lika viktigt. Till det uppdraget måste man använda sig av ett medium (lajv, musik, film etc.), vilket givetvis är problematiskt därför att sanningen alltid hamnar ett steg bort från mottagaren. Vad är då skillnaden mellan att berätta om Oz och Irak kan man fråga sig? Jag antar att det är berättaren som avgör. Man måste spela med höga insatser, man måste spela med sig själv – om man vill att saker ska bli sant.

Kristoffer: Trygghet är livsnödvändigt för ett utopiskt samhälle, inte trygghet i att allting är som det alltid har varit, utan trygghet i laborerandet med byggstenar och trygghet med varandra i den kreativa

processen. Men det är inte konstigt att det blir fel när vi lever i en värld som är så besatt av specialisering. Överallt får vi veta att vi ska lämna konsten åt dem som kan den. Man får komma ihåg att det är läskigt att ifrågasätta, det är svårt att spela med sig själv som insats. Man kanske vill öva på fiktiva barrikader innan man stiger upp de riktiga, men toppstyrning ska avvecklas, kommunismen var ett horribelt misslyckande, byråkrati suger, ingen ska göra något de inte vill och i allvarliga lekar ska alla kort ligga på bordet.

Tova: Det är en vacker vision, dina utopiska punkter – eller autonoma zoner som en anarkist kanske skulle säga. Det vackraste är att jag kan se det växa fram, just organiskt. Om jag och mina kompisar klarar av att genomföra några drömmar, då borde andra också kunna göra det. Man bygger små plattformar, små paraplyer mot regnet – och sedan leker man på största allvar.

TEXT: TOVA GERGE OCH KRISTOFFER HAGGREN
BILD: TOVA GERGE



”Äh, det är bara på lek.”

Många hävdar att lajv är lek. Lek sätts i opposition till ”metalajvarnas” allvar och pretentiösa beteende. Man vill att lajv ska vara ett nöje, någonting roligt som man inte behöver ta på allt för stort allvar.

Barn leker de också och lajvare jämför gärna sitt lajvande med barnens otvungna lek, cowboys och indianer eller stenåldersjägare. Men barns lek är sällan så otvungen som vi vill tro. Den är en nödvändig social träning, ofta med intrikata och strikta regelverk, något som ofta tas på blodigt allvar. Hur många vuxna vet till exempel hur pikachú når sin andra utveckling? Hur många har inte stått perplexa och åskådat en synbart obegriplig interaktion mellan barn som tycks ha total koll på läget?

Att kalla lajv för lek och att som lajvare jämföra sig med barn är en grov banalisering av de personlighetsutvecklande övningar barnen ägnar sig åt. Lek är på allvar och inget eskapistiskt trams. Leken är ett verktyg för att komma närmare verkligheten, inte fly undan den. ”Metalajvarnas” påstådda splittring och sönderanalysering är i mångt och mycket samma sak som det barn ägnar sig åt, det är egentligen ”metalajvarna” som leker, inte alverna som värmer sig vid lägerelden.

Lajv är en lek och lekar är nog det allvarligaste som finns.

TEXT: KRISTOFFER LINDH

”Jag håller på med lajv.”

”Åh, vad kul, det har jag också alltid velat att testa! Berätta!”

”Ja, vanligast är fantasylajv som utspelar sig runt en by, med bybefolkningen, några adelsföljen och skogfolk, orcher och alver med mera i skogen. Andra fokuserar mer på ett tema som alla roller är specialskrivna till och de har ofta färre deltagare. Man kanske spelar flyktingar för att se hur det är. Sådana lajv har gärna politiska budskap och frågeställningar och får oss att reflektera över vår verklighet på ett annat sätt. De är ofta starkare, folk spelar mer rollspel. Jag gillar dem bättre”

”Jaha, men jag gillar alver. Jag tycker fantasylajv verkar roligt.”

Musik är inte lika med techno

För mig är lajv en form, inte en genre. Jag har inget emot alver, men att någon tänker på dem när jag säger lajv är egentligen lika bisarrt som om någon skulle tänka på techno när jag säger musik.

Jag läser teater på en folkhögskola, och har efter ett år fått de flesta i min klass att inse att lajv inte bara är fantasy och medeltid. Att det är en annorlunda gestaltsform. Men det krävde tid och mycket förklarande från min sida. Tanken kommer: om jag från början hade sagt att jag höll på med interaktiva rollexperiment, indrama, interaktiv teater eller något annat, så hade reaktionen nog varit annorlunda - ”i min teatergrupp håller vi på med interaktiva experiment, som kan pågå i flera dagar.” Det låter bra. Det kan vara att teatermänniskor har lättare att relatera till ordet teater, men jag pratar ju fortfarande om lajv.

Lajv är fantasy för de flesta, lajvkläder automatiskt medeltidsinspirerade.

Andra än inbitna lajvare?

Vad gör arrangemang och företag som försöker vända sig till andra än redan inbitna lajvare? *Futuredrome* kallade sig för ett allkonstverk, en totalupplevelse, som bands ihop av att alla spelade roller; ett rollspel. Det var bara för lajvarna som det blev marknadsfört som ett lajv.

Alternativ (www.alternativ.se), ett företag som gör lajvuppsättningar professionellt, använder olika termer under olika rubriker, beroende på vem de riktar sig till.

För företagen står det ”våga leva dig in och erfara en riktigt total upplevelse”, för museer och skolor blir det levande rollspel. Det är först när man riktar sig till privatpersoner som det märks att man vänder sig till dem som redan ägnar sig åt hobbyn, där får det heta lajv redan i rubriken.

På ett annat företags, Fabel (www.fabel.nu), hemsida finns följande text: ”Vi ger er förutsättningar till att effektivisera kommunikationen och nya möjligheter till utveckling. [...] Våra verktyg deltagande och interaktivitet leder till starka upplevelser och bildar en unik plattform för att förändra individen och gruppen. [...] Våra verktyg för att skapa effektiv kommunikation och utveckling utgår ifrån storylineprocessen, en process där deltagande leder till upplevelse som möjliggör utveckling. [...]” Det finns både storyline events, storyline education och storyline konsulting. Ordet lajv nämns inte.

Så det är tydligen inte bara jag som har det här problemet. De som vill nå andra än lajvare och fantasyintresserade hittar på alla möjliga alternativa namn för att slippa fantasy-stämpeln. Men man tycker ju att det vore enklare om vi alla hade samma namn.

Rollspel eller indrama

Både *Futuredrome* och Alternativ nämner ordet rollspel, det ses som en form och folk vet vad det är. Kanske för att rollspel har

använts flitigt både i skolan och inom det militära i pedagogiskt syfte. Att det är ett svenskt ord hjälper säkert också. Det blir väldigt tydligt att det är fråga om ett spel med roller. Hur skulle det då gå om jag försöker berätta att jag spelar rollspel?

”Kul! Har du spelat *Drakar och demoner*? Jag brukade spela det på mellanstadiet med mina kompisar.”

”Jaha. Nej, jag har aldrig spelat *Drakar och demoner*. Jag håller på med *levande rollspel*.”

”Levande rollspel? Jaså, lajv. Brukar du spela alv?”

Vad göra?

Vad ska vi använda då? Indrama är, än så länge, ett alldeles för oetablerat ord, men det fungerar. Eller ska vi fortsätta som det är nu; vi invigda talar om lajv och byter namn på det beroende på vem vi talar med? Vad hjälper det mig när jag förklarar för min kompis och hon inte förstår?

Jag efterlyser ett ord som uttrycker det jag faktiskt håller på med. Som inte är ett flådigt marknadsföringsnamn men som inte innebär alver. Så vad gör jag?

Försvarar namnet lajv? Eller hittar på ett annat? Vad tycker du? Har du några förslag? Maila oss; fea@sverok.net

TEXT: ANNA WESTERLING
BILD: JOHANNA HEDBERG



VIVA ITALIA

en inblick i Concilio delle Gilde 1103 och den italienska lajvmiljön

Efter ett par dagars turistande och besök hos Davide La Greca, lajvföreningen GRVItalias grundare, packar vi hans bil full och reser norrut. Vi ska till Brisighella för att vara med på ett italienkt fantasylajv.

GRVItalia är med sina 500 medlemmar en av Italiens största föreningar för levande rollspel. Varje år arrangerar de ett stort och tre mellanstora lajv. Det stora arrangemanget heter *Adonanza*, knyckt och översatt från engelsmännens *The Gathering*. Jag ska besöka ett 'mellanstort' arrangemang med ungefär 350 deltagare, varav ungefär 80 är tjejer - det är en stor andel för att vara Italien. Mellan dessa evenemang pågår många smålajver. Viss interaktion sker även över Internet, allt i en stor kampanj.

Davide har en rejäl arrangörsbil, ni vet en sådan där med enorm baklucka, två säten och 4WD. Ändå blir det svettigt när den släpar sig upp längs berget på vilket spelet ska köras. Davide envisas med att det bara är en kulle. Området är ett naturreservat och vi kommer tillräckligt långt upp för att den vidsträckta italienska landsbygden där nere ska kännas helt i enlighet med sagans värld. Men italienarna har inga tankar på att skapa en 'total illusion'. På toppen av kullen ligger ett par stenhus - ett värdshus och en skogvaktarstuga. På utsidan av husen hänger den italienska flaggan jämte den Europeiska Unionens, och på insidan finns hyllor med moderna sport skor och en TV-apparat. Det finns inga planer på att täcka över eller packa ihop off-grejerna. Spelarna och arrangörerna är tacksamma för att få vara här överhuvudtaget.

Det är torsdag kväll när vi anländer. Några professionella latexsmeder från Frankrike har åkt hit för att sälja sina vapen. De slår upp sin paviljong vid värdshuset. Ett hundratal meter bort har deltagarna börjat resa sina grälla nylontält. Alla sover på samma ställe - där är allt oc. Italienarna skiljer på i och ur roll med begreppen Ic för *in character* och Oc för *out of character*. Många av reglerna är lånade från engelska system. Spelet ska börja dagen därpå, så det finns gott om tid att bekanta sig med dem som åtminstone kan några ord engelska.

På fredag förmiddag börjar spelet. Till och med fransmännen blir förvånade när de förstår att ambulansen som står på

gårdsplanen mellan husen ska vara parke-rad där hela helgen. Säkerheten är viktig och arrangörerna jobbar preventivt. Det finns ständigt ambulanspersonal på plats.

Efter bara ett par timmar börjar man att iscensätta den massiva mängden intriger. En intrig där nere skiljer sig på en mängd olika sätt från den nordiska typen. De 80 intrigerna är dramaturgiskt spridda längs ett hemligt tidschema. När en intrig ska spelas följer alltid en av de åtta spel-ledarna med. Till sin hjälp har han (ja, det är bara killar) oftast ett gäng SLPS. Alla spelare turas om att agera SLP åtminstone några timmar. Annars stiger priset från un-

gefär 270 till 400 kronor. Priset är relativt billigt för den här typen av arrangemang i Italien.

Eftersom fredagen är Italiens befrielse-dag och alla är lediga kryllar nationalpar-ken, för att inte tala om 'byn', av picknick-ande italienare. Fascinerade barn springer runt och leker bland drowalver och demoner. Snart har de plockat upp pinnar från marken och härmar träffsäkert lajvarna i små bataljer.

Jag har svårt att se vilka som är ur spel för tillfället. Det finns en regel som markerar oc men de flesta tröttnar snabbt på att hålla ett finger i vädret. Spelarna är som

mest i roll när det är som tydligast att de är i ett spel och inte i en annan verklig-het - till exempel när en intrig ska spelas ut, eller när SLPS kommer för att anfälla byn.

En vanlig metod för att skapa hand-ling i byn är att spelledaren pekar ut ett par personer som utan förvarning får till uppgift att gå bärsärk och slå vilt omkring sig ända tills någon ger dem ett par bedövande slag. Magin manifesteras med engelska begrepp. Ett annat överan-vänt kommando är "Earthquake - mass strike down". Hela byn faller på ändan för denna, ofta helt omotiverade men hu-moristiska attack.

I princip alla folk är välkomna in i byn. De har en gemensam yttre fiende som jag inte får grepp om riktigt, men den yttrar sig som ondskefulla monster utan någon annan funktion än att agera fysiska antagonister. Bofferstriderna är lite som fotbollsmatcher. Råkar man smälla till någon för hårt går man fram och klappar varandra på axeln, säger förlåt och räknar ner från tre för att börja slåss igen.

Intrigerna och dess spelledare öppnar upp för mycket mer fantasifulla äventyr än vi kan uppleva på svenska fantasylajv. Erövra en stad, slåss mot hundratal demoner och dra magiska knivar ur ma-giska stenar, är inga problem.

Alla spelare har ett kort som beskriver vilka färdigheter och förmågor deras roll har. Evenemanget påminner i det stora hela mer om ett dataspel än ett svenskt lajv. Men det är inget dåligt dataspel.

TEXT: GABRIEL WIDING

Mer info, se GRVItalia:
<http://www.grvitalia.com>

Spelledarpersoner

- Non-playing characters - begreppet används främst inom bordsrollspel för karaktärer som spelledaren har kontroll över och vars ända funktion är att ge spe-larna och deras roller en upplevelse eller ett motstånd.

NAHADDI

På Futuredrome fanns en drottning, och hon hade fem drönare. Här är en drönares berättelser.

Jag är aldrig ensam. Från stunden jag vaknar i vår gemensamma säng är jag invaderad av de andra drönarnas sökande hän-der och varma andedräkt. Under sminket är anletsdragen släta och uttryckslösa. Mina egna har även de gradvis förlorat sin mänsklighet. Men jag vet fortfarande vad jag gör. Ungefär. Jag har någon slags upp-gift. Det säger de andra vilarna. Om jag bara kunde komma ihåg vad.

Solen är ohyggligt stark på toppen av röret. Folket nedanför oss skriker som djur när formalisten en efter en kopplar oss till pumpen och börjar dra ur oss blod. Det hugger till i bröstet när blodkärlet krampar av trycket. De tar mer och mer för varje dag. Smärtan avtar när de ger oss klaaren. Vi faller ihop i en fnittrande klunga.

Vi drar runt mellan Hettan och Bolgos, fem vita skepnader. Hettan är full av flämtande varelser. Tar i en inspektor, känner tyget mellan fingrarna och huden där under. Han flämtar till. Bakom mig sträcker en annan drönare ut en hand för att dela värmen. Inspektorn skriker när tio händer smeker honom. Vi skrattar. Jag skrattar med. Människorna sträcker sig efter oss med blanka ögon, lägger upp sig för oss. Jag ger en kurvig flicka vad hon vill ha hårt och bakifrån.

Sartorio och Syndara dansar med oss i mängden. Sartorio försöker predika något för mig, något om en nära förestående revolution, men jag ser en annan drönare bakom honom. Jag tvingar ned Sartorio på knä och matar honom med hans egen dildo. Någon pressar sig mot mig bakifrån, stryker med händerna över mina silverbröst. Jag tar en klunk vin för att kunna vända mig om och besvara med en kyss. Dricker mer vin och rider en domare som skriker i extas. Jag tittar ner på honom och undrar om jag har tagit honom förut. De ser alla likadana ut.

Näjd dansar i utkanten av golvet. Han hittar mig och tar mina hän-der. Han är ren i ögonen. Jag hatar honom för det. Pressar min panna mot hans och ger honom av min egen smuts, min trasiga kropp och ettern som sjuder under skinnet. Han skriker och flyr från dansen. Jag vänder mig om och smeker nya kroppar.

Geckon leder mig vid handen till ett hemligt möte. Jag står emot driften att springa tillbaka till de andra drönarna och klamrar mig fast vid Geckons arm. Jag kunde gå ensam förut. Jag vet att jag kunde det.

Apan sitter på en flotte bakom tehuset. Han muttrar och gnider min hand mot sin kind. Vi pratar, men orden är meningslösa, det är mina fingrar i hans svettvåta hår, hans armar runt mig. Mig, inte den skal-liga tingest jag föreställer.

Jag går tillbaka till hovet med svarta spår på huden. Lyder de andra drönarna och tvättar mig åter perfekt vit. Vill tillbaka till apan, låta honom gnida in sin svett och lort i mitt livlösa skinn, och någonstans väcka en gnista.

De har inte råd att rädda mig. Om jag kunde rädda mig själv, men ansiktet är så utsuddat. Hjärnan trög. De andra drönarna ro-par efter mig och jag får ingen ro förrän jag är tillbaka bland dem, glömmer mig själv i det behagliga diset. Vem är jag? Jag är kött.

TEXT: KARIN TIDBECK
BILD: KATARINA BJÖRK

Vampyrer och eskapism

Så sent som i vintras verkade det som om en känd svensk dagstidning, på allvar, trodde sig kunna slå mynt av idén att vissa typer av rollspel kan förleda ungdomen till såväl mord som svartkonst. Jag har i och för sig svårt att tro att det var särskilt många gick på det. Ändå kan man knappast påstå att den här genren är folkjär ute i samhället. Inne i subkulturen åtnjuter den däremot en popularitet som få andra kan konkurrera med. Tar man med i beräkningen att i stort sett alla vampyrlajv äger rum i White Wolfs **World of Darkness** förefaller det troligt att de utgör den i särklass mest återgivna lajvvärlden. Det är som om alla fantasylajv bara sattes upp i Tolkiens Midgård eller som om framtidslajvare tvingats välja mellan Pyrisamfundet och galaxen i Stjärnornas krig. Det finns så vitt jag kan se inga paralleller över huvud taget.

Liksom fantasyn har vampyrmyten trots allt sitt tal om medeltiden sin främsta bakgrund i 1800-talets romantiska rörelser; samma rörelser som nuförtiden förkastas som "eskapism". Eskapismens drömmar om andra och bättre världar tycks vi dock aldrig riktigt ha skakat av oss. Ända från början har den varit en nostalgisk och ofta direkt reaktionär rörelse, för vilken en idealiserad medeltid alltid tett sig ofantligt mycket mer tilltalande än den av fabriksrök stinkande samtiden.

Lika länge som Byrons och Wagners drömmar om hedniska gudar och om hjältar i glänsande rustning har emellertid även skräckromantiken varit med oss. Detta borde kunna göra oss uppmärksamma på att eskapismens huvudsyfte inte nödvändigtvis måste vara att drömma sig bort till en bättre värld. Vilken värld som helst går bra så länge den inte är tråkig eller likgiltig. Den popularitet som såväl vampyr- och skräcklajven som giganterna Poe och Lovecraft åtnjuter än i denna dag visar att denna sanning fortfarande håller, åtminstone för en del av oss.

Det finns mycket riktigt också en annan mening av ordet utopi – en mer språkligt korrekt än "idealsamhälle" – nämligen "landet som inte finns". "Ett ting som förflyttats ut ur den vardagliga världen" är därtill, enligt åtskilliga konstteorier, den bästa definitionen på ett konstverk. Det är just genom att det är så fundamentalt annorlunda som

konstverket påverkar betraktaren: dels genom att han eller hon för ett ögonblick kan glömma världen, och dels genom att vetenskapen om att någonting annat än den vanliga tillvaron överhuvudtaget är möjligt.

Nekrofil utopi

Vampyrlajvernas mörka värld ger emellertid skräckgotiken en spännande ny och mindre eskapistisk vinkling. Istället för den mörka medeltiden möts vi av en ännu mörkare nutid. "Mörkrets värld" gräver sig djupt in i mänsklighetens undermedvetna, men utan att försöka intala oss att detta kan göras på distans. Vi rör oss inte längre långt borta, i sagans magiska kungariken, eller ens för mycket länge sedan. Istället befinner vi oss mitt ibland skyskraporna i vår egen tids stora städer.

Det är som sagt inte sällan jag mötts av total oförståelse när jag tagit upp den här genren. Den vanliga oförståelsen för lajv som form känner de flesta av oss nog redan till. Just den här genren tycks dock dras med särskilda problem. Inte minst verkar den, åtminstone i Sverige, stå nästan lika långt ifrån de avantgardistiska uppsättningarna som fantasyn. Vampyrlajv är eskapism. Eskapism är fult. Lajv skall handla om "verkliga" konflikter, om det senkapitalistiska samhällets allt snabbare väg mot sitt sammanbrott. Frågan är bara om inte det klassiska vampyrlajvet redan gör det. Att **World of Darkness**, om än på ett lite urvattnat sätt, porträtterar ett nutida samhälle under sina sista dekadenta dödsryckningar kan knappast ha undgått någon som verkligen läst in sig på materialet. De gigantiska sammanvärvningar av åldersdigna blodsugare som antas härska över den nattliga världen kan tolkas som en tämligen tydlig allegori över den värld som upplevs av åtskilliga samhällskritiska ungdomar även i verkligheten. Vill man kan man också associera detta till det som de senaste decenniernas nya vänster har beskrivit med termer som globalisering eller det som de klassiska marxisterna beskrev som alienation.

Ingenting av allt detta har dock särskilt mycket att göra med det grundläggande elementet i vampyrrollspelen; rollpersonerna är ju inte enbart förtryckta av den stora blodsugande parasitiska världskonspirationen. Essen-

sen i vampyrgenren är snarare att själv spela ett av monstren. I många fall kombineras medvetenheten om den egna monstrositeten med en önskan att ändå göra gott. Ett element som kan tänkas vara hämtat från till exempel Anne Rice eller från någon annan av de åtskilliga författarna inom den genren. Vampyrismen som biologiskt (eller bör jag kanske säga "nekrologiskt"?) faktum understryker en oöverbryggbar distans till resten av samhället samtidigt som den möjliggör en betoning av de moraliska svårigheterna med detta. Denna dubbelhet är idag allmänt etablerad i populärkulturen, och tycks dessutom ha en alldeles särskild lockelse för lajvare.

Jag kan i dagsläget se åtminstone två skäl till att denna lockelse är särskilt intressant. För det första är lajvare nästan per definition delaktiga i den ekonomiskt privilegierade delen av världen. Uppsättningar av den typ som diskuteras i denna tidskrift äger uteslutande rum i Europa och USA, i själva verket förefaller de särskilt utmärkande för medelklassungdomar ur de skandinaviska välfärdsstaternas majoritetsbefolkningar. [Fäas anm: Enligt uppgifter finns det lajvare även i Brasilien och Vietnam, men huruvida utövarna där tillhör medelklassen eller ej har vi ingen aning om.] Det är knappast någon slump att det är just här som lajvandets mera teaterinspirerade varianter uppstått.

För det andra – och detta baserar jag enbart på personliga erfarenheter från mina snart sju år i subkulturen – verkar det troligt att lajvare har ett alldeles speciellt förhållande till socialt utanförskap. Vi vet vad det innebär att inte vara helt accepterad i sin egen sociala kontext. Detta har sällan någonting att göra med att vara lajvare, för de flesta tror jag snarare att erfarenheten föregår det aktiva deltagandet i hobbyn. De traditionella fantasylajven präglas, generellt sett, av en strävan att komma bort ifrån utanförskapet: en strävan att ersätta det antingen med den gemytliga och allt överskuggande gemenskapen i en medeltida by, eller med någon form av hjältestatus i centrum för ett samhälle, vilket som helst. Detta gäller i förlängningen även för många av de senare årens mer avantgardistiska uppsättningar. I synnerhet kan hjälte- rollen i sådana sammanhang ges en mer moderniserad funktion i form av revolu-



tionären. I andra fall spelar man istället – precis som i vampyrspelet – förtryckarsamhällets medlemmar, om än med ett större eller mindre inslag av dubbelhet.

Bortom verkligheten

Jag tror inte att lajvare – som de medelklassungdomar vi nästan genomgående är – någonsin kommer att kunna utveckla någon verklig förståelse för lidandet i världens fattigare regioner. Verklig förståelse utgår alltid från någon form av igenkännande. Äkta igenkännande kan som jag ser det aldrig utgå från någonting som för den ena parten är och förblir en lek, medan det för den andre aldrig kommer att kunna bli någonting annat än verklighet.

Det som oftast skiljer oss från vår omgivning är istället erfarenheten av utanförskap. Detta är naturligtvis inte i sig själv någon garant vare sig för en sympatisk eller för en verklighetsnära världsbild. Tvärtom kan effekten mycket väl bli den motsatta. Det är emellertid här den konstnärliga uttrycksformen kommer in. Det är genom den vi har möjligheten att förädla våra egna erfarenheter till någonting som gör oss till bättre människor, eller åtminstone till de människor vi själva väljer att försöka bli. Gestaltningen av ett utanförskap i

förhållande till den civilisation vi själva vuxit upp i kan aldrig helt och hållet vara ett nöje. Däremot kan den utvecklas till en metod för uppror och distansering till den, och samtidigt till en väg för självutveckling oberoende av den.

Samtidigt som den kan utgöra ett medium för distansering löper vampyrrollspelens världsbild i allmänhet, och **World of Darkness** i synnerhet, risken att bidra till trivialiseringen av motsättningar och problem i den verkliga världen. Trivialisering infaller när världens ondska tolkas inom allt för trånga ramar: när koncentrationslägren bara blir ännu ett naturligt resultat av konflikten mellan Kamarillan och Sabbaten, i lika hög grad som när världssvälten förklaras som toppen på ett isberg där det "verkliga" problemet ligger i hur aliens, vampyrer, ZOC, president Bush eller Al Qaida kontrollerar världshandelserna i detalj från kulisserna. En icketrivialiserad världsbild erkänner att saker och ting har komplexa förklaringar. Framförallt förstår den åtminstone en del av det oerhörda mänskliga lidande som ligger bakom de siffror som anger blotta mängden av Stalins eller Hitlers mänskliga offer. En förenklad världsbild kan aldrig driva en empatisk idealist. Däremot är den utmärkande såväl för fanatiker som för offer för klinisk paranoia. Den trivialisering man då och då kan ana i rollspel som Vampire är emellertid vare sig fanatikernas eller paranoikernas. Istället rör det sig om

bortskämda i-landsungdomar vars första association till första världskriget på intet sätt berör det mänskliga lidande det förorsakade, men som har allt att göra med de imaginära vampyrfurstarna av Berlin och Paris. Den sortens vampyrspel har enligt min erfarenhet inte heller särskilt mycket av de odödas mörka majestät eller hungerns utanförskap att förmedla. Istället handlar det om en ständig upprepning tämligen platta politiska intriger.

Lyckligtvis tycks de flesta spel både i och utanför **World of Darkness** innehålla mer än så. Samma spel innehåller ofta scener med en minst sagt varierande grad av djup. De problem som beskrivits ovan är heller inte specifika för World of Darkness, tvärtom kan man ana dem i alla rollspel som på ett eller annat sätt relaterar till verkligheten. Naturligtvis betraktar jag heller inte World of Darkness som något exempel på någon länge eftersökt idealform av lajv. Ändå tror jag att den här genren har någonting som saknas i andra former av lajv. En genre som öppnar för distansering till ett allt mer groteskt samhälle och samtidigt betonar vår delaktighet i det kan helt enkelt inte vara fel! Låt oss bara inte förvandla alltihop till någonting som bara är ännu ett konfliktspel. Konfliktspel är inte fel, men ingen kan påstå att det lever upp till vad människor som Byron, Mary Shelly, Bram Stoker, Baudelaire och Nietzsche kan ha hoppats att deras efterkommande skulle ägna sig åt. Det finns mer att hämta här.

TEXT: TOBIAS HARDING

FOTO: FANNY NILSSON



HASSE SOM ALV FRÅN FEA 23.

Jag fick reda på att Enhörningen hade tusen deltagare på varje lajv, och att ännu fler oftast ville gå. Jag har varit på ett Enhörnings-lajv och tyckte inte det var så bra, men uppenbarligen måste ju flera andra göra det. Vad är det de uppskattar som inte jag uppskattar? Hur är deras syn på lajv?

Jag åkte till Västerås för att intervjuva Enhörningens frontfigur Hasse Nilsson. Där bli jag upphämtad av Hasse i en bil med ett vitt enhörningshuvud på. Vi åker sedan ut till hans hem, tillika Enhörningens kansli. Det är ett stort hus, och mitt första intryck när jag kommer in är tomtar och träpanel. Huset är mysigt i någon sorts jultomteanda. Det är den 26 januari, men vanligt folk har inte så mycket tomtar ens på julafton.

”Ja, jag gillar tomtar som du ser” förklarar Hasse.

Sedan går vi mot köket där Hasse frågar om jag vill ha the eller kaffe.

”The” svarar jag. Den engagerade enhörningen Fredrik Friberg dyker upp och Hasse säger åt honom att fixa det.

Sen går vi ner en trappa till ett rum längst ner i källaren. Det är mysigt med

två julgranar, och förstås, massor av tomtar. Det som slår mig på väg genom huset är att det sitter folk över allt, folk mestadels i åldern mellan femton och tretio. Några spelar tv-spel, pratar, sitter vid en dator osv. På väg in i rummet går vi också förbi ett rum med en dator och en massa pärmar. Det här huset är alltså en blandning av Hasses hem, Enhörningens kansli och fritidsgård.

Vi sätter oss i sofforna och jag knäpper på bandspelaren.

Fëa: Vem är du?

Hasse: Jag heter Hasse. Jag sitter i styrelsen i Enhörningen i två veckor till, men efter det kommer jag fortsätta att jobba med föreningen utanför styrelsen. Mer specifikt är jag med och hjälper till med lajv,

jobbar på kansliet; registrerar och tar hand om post, betalningar och allt sådant där. Svarar i telefon dygnet runt. Så jobbar jag ju ute på en skola som elevassistent, tar ju hand om dem som har det svårt. Sedan är jag stuntman också.

Vad är lajv?

Viktigast med lajv för mig är att ha roligt tillsammans. Olika typer av arrangörer har olika insikt i det här men har man inte kul så kommer lajv inte att fortsätta växa, det kommer att gå bakåt och bli en klubb för inbördes beundran.

Vad tror du om kommersiella lajv?

Det kommer nog att bli flera. Risken är ju att företag tar över det helt och hållet.

Det finns ett problem med att avlöna folk också; att de inte har hjärtat med. Gör man någonting för man brinner för det blir det jättekul automatiskt. Skulle man avlöna folk att arrangera så blir det ju ett tvång.

Jag hoppas att lajvrörelsen kommer att fortsätta att vara ideell, för samtidigt som den blir kommersiell så kommer myndigheterna att gå in och sätta en jäkla massa paragrafer. Om man tar exempelvis en lekplats så är det de vuxna som bygger i ordning den, men det är inte många ungar som vill leka där. Ger man dem alternativ; ex-

empelvis ett ställe där det bara finns några brädor så går de ju ditt, för då får de skapa själva. Det är precis likadant med lajv.

Blir lajv kommersiellt kommer det att bli så; det byggs i ordning. Det kanske är kul ett par gånger, men folk kommer ändå att söka sig ut för att skapa själva.

Det är väl en av Enhörningens linjer också, att det är bara fantasin som sätter gränserna, att folk som har idéer på vad de vill spela och grupper de vill skapa oftast får göra det.

Ja, med undantag av magi, eftersom magi kan förstöra så enormt. Jag har åkt på över 150 lajv och om man t. ex. kryper i fyra timmar för att ingen ska se en och sedan lyckas man hoppa på dem och så säger de: ”Teleportera tillbaka till utgångspunkten”. -Det är ju verkligen att skicka lajv åt helvete. Nu ska jag gå genom skogen tillbaka och egentligen är det ingen som ser mig.

Tyvärr finns det ju en massa dumma lajvare som kör upp handen så här. (Hasse sträcker upp sin ena hand i huvudhöjd med knuten näve. Jag känner igen det som ”jag är osynlig, jag finns inte” tecknet.)

Finns det fortfarande? Var kommer det från?

När lajv var ungt så gjorde man den här regeln om man blev tvungen att gå och göra någonting eller gjort sig illa, så folk inte skulle bry sig om en. Enhörningen har aldrig under våra elva år använt det, men vi kämpar fortfarande för att folk på våra lajv inte ska använda det. Det finns vissa föreningar i Sverige som använder det och jag tycker det är patetiskt. Det är verkligen att köra lajv direkt ner i offlägret på en gång.

Hur ser du på arrangerandet av lajv?

Det finns ju alltid en tanke från början att lajvet ska handla om och någonstans inom de ramarna ska vi vara. Men jag tycker att ramarna ska vara väldigt stora. Man ska ta tillvara på den fantasi som finns bland deltagare. Alla människor har ju en begränsad fantasi, men lägger man ihop flera personers fantasi blir det en obegränsad fantasi, som kan räcka hur långt som helst.

Så arrangörens roll är att sätta upp ett brett spektra som deltagare kan börja fantasera inom, och sedan kan arrangörerna snappa upp de idéerna?

Ja, åker jag på ett lajv så vill jag ju ha roligt, inte att en arrangörer konkret spikar brädan på backen och säger ’ni får bara gå på den här brädan’.

OCH TROLL EN FIKA MED ENHÖRNINGSS-HASSE

Sedan finns det en massa så kallade erfarna lajvare, sådana där som kallar sig för lajveliten. Superpatetiskt. Den här lajveliten har jag lajvat med. Jag kan avslöja massor med saker om dem, så får de gå och skämmas sedan, ta mej sjutton. De pratar så mycket stort och brett, men det är mycket snack och lite hockey.

Många sådana där lajvelitar fördömer andra människor för att de är nybörjare, eller att de inte är samma som en själv. Man måste ju faktiskt acceptera att folk jobbar efter sin egen förmåga.

”Okej, du är skitskicklig, det är klart att man kommer se skillnad på dig och mig, men jag jobbar fortfarande efter min egen förmåga. Ska inte jag då få vara med? Ja, självklart ska jag få vara med.”

Poängen är att acceptera och uppmuntra vad folk gör. Det är ju en nackdel med lajv, men det kanske är tidsandan nu; att alla är så negativa, ska man göra någonting så ser alla de negativa sidorna istället för de positiva.

Fredrik Friberg kommer in med théet. Han säger: ”Ni kan inte få socker i teet, det har du glömt att köpa in.”

Hasse fortsätter:

Du vet själv i din tidning, den bygger ju helt på att skriva negativa saker istället för positiva.

Vad tycker du om Fëa?

Skitdålig! Jag har alla *Fëa Livia* som finns, jag har varit prenumerant under alla jävla år, men den bara blir sämre. Det är en liten skara som sitter där och skriver och kastar sina åsikter, hur roligt är det för den stora massan? Att ha samma skribent hela tiden istället för att låta alla skriva. Det finns många som skulle vilja skriva där som är positiva.

Du får gärna tipsa mig om du vet några nya skribenter, jag försöker hela tiden leta efter det. Men varför tror du att det inte finns ett till lajvfanzine?

Det fanns ju *Strapats* förut. *Strapats* var bra. Den vände sig till lajvarna, *Fëa Livia* vänder sig till rollspelarna.

Rollspel, menar du bordsrollspel med tärningar då?

Ja, precis. När vi i vår förening Enhörningen försöker förklara vad rollspel är för gemene man och säger att man sitter vid ett bord och spelar med tärningar, då förstår ingen. Men säger vi; ’på lajv är man ute och

springer i skogen och har konstiga kläder på sig’... Då förstår folk.

Om du vänder på muggen (min the-mugg) kan du se, att den här muggen använder man när man är off-lajv. (det finns en off-lajvrna på muggen) Kommer någon och frågar så vänder man på muggen. ”Jag är off.” Man måste kunna ha roligt också.

En annan sak jag tänkte på; Lajvkommitén. Vad tycker du om den?

Egentligen så har jag ingen riktig koll på vad lajvkomittén håller på med. För mig verkar det som det är många åsikter som saknar struktur. Det mest positiva var att den skakade om, det fanns en stagnation som den motverkade.

De säger att de ska undersöka om det behövs något nytt lajvförbund. Skulle du vilja ha ett eget lajvförbund?

Ja och nej faktiskt. Om vi skapar ett lajvförbund så får vi börja om från början, det blir en massa jäkla tunga år innan det blir någonting.

Jag tycker att SVEROK ska ändra sin struktur. SVEROK är en koloss som raglar omkring på sina egna larvfötter, tyvärr. Jag tycker SVEROK missgynnar vissa föreningar och vissa distrikt något fruktansvärt, det är totalt skandalöst.

Att de missgynnar stora föreningar?

Ja, men även små föreningar missgynnas. Det går inte att sticka under stol med, det är ju bara att se sanningen.

Hur missgynnas de?

Om du tar till exempel SVEROKs riksmötesval. Folk nominerar sig själva och sedan är det bara dem man kan rösta på¹. Sen röstar ju de också på sig själva. Jag tycker det är magstarkt, jättemagstarkt. Väl på plats så sitter de där för sin egen åsikt, inte för föreningarnas. Småföreningarna blir ju överkörda. Jag tycker att man ska göra som vi gör. Vi nominerar alltså personer ute i föreningen som vi tycker arbetar bra och röstar på dem, alltså inte någon ur styrelsen.

Men SVEROK missgynnar även stora föreningar, en förening som har t ex en tiondel utav *alla* medlemmar som finns i hela Sverige borde ju ha ett antal platser, garanterat.

Som jag känner så vill SVEROK ha de stora föreningarna med många medlemmar för de enorma pengar de får in utav dem, men sedan när den föreningen säger någonting, så stänger man dörren. Som det

är idag så får en förening på 250 medlemmar fem röster, och hur många medlemmar du än har så får du inget mer. Går du över 1000 medlemmar så borde du ha tio röster, och ha det som maxantal istället. Det betyder ju inte att en stor förening får makten, utan att de kan göra sin röst hörd.

Så du vill höja gränsen för antalet röster stora föreningar får ge personer inför riksmötet, för nu har man fem?

Ja, du kan komma upp i fem mandat, nej, vi kommer bara upp i fyra².

Jag tänkte att vi skulle gå över till att prata lite Enhörningen istället för SVEROKs valsystem. När startades den och vad var visionen med föreningen?

Enhörningen startades för elva år sedan. Visionen, det var att ha roligt tillsammans och att göra lajv som är roliga.

Tyvärr lider lajvarna av ”AIK och Djurgården”-syndromet, fast mellan föreningarna. Antingen så älskar man, eller så hatar man. Vissa personer i föreningarna snackar skit om alla andra. ”Det är bara vi som är bra och allt annat är skit.” Tyvärr är vi så väldigt rädda för Enhörningen för att föreningen är stor, vilket leder till storebrorskomplex och då pratar man skit istället för att se fördelarna. Vi gör de sämsta lajven, vi är den sämsta föreningen, men det är väldigt konstigt, vi har flest medlemmar och vi har flest personer på varje lajv.

Ja, vad är hemligheten?

De är nog att folk har roligt, annars skulle det inte komma 1000-2000 personer. Vissa lajv har tre års väntetid, folk står i kö för att få vara med.

Skulle föreningen Enhörningen kunna göra något som inte är fantasy/medeltidlajv eller har ni gjort det?

Vi har gjort allt. Vissa saker syns ju mer, vissa mindre. Vi får göra det mesta; delta i filminspelningar, musikvideor, Skoklosterspelen, läger i Visby m.m. Vi har inte bett om det, utan folk vänder sig till oss. Till och med norska regeringen har vänt sig till oss för att göra film i rent utbildningssyfte.

Har Enhörningen någon målgrupp med de lajv ni gör?

Nej, vem som helst är välkommen. På nybörjarlajv har vi elva år för att deltaga, och elvaåringar sätter vi en ledare till. En 7-8-åring förstår inte riktigt; det blir mera lek och offigt allting, men då måste föräldrarna vara med så kan de vara ansvariga.

1. Man kan rösta även på ej nominerade personer. Källa: Lars ”Molle” Johansson, anställd på Sveroks kansli, 26/5.

2. Enhörningen fick fem röster till riksmötet att lägga på sina kandidater. Däremot fick Västmanlands län, med alla sina föreningar inklusive Enhörningen, skicka fyra representanter till riksmötet. Källa: Lars ”Molle” Johansson, anställd på Sveroks kansli, 26/5.

Men det blir mer och mer vuxna som lajvar. Vi har på våra lajv en ålder från sex månader till 88 år. Då blir det ju mycket roligare, för det är ju roligt att se en som är 30-40 som säger, ”ja, jag är en 30-40 årig krigare”, jämfört med en 13-åring som gör det.

Men det är ju intressant med lajvare. Kommer det är 14-åring och säger ”jag är 40-årig krigare”, accepterar alla det, men kommer det en 40-åring som säger, ”ja, jag är en 14-årig dräng” så accepteras det inte. Fast egentligen borde de ju göra det. Tjejer som spelar killroller accepteras av alla, men en kille som klädde ut sig till tjej var inte okej. Vissa saker är tabu. Det borde ju egentligen gå att göra det mesta för lajv är ju fantasi, eller hur? Jag borde kunna blåsa upp en massa uppstoppade kossor i en hage och sätta en bandspelare: ”mu, mu”. När man sedan lajvar så är det mina kossor. *Egentligen* borde man kunna göra så.

Jag vet att när vi började med lajv, hade alla en massa stora boffervapen och så sprang man omkring i skogen och slog på varandra. Där stod bilar och alltihop, alla accepterade dem. Men det gör vi inte längre. På så sätt var lajvarna då bättre, för de hade högre acceptans än vad vi har idag.

Nybörjare, hur tar ni hand om dem? Vi stoppar dem i en stor gryta och kokar och kăkar upp dem. Skicka det här till *Expressen* och *Aftonbladet* så blir de jät-teglada. ’Äntligen har vi fått bevis.’ Jo, när nybörjarna anmäler sig så får de välja en inriktning om hur de vill ha lajvet; leta saker, leta personer, ha intriger eller ta dagen som den kommer. Om gruppen vill kan de få stödhjälp, med någon som kom-mer och tittar till dem under lajvet. De kan också få en ledare som är med och spelar i gruppen. Gruppen har sin normala ledare, men när de inte klarar något så hjälper den passiva ledaren till.

Lajvar du? Vad brukar du spela för roller? Självklart. På nybörjarlajv spelar jag rö-vare. Annars tycker jag om att spela alv eller troll. Jag tycker om att vara i skogen, att spela skogsvarelser. Jag spelar aldrig den där jättemäktiga personen, det tycker jag är patetiskt med arrangörer som spelar mäktigast på sitt eget lajv. Som arrangör ska man inte påverka lajvet när det startat.

TEXT: ANNA WESTERLING

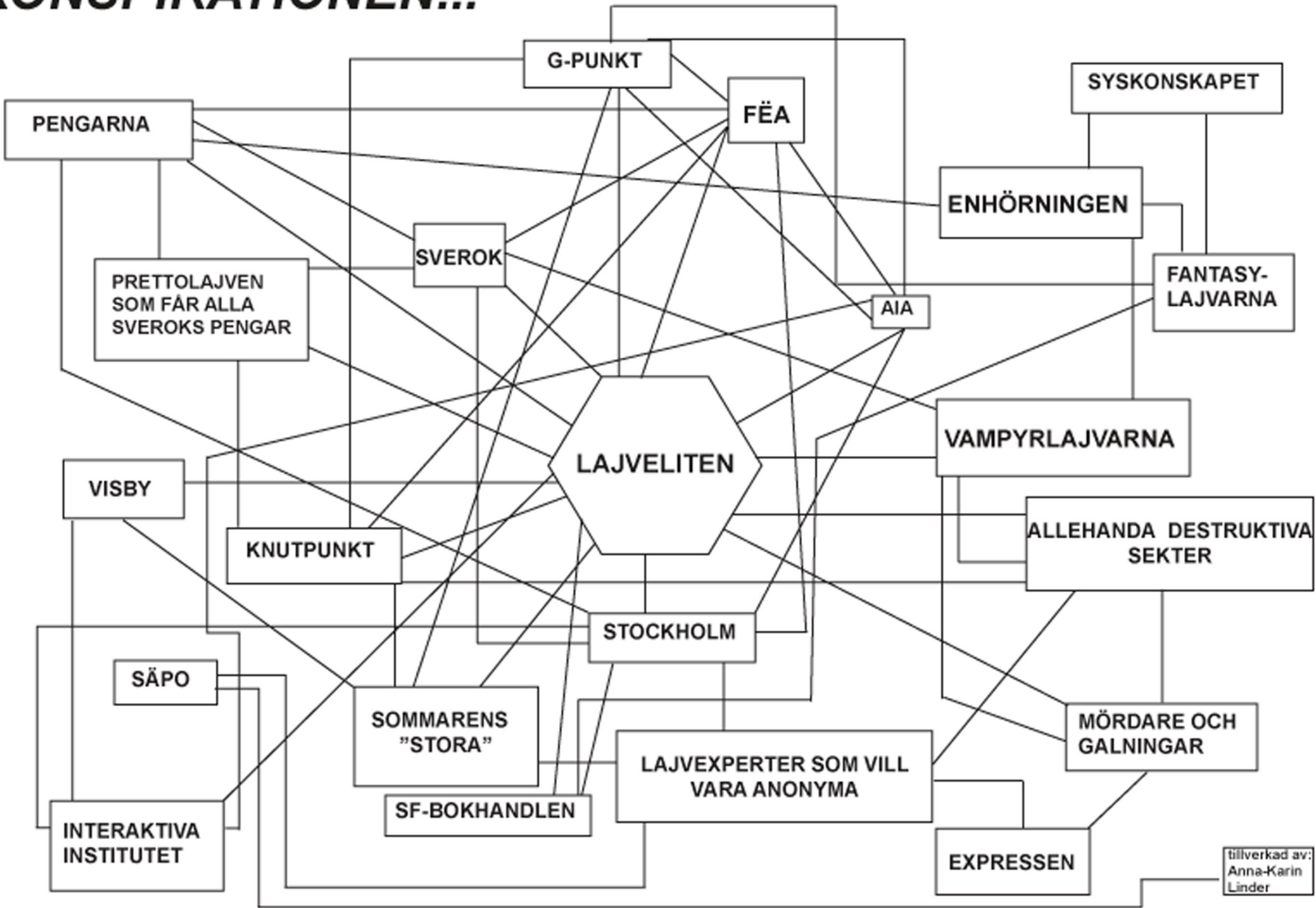
FOTO: NICKLAS NILSSON

ILLUSTRATION: JOHANNA HEDBERG

ENHÖRNINGSFAKTA:
Antal medlemmar: 1861 (jan 2003)
Bildades:1992
Antal lajv per år: 5-6
Antal anställda: 0 (Enhörningen är en helt ideell förening)
Budget: 1,2- 1,4 miljoner per år
Hemsida: www.enhorn.com



KONSPIRATIONEN...



tillverkad av:
Anna-Karin
Linder

Så blir du en fantasyförfattare

Ridtjejer läser hästböcker, fotbollsspelare följer serien om Åshöj- dens B.K, lajvare läser fantasy. Självklart vill vi läsa om drakarna, alverna och människorna som befolkar vår värld. Eftersom lajvare i regel också är ett kreativt släkte som inte tvekar inför att sy klä- der, bygga vapen eller brygga eget mjöd är det inte så konstigt om några av er därute också funderat på att skriva lite egen fantasy. Men hur börja? Här följer en enkel guide för den blivande fantasy- författaren, läs och inspireras!

Huvudingrediens

Steg ett är givetvis att hitta en huvudperson. Denna bör lämpligen vara en pojke, att han är föräldralös är förstås givet. Vid denna punkt i vår berättelse är det vanligtvis dags för ett litet avslöjande. Den gamle knarrige man som han kallat far visar sig i själva verket vara hans onkel. Denna beklännelse görs i regel på den gamles dödsbädd. Döds- bädden kan också vara ett bra tillfälle att efterlämna lämplig artefakt och nämna den gamla profetian (som ingen längre tar på allvar, trots att den på ett märkligt sätt verkar ha börjat gå i uppfyllelse den sista ti- den). Givetvis kommer ingen att ana att din huvudperson skulle kunna vara den föräld- ralöse pojke som omnämns i profetian och som förutspås bli den nya storkungen. Fast det där födelsemärket han har på armen i form av en kungakrona är ju förstås ett lite märkligt sammanträffande.

Var unik!

I steg två blir det dags för vår unge hjälte att ge sig av på en lång resa genom världen du konstfärdigt byggt upp. I byggandet av världar finns en del grundläggande tips som underlättar skrivandet en hel del. Förutom människor kan man exempelvis befolka sin värld med en ond, storväxt och ful ras samt en god, vacker och smacker ras. Den fula rasen utrustas lämpligen med några rejäla tillhyggen och kan därefter användas som slaktdjur i de strider där vår hjälte härdas och lär sig hantera sin klinga. Den vackra rasen är lite klurigare, antingen har de en nära kontakt - vem vet, din huvudperson kanske rentav har lite av deras blod i sina ådror? - eller så kanske de bara kan anas som sagolika inslag i de djupa skogar vår berättelse kommer att ta oss genom.

Hjälpmedel och hangarounds

Kartor är förstås ett måste, då du kan få leva ut hela din skaparkraft i att namnge bergskedjor och floder. Vidare måste du förstås förse din unge hjälte med lämpligt resällskap. Här finns det många möjliga kombinationer av personligheter, men i grundutbudet brukar några följande ka- raktärer ingå: En hårdför krigare, en bister och härdad man som tränar vår huvudper- son stridandets konst. Kan verka kall men känner en djup om än något kärvt tillgiven-

het för vår unge hjälte. Ett tips är att låta dessa karaktärer rädda varandras liv någon gång under berättelsens gång.

Vidare kan det vara bra att ta med din huvudpersons enkla vän på färden. Denna karaktär kan kanske vara en smed, herde eller något liknande. Trogen intill döden och bondskt oförstående inför den stora världens vanor utgör denna person ett pit- toreskt om än inte alltför spännande inslag i skaran.

För att göra det hela lite mer politiskt korrekt och främja romantiken inom säll- skapet kan det vara en god idé att peta in en kvinnlig magiker eller liknande. Observera dock att denna kvinna inte är huvudperso- nens blivande livskamrat: denna plockas istället upp någon gång under resan. Ett tips är att låta de unga tu avsky varandra till en början och låta kärleken växa fram under berättelsens gång. (Observera att homosexualitet inte förekommer inom den här genren.)

Dessutom är det alltid en god idé att ha med en lustig filur som bidrar med ett komiskt inslag i gruppen, kanske en bard, tjuv eller småfiffare?

Kom ihåg att ingen av huvudkaraktä- rerna får ha ett namn innehållande mindre än fem stavelser, ju fler apostrofer, Y:n och Z:n du kan få med desto bättre.

Nu har du grunduppsättningen, sedan är det bara att låta fantasin flöda. Vem vet, kanske lyckas din unge hjälte besegra ond- skan till slut?

TEXT: ADA FREDLIUS
BILD: WAHLSTRÖMS

sverok och lajvhobbyn

Under 2002 har det på olika håll i landet förts en debatt om lajvhobbyns plats i Sverok, och om det skulle behövas ett förbund som enbart sysslar med lajv. Debatten har förts både inom Sverok, i samband med arbetet med att förbereda en syftesdiskussion på det kommande riksmötet, och inom olika delar av lajvhobbyn. Jag har sett denna debatt från två perspektiv. Jag är inte bara Sveroks förbundsordförande, jag är lajvare och lajvarangör också. Här kommer jag att ta upp en rad tankar, funderingar och åsikter som främst är mina egna men i vissa fall överensstämmer med Sveroks officiella. Ibland är det till och med ett försök till objektiv historieskrivning. Om du är osäker på just vad som är vad och känner ett stort behov att ta reda på det så kan du alltid kontakta undertecknad.

Näväl. Sverok och lajv, eller Sverok utan lajv? Ryggmärgsreaktionen som Sverokaktiv på den här diskussionen är att Sverok är den självklara platsen för alla aktiva lajvare och allt annat är dumheter. Men efter en del diskussioner med folk inom lajvhobbyn så insåg jag att det inte var helt självklart

för alla, och i och med det började jag själv fundera lite mera förutsättningslöst på frågan. När man sedan ser på den mångfald av aktiviteter som rymms Sverok är det inte självklart att de alla har särskilt mycket gemensamt, eller att de inte skulle kunna utvecklas bättre inom ett smalare förbund. Med den utgångspunkten kan det vara intressant att titta på vad Sverok har gjort och inte gjort för lajv hittills. En utgångspunkt för många diskussioner har varit vad Sverok har gjort för de olika hobbygrenar som förbundet representerar. I mångas ögon har lajv varit missgynnat på många vis. Grundorsakerna till detta är flera men de viktigaste är nog följande tre.

Dels så har Sveroks tidigare system med bidrag för spelmöten gjort att lajv fått relativt sett lite pengar den vägen. Ett lajv räknades i princip som ett möte, även om det håller på en hel dag och har flera hundra deltagare. Det gav lika mycket bidrag som om fem personer satt hemma och spelade rollspel i två timmar. Ett annat skäl är att lajv kom in sent i Sverok. Först någon gång i mitten av 90-talet var lajv fullt ut accepterat inom förbundet och det dök inte längre upp några strider på riksmötet om

ifall lajvföreningar skulle uteslutas etc. Det sista skälet är att lajv har ett annat behov av stöd än vad de flesta andra delar av spelhobbyn har, i och med sättet som det arrangeras och utövas på. Här handlar det inte bara om bidrag utan ämnet behandlas mer generellt.

Vad kan Sverok göra i framtiden?

Som med så mycket annat här i världen inser man efter att ett tag ha sysslat med att arrangera lajv att det man inledningsvis trodde var väldigt lätt inte alls är så lätt. Idag, när jag har ett antal lajvprojekt bakom mig, så ser jag en hel del saker där jag skulle kunna haft nytta av hjälp från ett förbund. Utan att gå in på problemlistning kan jag dock instämma till viss del med dem som anser att Sverok inte gjort vad förbundet borde och kunde ha gjort. Det kan alltså vara på sin plats med en fundering över vad Sverok i framtiden kan göra för att stötta lajvsverige bättre. För kan inte Sverok stötta lajv på ett bra vis finns det inget skäl – för Sverok eller lajvhobbyn – att hålla kvar lajv inom Sverok.

Sveroks policy sedan förbundet bildades har varit att i så liten grad som möjligt ge sig in och arrangera egen spelverksamhet samt att ge riktade bidrag till föreningarna. Alla verksamhetsgrenar har dessutom i princip behandlats lika inom detta system. Idag går ca 50 procent av alla pengar Sverok får in direkt till föreningarna. Det är bra eftersom föreningarna och deras medlemmar har bäst koll själva på vad de behöver. Om Sverok på nationell nivå ska sitta och genomföra en massa projekt och rikta bidrag så är risken stor att det inte ger medlemmarna största möjliga nytta. Men kanske behöver policyn ändå utvecklas för att Sverok ska kunna ge det stöd som lajvhobbyn behöver.

Det är svårt att generalisera över hur lajv är uppbyggda och vad de har för behov. Men om man jämför med hur den traditionella rollspelsgruppen fungerar så kan man ganska klart se att skillnader. Ett är att det ofta finns mindre kontinuitet i lajvvärlden. Arrangörs- och spelargrupper bildas för ett arrangemang och upplöses ofta när de arrangerat klart. Det krävs ofta stora resurser i form av mark och lokaler, kläder och annat. Resurser används under ett par dagar,

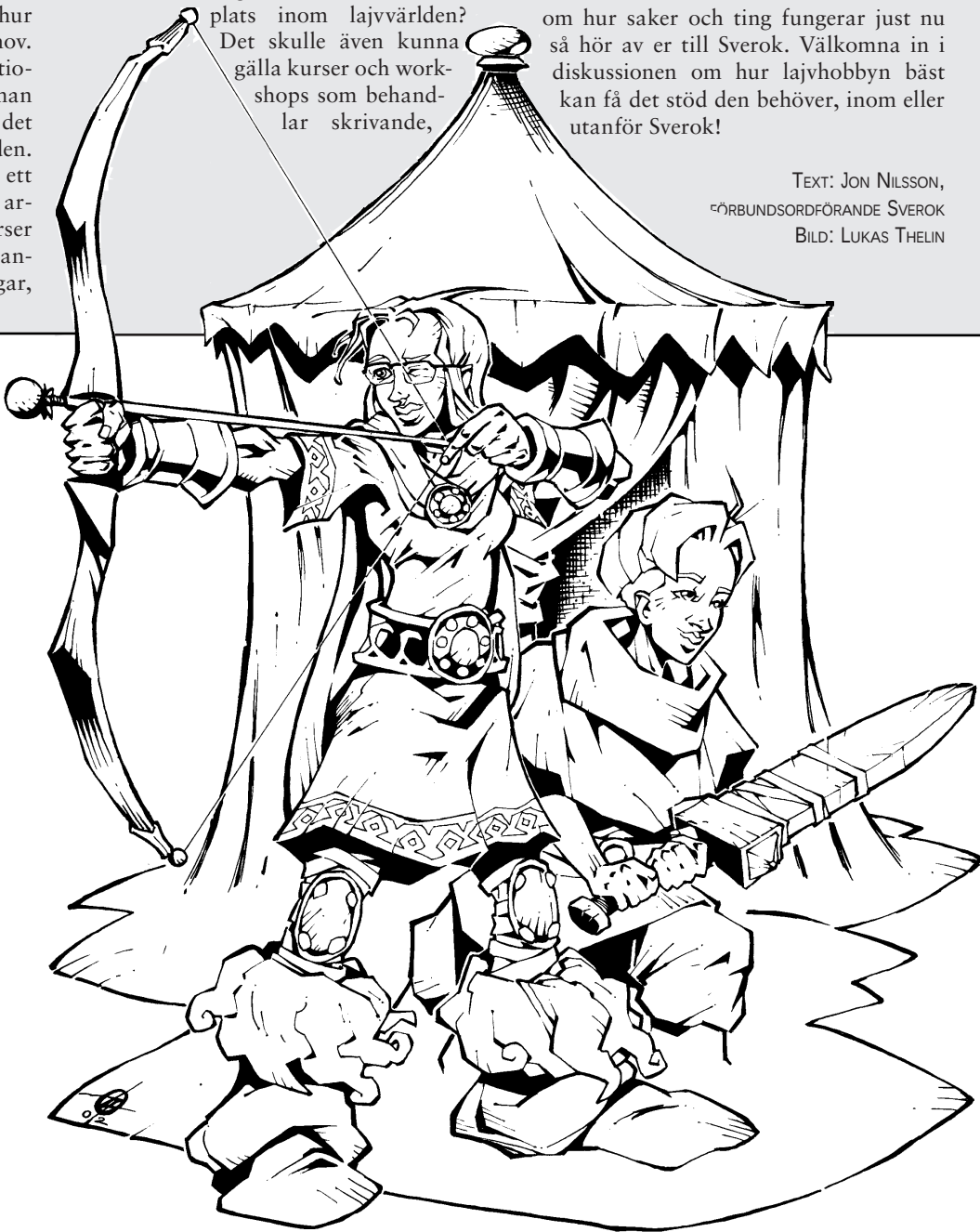
för att sedan på ett eller annat vis vara förbrukade. Lajv rör sig i helt andra områden än de delar av spelhobbyn som var kärnan i ur-Sverok.

Jag skulle tro att Sverok måste ändra inriktning och börja med mera direkt och i vissa fall riktat stöd mot de olika hobbygrenarna, däribland lajv. Redan har stöttat Sverok Knutpunkt på olika vis, vilket är ett exempel som kan vara värt att följa på andra områden om än kanske inte under samma former. Inom konventsvärlden finns Konventsarbetsgruppen (KAG) som verkar för att konventsarrangörer ska kunna träffas och lära av varandra. Sverok stöttar dem med pengar och ibland annat. Kanske skulle något liknande forum ha en plats inom lajvvärlden? Det skulle även kunna gälla kurser och workshops som behandlar skrivande,

rolltolkande, musik- och ljudsnickrande och alla de praktiska delarna som finns runt lajvandet. Olika former av informationssammanställningar som om hur man söker bidrag från olika instanser, säkerhetsaspekter och annat relevant kan också vara en sak för Sverok att mera aktivt gå in för att ta fram. Likaså kanske det är dags att införa mer klassiska projektfonder där arrangörer kan söka pengar för specifika projekt.

Överlag så finns det all anledning att ta till sig den kritik som förts fram om hur Sverok tidigare arbetat för att stötta lajv. Bara för att något varit på ett sätt tidigare behöver det inte vara det i framtiden. Har ni tankar om hur saker och ting fungerar just nu så hör av er till Sverok. Välkomna in i diskussionen om hur lajvhobbyn bäst kan få det stöd den behöver, inom eller utanför Sverok!

TEXT: JON NILSSON,
FÖRBUNDSORDFÖRANDE SVEROK
BILD: LUKAS THELIN



Det Rätta Virket

Under en helg i somras medverkade ett trettiotal personer i lajvet **Det rätta virket**. Tillsammans tog vi oss tio år tillbaka i tiden, till västra Bosniens skogsklädda berg. Vi gjorde det för att förstå krigets vardag och för att se hur kriget påverkar människorna som lever där. Efteråt fylldes tankarna med nedstämdhet och reflektion. Varför valde vi att göra ett lajv om Bosnien-kriget? Varför ta upp ett ämne som är så smärtsamt, så sorgligt, och vad får deltagarna och arrangörerna ut av det? Det var mot bakgrund av dessa frågor, tankar och reflektioner som denna artikel tog form.

Med **Det rätta virket** ville vi skapa en berättelse som kändes trovärdig, som berörde samtidigt som den var underhållande. Men går det att göra ett lajv som ska vara någon form av underhållning samtidigt som det berör och "utbildar" deltagarna? Ett sätt som vi valde att se det på är att när vi sätter oss in i ett problem och se det från mer än ett perspektiv kan vi också bilda oss en mer nyanserad och rättvis bild av det hela. Genom interaktion och inlevelse gör man det hela mer verkligt och engagerande, det går inte längre att blunda för det. Själva deltagandet, att berätta en historia tillsammans med de andra deltagarna, är det som står för den underhållande upplevelsen.

Vi ville skapa en berättelse som visade på åtminstone en del av de saker som faktiskt skedde i kriget. Vi ville visa på grymheten och frånvaron av mänsklighet. Vi valde kriget i Bosnien för att alla har en relation till detta krig

– det inte är ens tio år sedan det avslutades. Det är heller inget annat senti-

da krig som fysiskt har kommit lika nära oss – det är närmare till Sarajevo än till Kiruna ifrån Malmö. Många av oss har personliga relationer till personer som kommit hit som flyktingar undan detta krig. I Bosnien genomfördes en systematisk krigsföring mot civilbefolkning och etnisk rensning tillhörde vardagen. I många skildringar av kriget beskrevs det i termer av gott och ont, av goda mot onda. Det var inget vi var intresserade av så vi tog tidigt beslutet att konsekvent försöka undvika att ta ställning för någon sida i kriget utan istället visa på hur den enskilda personen påverkas av det, det vill säga se på konflikten ur ett mikroperspektiv.

Berättelsen var uppbyggd kring ett möte och en konflikt mellan kroatiska soldater och muslimska flyktingar, men framförallt kring spänningarna inom dessa grupper. Karaktärerna speglade olika känslor och aspekter av kriget. Krigets vardag blandades med rädsla, hopp och maktlöshet. Inget var svart eller vitt. Genom att använda grepp ifrån friformsrollspel kunde vi med hjälp av drömmar och en spelad "inre röst" ytterligare förstärka karaktärerna och de inre konflikter de kämpade med.

Att välja ett krig som miljö, särskilt med tanke på den verkliga förankringen, ställer vissa krav på realism. Det går inte att kompromissa och välja bort den nakna ondskan. Vi ville inte vältra oss i grymhet, tortyr och våld men samtidigt krävde ämnet att dessa saker skulle behandlas. Som arrangör och deltagare hade man en skyldighet att visa krigets smuts, inte för att våld och grymhet var ett självändamål i sig, utan för att det krävdes för att göra lajvet och verkligheten rättvisa.

Det rätta virket ställde höga krav på deltagarna, dels kunskapsmässigt men framförallt fysiskt och psykiskt. Vi ville inte avpersonifiera ondskan utan istället ge den ett realistiskt ansikte hos soldaterna. Exempel på detta är framförallt två scener som blev tunga för deltagarna. Den ena scenen var ett förhör av serbiska

– Ett verklighetsanknutet lajv –

krigsfångar, varav en kvinnlig tolk. Soldaterna förvandlades i denna scen mer eller mindre till åskådare och kunde bara stillatigande se på tortyren och höra skriken utan att kunna ingripa. Den andra scenen utspelade sig i en skogsglänta dit flyktingarna hade förts. Flyktingarna hade tillbringat en halv dag tillsammans med soldaterna och en viss samhörighet hade byggts upp. Denna rycktes brutalt bort när nya soldater och order kom. Kvinnorna misshandlades och förnedrades framför sina män innan alla flyktingar till slut blev avrättade. Maktlösheten var total för flyktingarna men även för en del av soldaterna. Efter detta var några av deltagarna tvungna att gå av lajvet några timmar för det blev för jobbigt. Det var soldater som aktivt inte deltagit men varit tvungna bevittna det hela utan att kunna ingripa och därigenom gett sitt tysta medgivande. Genom att skapa denna obehagliga realism och vanmakt tvingades deltagarna att verkligen tänka efter och behandla vad de hade varit med om.

Efter lajvet så handlade diskussionerna mycket om den förfäran folk kände över Bosnienkriget. Det som vi hade varit med om, och mycket värre saker än så, hade hänt för mindre än tio år sedan. Hur kan människor drivas att begå sådana handlingar? Varför tillåts sånt hända? Det förflutna hade plötsligt kommit väldigt nära oss. Det var inte längre något avlägset som man hade sett på tv eller någon latexbestruken fantasivärld. Men hur starka upplevelser vi än hade haft så var de ingenting emot det som har hänt på riktigt nere i Bosnien. Verkligheten hade för en stund kommit i kapp lajvet och det fick oss att tänka efter.

Blev det som jag hade tänkt mig? Lajvet hade som avsikt att tvinga deltagarna att tänka efter. Där fanns absolut en etisk/politisk ambition men vi ville inte använda pekpinna. Vår metod var att kasta det i ansiktet på någon och tvinga personen att tänka efter, att provocera oss själva ur vår rosenkimmrande, myslajvande låtsasvärld och tvingas

ta ställning. Upplevelsen skulle skapa förståelse och ökad empati. Det skulle inte bara kunna gå att avfärda det med att världen är ond, svaren är mycket mer komplicerade. Samtidigt var det med premissen underhållning som vi lockade folk att vara med. Underhållningen de förväntade sig var tunga upplevelser, att det skulle komma äkta tårar och känslor, men ändå var det till sist ändå underhållning. Jag inser idag att vårt fokus inte var renodlat, att vi försökte ha som mål både att ge ökad förståelse och att skapa en bra story och lajv. Frågan är än en gång om det går att förena fullt ut eller tar dessa föresatser delvis ut varandra? Jag vet inte, men hursomhelst kom vi kanske en bra bit på vägen att förena dessa två.

Sammanfattningsvis

kan man säga att under några dagar blev konflikten i Bosnien verklig för oss. Vi ville komma nära kriget, förstå vad det handlade om samtidigt som vi ville ha en annorlunda upplevelse. Resultatet av lajvet var att vi blev berörda, vi blev omskade och vi kom därifrån med nya erfarenheter, detta i kombination med att vi hade haft en spännande och gripande helg. Och är det inte det allt handlar om?

TEXT: FREDRIK AXELZON
KOLLAGE: JOHANNA HEDBERG

Att gestalta ondska

– och behålla själen intakt –

Det har gjorts ett antal lajv som haft förtvivlade situationer och människors ondska som tema, till exempel OB7 (SÄPO:s internering av vänsteraktivister) och Europa (livet på en flyktingförläggning). Lajvet Det rätta virket som sattes upp i somras gestaltade kriget på Balkan och vad krig gör med en människa. Den här texten rör främst etiken, moralen och den tysta frågan: "Är sådana här lajv rätt över huvud taget?" och hur man bär sig åt för att närma sig temat på ett trovärdigt sätt?

Realistisk ondska i lajv

Varje gestaltning, med eller utan publik, har konflikter som drivkraft. Utan intressanta konflikter blir karaktären platt och arketypisk, och det blir lätt att falla ur rollen.

På Det rätta virket spelade jag en serbisk förhørsledare. Karaktären var en spelleddarstyrd biroll som skulle skapa stämning för de åtta huvudkaraktärerna, fyra reguljära soldater och fyra milismän i ett läger i skogen. Lajvet gick ut på att följa dessa åtta soldater när de mötte allt från flyktingar till sina egna mardrömmar. Det var vakthållning och sömnbrist, mystiska händelser om natten och till slut inre konflikter som slet sönder gruppen.

Att gestalta en ond människa

Hur gestaltar man då en ond människa? Inte jag-är-helvetesdemonen-Shagurth-ondska och inte jag-är-väldsam-

psykopatisk-soldat-ondska. Dessa är båda arketypiska till sin natur. Det riktigt obehagliga är svårt att få fram i ett fantasylajv eller ett vampyrlajv. Bara i en miljö som liknar vår egen tillräckligt mycket blir upplevelsen så verklig att det blir svårt att blunda för den.

Min förhørsledare var säkert inte ond som barn. Bakgrunden fick jag själv utarbeta. Jag hade förberett mig både mentalt och praktiskt för rollen och arbetat fram en tjänsteman på medelnivå som genom kriget kunde bli någon. Efter att han fått sina barn mördade av fienden hade han gått över gränsen om och om igen, och hans moral och etik var sedan länge döda. Min uppgift var att förhöra två fångar och få information från en desertör.

Kan man lajva krigsfasor?

En del menar att den här formen av gestaltande är farlig och att den verkar avtrubbande – ja, en kritiker lär till och med ha sagt att den som ens spelar en sådan här roll inte går att respektera som människa. Så illa tror jag inte att det är. Poängen är snarare att man får en tydligare bild av hur det känns att vara flykting eller soldat – det finns inget vackert i det. Visst är det hemskt att lajva krig av den här typen, men de förekommer i verkligheten. Det som finns måste kunna porträtteras.

Inget lajv kan någonsin återspegla krigets riktiga fasor och det är inte heller önskvärt. Däremot tror jag att krigslajv är viktiga. De visar åtminstone

en millimeter av den långa väg som kriget är – man får en helt annan förståelse för fasorna. Därför är det oerhört viktigt att rolla av och att diskutera sina upplevelser i grupp. Extra viktigt blir det för dem som spelat offer respektive representanter för ondskan. Det här är inte lajv för alla. Om man känner en instinktiv motvilja mot den här typen av realistiska konflikter och tror att man skulle kunna ta åt sig personligen och må dåligt, då ska man inte ens överväga den här sortens lajv.

Förberedelser

Ett sätt att få förståelse för rollen kan vara att läsa om den karaktärens ideologi. Det finns nästan undantagslöst ett "regelsystem" i ondska. I förhørsledaren Dragunovics fall var det en fråga om kroatisk nationalism, rasöverlägsenhet. Ett obehagligt tema och en obehaglig ideologi.

Det är oerhört viktigt att du funderar igenom om du är redo. Man måste veta var man står själv och man får absolut inte ha några sympatier för den ideologi man ska gestalta. Vidare måste man fundera på vad man tror sig kunna spela ut mot en annan människa, utan att må dåligt efteråt. Man måste veta att det som sker i lajvet inte är något man skulle kunna eller vilja göra i verkligheten. Det kräver en ganska omfattande självinsikt.

Nästa steg är att kontakta de personer som man ska spela mot och prata med dem: berätta vem man är och ungefär vad som kan komma att ske. Jag pratade med krigsfångarna som jag skulle spela mot och hade långa diskussioner om hur långt man kunde ta det. Bitvis blev konversationen nästan parodisk – "Är spott okej?" – men den var nödvändig. I princip fick jag fria händer med båda spelarna. De fick dra gränserna själva och båda accepterade alla former av förnedring utom nakenhet eller våld som orsakade varaktig skada.

Men vad man på förhand tror sig klara och vad man faktiskt klarar av när man är på plats och i karaktär är olika saker – man måste alltid ha möjlighet att bryta.

Genomförande

När man spelar en sådan här karaktär får man tänka på att det som skrämmar oss människor inte enbart är faktiskt våld mot vår egen person, utan också att bli utsatt för hot eller tvingas be-

vittna när andra behandlas illa. "Less is more." Användandet av gamla Bergman-knep, som att sänka rösten när man ska säga något, fungerar bra. Jag använde mycket vänlighet mot den kvinnliga krigsfången: bad om ursäkt och sa att jag inget hellre ville än att hon skulle få komma hem till sin familj. Hon berättade efteråt att det varit något av det mest skrämmande. Hon funderade mycket på vad som skulle hända. Rädsla är en intern känsla – det är våra egna tankar som skrämmar oss, inte det andra gör.

Klädseln är också viktig. Jag försökte klä mig korrekt och använda rekvisita som kunde antyda hot. En svart t-shirt utan smuts och jord och M90-byxor. När jag tog på läderhandskarna blev det obehagligt, och när jag öppnade min bag och lade fram hammare, tänger och rep frågade jag vänligt förhørsobjekten vad de hette och vilken bil de hade kört när de kom. Den här kontrasten, att säga något vänligt som skapar en atmosfär av "vanlighet", samtidigt som något är oändligt fel, hindrar ondskan från att bli så påtaglig att offret har möjlighet att förutse och värja sig.

Förhöret börjar

Det i särklass "obehagligaste" på lajven var när jag sonmatade desertören med tre liter vatten på fem minuter. Det jobbiga var att han inte kunde sluta dricka, utan genom fysikaliska principer rann vattnet ner i slangen som tejpats fast över hans mun. Han hade givetvis möjlighet att sätta tungan i slangen eller bryta, men han valde att genomföra.

Min personliga gräns nådde jag när jag, i enlighet med ett förslag jag fått från min motspelare före lajvet, på slutet skulle genomföra en simulerad våldtäkt. Hon låg på marken i underkläder och jag lade mig över henne. Att börja jucka kändes som något jag inte ens ville simulera och där drog jag min egen gräns.

Att gå in och ut ur rollen

Eftersom jag bara hade sju timmar på mig kände jag att jag inte ville gå off annat än av säkerhetsskäl. Vi hade "off-game" som skyddsord, till skillnad från i militärens krigssimulationer, där endast en oberoende säkerhetsledare får bryta.

Här fanns ingen sådan. Jag hade ögonkontakt med mina medspelare och jag kände aldrig att någon av oss tre var

på fel sida gränsen – vi var trygga i var vi hade varandra. Kanske till och med lite för trygga – de blev aldrig riktigt, riktigt rädda.

Det var mycket värre för dem som åsåg det hela. När jag sparkade en man upprepade gånger i magen frågade en av spelarna via komradion om det var okej med grovt fysiskt våld (det såg ju ut så). När jag började förnedra kvinnan hotade befälet mig med sitt gevär och började prata om Genèvekonventionen, och förhöret med desertören avbröts när hans vänner befriade honom.

Att jag klarade att stanna i roll hela tiden berodde nog mycket på att jag var en bifigur. Det är inte att rekommendera att spela den här sortens ondska på något annat sätt. Den utstuderade elakheten går inte att upprätthålla utan att man tar den till sig, och det är direkt olämpligt. Att spela den här typen av roll under flera dagar i sträck tror jag blir mycket, mycket svårt.

Efterspel

När lajvet slutat för mig och de förhörda var det en spelare som bröt lajvet helt och en annan som var tvungen att gå off för att krama kvinnan. Det var för jobbigt för dem att se på och inte kunna göra något.

Jag och mannen hade inga problem alls efteråt. Kvinnan var det värre med, men när vi satt och diskuterade efteråt släppte allt. När vi träffades några veckor senare på Sydcon var det rena Stockholmssyndromet. Vi kände ett speciellt band mellan oss, för att vi varit med om samma sak, även om det var som förövre och offer.

Nu efteråt tycker jag nästan att förhören blev för snälla. Det tyckte inte de som såg på, men förhørsobjekten var inte alls upprörda efteråt – det kunde ha blivit otäckare utan att det gått över gränsen. Men hellre för lite än för mycket. Viktigast är att man vet vem man är och var man har de andra, att man vågar lita på att det bara är på låtsas och man behöver få en rejäl kram efteråt av dem man spelat mot. Även vi som spelat onda.

TEXT: BJÖRN FLINTBERG
FOTO: FANNY NILSSON
BILD: JOHANNA HEDBERG



Sluta kriga
- börja kramas!

Luddister och lajvare
mot krig

Lajvare mot krig

De senaste månaderna har demonstranter i hela världen genom att manifesteras sina åsikter försökt förhindra USA:s anfallskrig mot Irak. Fåas politiska korrespondenter har naturligtvis bevakat de nordiska protesttågen.

Lördag den 22 mars deltog mellan 20 000 och 50 000 Stockholmsbor i en anti-krigsmanifestation för att bland annat visa sympati med Iraks civilbefolkning, försvara folkrätten och rikta uppmärksamhet mot hur staten Israel utnyttjar krigets skugga för att trappa upp våldet mot ockuperade Palestina. Parollerna var många, vissa fyndiga, som "the only bush I trust is my own", andra djupt allvarliga, som "Krigsfilmer är barnförbjudna – varför är inte krig också det?". Bland de mer sällsynta märktes "Sluta slåss – börja kramas!" undertecknat "lajvare och luddister mot krig". De som bar plakaten; Dennis Cornwell, Jill Carlberg, Hampus Ahlbom, Nicklas Holmström, Helena Jansson och Daniel Larsson; ställde upp på en kort intervju i folkvrimlet.

Fëa: Varför väljer ni att gå under en paroll som så tydligt markerar att ni är lajvare?

* Vi vill dementera lajvares dåliga rykte. Bara för att man är lajvare behöver man inte vara helt idiotisk. Vi är emot våld.

* Det är ett sätt att synas mer också, att klä ut sig lite och sådär. På så sätt får frågan massor av medial uppmärksamhet. Vi har redan blivit intervjuade av ekot idag.

Fëa: Finns det något speciellt inslag i lajvrörelsen som gör det till en fredsrörelse?

* Tja...vi tycker att Bush kan slåss med latexvapen istället.

Fëa: Det här med buddister då?

* Luddister står det.

Fëa: Vad är det?

* Det är en egen religion som vi har hittat på. Den går ut på att kramas. Vissa ber i flera timmar och offrar och så, men för oss räcker det med en kram. Folk behöver fler kramar och mindre krig.

Redan den 15 februari, den dag då över 10 miljoner människor visade att de motsatte sig en ny intervention i Mellanöstern, tågade ett tiotal lajvare under parollen "Nordic Larpers Against War" genom Köpenhamns gator. Ur ett globalt perspektiv verkar varken de eller andra demonstranter ha fått särskilt mycket gehör – George Bush har till och med öppet deklarerat att han ger blanka tusan i oppositionen. Men på en subkulturell nivå – anar vi en politisering av den så kallade lajvrörelsen?

TEXT: TOVA GERGE

Bland djungeldjur och danskar

Knutpunkt 2003

Japp, i februari gjorde jag Det för första gången; jag åkte på mitt första Knutpunkt. Nästan som när man åker på lajv så lyckades jag glömma större delen av mitt ombyte hemma, jag släpade med mig en massa som jag inte behövde, men var precis som när det gäller lajv, glad i alla fall.

Torsdag – intima grupper

Första kvällen delades deltagarna upp i Intimacy groups (inte så suspekt som det låter) för att brainstorma fram nya lajvkoncept. Försedda med spritpennor, papper och diverse vykort producerade vi kreativa om än något svårgenomförbara projektidéer. Som exempel kan nämnas lajvet "fast food nation" som utspelas i en mörk framtid där ett ondskefullt snabbmatsimperium tagit makten över hela världen, utom ett litet område i Köpenhamn som fortfarande kämpar emot.

Efter denna lilla övning drog vi oss tacksamt tillbaka till baren, som detta år gick i djungeltema, för att umgås med våra skandinaviska medlajvare. Som ett led i djungeltemat kunde man, om man hade tur, få med ett litet djungeldjur i plast till sin drink. Kvällens skörd för mig och mina vänner bestod i två klargula apor och en blå giraff. Dessa installerades vid våra sovplatser som sällskap.

Fredag – två sjöjungfrur

Efter en, enligt lajvares mått mätt, bekväm natt på gröna madrasser i en gymnastiksal, kom aktiviteterna i gång på allvar. Större delen av fredagen ägnades åt "Open Space

Discussions", det vill säga att man fritt väljer bland ett utav ett stort antal givna diskussionsämnen, och fortsätter att diskutera så länge man tycker att diskussionen är intressant och därefter går man vidare till ett annat ämne.

Efter att en herre under diskussionen om varför så få tjejer dras till lajv upplyst mig om att kvinnor inte har de rätta generna för att spela krigare, eller andra typiskt maskulina roller, drabbades jag av en släng akut apati och var tvungen att lägga mig på min gröna madrass. Nu vet jag i alla fall varför så få tjejer orkar diskutera lajv.

Förutom denna aktivitet deltog många av de feminina Knutpunktsdeltagarna i en drag-king workshop, en övning i betraktandet av genus som i kändes välbehövlig i den relativt mansdominerade miljön.

Denna kväll var vi alla betydligt pigare, våra danska medlajvare rökte gräs i duschrummen medan en företrädare för våra finska diton höll låda om eurons tjänster. Vi var också betydligt flitigare i vårt samlande av djungeldjur. Vi lyckades driva ihop en buffel, några dromedarer, fler apor och till och med två sjöjungfrur som bröt av lite från det övriga djungeltemat. Näja, de kanske var djungelsjöjungfrur.

Lördag – roleplay for peace

När en något tilltufsad skara lajvare vaknade på lördagen väntade ett späckat schema. En stor del av deltagarna tågade på förmiddagen in till Köpenhamn för att under slagord som "Nordic larpers against war", "Bush = Sauron, Saddam =

Saruman" och "Roleplay for peace", delta i en demonstration mot Irakkriget. Andra ägnade sig åt betydligt våldsammare aktiviteter i form av en fäktningslektion (då jag var nära att beröva min stackars fäktningspartner synen).

Inför den stora galamiddagen samlades den manliga och den kvinnliga delen av deltagarna i sina respektive duschrum. Eftersom jag inte hade tillträde till den manliga sidan av denna aktivitet kan jag bara meddela att vi på vår sida drack öl, åt sega gummor, (en fantastisk norsk godis-sort) och funderade över den danska lajv-världens märkliga könsroller.

Själva galamiddagen hade hattar som tema vilket resulterade i en del säregna huvudbonader. Den spetsiga trollkarshatten verkade vara på modet. Därefter dansades pornopolka över hela matsalen, glada lajvare umgicks, hänglade och knöt på andra sätt än över nationsgränser.

Vi mindes inte så mycket av lördagskvällens samlande, men på morgonen när vi räknade hade djungeldjuren blivit många fler.

Och hem igen ...

På söndagen hann jag precis äta frukost och som hastigast lyssna på en presentation av det kommande lajvet "Mellan himmel och hav". Sedan var det dags att dricka upp frukostvinet, samla ihop menageriet och packa in sig i bussen hem.

TEXT: ADA FREDELIUS

Feas ruta

Skriv till Fëa!

Vad tyckte du om detta nummer? Var det någon artikel du störde dig på? Skriv ett svar! Har du någonting annat att berätta? En åsikt, en teori, ett speltips eller en lajvvision? Vad tyckte du om lajvet du var på senast? Vi tar tacksamt emot:

- artiklar (3500 - 14000 tecken)
- insändare (1000 - 3000 tecken)
- illustrationer och foton - 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, utan TIFF-format) annars fungerar det att skicka till vår mail.

Glöm inte att skicka med namn och adress så att vi kan ge dig en tidning med din artikel, om du inte vill vara anonym förstås. Fëa Livia förbehåller sig rätten att redigera eller refusera inskickat material.

Annonsera i Fëa!

Vill du nå en massa lajv, teater, och historieintresserade ungdomar i ålder 15-30? Vill du att ditt lajv ska få flera deltagare? Annonsera i Fëa!

Priser.
Baksida; fyrfärg: 2000 kr
Insidan av pärmen, helsida: 1500 kr
Helsida: 1000 kr
Halvsida: 650 kr
Fjärdedelssida: 350 kr
Liten ruta: 150 kr

Annonsen kan antingen skickas som en elektronisk bild (se instruktioner under illustrationer) eller som ett foto med instruktioner till oss vilken text du vill ha och hur du vill att det ska se ut. Kan du inte göra en annons själv så kan vi göra en enligt dina instruktioner.

Prenumerera på Fëa!

Sätt in 175 kr för 6 nummer i två år på postgiro 639 95 16-1, betalningsmottagare fëa Livia. Så får du den direkt i brevlådan nästa gång.

Fëa vill tacka...

Nicklas Sedin, som lämnar redaktionen efter att ha bistått med webexpertis och layoutråd. In i Fëaredax stormar istället Ada Fredelius och Fanny Nilsson, som med korppenna och fotoblixtar kommer att förgylla tidningen.

Kontakta Fëa:

Fëa livia
c/o Johanna Hedberg
Emågatan 42
128 46 Bagarmossen
e-post: fea@sverok.net
Tel: 070-734 76 83 (till Anna Westerling, annonsansvarig)

K a l e n d a r i u m

1-3 augusti

Afterworld

Maskeradfestivalkaosfest. Uppföljare till *Futuredrome* med filmpremiär.
www.afterworld.nu

v. 32

Medeltidsveckan i Visby.

Sommar, ringmur, medeltidskläder och fest. Eviga intriger, røy på Effes och Anna som säljer Fëa. Köp en, för sjutton!
www.medeltidsveckan.se

7-12 augusti

Wa- förändringar -Norge

Utspejar sig år 500-700 e.Kr. i Japan. Betonar lugn och inre harmoni.
<http://home.no.net/mogunner/WA>

11-14 September

Rop av stumma röster

Nybörjarlajv av Enhörningen. Västerås.
www.enhorn.com

13-14 september

Vila i frid

Såpalajv med middag och bröllop i Södermanland.
www.kollingeods.com

25-28 september

Ett hjärta av sten

Medeltida fantasylajv i en värld som är en blandning av *Ronja Rövardotter*, *Mio min Mio* och *Bröderna Lejonhjärta*. Stockholmstrakten.
<http://astrid.mynta.net>

oktober - december

Aurora Borealis - Mot Vansinnets Berg
Lovecraftinspirerat kostymdrama i tre akter å en kväll per akt, utspridda över tre månader. Närke.
www.ncid.org/ab

14-16 oktober

Black creek -Norge

Westernlajv i Norge på engeska.
Info: sintungmann@hotmail.com

20-26 oktober

Mellan himmel och hav

Dramalajv med ambitioner att skapa en ny genusordning, nytt religionstänkande och lajvande på positiva känslor.
www.ars-amandi.nu/mhoh

30 okt - 2 nov

BSK 21

Spelkonvent i Borås.
bsk.sverok.net

15-16 november

Skapelse

Vampyrlajv i Stockholm, utan regler och gamla tankar om vampyrer.
<http://muerteheroica.tk>

Vintern 2004

Solmukohta

Knutpunkt i Finland. Klassiskt lajvkonvent i finlandstappning. Vodka. öl, lajv och finlandsbåt. Kan de bli bättre?
Hemsida: <http://www.larp.fi/solmukohta/>
E-mal: solmukohta@larp.fi

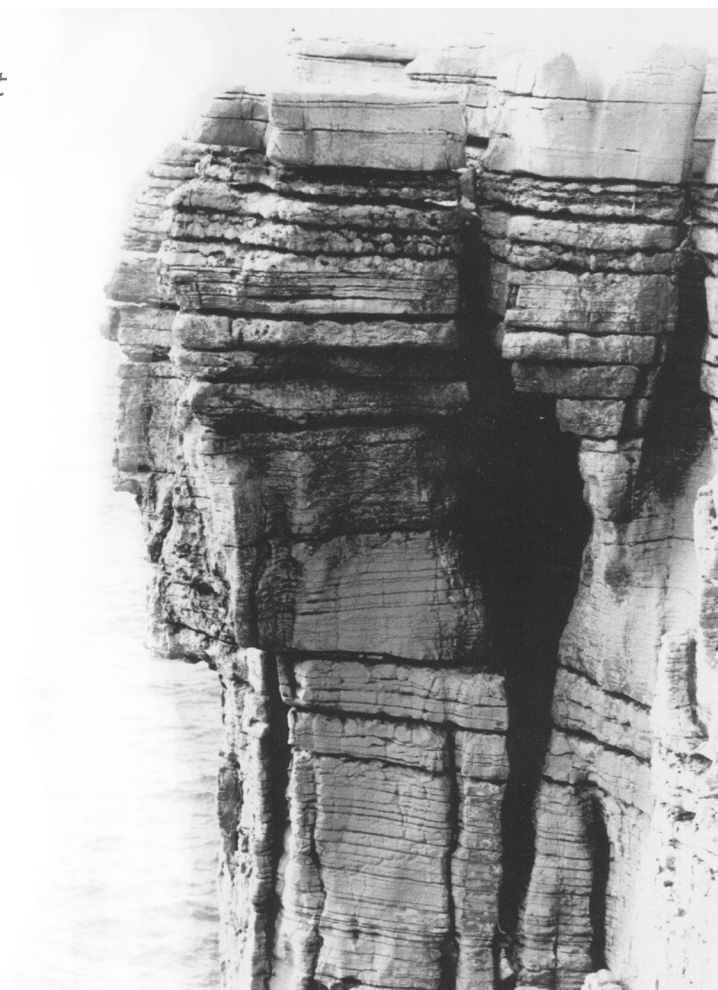
- På en planet av hav och sten finns ett helt annat liv att leva

Mellan himmel och hav

2003-10-20 - 2003-10-26

<http://www.ars-amandi.nu/mhoh>

Emma Wieslander
Katarina Björk
Tomas Walch





Teaterintresserad?

Teatersmink på postorder.
Bra priser, snabba leveranser!
Beställ gratis prislista.

Spännande teaterkurser 2003.

Sveriges största manusbibliotek på nätet.

www.atr-riks.se

atr

Amatörteaterns Riksförbund, ATR
von Rosens väg 1 A, 737 40 Fagersta,
tfn 0223-170 10, fax 0223-172 66,
info@atr-riks.se



Svealand är Sveroks lajvtätaste distrikt.

Vi kan förse dig med; paviljong, lajvmynt och bidrag.

www.svealand.sverok.se



SCIENCE FICTION BOKHANDELN

Rollspelet om den stora rymden i den lilla butiken

Karaktären

Spelare: Fredrik S

Namn: Grim Vindstige

Ras: Människa

Längd: 186 cm

Vikt: 84 kg

Yrke: Bokhandlare/äventyrare

Koncept: "Service minded" krigare som säljer böcker och spel medan han väntar på det stora äventyret som kommer att föreviga hans namn i sånger och legender.

Nördnivå: 93 (%)



Attribut

Fysiska

Styrka 3

Smidighet 4

Uthållighet 3

Sociala

Karisma 4

Manipulation 3

Utseende 3

Mentala

Perception 4

Intelligens 3

Snabbtänkhethet 4

Förmågor

Talanger

Slåss med övrig personal 5

Ducka för chefen 2

Säljsnack 4

Dricka kaffe 4

Färdigheter

Smygröka 5

Partaja 4

Hantera besvärliga 4

kunder

Kunskaper

Science Fiction 4

Fantasy 4

Robert Jordans 0

samlade visdom

Warhammer 5

Övrig information

Jobbar och sliter i världens bästa bokhandel som har allt han tycker är kul: Science fiction, fantasy och skräckböcker, serier, manga, Warhammer-figurer, dataspel, rollspel i överflöd, massor av film på video och DVD samt massor av udda saker som action-figurer från diverse filmer och spel, Simpsons-muggar, posters, söta Cthulhu-dockor, nyckelringar och soundtracks plus mycket mer!

Rollspelet "Science Fiction Bokhandeln" spelas lajv på följande platser:

Västerlånggatan 48 i Stockholm

Vallgatan 23 i Göteborg

Spelas även on-line på: www.sfbok.se

**SCIENCE FICTION
BOKHANDELN**