

Timo Multamäki med sin nya 26 meter långa vakhund.

I drakens spår

Besvikelser hotar överskugga Dragonbanes nydanande idéer. Men lajvbyn i Älvdalen kan bli en tillgång för hela Sverige.



Det internationella mastodontlajvet *Dragonbane* spelades i Älvdalens kommun 27 juli till 4 augusti. Deltagarantalet var under 350 – men projektet var komplext och budgeten enorm. Ungefär hundra aktiva arrangörer och lika många övriga bidragande från tiotals länder har sedan projektstarten i februari 2003 samarbetat om förberedelserna. En fungerande by byggdes upp på området och där kan den komma att stå kvar i framtiden. Markägaren har för närvarande givit ett femårigt tillstånd.

I skrivande stund är bokföringen ännu inte avslutad, men huvudarrangör Timo Multamäki meddelar att den slutliga kostnaden sannolikt låg på ungefär 500.000 euro (med dagens växelkurs 4,6 miljoner kronor). Spelaravgifterna täckte mindre än tio procent av kostnaderna; sponsorer och understöd över dubbelt så mycket och produktsporing närmare hälften. Summan innehåller också transportkostnaderna, men inte produktionskostnaderna,

för den omtalade drake som byggdes av Dragonbanes hårt arbetande nördbrigad. Bygget av draken finansierades i sin helhet av Multamäki och ett antal privata investerare och sponsorer.

Att kostnaden blev så enorm har att göra med organisationens unikt höga ambitionsnivå. Organisationen ville låta spelaren komma till ett dukat bord, till en helt komplett fantasivärld där inget simulerades av något annat. Samtidigt skulle spelaren själv inte behöva ha med sig något utom sina rollkläder, sov- och ätsaker. Som många domedagsprofeter inom Lajvsverige observerade var målen ouppnåeliga. Den högsta prioriteten var naturligtvis att slutföra byn, som vid spelarnas ankomst ännu var halvfärdig. Det gjorde att många andra problem föll mellan stolarna under veckorna före lajvet. Till exempel hade ingen testat huruvida de tält som över hundra av spelarna skulle bo i egentligen var regnsäkra. Det var de

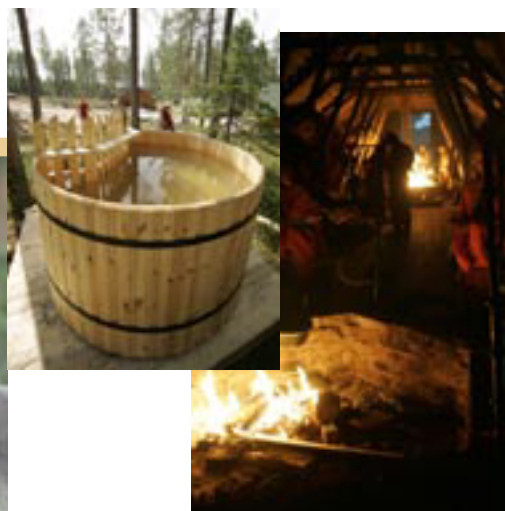
inte, och fick inför spelet fodras med svart plast – en frustration för spelare som inte fått tillåtelse att ha med sig sina egna medeltidstält, eller för den delen regnsäkra sina lajvkläder.

Besvikelserna riskerar att överskugga den massiva prestation som arrangörsorganisationen faktiskt levererade: En by med badtunnor i det fria; ett fungerande bageri; en smedja och ett tempel. Dessutom stod den för: Alla latexvapen som användes i spelet; Rikligt med mat åt alla spelare, även om dem som tillredde den inte alltid hade koll på allergikers specialbehov. Även kok- och förvaringskärl, kärror, lyktor, magiska redskap och scenografiskt genomtänkta ritualplatser stod arrangörsteamet för. Liksom ingame-redskap för byns hantverkare – och för draktämjarna att bygga sina krigsmaskiner med.

Ett exempel på det spelmässigt fruktbara med Dragonbane-approachen till fysisk verklighet utgjordes av en stor skattkista



Mycket arbetstid har gått åt till förberedelserna inför Dragonbane, både bland arrangörer och deltagare.



som av rollerna antogs vara full med guld. Det skulle under spelets gång avslöjas att de svekfulla häxorna i själva verket fyllt den med stenar. Kistan var i trä med smidda beslag och fruktansvärt tung. Att flytta den involverade sex till åtta man och helst en kärra, vilket stimulerade till många konkreta spelsituationer. Kistan var utrustad med fyra stora lås som krävde fyra unika nycklar för att öppnas. Vid det planerade öppningstillfället befann sig en av nycklarna fyra kilometer från låset – en spännande påminnelse om spelvärldens realistiska dimensioner.

Spelplatsen och den höga utrustningsnivån genererade alltså högkvalitativt spel. I viss utsträckning gällde detta också de fantastiska specialeffekterna som arrangörerna bjöd på. Starka dofter, olikfärgad rök och lågor, vätskor som sken i olika färger eller bytte färg var några exempel som integrerades elegant i häxspelarnas magi. Hade spelarna förvarnats om vilken typ av effekter som fanns att tillgå hade tricken säkert kunna användas än mer effektivt.

I ett spel med en drake och elddryckare hade fyrverkerier och explosioner också sin givna plats, men på den fronten levererade organisationen långt mer än situationen krävde. Pyrotekniken var tidvis så illa integrerad i handlingen att spelarna inte visste hur de skulle reagera på den. Det förorsakade den lajvtypiska devalveringen av spelareaktioner: från "vid den

Röde, vad är det där?" – till "jaha" på två dagar) Dessutom också en del frustration i ett spel där mycket möda lagts ner på att ge en in-game-förklaring till allt från spelarnas olika modersmål till lajvbybors typiska problem att komma ihåg namnen på sina grannar.

Dragonbane-organisationen har inte publicerat någon internrevision av säkerheten, men många spelares subjektiva uppfattning var att explosionerna inte alltid genomfördes på ett tryggt sätt. Arrangörerna verkar ha förlitat sig på sin förmåga att se och varna spelare i skogen, en skyddsåtgärd som vissa spelares vildmarksovana och nattmörkret snabbt gjorde otillräcklig.

Själva draken bröt en halskota tre dagar innan lajvet och hann till platsen med ett nödrop och med väldigt få av de utlovade funktionerna i drift. Varken ben eller ansikte rörde sig, vilket tyvärr gjorde varelsen mer komisk än skrämmande. Det beryktade motorstoppet i byn är dock en skröna – det var meningen från början att draken skulle dö och stå kvar. Att draktämjarna förbjöds anfalla draken berodde på att ett tillräckligt antal säkerhetskameror inte kunnat installeras för att göra interaktion med en rörlig drake tryggt.

Andra fantasylajv har alltså både positiva och negativa lärdomar att dra av Dragonbanes specialeffekter. Den mest över-

raskande insikten lär ändå vara att de mest magiska effekterna skapas av äkta närvaro. Att det verkligen fanns många barn i byn var fantastisk. En brittisk blodhäxa vittnade om att han skrämde en liten flicka så till den grad att han känt sig nödgad att bryta spelet lite grann för att visa att han inte var farlig. Påföljden blev att barnet blängande klaggjorde att det minsann bara var hennes roll som var rädd.

En skojig upplevelse för dem som närmade sig byn utifrån var att se bybor och hundar i vild jakt på en förrymd fårscock. Och spelområdets dramatiska höjdskillnader, kalhyggen och – fenomenalt i en berättelse om en drake – svarta skogsbrandslandskap skapade mycket mer *sense of wonder* än alla smällare tillsammans.



Att barn var med uppskattades av många.

De påkostade specialeffekterna hade en stor plats på lajvet.



Alla fotografier: Janne Björklund, Saara Kähönen, Sampo Sakari Korhonen

De många begränsningarna angående utrustning, som alltså också blev en källa till frustrationer, tjänade ändå främst i den interna realismens tjänst. *Dragonbane* lyckades leverera något så sällsynt som en fantasyvärld befriad från Landet Lajviens visuella klichéer. För var och en av de tre kulturerna hade ett klädskick definierats, inklusive mönster (upp till storlek 62) som gick att ladda ned på hemsidan. När de enskilda spelarna gjorde sina tolkningar inom begränsningarna – färgspecifikationer för varje grupp, bara naturmaterial, ingen metall osv – uppstod trovärdiga variationer inom varje kultur. Även om allas kläder var individuella var det lätt att se vilken grupp man tillhörde, ett konkret hjälpmedel för att uppleva kulturskillnader, gemenskap och främlingskap.

En hög grad av kontroll och detaljerade instruktioner var nödvändiga för en ensemble med spelare från över tjugo länder. Alla svenska lajvare har förstås inte heller samma uppfattningar om vad som är okej utrustningsmässigt, men på *Dragonbane* var det extra viktigt att utesluta de lakansmantlar och gympadojor som fortfarande förekommer på kontinenten. Några riktigt dåliga kläduppsättningar slank tyvärr ändå igenom arrangörernas kontroll och saboterade för de andra spelarna. Att spela på engelska och sitt hemspråk om vartannat fungerade generellt väl. Men spelare ur kulturer där det är ovanligt att vara in-game dygnet runt offade ibland ogenerat på sitt eget språk ovetande om att många skandinaver förstår t ex spanska och tyska.

För majoriteten av spelarna, och alldeles särskilt för spelare som inte är vana vid den nordiska spelstil som betonar inlevelse och illusion, var *Dragonbane* en positiv upplevelse. Den förståelse av Scandinavian Style Larping spelarna tar med sig till sina hemorter kan komma att höja ribban för lajvkulturen i hela Europa. Och till och med de mest besvikna spelarna erkänner att de upplevt många storartade ögonblick på lajvet, särskilt i interaktionen med den fysiska byn och samhället däri.

Cinderhill med sina långhus och tempel står kvar och kommer att förvaltas av en stiftelse som hyr ut den för lajv och liknande evenemang. En grupp eldsjälur har inlett diskussioner med kommunen om att inrätta ett Europeiskt lajvcentrum i Älvdalen. Draken kommer att repareras, men dess framtid är för tillfället oviss. Timo Multamäki säger att hans hus, om inte annat, kommer att ha den mest imponerande vaktunden i Finland.



"Titta, den följde med oss hem! Visst kan den få bo hos oss?"



JOHANNA KOLJONEN har nyligen börjat intressera sig för ekologiska grönsaker.
johanna.koljonen@nojesguiden.se