Futuredrom

Christoffer Krämer intervjuar några av arra

"Drome City, en stad av förkolnat skrot och elfenben, reser sig över den mörka slätten. Över 100 år har gått sedan meteoren slog ner, vred norr till söder och fick klockorna att gå baklänges. Världens länder rasade ner i en avgrund av konflikter, rädslor och vanmakt.

Innanför statsmurarna har en bit av vår civilisation återskapats av spillror från det som är förlorat. Folket, en brokig mosaik av färger, röster och fragmentariska minnen från gamla tider, är strikt indelade i grupper och nöjda så länge matborden dignar, stopen fylls och musiken spelar. Deras älskade drottning förser dem med livets nödtorft och alla ser fram mot den förestående högtid under vilken drottningen utser sina drönare och beslutar vad som ska ske med de gamla. I de olika grupperna viskar, planerar och konspirerar man. Nya medborgare är på väg in och det gäller att snabbt locka dem till sig.

Då sker det otänkbara. Någon tar sig in i den trygga och skyddade staden för att sprida ett budskap som makten, för invånarnas bästa, hållit dold i generationer.

Så omformas verkligheten, kulisserna krackelerar. Historien skrivs om.

Vill DU ha ett ord med i laget?"

Denna korta presentation är något av det första som möter den som söker material om sommarens stora lajvhändelse *Futuredrome*. Ett postapokalyptiskt vuxenlajv med upp till 2000 deltagare i en futuristisk skrotstad uppbyggd i Kinnekulle stenbrott. Ett lajv som signar internationella band som skall uppträda som en del av lajvmiljön och ett lajv där en fullskalig filminspelning ingår som en del av helheten. Låter det intressant? Blir du kanske skeptisk över projektets storlek och svulstiga ambitioner? Läs då vidare för så tänkte jag själv också.

När *Sverox* redaktör bad mig intervjua några av arrangörerna bakom *Futuredrome* blev jag lite förvånad. Jag är inte i huvudsak en lajvare och har bara den där översiktliga kollen på lajvsverige som en lekman med ett allmänintresse av spelhobbyn har. Antalet lajv jag deltagit i kan räknas på handens fingrar. Det finns många regelbundna skribenter i *Sverox* som har bättre koll än jag och i lajvrörelsen finns det givetvis drösvis med mer lämpade skribenter.

Efter en stunds eftertanke bestämde jag mig dock för att ta jobbet trots allt och använda min relativa okunskap som utgångspunkt. Intervjun skulle därför att komma att handla om enkla saker – om information som jag skulle vilja ha innan jag bestämde mig för att spendera en ganska ansenlig summa av mina surt förvärvade slantar på en lajvupplevelse.

Fördomar

Innan intervjun gjorde jag den mest grundläggande bakgrundskollen, talade med lite folk och läste några rader. Det jag fick reda på var i stort sett det som presenteras i artikelns inledning. En sak stod klart. *Futuredrome* var stort. *Futuredrome* var vräkigt. *Futuredrome* var ambitiöst. *Futuredrome* var kanske till och med pretentiöst och orealistiskt.

Inte sällan hör man talas om riktigt, riktigt ambitiösa projekt både i konvents- och lajvsvängen, jättearrange-

mang som skall dra tusentals deltagare och vara vecka in och vecka ut.

Inte sällan visar sig visionärerna bakom dessa projekt vara den sortens människor som kanske är minst lämpade att genomföra dem, drömmare som bygger luftslott med huvudena bland molnen och har en orealistisk syn på vilket arbete som krävs för att genomföra dessa projekt. Jag skriver medvetet "inte sällan" för då och då kommer det ju faktiskt någon eller några och visar att det faktiskt går att kombinera svulstiga visioner med ett organisatoriskt och realistiskt sinnelag. Det är dessa människor som flyttar fram gränserna för vad som är möjligt i spelsverige och det är dessa människor som sätter ny standard för alla andra. När jag åkte till GothCon för ett möte med *Futuredrome*-arrangörerna funderade jag mycket på vilken sorts människor jag skulle träffa – luftslottare eller gränsflyttare.

Intervjun

Vi möts på "torget", en av GothCons två cafeterior. Bland bord fyllda med brädspel, skräpmat, ständigt ringande mobiltelefoner och sömniga konventsdeltagare försöker vi sedan genomföra en intervju. Det visar sig på ytan vara svårt att avgöra om mina två intervjuobjekt är drömmare eller inte. De ser ut som vilka konventsdeltagare som helst. En

Korta fakta om Futuredrome:

När?
22 - 25 augusti 2002

Var?
Kinnekulle stenbrott.
Närmaste tätort är Hällekis.

Pris
940 kronor

Hemsida?
www.futuredrome.com

av dem ser dessutom bekant ut. Det visar sig att det bekanta ansiktet tillhör Magnus Alm, en medlem i den på konvent välkända föreningen ASF. Magnus medarrangör Linus Hanson Högberg som jag inte känner igen, får jag senare reda på, kommer från en mer renodlad lajvbakgrund. Båda två ser mycket entusiastiska ut.

Organisation

För att inte förslösa deras dyrbara tid bestämmer jag mig för att skippa artigheterna och gå rakt på sak. Jag frågar om inte grabbarna bygger luftslott och om inte deras ambitionsnivå ligger långt över deras kompetensnivå. För att ytterligare förtydliga vad jag menar spär jag på med ett och annat skräckexempel på skrytprojekt som aldrig blivit av. Redan vid denna min första fråga till de två står det klart att jag har fått en sak om bakfoten. Linus och Magnus är inte *Futuredromes* arrangörer, som jag trott, utan endast två av kuggarna i ett mycket större maskineri. Sakta men säkert börjar de presentera projektets bakgrund och de primära personer och grupper som står bakom. Efter tjugo minuter måste jag erkänna att jag blivit imponerad.

Futuredromes projektledare heter Staffan Sörensson. Staffan är jurist och för göteborgare en bekant profil som VD för Nefertiti, en jazzklubb/nattklubb. Både Magnus och Linus beskriver Staffan som en riktig goodguy – en etablerad "vuxen" som brinner för ungdomskultur.

Samma beskrivning skulle kunna användas på ytterligare en nyckelfigur: *Futuredromes* konstnärlige ledare Henrik Wallgren. Henrik är en konstnär/musiker med bakgrund både från Göteborgs stadsteater och från Riksteatern. Beskrivningar som visionär och idéspruta duggar tätt varje gång samtalet kommer in på honom.

Dessa två män, och andra, ingår i "Styrelsen" som fattar alla operativa beslut för *Futuredrome*. En annan viktig maktfaktor i projektet är "Det konstnärliga rådet". Här ingår mina intervjuobjekt, som tillsammans med Holger Jacobsson och Thomas Davidsson leder den grupp som står för – och leder skrivararbetet till lajvet, det vill säga koordinerar de mer än 20 erfarna lajv- och konventsskribenter som tillsammans ska producera 2000 karaktärer och intriger. I det konstnärliga rådet ingår också alla andra sorters konstnärer som är inblandade i projektet – bland annat folk från Chalmers arkitektutbildning som står för ritningar och design till Drome City, där hela lajvet utspelar sig.

Magnus och Linus beskriver arbetet i de olika grupperna som mycket dynamiskt och berättar att det känns stimulerande att umgås med konstnärer som helt självklart ser på lajvare som en annan sorts konstnärer.

Bakom hela organisationen står också Riksteaterns ungdomsavdelning JAM, som fortsätter sitt stöd och samarbete med den svenska lajvrörelsen. En annan, i mina ögon respektingivande, partner i sammanhanget är Götene kommun där lajvet skall hållas, som inte bara välkomnar 2000 postapocalyptiska lajvare utan som dessutom stöder projektet med ansenliga summor och ALU-arbetare när det väl börjar bli dags att montera ihop hela Drome City till sommaren. "De har till och med börjat samla på sig allt skrot de kan hitta i kommunen bara för vår skull", skrattar Magnus och Linus.

Tid

När jag blivit övertygad om att gruppen bakom *Futuredrome* är både seriös och kompetent går jag vidare och frågar om andra saker som jag är nyfiken på. Till exempel undrar jag hur lajvet skall hinna bli klart i tid? 2000 karaktärer med intriger, en hel stad att bygga upp, en otrolig organisation att hålla reda på. Kommer det verkligen att bli klart i tid?

Linus och Magnus verkar obesvärade. Det står klart att lajvet är för stort för att de skall ha översikt över allt arbete som pågår och alla detaljer som finns att hålla reda på, men de verkar inte oroa sig för vad andra gör. De litar på sina medarrangörer och att de levererar i tid. Själva är de nöjda med hur långt de kommit i arbetsprocessen och tror inte att det kommer att bli några förseningar vad det gäller de karaktärer som tillverkas. De konstaterar att de själva satt upp en mängd deadlines och checkpoints för att de skall veta att de inte kommit efter. Det framgår också att den konstnärliga ledaren Henrik har jobbat med projektet i över ett och ett halvt år och att han nu jobbar heltid på *Futuredrome*.

Logistik

När nästan fyrtio minuter har gått ser Magnus och Linus fortfarande mycket avslappnade ut. Min skjutjärnsjournalistik verkar inte vara helt effektiv. Jag ger mig på logistik. Hur skall man utfodra 2000 lajvare varje dag? Hur skall man få det att fungera med pengar, säkerhet, el, kommunikationer och annat?

Linus och Magnus svarar lugnt på fråga efter fråga. Varje deltagare kommer att få ett mål rejäl mat varje dag. Dessutom kommer ett antal andra restauranger och krögare bedriva normal verksamhet inom lajvområdet så att den som vill spendera sina pengar kan göra lavjet till en enda lång måltid. Toaletter, städ, grovarbetare och säkerhet sköts av olika lajvgrupper – Fejare, Sjåare och Protektorer. Deltagare kan komma in till subventionerat pris om de sällar sig till någon av de två förstnämnda grupperna medan den tredje gruppen, som kommer att stå för lajvets säkerhet, handplockas bland lajverfarna väktare.

Antalet arrangörer eller semiarrangörer, vars uppgift är att se till att lajvet blir en upplevelse för alla andra beräknar Magnus vid en senare kontakt till ungefär 200 personer. Sovplatser till deltagarna finns inne på lajvområdet men den som önskar kan dessutom skaffa sig en plats på den camping som kommer att finnas utanför Drome Citys portar.

Ekonomi och community

Mitt i vår intervju gör jag ett snabbt överslag i huvudet. 2000 deltagare gånger ett eller flera lajvutskick. Arkitektur, mat, artister… Summorna rasar snabbt iväg. Hur har *Futuredrome* tänkt lösa detta? Hur skall man över huvud taget få projektet att gå ihop?

Magnus och Linus börjar räkna upp de finansiärer till projektet som redan finns. Riksteaterns JAM ställer upp med pengar, Götene kommun likaså. Någon fond vars namn pojkarna tillfälligt har glömt har lovat pengar och förhoppningar finns om ytterligare en eller flera. De verkar inte oroliga för pengarna. Då lajvet är riktat till vuxna och är något ganska speciellt är ju anmälningssumman relativt hög också, närmare 1000 pix. Och visst, 1000 pix multiplicerat med 2000 deltagare blir ju en del…

Dessutom framgår det att jag är hopplöst omodern i mitt lajvtänkande. Det

kommer inte att bli några lajvutskick i traditionell bemärkelse. All kommunikation mellan spelledning och spelare, all distribution av karaktärer och världsinformation, kommer att ske via www.futuredrome.com Här skapas en community där spelarna, så fort de betalt och fått lösenordet som ger dem tillgång till sin karaktär, kan mötas i olika forum. Här kan olika grupper som kommer att spela med och mot varandra träffas i förväg och diskutera och debattera. Redan nu finns hemsidan uppe, fylld av information, och när den här artikeln går i tryck skall de första spelarna ha fått tillgång till sina karaktärer, enligt Magnus Alm.

Handling och stämning

Vid det här laget är jag övertygad om att lajvet är i kompetenta händer. Jag tror arrangörerna när de säger att saker och ting kommer att funka till belåtenhet. Men (invänder jag nu med lite mindre emfas) kommer det att bli kul? Kommer lajvet att bli en upplevelse värd de pengar det kostar?

Linus och Magnus tittar på mig med en blick som jag nog kan översätta som "tveklöst". De beskriver den postapokalyptiska staden Drome City där lajvet utspelar sig. En säker, muromgärdad utpost i en farlig värld. De beskriver stadens uppdelning i olika kvarter eller distrikt. Hovet, där den omhuldade drottningen håller till. Navet där makten och dess utvalda tjänare befinner sig. Hettan där stadens invånare festar, roar sig, handlar och dansar på ett enda kontinuerligt dansgolv med internationellt kända band som en del av lajvupplevelsen. Tivolit där ytterligare nöjen väntar runt hörnet för de som söker dem. Andra fantasieggande namn som nämns är Arenan, Drömmen och Bolgos.

De beskriver vidare den fest som pågått i staden i åratal och vars syfte tycks ha gått förlorad, den orwellianska kontrollapparaten som kontrollerar medborgarna, den multitud av grupper som existerar, intrigerar och interagerar i staden, skrotet, färgerna, dofterna, elden, dekadensen och pulsen. Det är svårt att inte bli medryckt.

I detta tillstånd lämnar jag Linus och Magnus. Jag lovar att titta på *Futuredromes* hemsida och höra av mig igen med nya frågor i den takt de dyker upp.

Hemsidan

Efter Gotchcon sätter jag mig framför hemsidan och plöjer igenom det material som finns där under en kväll. Det märks att sidan är gjord av människor som vill förmedla mer än ett lajv. Det finns konstnärliga ambitioner, något som inte gör den mer lättnavigerad men som ändå hjälper till att etablera rätt känsla för lajvet. Detta är genomgående i alla texter och all information på hemsidan. Mycket lite av informationen är enkel, tydlig faktatext. Det mesta är texter, bilder, musikstycken. Brottstycken som avser att ge en frestande inblick i framtiden. Här kan man finna information om staden och alla dess grupper. En kavalkad av underliga namn passerar förbi en: Godtemplarna, Vokalisterna, Mytomanerna, Småpåvarna, Speglarna, Markiserna, Animalerna, Adepterna, Statistikerna. De som gillar dystopiska framtidsvisioner ser många förebilder: Aldous Huxleys *Sköna nya värld*, George Orwells *1984*, Karin Boyes *Kallocain* och en rejäl skopa *Mad Max Beyond the Thunderdome*. Sidan ger mersmak.

Innan jag skriver artikeln hinner jag med ett sista samtal med Magnus Alm. Han berättar att hemsidan och spelarnas community snart skall vara helt igång. Han fortsätter att låta ganska obekymrad. När jag frågar om antalet anmälda hittills låter han nöjd. Anmälningstalet är högt och Magnus tvivlar inte på att lajvet blir fullt. Och även om det skulle bli några hundra mindre än planerat, tillägger han, så vet vi precis hur vi skall göra för att göra lajvet ännu tightare. Oförskämt avslappnad, som vanligt.

Futuredrome?

Efter att ha intervjuat, läst och pratat känner jag mig ganska säker själv. Jag tycker att *Futuredrome* låter spännande, levande och fräscht. Jag vet fortfarande inte om arrangörerna kommer att lyckas med alla sina målsättningar – 2000 deltagare, en fullfjädrad filminspelning och den slutgiltiga postapokalyptiska upplevelsen – men jag har bestämt mig för att jag inte bryr mig. Även om lajvet inte riktigt skulle nå upp till de målsättningar arrangörerna satt upp tror jag ändå att det är värt pengarna och tiden att vara där och vara med och försöka.

Så för att svara på arrangörernas inledande fråga: JAG vill ha ett ord med i laget. Vi syns på *Futuredrome*!

Sveroks förbundsstyrelse

Björn Flintberg

Ansvarsområden

I år är jag "gamlingen" i styrelsen. Jag vill ha ett år där jag jobbar inåt och försöker få styrelsen och Sverok på riksplanet att fungera smidigt. Jag vill se till att det finns rätt förutsättningar för en starkare struktur, att vi kan bygga upp något för framtiden som även nästa och nästnästa styrelse har nytta av.

Jag är personalansvarig i år, så jag har det officiella arbetsmarknadsansvaret för alla avlönade inom Sverok; OB-tid, beviljar semestrar, sätter löner, etc.

Dessutom är jag styrelsens sekreterare, sköter protokollföring och möteshandlingar – och drar folk i örat när de inte lämnar in sina rapporter i tid. :-)

Jag ska också försöka att sparka igång Projekt GLÖD, som handlar om att aktivera de delar av landet som inte har så stor koppling till Sverok. Alla som är intresserade av att engagera sig i att spela med nya människor på nya platser – hör av er till flintberg@sverok.se

Vad spelar du helst?

Rollspel.

Vad spelar du mest?

Oftast brädspel, gärna *Settlers* och *Civilization*. Jag har kommit in i en fantasyperiod och spelar faktiskt mycket *Dungeons & Dragons* också.

Varför engagerar du dig i Sverok?

Sverok är ett förbund som brinner av engagemang. Aldrig har jag träffat så många människor som ägnar så mycket tid och lägger ner så mycket energi på sin hobby. Det är mitt sätt att säga tack till den organisation som gjorde det möjligt för en liten tolvåring att börja spela rollspel 1984. Min belöning för det engagemang jag lägger ner är att stå på ett konvent och se de yngre rusa omkring för att hitta rätt sal, eller förväntansfullt ladda inför nästa *Magic*-match.