nummer 35

jan-mar 2002 • 35 kr

Alltid personlig service av kunnig personal

LÄDERHANDEL
GAMLA STAN

AB JONAS ANDERSSON

Lilla Nygatan 10
Stockholm

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

Vi erbjuder alla lajvare 10% rabatt på hela vårt sortiment

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

Läder, skinn, mocka, sappa och sulläder. Pälsskinn från räv, ren, med mera.
Bältesspännen, läderremmar skärs till efter beskanäl. Verktyg – allt för läderarbetet.
Vi tar även emot postorderbeställning.

Hela katalogen finns här: www.leathershop.net

chefredaktör/ansvarig utgivare
johanna hedberg

temaredaktör nummer 35
johanna hedberg

i redaktionen
martin brodén, tova gerge, cilla de mander, christian olani, olle sahlin, anna westerling, jeff marlowe, wille raab

layout
martin brodén, johanna hedberg, cilla de mander

redaktionsadress
fëa livia
box 15117
167 15 bromma

e-post
fealivia@hotmail.com

hemsida
http://www.fea.nu

i detta nummer
skribenter
jørgen l berntsen, jenny daggenfelt, thomas edner kristoffer forslund, agnes granberg, anders hallin, daniel krauklis, kristoffer lindh, erik lindsten, jenny nordgren, johan söderberg

fotografer/illustratörer
anders murmar, johan strömquist, jenny daggenfelt, carolina andersson, don quichotte, ASF

omslag
jens heimdal

temaframsida
bild © Terry Moore

upplaga
2000

tryckeri
fjerritslev tryk, fjerritslev, danmark

prenumerera på fëa
Sätt in 150 kr (6 nr) på *postgiro 639 95 16 - 1 fëa livia*. utanför sverige tillkommer porto på 10 kr. baknummer kostar 25 kr styck, 20 kr styck om du köper fler än 5 nr. värva en prenumerant, få ett baknummer gratis.

fëa livia publiceras 4 gånger om året av föreningen fëa livia. Allt material är copyright © 2001 fëa livia och respektive upphovsperson om inget annat anges. Eftertryck utan skriftlig tillåtelse är förbjudet.

Innehåll

nr 35 januari – Mars 2002

kolumnen k: lajv verkar ju coolt 4
tema: grevinnan och betjänten 5
rollens ringa betydelse 6
den sensuella makten 8
e-liten 9
45 minuters maktmissbruk 10
alfahannens lilla handbok 12
en statusslavs bekännelse 14
”jag är fantasynörd” 16
status – en anpassningslek 18
statusspelet 19
herre. och slav. i ett 20
statuskrock 21
lajvhobbyn mellan kommers och revolt 22
leviatan 24
asf – ett gäng sköna göteborgskisar 26
lajv i frankrike 28
recension: interacting arts & sverox 30
pappa på sydcon 32
kärlek i förnedringens tid 33
att brinna tillsammans 34

STATUS

Jag är chefredaktör, ansvarig utgivare och ordförande för Fëa. Jag är temaredaktör för det här numret. Jag har STATUS!!!

…men inte en käft vet vem jag är.

NU vet ni. ;)

Kolumnen

Lajv verkar coolt...

”Det verkar rätt coolt det där med lajv... Fast, jag känner ju ingen som håller på...”
Då man pratar med folk som knappt vet något om lajv får man ofta känslan av att de tycker att det verkar rätt mystiskt, men de är också intresserade av hur det verkligen går till. Många har lite nyfiket frågat hur man börjar, om man kan testa och sådär. De tycker alltid att om man kände någon så vore det enklare. Och är det inte så? Om man är syskon eller nära vän till en lajvare är det inte speciellt svårt att börja. Men känner man ingen, så stannar nog intresset ofta vid att bara var ett intresse.

Jag har träffat unga lajvare som blivit helt förälskade i det nya fritidsintresset som de just har upptäckt, även om de kanske ännu inte kan sy de vackraste kläderna. Och jag har träffat lajvare som hållit på med lajv i åratal och nu föraktfullt kan prata om hur trötta de är på alla nybörjarlajvare som inte tar något på allvar. Allt detta gör mig ibland ganska förvånad.

En ny subkultur har byggts upp kring lajv. Numera kan ordet lajvare ibland beskriva en människas klädstil eller attityd. Media har, i alla fall fram till nu, varit minst sagt kritiska till levande rollspels påverkan på människor, något som gjort många lajvare upprörda. Samtidigt så har lajvrörel-sen på många sätt varit tätt sammanknuten och sluten för insyn. För någon som inte känner några lajvare kan det tyckas fullständigt omöjligt att komma in i gemenskapen. Är det då så konstigt att utomstående kan vara lite fördömande då de helt plötsligt ser trettio medeltidsklädda ungdomar stå och röka på en busstation?

Vad jag inte kan förstå är varför lajv-rörelsen inte kämpar mer med att informera omvärlden om hur lajv fungerar. Om lajvare verkligen njuter varje gång de kliver in i en ny roll och älskar att sitta och fundera ut sina rollkaraktärers bakgrunder, varför vill de då inte ge andra chansen att få känna samma känsla? Om man verkligen älskar något, borde man då inte vilja försöka frälsa andra till sin lära? Eller är det kanske så att en del av lajvandets tjusning är att få vara med i gänget av medeltidsklädda ungdomar som sitter på busstationen med alla blickar riktade mot sig? Kanske finns det något lockande med att vara de där oförstådda ungdomarna, som anklagas av polisen för att vara ohälsosamma, trots att de, som de själva säger, bara lever ut sin konst. Kanske måste någ-ra lämnas utanför för att den speciella gemenskapen ska kunna byggas upp.

Eller, skulle lajv vara lika underbart för dig om hälften av landets befolkning samlades varannan lördag för att lajva tillsammans?

Text: Agnes Granberg
Bild: Johanna Hedberg

”Status är ett jävla slöseri med tid.
Det är just därför vi sysslar med det.”

GREVINNAN OCH BETJÄNTEN

Rollens ringa betydelse

Social kompetens är syret för lajvvärlden; den som vill vara cool och platsa i en krets får slita för det.

Eller?

Människan är i grunden egoist, alla strävar efter den åtråvärda toppen, att få sitta i den lilla kretsen av utvalda, den krets som individen själv valt ut som en högre makt att tvingas leva upp till.

Den du går med skapar din myt.

Den du går med ser till att slå ut med armarna och fösa bort de influen-ser som inte passar in.

En människa kan bara uppnå kultstatus genom andra människor som predikar henne.

Detta inspirerar andra att haka på tåget för att också måhända få del av duktighetskakan.

En guru är född.

Välkommen till Tema Status; Grevinnan & betjänten.

Många lajv kraschar eller lägger sig på en platt och ointressant nivå som ingen orkar lyfta, ytterligare andra får ett statiskt statusspel där personlig utveckling blir omöjlig så de flesta ger upp. Vad beror detta på?

Jag skulle vilja säga att det i de flesta fall beror på de ”skickliga” spelarna, de som har en roll de klamrar sig fast vid vad som än händer. De har i regel skapat ganska komplexa och ”trovärdiga” roller, som är viktigare än själva spelet. Ofta anser dessa spelare att trovärdigheten är det viktigaste, själva illusionen.

Den ytliga rollen

Men illusionen går inte att uppnå om man ser sin roll som viktigare än sagan eftersom man, hur mycket man än kämpar, aldrig kan skapa en roll som är lika trovärdig, eller ens i närheten av så trovärdig, som en riktig människa. Detta beror på att de flesta av riktiga människors rolldrag uppstår i interaktionen med andra personer eller omgivningen.

Jag kan inte ens förklara vem jag själv är utan att någon kommer och påpekar att jag inte alls är sådan eftersom jag inte är sådan när jag är med honom eller henne. Detta beror inte på att jag är falsk eller att jag ljuger, det beror på att jag vill skapa en angenäm tillvaro för mig själv och andra, och för att skapa en sådan måste man anpassa sig. Trots detta så vägrar många lajvare att anpassa sig, utan håller sig kvar vid sina – i förhållande till verkliga – grunda och banala roller. För att få ett trovärdigt spel på lajv så måste man låta det egna omdömet avgöra rollens reaktioner då rollens omdöme inte är särskilt välutvecklat, om det överhuvudtaget finns något sådant.

Den blockerande rollen

Detta fastklamrande vid rollen medför även andra nackdelar, nämligen att historien skadas.

Inom improvisationsteatern används begreppen *blockera* och *acceptera* flitigt. Att blockera är i regel en svår synd inom improvi-sationsteatern eftersom det så tydligt förstör historien. Därför arbetar man väldigt ihärdigt med att lära improvisatörerna att inte blockera. En vanlig missuppfattning är att en blockering är det samma som att säga nej, men det man menar med en blockering är en handling (eller avsaknaden av en handling) som hindrar spelet från att utvecklas. Att acceptera innebär alltså raka motsatsen. Inom lajv hör jag sällan dessa begrepp användas. Jag tror dels att det beror på att de ses som rena improtermer trots att de är en central del även på lajv. Dels så tror jag det beror på att historien ses som sekundär, det är viktigare att supa i coola kläder eller att vara i roll än att föra historien framåt. En annan viktig anledning är att spelaren aldrig märker när blockeringen sker, eftersom den sker redan inne i motspelarens huvud. Det känns inte ens lönt att handla på ett sätt som skulle få historien att fortgå, eftersom man vet att motspelaren antagligen inte kommer att snappa upp det, vilket medför stor rädsla att göra försök att föra handlingen vidare, vilket i många inte alls extrema situationer leder till att den enda händelseutvecklingen på ett lajv är den som är direkt instruerad av arrangörerna.

Den döva rollen

En annan viktig faktor inom lajv som bara improvisatörer arbetar med är att lyssna. Att lyssna är inte bara att höra vad andra säger utan även att lyssna av spelet och pejla in vad som är läge att göra i varje situation. Detta är ganska svårbemästrat men jag ser nästan

aldrig ens några ansatser till att avlyssna situ-ationen. Detta är främst någonting för högstatusroller (se nästa avsnitt) att tänka på då de med en enkel handvändning dominerar hela spelet, till stor del på grund av att lågstatusrollerna inte kan både bryta sig loss ur denna brist på respekt och samtidigt hålla kvar sin roll. Jag har sällan varit på lajv där högstatusrollerna inte dominerar så mycket att lågstatusrollerna antingen tvingas hålla käften hela lajvet eller ge upp och skita i spelet och sin roll.

En del roller är så komplexa i sin struktur att spelaren inte kan lyssna av spelet eftersom han eller hon måste koncentrera sig så hårt på sin roll.

Den statiska statusen

Status är ett populärt begrepp som alla gillar men ingen riktigt utnyttjar till fullo. Status ses ofta som någonting statiskt, ”Jag är högstatus, jag tittar ner på folk” när status i själva verket är någonting ytterst dynamiskt och därför även oerhört bräckligt. Om kungen kommer inridande till byn i full rustning och beordrar sina soldater att samla byborna så kan hans status totalsabboteras bara genom att en bybo säger exempelvis ”*tjabba kungen, läget?*”. Detta fel begås ofta och det beror främst på två saker

1. Man ser statusen som statisk. Status är inte någonting man har, det är någonting som skapas när man interagerar. Man har inte högstatus, man har högstatus gentemot någon. Detta måste alltså förstås av båda parter för att ett statusspel skall kunna fungera, det är inte bara upp till kungen att vara högstatus, det är även bondens ansvar att låta sin roll se kungen som högstatus. Detta kräver att man har ett stort förtroende för varandra när man skall spela sådana här scener, ett förtroende man inte kan ge till en roll, bara till en spelare.

2. Status används som maktmedel. Lajvare är vana vid att de som spelar högstatusroller använder sin status för att få makt, detta är inte bara höjden av uselt spelsinne, det är även mycket vanligt. Många lajvare är så trötta på detta maktmissbruk att de skiter fullständigt i högdjuren.

Statusändringar är dock inte bara negativt, tvärtom kan det krydda spelet och höja det till oanade höjder. Det kan ske på uppenbara sätt som när sektmedlemmen drar undan skynket på gudstjänsten och upptäcker att guds röst egentligen är en gammal tant som talar i en mikrofon vilket leder till en näst intill oundviklig statussänkning av sektledaren. Det kan också ske mer subtilt som när kompisen säger till sin dominerande vän ”Jasså, själv tyckte jag filmen var usel.”

Den statiska rollen

En roll är för många orubblig, man skapar en roll innan lajvet och räknar med att den skall passera oförändrad genom det, opå-verkad av sina upplevelser och nya erfarenheter. Detta är inte så underligt eftersom det är otäckt att låta förändra rollen och trampa in på ny farlig mark; man har inte längre den gamla trygga genomarbetade rollen att luta sig tillbaka mot. Rädslan för förändring påverkar vårt sätt att lajva, vi gör gärna vårt yttersta för att inte mattan skall dras undan från våra fötter trots att det oftast är under dessa mattor de stora äventyren finns. Men äventyr är otäcka och även om man gärna vill uppleva dem så vet man inte riktigt om man vågar. Rädslan för förändring tror jag spelar en central roll för de flesta lajvares tänkande och handlande på lajv.

Den betydelsefulla rollen

Givetvis är det inte så att man inte ska ha någon roll. Rollen är viktig på lajv, men som en stomme att interagera från, inte som en rustning som skyddar en från dynamik. Rollen är ett redskap för att berätta och för att uppleva, inte tvärtom, därför är det i många situationer nödvändigt att rollen får backa till förmån för spelet, det är ytterst sällan man behöver gå emot sin roll helt och hållet för att främja spelet, det räcker i regel med att ändra den, anpassa den till situationen, precis som de flesta gör med sig själva i verkligheten. Det gäller både för dem som vill ha en realistisk upplevelse och dem som vill se saker hända.

Text: Kristoffer Lindh
Foto: Tova Gerge

Den sensuella makten

En studie i brott mot sociala regler.

I nästan alla mina favoritfilmer, i alla Shakespearedramer och grekiska tragedier finns en röd tråd – kärleken och tragedin följer oundvikligen på varandra. Skogsrået, vampyrerna, sjöjungfrurna, älvorna, nymferna, sirenerna och näcken lockar alla människor i död och fördärv genom sin sexuella dragningskraft; Romeo och Julia dör för sin kärlek. Mönstret är tydligt: alltför starka känslor är direkt livsfarliga för en strikt samhällsstruktur, därför måste de som är modiga – eller desperata – nog att leva ut sin passion betala ett högt pris för sin olydnad. Men är det verkligen kärleken i sig som är den destruktiva kraften, eller är det omvärl-dens självgoda moralsyn?

En tabufri zon

Det finns en anledning till att vampyrmyten har uppstått. Det handlar – som så ofta i sagosammanhang – om att hitta en form där verklighetens regler löses upp så att folk kan leva ut sina fantasier. Sådant som annars skulle vara moraliskt förkastligt blir hanterbart om det läggs in i en form där normaliteten upphävs. Titta bara på *En vampyrs bekännelse*; om inte Claudia i sin docklika flickkropp hade ett antal decennier på nacken så skulle bal-kongscenen med Louis säkert klassas som barnpornografisk, och de homoerotiska undertonerna har väl inte gått någon förbi. Vampyrmyten har också en enorm potential för sexuellt laddade maktspel, och här gör hela vampyrlarvarsvängen ett fundamentalt misstag i att så sällan ha med människor i spel. ”Det blir ju tråkigt för dem”, är det argument jag har fått höra när jag har klagat hos olika arrangörer, men jag håller inte alls med. Om högstatusrollerna – det vill säga vampyrerna – tog sitt ansvar och faktiskt interagerade med förstagångslajvarghoulen som vanligtvis får sitta som en krukväxt i ett hörn, skulle vi kanske faktiskt få in lite äkta känsla, lite äkta skräck och lite äkta maktberusning i vampyrlajven istället för en massa sten-sax-och-påse. Att bara ha vampyrer med gör att själva poängen med vampyrer går förlorad. Det som handlar om extremt maktövertag och sexuell besatthet, blir istället en bunt politiskt intrigerande superhjältar vars coola förmågor ändå inte är till någon nytta eftersom alla andra också har dem.

Maktlöshetens frihet

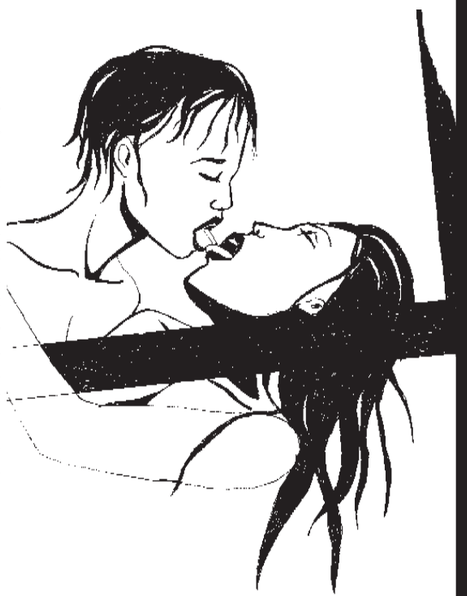
Att bli ryckt ur sin normala vardag, förförd av en varelse som skulle kunna döda en av en nyck, och medsläpad som blood-doll till ett hemlighetsfullt hov man bara trodde existerade i fantasin – kan det verkligen klassas som tråkigt? Likaväl som det finns en tjus-ning i att ha en annan människa lindad runt sitt lillfinger så finns det en tjusning i att säga upp sin makt och inta lågstatusrollen. Tänk dig scenen där en människa – driven av kärlek på gränsen till besatthet och skräck på gränsen till vansinne – står naken och sårbar (fysiskt eller mentalt) inför den mäktiga, dekadenta vampyren och säger: ”Här är jag… Gör vad du vill…” Är inte den scenen dramatisk, så vet jag inte vad som är det. Det krävs en gränslös tillit eller en gränslös desperation för att göra en sådan sak. Gränslös passion – vilket enligt min mening är en vampyrs främsta vapen – kan innebära båda. Desperation är dessutom en väldigt spelbar känsla, och många av dem som spelar den där ”mystiska mannen i kåpan i hörnet” skulle nog vinna på att plötsligt våga riskera allt.

Ansvar är det obligatoriska priset man får betala för makt. Den som har ett val – särskilt om detta val påverkar andra – riskerar alltid att få sina handlingar ifrågasatta och i värsta fall fördömda. Att ”bli förförd” av någon har varit ett utmärkt kryphål genom tiderna, ett sätt att slippa ta moraliskt ansvar för sina handlingar. Jag anser visserligen att alla människor har ett fritt val, och inför sig själva en skyldighet att låta bli att göra saker de inte vill, men så länge samhället tror annorlunda kan man ju lika gärna dra nytta av det.

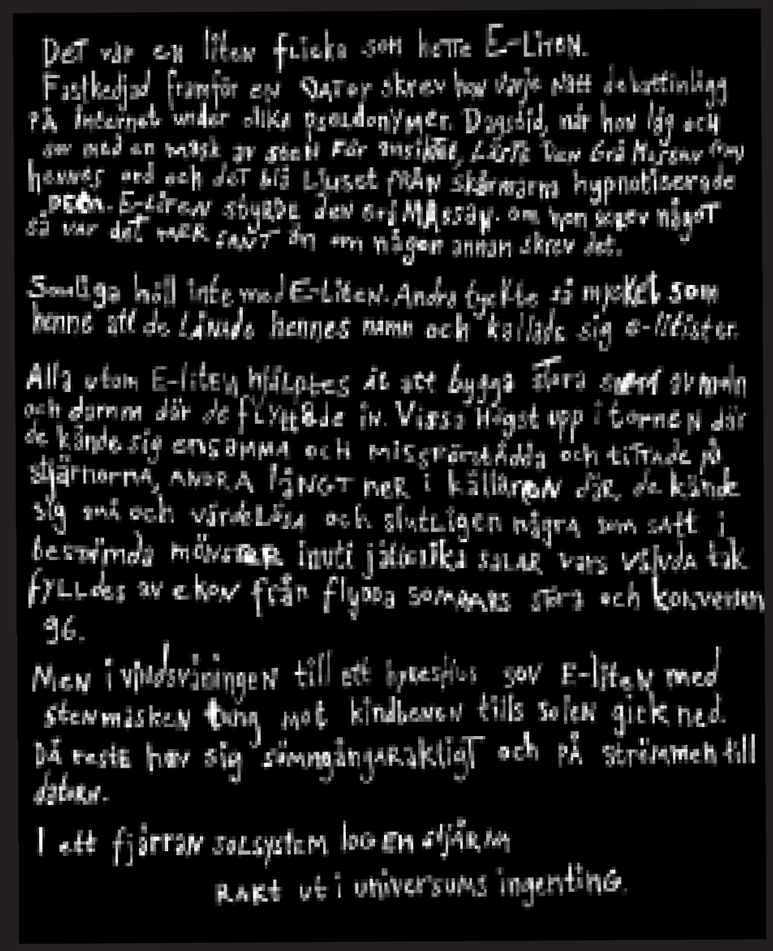
Grundkurs i manipulation

Hur bär man sig då åt för att göra ett maktspel mer subtilt och kittlande? Allt handlar i grund och botten om drivkrafter. Det är främst den stora avsaknaden av sådana som gör att vampyrlajv ofta bli så statiska. Grovt förenk-lat skulle man kunna säga att det finns två typer av drivkrafter, de som drar oss till någonting och de som får oss att fly. Skräck och smärta på ena sidan, kärlek, längtan och njutning på den andra. Allra effektivast som manipulationsmedel blir de naturligtvis i kombination. Att vara en människas största skräck och största kärlek samtidigt är att ha total makt. Det är därför jag har lite svårt att förstå den ”offerroll” man ibland tilldelas av sina ”feministiska” medsystrar om man tänjer lite grann på gränserna för vad som är tillåtet. ”Men lilla gumman, fattar du inte, de vill ju bara ha en sak om du beter dig sådär…” är repliker som ”välmenande” tjejbekanta kan häva ur sig när ens roll just tryckt upp någon kille mot väggen, väst hotelser i hans öra och sedan – för ett förstulet ögonblick – låtit läpparna snudda vid hans hals. Jag har aldrig förstått vad det är som gör mig till offer i det sammanhanget. Att ha något någon annan vill ha är en utmärkt förhandlingsposition, och här, mina damer och herrar, kommer poäng-en – makt genom sex handlar egentligen inte alls om sex, åtminstone inte i den strikt biologiska definitionen. Det handlar om frånvaron av det. Ett ord som nästan glömts bort i vimlet av ”objektifiering”, ”ytlighet” och ”känslokallt sex” är sensualism. Den elektricitet som gör att en lätt beröring av någons handrygg kan vara skillnaden mellan euforisk lycka och mörkaste förtvivlan. För vad är det mer som skogsrået, vampyrerna, sjöjungfrurna, älvorna, nymferna, sirenerna och näcken har gemensamt? Jo, ingen av dem har egentligen regelrätt sex, de lockar människor, förför dem, drar dem till bristningsgränsen och lämnar dem sedan där. Det farliga med sex ligger inte i själva handlingen, utan i de känslor det kan framkalla och vad dessa känslor kan driva människor till att göra.

Text och bild: Jenny Daggenfelt



Sagan om E-liten



Det var en liten flicka som hette E-liten.
Fastkedjad framför en dator skrev hon varje natt debattinlägg på Internet under olika pseudonymer. Dagsljus, när hon låg och sov med en mask av sorgen för ansiktet, lärde Den Grå Mördaren om hennes ord och det var ljuset från skärmarna hypnotiserade DEM. E-liten styrde den grå MÅNsåg. om hon skrev något så var det HER SMUT om en någon annan skrev det.

Somliga höll inte med E-liten. Andra tyckte så mycket som honne att de lånade hennes namn och kallade sig e-liister.

Alla utom E-liten hjälptes åt att bygga stora sand slott och dammar där de flyttade in. Vissa högst upp i tornen där de kände sig ensamma och missförstådda och tittade på stjärnorna, andra långt ner i källaren där de kände sig små och värdelösa och slutligen några som satt i bestämda mönster inuti jättestora solar vars valvda tak fylldes av ekon från flydda sommars sång och konversen 96.

Men i vindsvåningen till ett hyreshus sov E-liten med stenmisken tung mot kindbenen tills solen gick ned. Då reste hon sig sömngångaraktigt och på strömmen till dåren.

I ett fjärran solsystem loo en stjärna
RAKT ut i universums ingenting.

Text: Tova Gerge
Bild: Jenny Daggenfelt

maktmissbruk

Vem bestämmer egentligen normerna i Lajvsverige?

När den här tidningen trycks är det midvinter. I en lägenhet i Visby på lördag kväll vecka 32 gick ett lajv vid namn *Trekvarts konsultation* av stapeln. Det är intressant först och främst för att nästan hela Fëaredaktionen var där och för att Cilla de Mander och Johanna Hedberg hittade på det. Det är nämligen så makt fungerar. Vi har en tidning. I den kan vi skriva vad vi vill. Massor av människor kommer att läsa den och referera till våra artiklar, i bästa fall som inlägg i lajvdebatten, i värsta fall som absoluta sanningar. Mina vänner (som av en händelse sitter i samma redaktion som jag) bad mig berätta om de, visserligen ur mitt perspektiv intressanta, speltekniker som användes på detta 13-personerslajv. Knappast någonting som borde vara av allmänt intresse. Men trycks det i Fëa så kommer det ju att *bli* av allmänt intresse. Eller? Tillskriver vi oss för stor betydelse om vi tror att det som står i den här tidningen faktiskt påverkar läsarnas åsikter och idéer? Det här är inte den ”det-här-är-vad-Fëaredaktionen-tycker-är-coolt”-lista som det var menat att bli. Det är ett försök till analys av det sociala spelet och statuskarusellen i vår subkultur. Vilka slags aktiviteter får utrymme i den här tidningen och varför?

Trekvarts konsultation cirkulerade som namnet implicerar om terapi. Det har ett antal gånger gjorts lajv på temat terapi. Speciellt uppmärksammat i Fëa har *Knappnålshuvudet* varit, ett lajv med rätt få deltagare. På ett genomsnittligt ”sommarens stora” deltar uppåt 200 personer. I bästa fall får en sådan uppsättning representeras med någ-ra foton. Oftast nämns de inte alls. Med detta menar jag inte att jag anser att det måste vara på något annat sätt. Jag tycker ju att terapi är intressantare än alver. Mer *nyskapande*. Men, det är ändå viktigt att någonstans här erinra sig om att ordet ”nyskapande”, precis som ordet ”intressant” eller ”bra” är något alldeles ofantligt subjektivt, att flera av *Knappnålshuvudets* arrangörer och deltagare suttit/sitter i Fëaredaktionen och att i stort sett samtliga av dessa arrangö-rer har någon anslutning till Stockholm. Och nu sitter alltså jag här i Stockholm och skri-ver om ett lajv som handlar om terapi, jag känner arrangörerna och har själv varit på arrangemanget. Under förutsättningen att det medelålders par som sökte hjälp med sina äktenskapsproblem hos den diaboliska relationsterapeuten i *Trekvarts konsultation* hade suttit i ett bibliotek i Skåne så verkar det högst otroligt att någon av oss skulle ha nämnt det ens i förbifarten. Hur skulle vi ha kunnat göra det? Det finns nästan aldrig någon lajvdokumentation som är någorlunda begriplig för Den Som Inte Var Där. När ett lajv undantagsvis sätts upp mer än en gång så är det ändå inte *samma* lajv. Så länge det fortfarande skrivs artiklar om specifika speltillfällen i den här tidningen, så kommer det att vara ett dokument över enbart redaktionens och redaktionens vänners spelupplevelser, för knappt en enda djävel vill/törs skicka en artikel från Halmstad eller Kalix. Vad jag gärna skulle vilja veta är om ni, läsarna, verkligen *tycker* att det är intressant? Fëa säljs i runt 500-600 ex och har ett par tusen läsare? Jag har ingen aning om vilka de här läsarna är statistiskt sett. Fëa skriver alltså inte för eller om sina läsare utan för sig själva och om sig själva.

Resultatet är att Fëas främsta funktion är att vara en pinne i vad man skulle kunna kalla för ”lajvkarriärstegen”. Vår subkultur är stor och spretig, men varje del av den är genomsyrad av statusspel. Varenda handling vi utför i interaktion med vår omgivning riskerar att bedömas, analyseras och användas som mått på vårt människovärde. Det finns maktutövare här som överallt annars. Nu pratar jag inte bara om den officiella makt som tillexempel en föreningsordförande eller lajvarrangör har, utan kanske framför allt om den inofficiella makten, statusen, den som ger en ensam individ möjligheten att med några få ord eller handlingar göra ett arrangemang, en person eller en genre populär eller impopulär. Ju fler människor som tar intryck, desto större makt. Och ju bredare forum, desto fler människor tar intryck – friheten att i stort sett obegränsat kunna vräka ur sig sina åsikter i A4-format som går i 1000-upplage-tryck samt kunna redigera artikelförfattares åsiksformuleringar är ett utmärkt exempel på både inofficiellt och officiellt makt-utövande. Pseudonymen Trollet Gulle hade vänligheten att påpeka i nummer 33 att det börjar bli dags att se över maktstrukturen inom lajvvärlden. Och jag håller med till fullo. Lajvrörelsen lider av sjukdomarna personkult, geografisk centralisering och tematisk centralisering. Det är tyvärr inte svårt att hitta exempel på dessa tendenser i min närhet:

Personkult – I den här tidningen publicerar vi bland annat en intervju med Daniel Krauklis som skriver rollspelet ”Leviatan”. Det görs massor av rollspel. ”Leviatan” är inte ute på marknaden än. Ändå skriver vi om Daniel Krauklis rollspel och jag skulle vilja hävda att det är enbart för att det är *han* som har skrivit det. Innan jag började läsa Fëa visste jag inte vem Krauklis var och jag tror inte att jag har träffat honom ens en gång, men jag sitter inne med kunskaper om hur han ser ut, vad han har gjort och jag tror mig även ha hållbara teorier om vad han har för åsikter. Det handlar alltså om lajvkändisskap. Och visst, det finns kändisar inom varenda gruppering i hela det här samhället, men det gör det inte *bättre*. Ska Martin Ericsson verkligen ha en egen serie? Ska folk jag träffar på stan känna igen mig och kalla mig ”Fëa-Tova”? Det är nog svårt att undvika att namn blir allmänt kända, men någonstans har det gått snett när man ser namn innan åsikt. Handlar den här tidningen om speltekniker eller om skvaller?

Geografisk centralisering – Det här fenomenet har jag ju redan nämnt tidigare i texten, men det tål att sägas två gånger. Kanske är det oundvikligt att större lajv har förankring i de större städerna, men om en artikel kan handla om trettonpersonsaktiviteter så måste det ju finnas nyheter att täcka i hela landet. I Fëa nummer 34 var alla de omnämnda lajven direkt kopplade till någon i redaktionen genom deltagande, och ungefär två tredjedelar hade sin arrangörsstomme i Stockholm och/eller spelades där. I nummer 33 var fördelningen lite bättre – sex av elva artiklar rörde lajv som redaktionen endast delvis (genom bekantskaper) eller inte alls hade någon koppling till och bara hälften av spelen sattes upp i Stockholmsområdet. Tilläggas bör kanske att av bortom-08-artiklarna handlade tre om *Europa* där mer än halva Fëas skrivande redaktion hade varit. Hängde ni med? Det är inte precis en idealisk fördelning. Visst, det finns en strävan efter att använda lajv som exempel på intressanta tekniker eller teman istället för att bara nedteckna skrönor och på så sätt göra artiklar mer allmängiltiga, men är det verkligen så att allt intressant händer i Stockholm? Det måste ju finnas andra delar av världen som experimenterar kring vad som går att göra med vårt fantastiska medium. Jag och mina vänner har någon sorts kollektiv hang-up på det undermedvetna och på metamedvetet spel – vad håller ni andra på med? Jag vill verkligen veta!

Tematisk centralisering – alver är inte ”intressanta tekniker eller teman”, men terapi i kombination med flera personer som spelar samma roll är det. För att ta till statistik igen så innehöll Fëas selektiva kalendarium i nummer 34 ett enda fantasylajv, och det med ett anslag av ironi eftersom spelet ifråga, *Millenium*, bli-vit uppskjutet in absurdum. I nummer 33 var hela tre av tio omnämnda spel klassiska fantasylajv, men det är ju inte ett representativt urval. Nu tycker ju jag personligen att De And-ra Spelen lätt försvinner i en oändlig flod av KP, rashistoria och sömnadsbeskrivningar och att det därför är en försvarbar gärning att ge udda arrangemang mer utrymme någonstans. Jag vill helst att alla spel ska ha uppkommit ur en egen tanke hos arrangörerna, inte ur en genrekonvention. Men varför ska fantasy och medeltid vara de ”oseriösa” genrerna för att tala grovt? Hur ”seriösa” är jag och mina vänner när vi stänger in oss i en stuga på landet och slumpar fram ett scenario två timmar innan vi spelar det? Vad gör någonting ”seriöst”? Kanske handlar det bara om att några är fräcka nog att hävda att vad de gör är viktigt.

Jag har i stort sett inte sett till någon diskussion om det officiella maktutövandet. Eller om det inofficiella maktutövandet för den delen. Var är den? Det måste någonstans i den här soppan finnas någon typ av självreflektion. Det måste finnas någon utanför redaktionens närmaste bekantskapskrets som är villig att sätta ord på sina upplevelser. Det sägs att de flesta av oss är borgarungar, att vi går och skaffar oss akademiska utbildningar och villor i slutändan. Lev upp till fördomarna, för fan! Sätt er ner och skriv. Om ni inte gillar Fëa så kan ni väl åtminstone göra några flygblad. En grupp på fem, sex människor ska inte ha ensamrätt på att diktera vad som är intressant och vad som inte är det.

Text: Tova Gerge
Foto: Olle Sahlin

Status

En anpassningslek

Är status en lek? Är leken på allvar?

Status omfattar allt mänskligt liv och alla mänskliga relationer. Hur uttalat statusspelet är varierar självklart mellan olika tider och grupper, men det är ytterst få, om någon, som kan förneka att andra människors omdöme inte har någon som helst betydelse.

Förr så var just denna aspekt av livet generellt sett mycket mindre subtil. Tydliga hierarkier med Gud, kungen och mannen på toppen. Detta statiska maktsystem var kanske avstressande i sitt stillastående, men som det ser ut idag väljer nog de flesta att vara stressad individ istället för förtryckt lakej.

Det betyder ju inte att nuet är problemfritt. Människor har, bortsett från arbetslivets striktare grupperingar, inte längre några uttalade regler kring vilken tillhörighet de egentligen har och hur man passar in där. Nu skapas lösa sammanhållningar på de mest underliga sätt. Det finns dock ingen tydlighet i dagens grupperingar, utan man måste helt lita till sin förmåga att känna av vår omvärlds stämningar. Vi flyter runt i en social miljö där alla skall vara lika mycket värda samtidigt som det signaleras från alla möjliga håll att så faktiskt inte är fallet – att det hela beror på framförallt sånt som hur myck-et pengar man har och hur väl man passar in. Men ”passa in” är ett väldigt laddat uttryck, eftersom det finns en stor mängd människor vars hela personlighet går ut på att inte göra det. Att de genom den attityden automatiskt *ändå* passar in i en grupp är något som man föredrar att släta över.

Det kan också definitivt ifrågasättas om våra försök att passa in i en grupp verkligen är särskilt bra för oss. Det handlar ju om att trycka ned en del av sig själv till förmån för en standardiserad personlighet. Det finns många som skulle argumentera för att en grupp som inte kan acceptera någons hela personlighet inte förtjänar den personens umgänge. Detta låter mycket nobelt, men det är ytterst sällan som en person blottar hela sig hämningslöst för nya människor – vår känslighet för stämningar gör att vi begränsar oss till en social roll för säkerhets skull. Då rollen sedan blivit en trygghet klamrar vi oss krampaktigt fast vid den cementerade positionen och vågar inte visa de delar som inte kom med början.

Så vi driver omkring utan några fastare bindningspunkter. Gemenskapen från dagis utmanas av gemenskapen i skolan, gemenskapen i skolan utmanas av intressenas gemenskap och den blir sedermera utmanad av arbetets gemenskap. Det finns inte längre något ’rätt’ i vår interaktion med olika grupper, vi försöker bara hålla fast och försvara den grupp vi för tillfället tillhör samtidigt som vår personliga utveckling alltid leder oss bort från gruppen på grund av samhörighetens ovilja att böja sig för individernas utveckling inom samhörigheten. Det finns inga officiella vägar för att lösa konflikter i dagens gemenskaper eftersom ingen innehar officiell makt. Om man gör något som inte är accepta-belt för resten av gruppen så är det ofta svårt att sätta sig ner och tala igenom problemen, för ingen vill sticka ut eller bryta mot koden (den kod som i praktiken inte ens existerar). Det dröjer nog ännu en tid innan vi har fått rätsida på det där. Å andra sidan så står man aldrig stilla om man alltid är vilse.

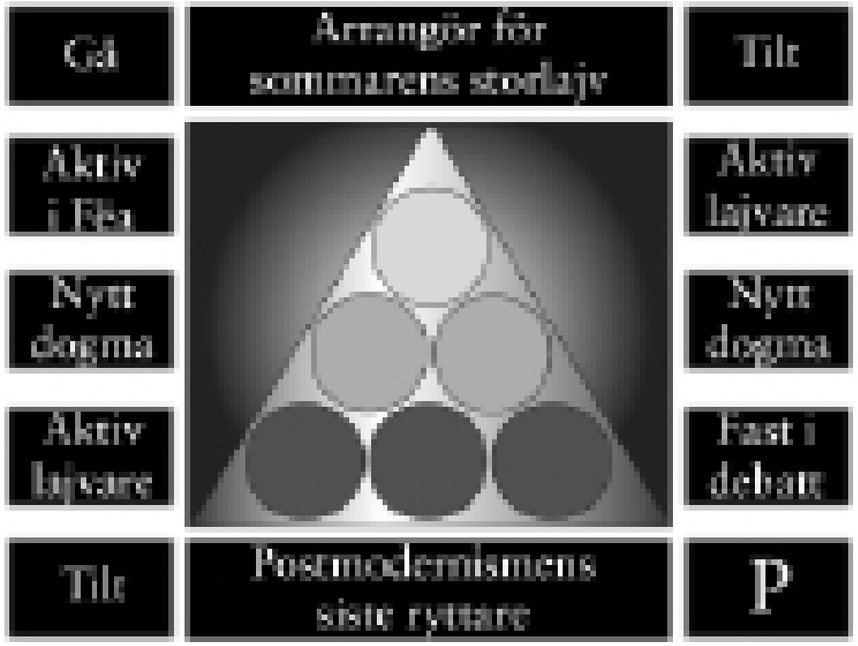
Att man samtidigt brukar vara med i flera grupper gör inte precis saken enklare. Om man utgår ifrån att man inte visar en grupp alla sidor av sig själv så är det helt vettigt att söka ny gemenskap där de delar man inte brukar få visa upp kan inta scenen. Det är också en integritetsfråga – vårt kapitalistiska samhälle placerar oss i en ständig konkurrenssituation med våra medmänniskor. Det kan vara farligt att visa allt man är för en annan människa, eller ännu värre, för en hel grupp människor.

När en person faktiskt förändras inom en grupps gränser och inte spenderar all tid åt att gå vidare till andra erfarenheter så beskrivs förloppet ibland som statussökning – ett ord som ingen gillar. Statussökning likställs med lismande och svansande för överheten, men i en grupp där det inte finns någon övermakt så är det ju inte riktigt på det sättet. Handlingarna som personen utför är inte menade att imponera på någon speciell person utan blir därför en allmängiltig prestation som vittnar om personens förmåga. Ändå kan man ju fundera över hur mycket som egentligen skulle skapas om inga människor sökte uppskattning. Även i konstens ”fria sfär” figurerar alltså status, fast bara som gnistan som tänder den kreativa lågan vilken kan skapa så mycket underbart. Statusspelet har inte enbart negativa konsekvenser, och därför är det olyckligt att ordet bär med sig en sådan börda. Ordet borde neutraliseras eller bytas ut så att den sociala statusen blir enklare att diskutera. Eller så är hela diskussionen meningslös. Det kanske räcker med att konstatera att statusens alla om och men är något vi måste leva med, hur mycket vi än petar på det med nyfikenhetens pekpinne.

Text: Anders Hallin

Statusspelet

För två till sex statusberoende vänner – ett enkelt spel för att bota det mest akuta suget.



Fina titlar man kan vinna i spelet

Den Objektiva Gurun (fin titel):
Den spelare som vinner genom att vara högst upp på statuspyramiden får denna titel.

Den ödmjuka skitstöveln (finare titel):
Den spelare som vinner på att vara ensam med att inte slå ut sig själv på internet får denna titeln.

Postmodernismens sista ryttare (finaste titeln):
Den spelare som vinner genom att landa på den ruta vars namn lystrar till denna titel får den också.

Hitta en till fem statusberoende spelare. Varje spelare har två pjäser. Den ena används i statuspyramiden i mitten av spelplanen, den andra för att förflytta sig runt spelplanen med. Alla spelare slår två sexsidiga tärningar. Den som slår högst placerar sin pjäs längst upp i pyramiden, sedan fyller de andra på rad för rad från vänster till höger tills alla pjäser satts upp. Sedan sätter alla sin andra pjäs på rutan *Gå*.

Spelregler

När det är en spelares tur att gå, slår hon eller han två sexsidiga tärningar och flyttar sin pjäs lika många steg som antalet ögon på de två tärningarna. Sedan följer spelaren instruktionerna till rutan som spelarens pjäs landat på:

Gå/Nytt dogma/P(arkering): Viloruta. Ingenting händer.

Aktiv lajvare: Spelaren kan, om hon eller han vill, flytta sig upp eller ned ett steg på statuspyramiden. Den pjäs som i statuspyramien står där spelarens pjäs förflyttas till flyttas i sin tur till spelarens ursprungliga plats i pyramiden.

Står spelaren som landar på rutan *Aktiv lajvare* redan längst upp i statuspyramiden får hon/han byta plats på två spelare som står på samma nivå som varandra i statuspyramiden.

Aktiv i Fëa: Som rutan *Aktiv lajvare* med undantaget att spelare som landar på rutan, om hon eller han vill, byter plats på sig själv och spelaren längst upp i statuspyramiden (detta kan dock, i vissa fall, vara samma).

Om spelaren som landar på rutan redan står längst upp i statuspyramiden får hon/han byta plats på vilka två spelare som helst i den.

Fast i debatt: Spelaren som landar på denna ruta väljer en till spelare. Dessa bägge spelare slår de två tärningarna varsin gång. Antalet ögon som var och en av spelarna får upp är det antal inlägg på internet som de bägge debattörerna lagt in i en debatt efter det att alla andra gett upp diskussionen.

Om någon spelare under spelets gång får ihop tjugo eller fler onödiga inlägg åker hon/han ut ur spelet. Om det bara är en spelare kvar efter detta, vinner hon/han. Se *Vem vinner?* nedan.

Tilt: Om antalet ögon på tärningarna när spelaren flyttar hit är jämnt får spelaren tolka denna *Tilt*-rutan som en *Aktiv i Fëa*-ruta. Om spelaren, när han eller hon slår för att förflytta sig från rutan slår ett udda antal ögon med de bägge tärningarna, flyttar hon/han motsols istället för medsols.

Arrangör för sommarens storlajv: Spelaren får fritt möblera om i statuspyramiden efter egen smak och tycke.

Postmodernismens siste ryttare: Se *Vem vinner?* nedan.

20 inlägg på g-punkt: Den spelare som får 20 eller fler överflödiga inlägg på g-punkt åker ut ur spelet.

Om det bara var två spelare vinner den som är kvar.

Vem vinner?

Spelet kan sluta på två sätt, antingen genom att alla deltagare utom en skriver bort sig i internetdebatter eller så fort någon spelare kliver på rutan *Postmodernismens siste ryttare* är spelet slut. I det första fallet är det den kvarvarande spelaren som vinner. I det andra fallet vinner den spelare som hamnat på rutan, **om** det inte är så att det står en eller flera spelare på en *Nytt dogma*-ruta, varpå den spelare som är längst upp i statuspyramiden vinner.

En statusslavs bekännelse

Finns det status? Lever vi inte alla sida vid sida och respekterar varandra som jämnbördiga människor?

Nej, det gör vi inte, och det är vi alla lika pinsamt medvetna om, vad vi än slänger ur oss för floskler om allas lika värde och rätt att tycka. Visst; de flesta av oss går med på att alla människor är lika bra, men när man sitter där och ska visa hänsyn i praktiken så är det värre beställt.

Några säkra tecken på att du innehar högstatus är att du får rätt att prata mycket och högt utan att folk avbryter dig. Du kan fatta en massa beslut, folk vill ha med dig på saker, du blir bjuden på alla de balla festerna m.m. Naturligtvis har det också sina baksidor – folk lyssnar på dig, vilket kan leda till ångest över att det man säger påverkar and-ras liv. Att ha högstatus innebär inte auto-matiskt att vara självsäker, även om dessa två saker ofta på ett ytligt plan går hand i hand.

Att vara lågstatus då? Har inte det sina fördelar? Jo, säkert; du kan komma och gå obemärkt och behöver sällan göra någonting. När folk behöver hjälp med saker är det oftast högstatuspersonerna de ringer först, mer om detta nedan. Men däremot har det en hel del nackdelar; du vet aldrig om du är riktigt välkommen, riktigt inkluderad. När du väl talar riskerar du att bli avbruten och ingen tar dina åsikter på riktigt samma allvar som högstatuspersonens bredvid dig.

Det förstnämnda; att inte veta om man är välkommen, är jobbigast. Här kan man riktigt falla under statusens ok, speciellt i lajv-kretsar. När vi anmäler oss till lajv är det oftast genom personliga kontakter. Putte sa att det var bra, och min vän Lisa känner arrangörerna. Då är det okej att gå. Min kompis är kompis med arrangörens flickvän, då är jag nog välkommen. Men om jag inte har någon bekantskapslänk då? Är det okej att bara anmäla sig till vilket lajv som helst?

Idag skulle jag nog våga anmäla mig oavsett vem som var arrangör. Det vågade jag till exempel inte till *Carolus Rex*, ett rymdskeppsscenario om framtida storhetstid-skrig mellan danskar och svenskar, då jag på klassiskt tjejmanér anmälde mig först då min tjej-kompis sa att vi kunde åka tillsammans. Men idag *har* jag högstatus, jag känner de flesta och kan dessutom bara säga att jag sitter i Fëa, så är det lugnt. Trots detta så var jag lite nervig när jag skulle anmäla mig till lajvet *Europa*. Det fanns en ruta i anmälningsformuläret där man skulle fylla i vilka lajv man gått på och vilken lajverfarenhet man hade. Sådant gör mig alltid nervös, även om det stod att de bara var nyfikna.

Men jag brassade på allt jag kunde. Jag satt i Fëaredaktionen och hade lajvat sedan 1996; jag sade att jag varit på *Högting*, *Carolus Rex*, *Röd måne*, *De tusen rosornas väg* och *Mykene*. Sedan nämnde jag *Uppland runt* och *Hamlet inifrån* för att visa att jag inte bara fantasylajvar. Lägger till att jag är engagerad i Sverok och så vidare. Då känner jag att den jag berättar det för nog har fått bilden av att jag *är* ball och engagerad.

Sedan påpekade en klarsynt korrläsare att vad jag besökt för arr inte rimligtvis kan ha särskilt mycket att göra med vem jag är. Men det bekymrar inte mig, eftersom jag är en statusslav och trygg i min bild av att deltagandet på dessa lajv gör mig till en person som är välkommen överallt.

Europa var bara för drygt nio månader sedan men ändå känner jag nu att jag inte hade behövt skriva allt det där. När jag anmälde mig till *OB7* så kände jag mig inte alls nervös, *det* arrangerades ju av folk jag kände. Jag menar; Visby-pappa Calle (Heath) och vännen Per (Wetterstand) som jobbar med mig inför Knutpunkt, *det* är ju inget farligt. Men på bara de nio månaderna så har jag kanske lärt känna folk och därmed stigit i status vilket medför att känslan av att kanske inte vara välkommen minskat. Plötsligt är det självklart att jag ska åka på *OB7*. Varför skulle jag inte göra det? Jag hör ju hemma där.

Sedan ska jag förklara vad jag menar med att högstatuspersoner ofta får arbeta mera:

Det finns en del som klagar på att det finns en elit i det som kallas Lajvsverige och som suger åt sig alla maktpositionerna. Visst är det samma personer som sitter på alla posterna, men varför är det så? När jag som pro-g-ramansvarig för Knutpunkt försökte ragga ihop en programgrupp så insåg jag att när det frågades efter människor som kunde utgöra en bra projektgrupp gick det inte att få tag på några frivilliga för alla var jätteupp-tagna. *Varför då?*, tänkte jag. Jag höll precis på att explodera av allt snack om någon djävla maktelit. Sedan insåg jag att jag ju inte ens gått ut på *g-punkt*, Galadrims internetdebatt-forum och frågat. Jag skyllde raskt på att det skadar Knutpunkts anseende om jag går ut officiellt och säger att ingen vill jobba med det. Visst kan det vara så, men den sanna anledningen insåg jag var att jag vill jobba med folk jag tycker är bra. Eller som någon jag känner har sagt är bra. Folk som jag litar på, som jag vet anser ungefär samma saker om lajv som jag. Jag vill helt enkelt inte ha in någon i gruppen som jag inte känner, eller vet vem det är. Jag skrev inte ut nåt på g-punkt. Jag vet inte om det gör mig till en elitist. Jag ville ju bara vara säker på att få jobba med människor jag litade på. Det verkar som om världen fungerar så – allting är uppbyggt kring kontaktnät, så varför skulle lajvvärlden vara annorlunda?

Den har artikeln är skriven utifrån rubriken ”en statusslavs bekännelse”. Det heter den fortfarande. Men när jag verkligen började skriva tänkte jag: jag är ju ingen statusslav längre. Jag har ju högstatus, så jag bryr mig inte om sånt längre. Jag är inte rädd för Thomas Walch och jag behöver ingen övertalning för att åka på vilket arr jag vill.

Äsch. Vore jag inte statusslav fortfarande så skulle jag ju inte skriva det här. Bara genom att säga ”jag är högstatus, så jag bryr mig ju inte” gör mig till en statusslav. Klart som fan att jag bryr mig. Det krävs som sagt arbete för att upprätthålla status. Folk vet vem jag är för att jobbar för det.

Men varför måste jag bry mig då? Det där sitter mest i mitt eget huvud. Det finns en massa människor som gör vad de vill alldeles inkognito. Gör inte som jag. Släpp statusen. Vill du verkligen åka på ett lajv; åk! Vem ska hindra dig?

Text: Anna Westerling
Foto: Olle Sahlin

KNUTPUNKT 2002
kp02 . sverok . net
kp02@sverok.net
ALLT DU BEHÖVER VETA

”Jag är fantasynörd.”

Foto: Tova Gerge

En statusbefriad på besök i den nya världen kommenterar en statusslavs bekännelse.

Hur har en lågstatusperson det? Först får man nog sätta en etikett på vad det är att vara lågstatus i Lajvsverige. Det torde väl vara allt från de-utpräglade-fantasylajven-som-valt-att-knappt-förnya-sig till vilken krets man tillhör. Eller liknande. Hur många gånger har inte en fantasylajvare fått finna sig i att bli kallad myslajvare, fast begreppet är luddigt? Sitter inte den så kallade högstatusen också i en mysfaktorklassad sits, med sina medlemmar och kreatö-rer? Joho, då. Det är helt enkelt som så att människor har en tendens att dras dit de vill. Till de människor de tycker om. Vännerna eller dem som man vill kunna kalla vänner. Även inom lajv finns det överhängande grupp-tryckslarmet som tjuter av jäkligt ofta.

Många ställer sig nog frågan; ”om man nu är lågstatus, varför strävar man då inte efter högstatus?” Lajvvärlden är ett litet, begränsat samhälle. Men som i vilket annat samhälle som helst finns här också olika sor-ters grupperingar och inom dem kan man stiga i rang och så vidare. En person i en före-ning, märkt med högre statusetikett, tycker nog att den lilla förortsföreningen är rätt fjantig. Den har ju inga ambitioner att utvecklas på egen hand. Utvecklingen verkar ju bara äga rum i friformsflummarnas städer, eller genom samarbete med större föreningar.

Det handlar om att surfa på kontaktnätet eller att vilja så mycket att det räcker. Den lilla föreningen som har sin styrelse, den som byts plikttroget varje år, som lämnar in sina rapporter och har kontroll över sina områden har nog aldrig fått njuta uppmärksamhetens frukter. PR är väl bra, men att sköta sin förening föredömligt smäller mycket högre på min skala. Den offentliga lajvpersonen kan ofta titulera sig både det ena och det andra. Den okände fantasynörden har nog ändå förmodligen en mer gedigen föreningskunskap. En gammal föreningspraxis är att man alltid skickar dem som skrävlar och vill göra sig hörda till högre nejder. De är mer intresserade av att marknadsföra sig själva och passa in i ett annat sammanhang än i att få en förening att fungera. Det många missar är att även om en person tar sig in i ”rätt” krets, så behöver det inte betyda att hon/han blir större än förut. Man måste ju tycka också, och kunna föra sig väl där man hamnat. Sedan är ju frågan om en högstatusperson har hög status utanför sin egen statusgrupp. Exempelvis har vi den berömde Daniel Krauklis eller den ständigt lika överhypade Martin Eriksson. Det är få som vet vilka de verkligen är. En hel hop människor har inte en sus-ning om vilka de är för att de inte finns i samma statusgrupp. Uppfriskande, eller hur? Grejen med de här killarna är att de har viljat mycket och använt olika medier för att uttrycka det. De har jobbat för sin position i grupp och folkmun men verkar inte ha hypat sig själva för mycket som den yngre generationen högstatus-wannabes gör.

En sak som irriterar mig lite grann är attityden att alla visst är välkomna, men det är bara vissa som plockas. Det är interniteten som styr Lajvsverige och då gärna speciellt den så kallade toppen. Det är lätt att arbeta med personer som man tycker om, polar med och som har balla visioner. Sedan är frågan hur smart det egentligen är. Vad vet en människa om en annan människas förmågor? Inte så mycket. Det finns personer som snackar mycket och gör mindre. Och personer som gör massor, snackar lite och aldrig får en offentlig bekräftelse på/för att de gör det.

Den bästa tjänst en lajvare kan göra sig själv och Lajvsverige är att hålla på lokalt med sin egen grej. Utveckla den och sina teorier kring den. En person blir definierad som lågstatus, hon/han säger inte själv att det är så. Det gör andra, så varför bry sig? Det är bara att fortsätta göra det som är roligt, som är självmotiverande och utvecklande. De som vill jaga erkännande och bekräftelse får göra det. De som bara vill göra ett bra arbete som kanske av en flux någon gång skulle ge dem anseende får göra det. Ingen av grupperna är högstatus.

För högstatus krävs en annan insikt och ett annat tänkande än den blaserade dröm som statuskåta jagar. Alltså är vi alla lågstatus. Du, jag och alla andra. Vi ligger på ett grottstadium där vi fortfarande vill leka den som bestämmer i sandlådan. Några vet redan vilka sandslott de vill bygga, medan andra ropar hur de ska bygga. Det ligger en liknande princip i Lajvsverige idag, gällande just högstatus/lågstatus.

Den ena gruppen vill så hemskt gärna sätta etikett på den andra.

Jag kan nog kategoriseras som lågstatus efter de utropade högstatusmänniskornas mall. Jag letar inte efter statusen. Den kan få vara. Det är bekvämt att tillhöra en större massa och att få syssla med det man vill. Kanske är det en fråga om att höra hemma. Lajvare är i allmänhet trevliga, hjälpsamma och tillmötesgående. Ändå finns det ett mått av förakt mot det som inte förstås eller som inte följer varje trend. Som lajvare kan jag bara uppfylla mina egna mål, inte andras krav på mig. Anser jag att min utveckling hämmas av att jag inte tar för mig, så tar jag för mig eller letar efter ett rum att utforska och fylla. Jag känner inte att jag missar någonting om jag inte åker på pretentiösa lajv, slopar sommarlajvet Hugo eller bara vill vara ifred. De som får stimulans av att åka på ett visst lajv får göra det, jag kan läsa om det i Fëa efteråt eller höra allt via djungeltelegra-fen. Åker jag inte själv beror det på att penga-situationen är sorglig, att det inte känns akutintressant, eller för att mitt hjärta ligger i en annan genre. Och då vill jag syssla med den.

Behovet av att stiga i rang eller passa in berör inte. Arbetet med lajv i lokalform är lika viktigt som det som sker i Stockholm, Göteborg, Örebro, Lund, Sundsvall; överallt. Det är en hobby som växer och utvecklas. Några väljer att stanna kvar i en del genrer och utveckla dem vidare. Andra utvecklar nya former av lajv för att fördjupa sig i något de inte redan tacklat. Jag tillhör den första kategorin, men utnyttjar glatt den andra för inspiration.

Jag är fantasynörd. Jag älskar att vara utomhus, att skapa saker med mina händer, hantverk, vad som helst. Att skråla med kompisarna runt elden och möta människor i spel, vilken genre det än gäller, är underbart. Att vara engagerad i min förening och hjälpa till på lägre nivå för att möta och slussa är härligt. Att vara ingen gör att man blir någon. Någon annan än en uppfattning om vad jag borde vara eller är. Jag lajvar för att jag mår bra av det, vill uppleva och är intres-serad av det, på alla nivåer. Jag lajvar inte för att passa in, att bli en i gänget eller för att bränna ut mig. Inte heller för att kunna rabbla upp lajv efter lajv som om de vore meri-ter. Inte för att söka till storlajvet med ett CV, eller jämföra om min status är större/lägre än din. Jag struntar i att vara radikal eller inte, politisk eller inte.

Jag lajvar för att det är kul. Om det gör mig till lågstatus, tja, då är det värt det.

Text: Thomas Edner
Foto: Anna Westerling

Alfahannens lilla handbok

Daniel Krauklis ger några grundläggande tips för att spela högstatusroller, exempelvis den arketypiske baron som brukar komma till byn på vart och vartannat lajv.

Keith Johnstone har sagt att det finns statustransaktioner i allt som händer på en teaterscen. Med detta menar han att all dialog, allt kroppsspråk och alla handlingar formas av att rollerna försöker ”vinna” sina konflikter genom att övertrumfa varandra i status. Det finns två sätt att lyckas med detta – antingen genom att verka vara störst, bäst och vackrast (högstatus) eller genom att verka minst, sämst och fulast (lågstatus). När vargar slåss segrar både den som skrämmer den andre på flykten och den som visar strupen och blir benådad. Båda sätten är egentligen lika effektiva för att överleva. Den här artikeln handlar emellertid bara om högstatus.

Lajvare har ofta problem med att spela högstatusroller. Det kan kännas lite farligt att stå i centrum och ibland försöker man så desperat att skapa aktning bland medspelarna att de istället tappar respekten för en. Teatern strävar efter att härma eller förtydliga verkligheten. Teaterns idé är att aktörerna *inte* är sig själva på scen. Levande rollspel är snarare ett upplevelsespel än ett skådespel, där deltagarna både försöker göra sin egen upplevelse total och göra ett gott intryck på andra. På lajv är de egna känslorna alltså lika viktiga som vad andra ser. Om man inte är något av en ledare privat och alltså kan köra på i redan upplöjda fåror krävs det mer än att själv tycka att man nog är respektingivande för att också bli det. Det finns dessbättre vissa knep som både skådisar och lajvare kan använda för att lättare kunna klätt-ra till maktens höjder.

Teatertrick

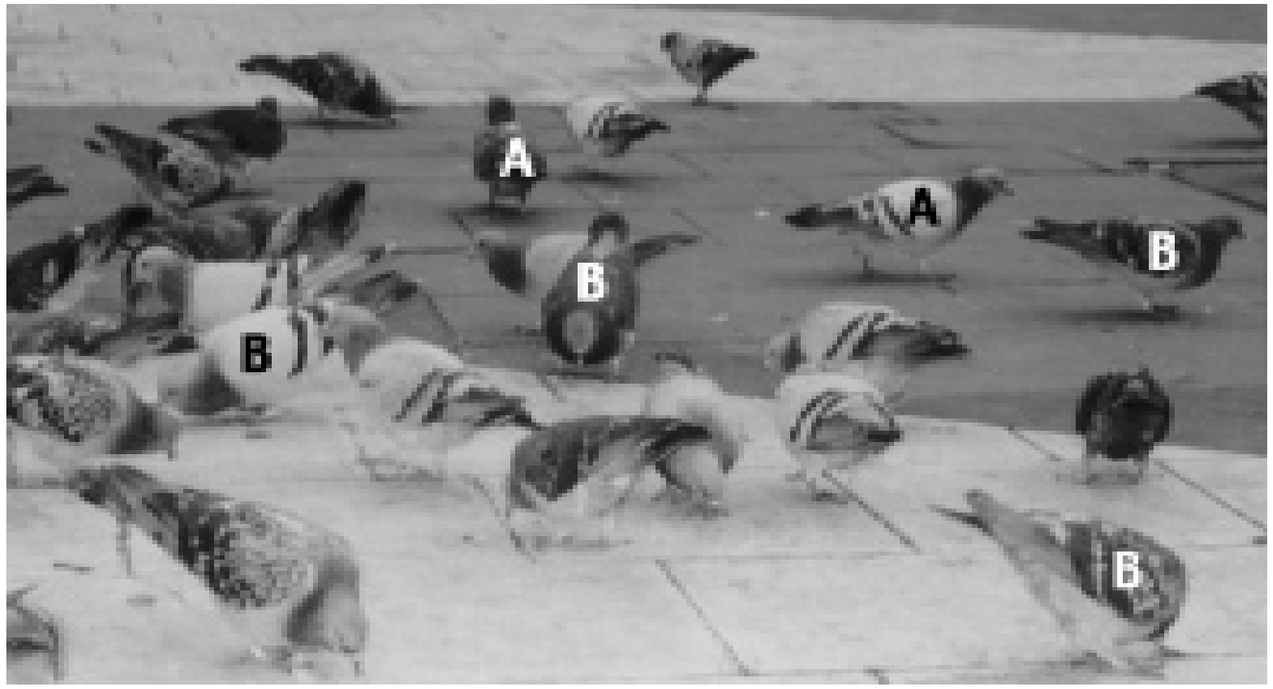
Högstatusspelet handlar om att visa trygghet och kontroll, så första steget är helt enkelt att koppla av. Det är inte så lätt som man kan tro – skådespelare ägnar ofta mer tid åt avslappningstekniker än att plugga repliker eller, för den delen, att stå på scen. *Känn efter hur du beter dig när du är nervös och försök sedan släppa efter just där problemet sitter. Ofta andas du snabbare och spänner magen. Musklerna drar ihop sig, axlarna höjs och du blir stel i kroppen. Blicken irrar och du pillar på kläderna, prylar du bär med dig och håret. Talet blir antingen korthugget eller alldeles för långrandigt.*

För att avslöja sådana ofrivilliga skyddsmekanismer behöver man hjälp. Någon måste helt enkelt se en spela. *Dra igenom några teaterövningar tillsammans med lajvgruppen och utvärdera efteråt. Tog du i för mycket? Lät ditt tal för konstlat? Vad var det du sade som var bra? Vad var det du gjorde som fick det att låta bra? Det går naturligtvis också bra att utvärdera ett minilajv, och har du bara råd kan du ordna med privat undervisning hos en yrkesverksam skådis eller dramapedagog. De ser ofta djupare än rollen, vilket kan vara precis vad du behöver.*

Åskådarnas intryck säger alltid mer än ens egen upplevelse eftersom status är beroende av andra människor. Om de stödjer dina åsikter, riktar sig till dig för att få synpunkter eller på andra sätt fokuserar på din roll så får den automatiskt högre status. All uppmärksamhet ger i sin tur rollen hög status gentemot utomstående.

Det är tyvärr rätt vanligt att de som spelar centrala roller glömmer bort att ge något tillbaka till dem som står bakom ryggen på dem. När lågstatusfolket tröttnar på att hålla högstatusspelaren under armarna kommer hon att falla i status. Det gäller för alla inblandade att hålla sig öppna för inbjudningar till att skapa dramatiska ögonblick och suga på karamellen ett tag istället för att så fort som möjligt komma fram till kärnpunkten. Går man vidare direkt kommer motspelaren att känna sig snuvad på konfekten.

Relationerna, även de rent fysiska (alltså hur folk står och rör sig i förhållande till varandra) säger mycket om makten i rummet. En teaterövning som brukar kallas ”schackbrädet,” avsedd för minst fyra personer, kan illustrera detta. *Dela upp övningsrummet i scen och åskådarutrymme. Låt en person gå in på scenen och placera sig så att hon dominerar den. Det är naturligtvis lätt eftersom hon inte har någon att tävla med. Låt sedan nästa person gå in och ta makten över scenen medan den första står kvar. Den nya deltagaren får vandra omkring fritt och känna efter vilken plats som verkar bäst innan hon bestämmer sig. Sedan är det nummer tres tur, och så vidare tills alla utom åtminstone en åskådare är på scen. Om man vill kan den som först gick in på scen lämna sin plats och låta den sista försöka ta makten, bara det alltid finns någon objektiv betraktare kvar. De som står på scen får inte göra något annat än att stå still med neutralt ansiktsuttryck och låta armarna hänga längs sidorna. Åskådarna avgör om varje nytillkommen person lyckats ta makten eller inte.*



Kruxet med den här övningen är att ringa in skillnaden mellan upplevelsen av att ha makten och vem åskådarna faktiskt ger kontroll över rummet. Dessutom kan man spåra varför de gör det – vad det är i gruppens relationer som får en person att stå ut bland de andra. På lajv är naturligtvis hela området ”scenen” och alla deltagare är samtidigt åskådare och möjliga maktjägare, så meka-nismerna är inte lika tvådimensionella där som i teaterövningen ovan. Det är lätt att utveckla övningen för mer lajvinriktade ändamål, till exempel genom att använda den under ett spel där några deltagare koncentrerar sig mer på att betrakta än att själva försöka ta makten.

Kropp och röst

För att utstråla högstatus måste du se den du talar med i ögonen med avslappnad blick och tala lugnt och tydligt. Försök inte kväsa motspelaren genom att avbryta henne eller trycka på att din roll är viktigare och bätt-re. Eftersom högstatus handlar om lugn och trygghet visar du dig bara osäker om du måste förklara för folk varför de ska res-pektera dig. Det ska de förstå ändå genom spelet. Ska man generalisera bör du hellre konstatera saker än fråga, eftersom den som frågar söker bekräftelse. Frågan antyder osä-kerhet, svaghet och kanske oduglighet. Du kan naturligtvis sällan veta så mycket att du aldrig behöver ställa en enda fråga, men när du gör det bör rollen du riktar dig till känna det som om hon fått ett särskilt förtroende.

Tala som om du var ordföranden i en ständig debatt. Intressera dig för folk omkring dig och dela ut fokus till dem. Du blir själv viktig genom att dela ut uppmärksamhet till folk runt omkring dig, eftersom de i sin tur känner sig viktiga när du lyssnar på dem. Rikta dig till olika personer varje gång. Låt dem babbla på som de vill innan du fäller slutomdömet eller på annat sätt går rakt på kärnpunkten. Var vänlig och tolerant, men också tydlig med att det du säger och gör är viktigt, medan andras handlingar är mindre viktiga eller kanske rentav ett slöseri med tid.

Sträva efter att göra din kropp ”bred.” En stor, lugn och stadig person inger mer res-pekt än en okoncentrerad, fladdrig och klumpig sådan. Man kan dela upp kroppshållningen i fyra, grova kategorier: bollen, skruven, nålen och dörren. Bollen är en hopdragen, kurande hållning som man kan se hos gamla och barn. Ryggen är böjd, armarna söker sig in mot kroppen som är rund och rör sig långsamt och försiktigt. Folk intar ofta bollhållningen om de vill skydda sig eller behöver tröst. Skruven har å sin sida drag av förvirring eller galenskap. Kroppen är ofta sned, medan armar och ben korsar varandra eller spretar åt olika håll så att de ger intryck av obalans. Rörelserna är plötsliga och oväntade. Nålen är en typisk storstadshållning som till exempel servitörer kan ha när de pilar mellan gästerna på ett trångt kafé. Rörelserna är snabba, ekonomiska och precisa. Dörren, till sist, är en bred och balanserad kroppshållning med låg tyngdpunkt. Benen är säkert rotade vid marken och armarna hänger gärna rakt ned vid sidan om kroppen. Rörelserna är lugna, men kan tillåta sig att bli yviga utan att vara hetsiga. Den tydligaste arketypen för en ”dörr” är en bonde.

Bollen är en lågstatushållning, medan skruven och nålen kan vara både låg- och högstatus beroende på vad den som intar hållningen gör i övrigt. Dörren är en högstatushållning. Försök alltså att använda den.

Även solen...

Nyckelorden för att framstå som sympatisk och stark är generositet och karaktärsfasthet. Stå alltid för dina (rollens) övertygelser, även om du lyssnar på andras åsikter. Låt rollen ta intryck av dem. Undvik arrogans. Behovet av att vara nedlåtande säger mellan raderna att du inte är säker på din position och måste förstärka den genom att skapa en hackordning där du ger dig själv högsta pinnen på stegen. Den som verkligen är självsäker behöver inte befatta sig med så futtiga meto-der. Du kan däremot tillåta dig att bli arg då och då om du har fog för vreden, särskilt om andra delar dina känslor och du kan ställa dig i fronten för en allmän rörelse.

Ett eller annat fall från höjden – rättfärdig ilska, några rörande dikter eller andra svagheter som gör din roll mer mänsklig och sympatisk – understryker bara din position. Ingen som står i maktposition är perfekt. Statiska personligheter som är noggranna med att alltid göra det rätta verkar ofta plattare och mer ointressanta än syndare med personlighet. För att göra en riktigt dramatisk roll bör man alltså pendla mellan högstatus och lågstatus. Precis som vargen kan den betydelsefulla rollen segra även genom att visa strupen i rätt ögonblick. Lajvare är ju också rent krasst ute efter spelmässiga kickar, så om du erbjuder dem en viss dramatik och inte bara flyter ovanpå hela tiden kommer människorna bakom rollen att visa ett större in-tresse för dig, vilket därigenom ger din roll högre status.

Det är väldigt lätt att gå i spinn och falla in i överspel när man försöker göra en högstatusroll. Vi har alla mött det typiskt nasala och högljudda adelsfolket nån gång på lajv. Den här typen av överspel beror ofta på försök till att kompensera för osäkerhet. Undvik att ta i så du spricker. Högstatusspelet ska kännas bekvämt och flyta naturligt, annars kan du lita på att det heller inte uppfattas så. Buskishumorn är en annan irrite-rande form av överspel som brukar bestå av lika delar privat motvilja mot högreståndspersoner i verkligheten, uppmärksamhetssökan-de och skyddsinstinkter.

En roll är en roll är en roll, så lämna privatlivet hemma. Humorn är ett lågstatusverktyg och skratt ger dig ingen respekt – snarare tvärtom. Den som ironiserar och skämtar kanske känner sig skyddad mot sin förmodade tafflighet vid ett mer lågmält spel, men frågan är om gapflabben egentligen tillför något till uppsättningen. Deltagaren har ett ansvar för att försöka bjuda sina medspelare på den största kicken i deras liv. Om det inte uttryckligen är ett skämtlajv man ska gå på kommer buskisuppträdanden att förstöra för alla som inte skrattar. Kort sagt, låt överdrif-terna vara och spela allan någon annanstans än på lajv.

Text: Daniel Krauklis

Lajvhobbyn mellan kommers & revolt

Europa, *AmerikA*, och *Behovsprövad existens* var alla lajvarrangemang där politiska värderingar stod i centrum. Delar av lajvrörelsen håller på att politiseras och det väcker många intressanta frågor. Var befinner sig lajv socialt, ekonomiskt och ideologiskt? Vad är lajvs samhälleliga funktion? Vad vill vi med lajv? De politiska lajven tyd-liggör att lajvrörelsen inte existerar i ett soci-alt och politiskt vakuum. Inte ens fantasylaj-ven, långt borta i fantasin och skogen, står fria från politiken.

Samgåendet mellan politik och lajv är inte överraskande. Konst och politik har alltid legat nära varandra. Nya konströrelser har ofta burit på en radikalitet som utmanat och skakat om de etablerade normerna, och har varit förebud för djupare samhällsförändringar. Politik har medvetet och omedvetet förmedlats i affischer, musik, gatuteatrar och en rad andra konstformer. Konst är till syvende och sist kommunikation, och semantiken (se *Mytho-logies*, Roland Barthes) lär oss att ingen kommunikation står fri från värderingar.

Vi är inte vana att betrakta lajvandet som en konstform, möjligen som ungdomskultur, men inte heller här är politiken långt borta. Varje våg av ungdomskultur, jazz, pop, punk, hip-hop och så vidare har åtföljts av en utmaning mot samhället. Ibland har utmaningen endast bestått i att få slänga sina lurviga på dansgolvet, men på sin tid chockerade även det. Kan man tala om lajvrörelsen i detta sammanhang? På vilka punkter utmanar lajvrörelsen samhället?

Det stora flertalet lajv arrangeras utan uttalade budskap, deras avsikt är enkom att ha roligt. Värderingarna hos lajvare spänner förstås över hela det politiska spektrat. Ändå vill jag mena att lajvrörelsen har en politisk sprängkraft som började före Weltschmerz. Revolten finns i verksamheten och i verklighetsflykten. I sista hand riktar den sig som alla ungdomsrevolter mot vuxensamhället. Det är vuxenlivets tristess, passivitet, dess inrutade tillvaro och rationalitet som lajv utgör en kontrast mot.

Slutet för ungdomsrevolter brukar bli att deras anhängare åldras och normaliseras in i samhället. Sex Pistols-affischen kastas eller ramas in. Det ödet hotar även lajvrörelsen, och det märks i debatten. Rollspelandets uppgång under 90-talet är intimt sammankopplat med framväxten av högskoleutbildningen och ungdomsarbetslösheten. Under dessa institutioners vingar frigjordes en kritisk massa av ungdomar och studenter med ledig tid för att kunna engagera sig i hobbyn. Framtiden som nu väntar lajvrörelsen är sammankopplat med att utövarna schasas ut i arbetslivet. Förvisso fylls leden på av nya unga utövare, men de tongivande lajvarna som är rörelsens kungsfåra styr utveckling-en som helhet, också för rekryterna.

Många åldrande lajvare har eller kommer att överge lajv på grund av tidsbrist, samtidigt som en stor minoritet fortsätter att lajva på det lilla utrymme som finns kvar efter arbetsveckans slut. Dessa har inte läng-re tid att förbereda sig så mycket inför laj-ven, men däremot har de pengar att köpa förberedelser för. Allt större summor börjar cirkulera i arrangemangen och tillverkningen av föremål. En liten grupp engagerade laj-vare slipper att klippa skägget och skaffa jobb genom att försörja sig heltid på lajvandet. Det kan vara en lockande utväg, men lösningen har en förgiftad tagg. Leken blir proffesionaliserad och blir till arbete för dem med.

Detta är inte en utveckling som drivs fram därför att några av oss önskar den. Det är det omgivande samhällets strukturer som trycker på. Under 70-talet stöptes punken om från ett ilsket smakuppror till senaste Parismode. På samma vis hotas lajvrörelsen att sugas upp av sin motsats, kulturindustrin. En miljarddollarindustri har redan växt fram ur rollspelshobbyn, nämligen dataspelen. Ett annat exempel är affärsidén med kombinerade samlar- och spelkort som började med *Magic: The Gathering* och en relativt snäv krets av rollspelare. Snart överfördes konceptet till Pokémon och blev till en global trend. Lajvrörelsen kommer med säkerhet att knoppa av sig till underhållningsindustrin, vare sig det blir vikingabyar för tu-rister eller lekprogram i fantasymiljö på TV.

Det går att peka på positiva effekter av denna utveckling. Dataspelen kunde inte ha gjorts så grafiskt avancerade utan stora investeringar. Ett kommersiellt lajv kan organiseras till nära perfektion och standarden på rekvisitan drivas till nya höjder.

Men baksidan är att utövarna passiviseras och förlorar kontrollen över sin verksamhet. Det går med lajv som med alla andra vuxna, accepterade lekar. Någon annan leker dem åt oss, i TV-rutan, på scenen eller på arenan, och vi tittar på mot betalning. Vill vi att lajv skall bli liktydigt med att vandra runt i supersnygga upplevelsecentra, som snart köps upp av Disney och där dekret utfärdas på att alla orchermaskerna måste le?

Jag tror att de flesta lajvare känner avsmak för och en lätt överlägsenhet gentemot dumburken och dess zombier. Vad vi finner i lajvet är inte bara en fantasivärld, det är glädjen i att tillverka med egna händer, mödan att lära sig nya saker och gemenskapen i det aktiva deltagandet. Det är att gemensamt med andra, utan åtskillnad av aktörer och åskå-dare, vara del i skapandet av något större. Detta kan vi endast få om det är vi lajvare som själva driver och utövar lajv, åt oss själva och för lajvets egen skull. Därför tror jag att det spontana lajvandet kommer att bestå. Det summerades utmärkt i ett tidigare nummer av *Fëa Livia*. På ryktena om att ett företag skulle börja arrangera lajv frågade redaktionen retoriskt om nästa steg skulle bli att professionella skådespelare hyrdes in för att gestalta karaktärerna?

Det politiska medvetandet inom delar av lajvrörelsen växer fram i samklang med en ny våg av politiskt engagemang runtom i världen, som i mycket föddes med demonstrationerna i Seattle. Genom adbusting och grupper som Reclaim the Streets har leken blivit till en strategi för opinionsbildning. Parallellerna är tydliga med *AmerikA*, som utspelade sig i centrum av Oslo och som delvis riktade sig utåt mot allmänheten. Lajv och gatuprotest smälter samman.

Men den politiska innebörden av lajv är mycket djupare och delvis fristående från innehållet i lajvet. Det är den aktiva, engagerade leken som är motståndet. Det är kommunikationsformen där alla deltar i dialogen utan någon uppdelning i aktörer och åskådare. Det är det oegennyttiga givandet och tagandet av tid och engagemang för sakens egen skull. Dessa värderingar blir djupt politiska i ett samhälle där livets uttrycksformer är fångade i cirkulationen av själlöst lönarbete och passiv konsumtion. Visst går alla ungdomsrevol-ter i graven förr eller senare. Men; de påver-kar också utvecklingen i det samhälle som de lämnar efter sig.

Text: Johan Söderberg
Foto: Carolina Andersson

Artikeln bygger vidare på artiklarna i pdf-fansinet AlterEgo 12 ideologinummer. alterego/sverok.se

krimskrams

skvallra med ANNA

Innelistan:

1. Konvent
Inte bara för finniga 14-åringar utan för alla, innehåller allt från dataspel till lajv plus en massa trevliga människor. SydCon bevisade att konventslajv kan vara bra, nyskapande och spännande. Vi ses på nästa konvent, antingen det är GothCon, LinCon, SydCon, BSK eller Knutpunkt!

2. Göteborg
The place to be. ASF, lajvet OB7, konventet GothCon och mastodontlajvkonstprojekt till sommarn.

3. Tjejer
Smarta, starka, duktiga. Överallt.

4. Positiva känsloyttringar
Lajv blir inte bättre för att vi dricker kiss eller badar i isvakar på riktigt. Vi kanske ska gå åt andra hållet. Hur långt kan vi gå i positiva känsloyttringar?

5. Spelet
Är det viktigt att ha samma underkläder som sin roll och att hela tiden tänka som den? Måste man vara helt i sin roll jämt? Skulle det gynna spelet om man slutade fokusera på tidsäkta utrustning och istället försökte se spelet som en helhet?

6. Vuxenhet
Den första generationen lajvare håller på att bli vuxna. Bland annat ploppar det fram barn och ringar överallt. Senast såg jag en bok som det visade sig att lajvare både skrivit, illustrerat och layoutat, ingen lajvbok, alltså, utan en helt vanlig bok om ledarskap. Sen kan ni höra lajvaren Elsa Helin i P3:s morgonpass från den 7 januari. Visst är det kul att lajvare blir vuxna och får yrken samtidigt som jag känner ”hjälp snälla lilla krumelur låt mig aldrig bliva stur”…

7. Lajv i media
Media älskar oss helt plötsligt! Rapport, Metro, Svenska dagbladet, Silikon och SVT:s morgonprogram har alla haft med lajv. Man börjar undra om det är för att de gillar att ha med bilder på folk i konstiga kläder eller om de faktiskt är intresserade? Men visst är det kul att vi inte är några monster längre.

8. Interaktivitet och form...
...är nya buzzwords. Kombinera fritt efter eget val. Andra bra ord är *medier, metamedvetenhet* (att se till hela berättelsen och inte bara inlevelsen i den egna rollen) och *skarplajva* (att lajva mot folk som inte vet om att man lajvar). När du pratar om dig själv och dina åsikter, använd ord som *ödmjukhet* och *objektiv sanning*. Som sverokare bör du använda uttryck som *den grafiska profilen* bra.

Puss å kram! ANNA

Leviatan

Sverok ska ge ut ett rollspel vid namn Leviatan. Spelet är gjort av den gamle lajvikonen Daniel Krauklis, som en gång i tiden varit med i Fëa-redaktionen och dessutom varit huvudarrangör till lajvet Knappnålshuvudet när det begav sig. Sedan dess har han, med undantag för Hamlet inifrån, dragit sig tillbaka från lajvscenen.

Fëa: *Vad är det du har kokat ihop nu?*
Daniel: Leviatan är egentligen en grej jag skrev när jag hade en vecka över i arbetet med *Knappnålshuvudet*. Jag kände att jag var tvungen att skriva av mig en massa idéer. Det var våren 1999. Sedan dess har jag återvänt till texten några gånger. Först under hösten samma år, sedan en gång till medan jag ledde en egen kampanj i världen och så nu då.

Det är så jag arbetar. Jag föredrar att skriva väldigt mycket och intensivt under korta perioder.

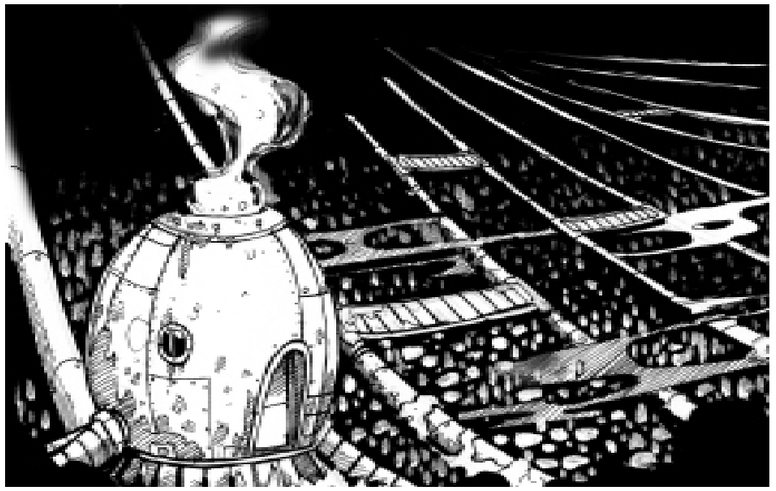
Anledningen att jag kom tillbaka till materialet den här gången var att Johan Ström-quist på Sverok Stockholm hörde av sig och ville göra någonting av spelet. Jag kunde inte släppa det ifrån mig utan ytterligare finputs-ning. Sverok kommer trycka upp materialet och skicka ut ett ex till varje medlemsföre-ning. De ska visst också bygga upp någon form av förråd för att kunna dela ut spelet på mässor och skicka ett häfte till folk som hör av sig och vill ha det.

Fëa: *Vad har du använt för inspirationskällor?*
Daniel: Grunden är genren generationsskepp, en undergruppering till science fiction där bland annat Harry Martinssons *Aniara* ingår. Andra tunga influenser är *1984*, franska vuxenserier – särskilt de som Bilal och Moebius gjort – och *Judge Dredd*. Jag har verkligen försökt att låta bli att skriva ett nytt *Paranoia* eller påverkas av *Warhammer 40K*, men många roll- och figurspelare kommer nog att dra de kopplingarna, precis som lajvarna skulle kunna tycka att världen påminner om *Mineva*. Det är svårt att undvika när spelet inte bara dryper av svart humor och förtryck utan också har samma källor.

Fëa: *Vad är det då för miljö som rollspelet Leviatan förmedlar?*
Daniel: Det är ett generationsskepp där invånarna sedan länge glömt var de egentligen befinner sig. Skeppet har varit ute i fyratusen år. De bor på insidan av en urgröpt måne, så det är ett monstruöst skepp. Därav namnet; *Leviatan*.

Samhället i *Leviatan* är väldigt grymt. Där finns en kast som egentligen var menad att tjäna de andra ombord, men som med tiden har utvecklats till en överklass med stora privilegier. Det är många lutheranska påbud och så. En sträng syn på sexualitet som uppstått på grund av risken för överbefolkning och bristen på resurser. Folk bor på botten av mils-vida brunnar och lever i misär i största allmänhet. Alla är förlorare i *Leviatan*.

På ytan ovanför brunnarna lever en slags mutanter; så kallade subantroper. De betraktas som ohyra och man försöker rensa bort dem lite då och då utan större framgång. Spelet har en mycket mörk, mörk humor som antagligen kommer att leda till en hel del slapstick. Idealet vore om garvet fastnade i hals-gropen.



Fëa: *Finns det några övernaturliga inslag?*
Daniel: Inte egentligen. Ett slags magisystem finns, men det är baserat på droger som har lite större effekter än man kan tro snarare än besvärjelser. Sedan finns det också skuggliknande änglagestalter, malakiter, men de figurerar bara i bakgrunden. Jag har inte skri-vit in någon esoterika.

Fëa: *De här änglarna, är de en inspiration från Knappnålshuvudet?*
Daniel: Från början var det nog så, även om jag har utvecklat dem sedan dess. I första versionen hade malakiterna till exempel samma bakgrundshistoria som änglarna. Man måste förstå att när jag skrev *Leviatan* var jag mitt i arbetet med *Knappnålshuvudet*. Får jag vara lite pretto så hade Aristoteles två modeller för dramatiken; tragedin och komedin. Om *Knappnålshuvudet* var min tragedi så är *Leviatan* min ventil, min komedi.

Fëa: *...och då har vi ju då obemärkt ramlat in på ämnet Knappnålshuvudet. Hur känns det såhär några år efteråt?*
Daniel: Jag var så inne i det under arbetet. Av ren princip var ingen av arrangörerna med under själva spelet, bland annat för att vi hela tiden servade lajvet med telefonsamtal och liknande. Hur det kändes att vara en deltagare har jag ingen aning om. Jag missade "*Knappnålshuvudet*-upplevelsen".

Deltagare som beskrivit K-huvudet efteråt talar om något som faktiskt låter som den situation vi drömde om att uppnå; att spelet skulle nå fram till personen bakom rollen och beröra henne privat, inte för att servera någon moralkaka utan för att ge deltagaren en minnesvärd och renande upplevelse – lite som när man går på konsert och jazzar loss till sin favoritlåt.

Hur som helst brände jag en massa konstnärligt och självsligt krut på arrangemanget. Jag var helt körd i botten efteråt. Några månader senare var jag med och arrangerade *Hamlet inifrån*, men det var en uppsättning av en grupp som kände varandra väldigt väl och som gjordes på rutin i hyperfart, delvis för att klara brödfödan. I övrigt har jag varit helt ute ur svängen. Egentligen har jag väl alltid stått lite i utkanten. Jag har inte riktigt sett mig som lajvare och spelat mina roller mer för att jag älskar att göra ett bra jobb än för att svepas med av upplevelsen. Kanske är det därför som jag kände att det behövdes nya berättarelement i lajvmediet.

Sedan så tog jag väl rätt stor plats på diskussionsforumen på nätet ett tag. Det började som en medveten strategi i marknadsföringen av *Mineva*. Sedan fick provokatio-nerna ett eget liv, tills jag till slut tröttnade på mig själv och lade av.

[ironi]: Jag har avancerat i lajvstatus; numera är jag nästan helt bortglömd.

Fëa: *Nå, men änglarna då?*
Daniel: Änglar och människor var det enkla grundkonceptet för *Knappnålshuvudet*. Den relationen tar upp många stora frågor; evigheten mot den korta tillvaron på jorden, konsten mot vardagslivet, Gud och det banala. Sådana saker. Jag lade till en massa gamla käpphästar, erfarenheter från tidigare lajv och från min tid som amatörskådis. Redan från början var det viktigt att beröra deltagaren bakom rollen. Jag ville också pröva om det gick att göra ett lajv i enlighet med min artikel från *Fëa* 22; att börja med en konstnärlig idé, sedan skapa ett mytos och en värld baserad på detta, för att till sist skriva rollerna och fixa det praktiska. Jobba tvärt emot hur man spontant brukar göra. Det blev väldigt slitigt, men visade sig vara värt det. Ingenting hade naturligtvis blivit av om inte de andra arrangörerna hade lagt sina bitar till kakan. Vi drog hela lasset tillsammans.

Att änglarna gråsminkades var en kompromiss. Vi var tvungna att i stort sett "uppfinna" hur de skulle fungera på lajvet från grunden efter den funktion de skulle ha i spelet. Änglarna var rena skådespelarroller och vi vågade på den tiden inte tro att lajvarna skulle kunna se men ändå inte se dem om de inte stack ut på något sätt. Den smygande gångstilen och spelet mot människorna var ett sätt att samtidigt göra människorna till hu-vudpersoner, locka ut rollerna ur deltagarna och skapa något gemensamt mellan änglarna som hjälpte dem att koncentrera sig.

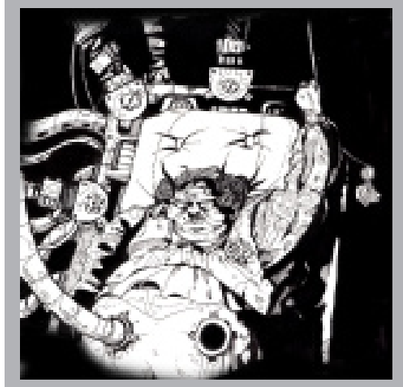
Livmodern föddes som idé när Henrik Summanen berättade hur man skulle kunna använda elektronmusik som dramaturgiskt verktyg. Som en kuliss. Att genom ljud kasta spelarna ner i helvetets djup och sådana sa-ker. Det var då vi insåg att vi faktiskt skulle kunna ha Gud där, som en roll bland andra.

Är det så att idéer som använts på Knappnålshuvudet har utvecklats och använts på andra sätt och i andra sammanhang känns det som vår högsta dröm har blivit uppfylld – att inspirera till vidare skapande. I ödmjukhetens namn så var vi knappast först med många av de dramaturgiska teknikerna. Däremot kanske vi öppnade dörrar som gjorde det lättare för andra att gå vidare med dem.

***Fëa:** Vad tycker du om de trender vi har sett i lajvsvängarna sedan 1999.*
Daniel: Visst stämmer det att inlevelse kontra medvetenhet om att det bara är ett spel är en gammal konflikt mellan efterföljarna till Brecht och Stanislavskij, men om man ska applicera någon av deras teorier på lajv så måste man skräddarsy dem för sitt eget syfte. Jag menar, för att över huvud taget närma sig Brecht så *måste* det ju finnas en publik som kan ta emot budskapen och det finns det sällan på lajv.

Sedan tycker jag väl att de bägge herrarnas teorier möter varandra på rätt många plan. Brecht var aldrig emot att skådespelaren levde sig in i sin roll för att kunna spela den bättre. Steget mellan inlevelse och medveten-het är kortare än man tror. På *Knappnålshuvudet* var änglarna ett brechtianskt inslag medan de som spelade människor uppmuntrades att söka kontakt med sina känslor efter Stanislavskijs metoder. Stanislavskij står i större kontrast mot Grotowski, vars fysiska teater och okonventionella idéer om scenrummet har påverkat mig starkt.

Om det sedan stämmer som du säger att lajv börjat fragmenteras på så vis att trenden går mot mindre uppsättningar och små samspelta grupper som är överens om vad spelet innebär för dem, då är det väldigt spännande. Det viktiga är att de kommunicerar med varandra. Det är helt meningslöst att komma på metoder som revolutionerar lajvandet om ingen får höra talas om dem. Det är ett av skälen till att de gamla lajvrävarna gjort stora uppsättningar och spridit en massa propaganda.



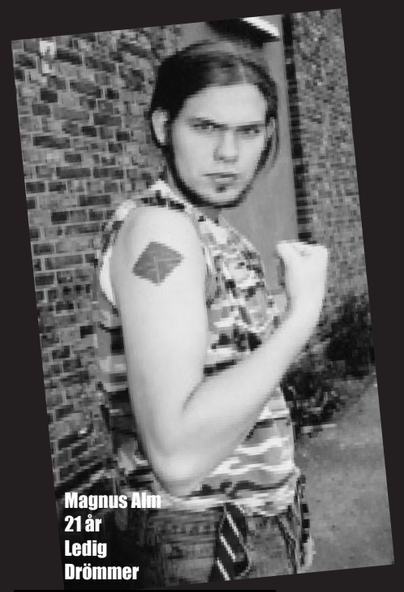
Det är möjligt att våra änglar inte skulle behövt vara gråsminkade eller ansträngа sig för att spela subtilt idag, men ett lajv utan tydliga gränser mellan deltagare och spelledarfunktion kräver enormt mycket förberedelser. Varje spelare måste samtidigt vara arrangör. Det har alltid funnits egoistiska deltagare som stjäl spelutrymme från andra. De gör ofta sin roll så att de maxar sin egen upplevelse, utan att bry sig om konsekvenserna för handlingen. Det perfekta arrangemanget har en tajt och skicklig deltagarskara, kanske skådisar hela bunten, där alla är lyhörda och spelar upp varandra samtidigt som de vågar ta ut svängarna. Det kanske är att kräva för mycket att varje kotte tar ett arrangörsansvar, men frågan är också varför man ska ställa upp på att bara vara statist åt någon annan.

Intervjuare: Martin Brodén
Teckningar: Anders Murmar
Soldatmontage: Johan Strömquist

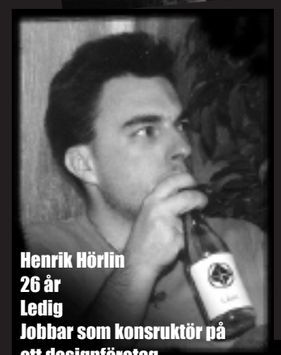
Leviatanfakta

Leviatan är ett rollspel producerat helt av spelare för spelare. Produktionen har gjorts av frivilliga i samarbete med Sverok Stockholm i distriktets projektverkstad (sthlm.sverok.se).

Spelet omfattar två häften; ett spelarhäfte som beskriver världen och de regler spelarna skall känna till samt ett spelledarhäfte som omfattar utökad information om världen samt ett specialskrivet scenario.



Magnus Alm
21 år
Ledig
Drömmer



Henrik Hörlin
26 år
Ledig
Jobbar som konsruktör på ett designföretag

Patrik Eriksson
23 år
Upptagen
Pluggar grafisk design

Fredrik Engström
21 år
Ledig
Arbetar som förbundordförande i den ideella föreningen Lyran som arbetar med skolmedia och yttrandefrihet

ASF – ett gäng goa göteborgskisar

Jag åkte till Göteborg för att träffa ASF; ett gäng sköna grabbar som gjort sig kända på konvent runt omkring Sverige genom sin friformsbar där de serverar mängder av olika friformsrollspel. Så vill en grupp spela¨är det bara att komma förbi och beställa.

Jag har begett mig till ASF:s ursprungsort Askim som ligger en bit utanför Göteborg – ASF står nämligen för Askims spel-förening. Den består idag av åtta personer; Jonas Frizell, Patrik Eriksson, Henrik Hörlin, Erik Frumerie, Fredrik Engström, Magnus Alm, Gustav Edman och Carl Toftfelt. Jag har träffat några av dem.

Efter att ha åkt ett bra tag stannar bilen och vi kliver ut. Henrik och Patrik eskorterar mig sedan genom skogen och vi kommer till ett gammalt rivningshus. Där brinner ljus och bakom en gammal upplagd dörr sitter tre gestalter; Fredrik, Magnus och Gustav. I bakgrunden hörs musik och framför mig står glögg och pepparkakor. Här i skogarna har ASF sprungit omkring och lekt sedan 1992. Det var då det hela började som en typisk Sverokföreningen med fem rollspelande killar.

Fëa: Hur jobbar ni? Sitter ni och skriver tillsammans?

G: Vi är så väldigt olika personer. När jag nästan skrivit klart ett scenario kommer jag och berättar det.

P: Då är det ingen som vet vad det är för någonting.

F: Men vi andra sitter ju rejält mycket tillsammans.

P: Men det har aldrig hänt att det är mer än två som har skrivit ett scenario.

M: Om du bortser från karaktärerna då. Det händer ofta att man tar hjälp av någon polare för att skriva karaktärerna. Förutom Gustav då, som självklart skriver åt andra, men nästan alltid skriver allting själv.

F: Sedan finns det ju ingenting som ges ut utan av vi testat det.

P: Det är då man kanske skulle kunna säga att vi ger feedback till varandra, men det är först när det finns ett färdigt scenario.

Fëa: Utvecklas ni tillsammans?

M: Men ändå så är vi fortfarande rätt olika.

F: Det syns ju väldigt tydligt vem som har skrivit vad.

M: Vi är spretiga. Men det är ju också hela ASF:s charm.

F: Precis, vi vill inte försöka hamna i någon nisch. Nu var det väldigt mycket socialrealism på BSK, men det är ju inte på något sätt så att målet är att fortsätta med just det.

M: Nä, det var en ren slump.

F: Ja, vi har ju alltid haft allt från rena Hollywoodfilmer till Lars Norén-draman och det är meningen att vi ska fortsätta behålla den bredden.

M: Det är väldigt sällan regelbaserat, ska man dock säga.

P: Det har väl aldrig hänt heller att det har varit baserat på någon rollspelsvärld.

F: Jo, *Call of Cathulu*.

M: Men det var inspirerat av novellerna egentligen?

F: De följde liksom bara Lovecraft.

Fëa: Känner ni att ni kompletterar varandra?

P: Ja, inte bara det att vi skriver olika typer av scenarion, utan även inom andra områden är kompetensen väldigt spridd. Det kanske är det som ligger bakom att vi har synts så mycket i konventssammanhang. Genom att gå ut på bred front har vi kunnat synliggöra ASF på många olika sätt.

F: Vi har obegränsade möjligheter. Det finns så mycket kreativitet och idéer; man kan häva ur sig ett förslag och sedan finns det alltid någon som har kunskapen att kunna ta tag i det. Det är en otrolig resurs att ha att vända sig till och utvecklas genom.

Fëa: Har ni någon grundläggande filosofi?

G: En väldigt viktig princip är att vi inte vill döma ut folk eller att se ner på folk. Vi vill inte göra saker för ett litet fåtal, utan vi vill göra sådant som alla kan ta del av. Det är vi väldigt överens om.

M: Vi gjorde en grej nu på BSK som hette ”Kom i form för friform” då vi erbjöd dem som skulle spela våra scenarion och alla andra på konventet möjligheten att göra olika teaterövningar anpassade för friform, så att de som ville skulle få öva sig på att agera ut, röra sig med kroppen och så vidare.

G: Meningen var ju inte att peka dem på näsan och berätta för dem hur man spelar rollspel, utan snarare att ge dem möjligheten att få en coolare upplevelse.

F: Det är ju många som har känt att ”Va, kan man spela så här? Kan man göra så här? Kan man *stå* upp när man spelar, kan man röra sig runt i rummet?”

P: Jag var med om ett tillfälle där mina spelare tyckte det var väldigt kontroversiellt att spelledaren rörde sig i rummet och tilltalade enskilda personer. De fick någon sort aha-upplevelse av det. Att vi ger alla möjlighet att delta har gett ordentlig utdelning. Det är många som med just ASF-scenarion kanske för första gången i rollspelssammanhang har haft en stark upplevelse. Sånt är skoj, när man känner att man ger folk nåt.

M: Det är ju verkligen så det ska vara.

Fëa: Tar alla ansvar för allt ni gör?

F: Om någon skulle säga något riktigt dumt, så skulle vi nog försvara det, för vi är ganska svårprovocerade själva. Våra gränser är väldigt vida, vi kan acceptera det mesta.

P: Hela gänget står bakom alla produktioner.

G: Det är ju inte heller några åsikter vi vill förmedla i själva scenariona.

F: Fast de kan var rätt samhällskritiska.

G: Men det är ju aldrig så att vi säger ”det här är rätt och det här är fel”.

M: Det handlar nästan alltid om att ställa frågor, i alla fall när det gäller de tyngre scenariona. Att väcka tankar hos folk. Vi är väldigt medvetna om det när vi skriver scenariona. Det finns en tanke bakom.

Fëa: Gör ASF något politiskt ställningstagande?

P: Nä, vi har aldrig ens haft den diskussionen. Enda anledningen att ha den är om någon skriver ett scenario som tar ett tydligt politiskt ställningstagande, men det har aldrig hänt.

G: Men det skulle vara intressant att verkligen göra ett politiskt ställningstagande, bara för att få folk att reagera.

M: Inte för att säga ”det här är vad jag tycker”. Man skulle kanske kunna göra ett djävligt bra scenario som handlar om nazismen.

G: Ja, absolut. Det vore jätteintressant.

M: Det är någonting som jag tror ASF lätt skulle kunna ställa sig bakom.

P: Men då blir det ju samtidigt så att det inte *är* ett politiskt ställningstagande, om folk inte är så korkade att de tror det.

G: Det är en frågeställning.

P: Just politiska ställningstaganden är överhuvudtaget extremt sällsynt inom rollspelsvärlden.

F: Det finns undertoner, men väldigt sällan direkta politiska ställningstaganden.

G: Rent principiellt skulle inte jag tycka det var något fel om rollspelsföreningar tog politiska ställningstaganden. Det finns till exempel kraftiga politiska åsikter inom teatern.

P: Skulle vara intressant att se hur det skulle genomföras i så fall.

Fëa: Ni är ganska kaxiga; gör en del konstiga saker som ASF-läsk och ASF-tårtor. Varför gör ni detta?

M: Det finns en självdistans bortom all självgodhet.

G: Väldigt många kan ha lite problem med oss när de ser oss första gången. Traskar man in på GothCon med ett tre meter långt baner med fascistisk prägel, så kan det misstolkas.

P: Men får man med sig en spelledare och ska spela, så försvinner det där.

M: Men det är ju återigen en del av charmen.

P: Det kan ju få ta utrymme, eftersom vi inte är sådana egentligen.

M: Det hela började lite modest med någ-ra affischer i A4-storlek för länge sedan.

F: Det har utvecklats från planscher till bildspel till att bli hela filmtrailers.

P: Våra planscher blir för övrigt i regel stulna, men jag vet inte om vi ska ta det som en komplimang.

G: En eller två finns kvar, resten bara försvinner.

Fëa: Vad betyder ASF för er?

G: Vi är bästa kompisgänget. ASF är som en liten familj.

M: Ja, jag tror att jag kommer att sitta med exakt samma grabbar när jag är 50 och har fru och barn. Jag tror att vi kommer att arbeta tillsammans i framtiden också, om inte med rollspel, så med något annat.

Fëa: Vad händer härnäst inom ASF?

M: Jag kan säga att jag tror att det kommer att bli väldigt mycket annorlunda det närmaste året. I och med att vi kommer på Knutpunkt också.

F: Efter BSK hade vi ett seriöst möte då vi bestämde oss för att ASF kanske ska bli något mer än bara scenarioskribenter och någonting som inte bara åker på konvent och arbetar, utan som gör saker utanför konventsvärlden, ja utanför rollspelsvärlden överhuvudtaget.

G: Exempelvis sa vi att om någon kände för att ge ut poesi i ASF:s regi så är det helt okej.

F: Vi har ju pratat också om att föra in rollspelandet i andra världar, till exempel i utbildningsvärlden. Jag genomförde ett rollspel i en utbildning för gymnasieelevråd för att de skulle lära sig en process. Det var lajv i princip, fast för vanliga personer, men de var otroligt duktiga. Då använde vi mekaniken som vi använt på konvent fast med människor som aldrig hållit på med sånt här förut.

M: Det är ju inte bara det. Man kan ju blanda in rollspel i så mycket annat också, utbild-ning är ju bara en av de sakerna.

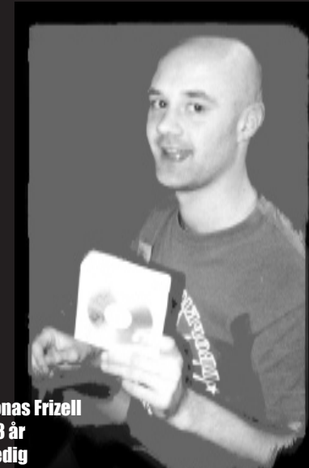
P: Det blir mer och mer extremt för varje år. Det är svårt att veta var vi hamnar någonstans.

M: Det är ju därför klivet ut ur konventssvängen är väldigt stort. Ut i verkligheten.

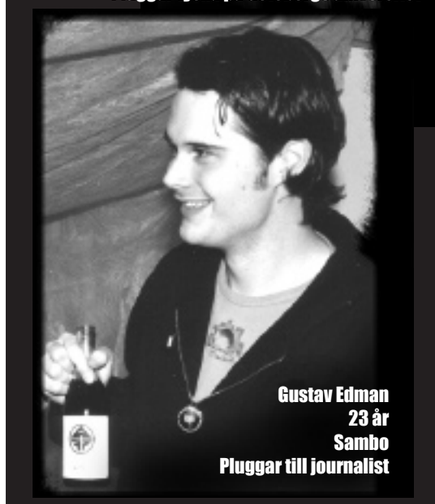
F: Testa vad vi klarar av, och se om det bara är vi som tycker det här är coolt.

Njut av av tre sköna ASF-friformsscenarion på medföljande CD och besök ASF’s hemsida på: www.asf.o.se

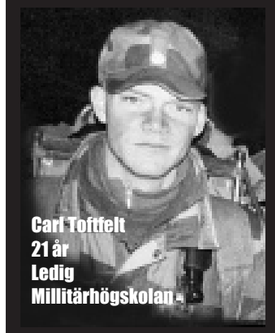
Intervjuare: Anna Westerling
Foto: Izabelle Leijström & ASF



Jonas Frizell
23 år
Ledig
Pluggar tyska på Göteborgs universitet



Gustav Edman
23 år
Sambo
Pluggar till journalist



Carl Toftfelt
21 år
Ledig
Militärhögskolan

Erik Frumerie
22 år
Upptagen
Jobbar på Telia som kundsupport, pluggar egentligen till civilingenjör

Lajv i Frankrike

Efter ett par gymnasieår fyllda av lajv skulle jag hösten efter studenten åka till Frankrike och umgås med normala människor och göra sådana saker som de gjorde.

Yeah right. Det finns inga normala människor.

Två veckor efter att jag kommit fram satt jag där, framför ett franskt internetkalendarium. Där hittade jag *De tre musketörerna*, ett lajv som utspelade sig under Ludvig den fjortondes tid. Jag skrev ett brev till arrangörer-na var mycket vänliga; trots att lajvet var fullsatt stod jag två veckor senare ute på lajvområdet.

Storyn: Ludvig den fjortonde är på väg med hela sitt hov till Spanien för att fria till prinssessan Anna. I sitt hov har han rådgivare, präster, musketörer (japp; *de* musketörerna) och lite annat löst folk. På vägen blir han tvungen att stanna upp någonstans, varpå han gästar den lokale friherren, som trots den korta förberedelsetiden drar ihop ett gäs-tabud.

Jag fick spela en svenska vars mor råkat bli gravid under Trettioåriga kriget och nu letade efter min far.

Lajvområdet var en gammal vacker stenherrgård där en flygel inretts till vandrarhem, där vi skulle sova off. Jag hade precis bytt om och kom nedhoppande för trappan. Spänd av förväntan såg jag ut över gården. Där gick alla omkring i vackra sjuttonhundratalskläder och med herrgården i bakgrunden såg det hela äkta och genuint ut. Solskenet flödade.

Så började allt. Plötsligt var magin försvunnen. Folk rökte och hade kvar sina kame-ror och fotograferade vilt. Hjälp! De hade inte alls samma syn på in och off som lajvare och lajvarrangörer normalt har i Sverige. Visserligen försökte de hålla allt snyggt, men de verkade ha ansett att *vissa saker kan man ju helt enkelt inte göra*. De ville helst ha sin bekvämlighet kvar och försökte dölja skrymmande saker med tyg och liknande. När jag frågade dem om kamerorna efteråt, fick jag svaret att *det ju måste fotograferas så det fanns något att titta på efteråt*.

Första delen var, precis som på en del svenska fantasylajv, ganska trög. Folk gick omkring och försökte få igång ett spel.

Jag roade mig med att gå omkring och titta på rekvisitan och miljön. Gården var underbar, likaså skogen och gräsmattorna åt ena hållet. Däremot så var tennisbanorna och vägen åt de andra hållen mindre vackra, men de kunde man ju bortse ifrån. Man har ju sett svensk lajvskog. Drakterna hade arrangörerna lånat från ett teaterlager. De hade kanske sett bra ut på en scen, men de var ju inte särskilt autentiska; vi såg mer ut som utklädda moderna människor. Folk var dåliga på att ha snygga tillbehör; lösmustascherna var av typen Buttricks. När jag pratade med en av deltagarna efteråt sa han att detta var den snyggaste lajvrekvisita han någonsin hade sett; *sjuttio* personer i jättesnygga drakter! Själv fick jag bilder från *Högting* i mitt huvud, men jag undvek att säga någonting.

Men det som störde mig mest var spelet. Med förbehåll för min dåliga franska var det väldigt mycket off-prat. Det ingick i min intrig att snäsa av folk som jag inte förstod och få dem att tala långsammare; jag gjorde det en gång och blev sedan tvungen att be killen om ursäkt då jag inte var säker på om han hade förstått huruvida det sades in eller off. Det fanns överhuvud taget ingen tillit i spelet mellan spelarna; allt flöt bara omkring utan att någon vågade ta ut svängarna. Det resulte-rade också i att det franska hovet som skulle ha en strikt hierarkisk statusstruktur med tit-lar och dylikt föll ihop pladask. Den enda som fick någon form av respekt var nog kung-en, resten av deltagarna bara gled omkring och alla pratade med alla.

Något som också användes flitigt var metahumor, inlajvskämt om offsaker. Det värsta exemplet var nog scenen i kyrkan på söndagsmorgonen, då hela hovet var samlat till gudstjänst i den mycket tidstrogna och stämningsfulla kyrkan. Korgossarna gick omkring mässandes med rökelse och jag kände att nu, nu för första gången på hela lajvet börjar det faktiskt att likna någonting. Den katolska prästen i mäktig rödguldbroderad mässhake och stor mitra vänder sig plötsligt om, tar av sig sin huvudbonad och kastar ut den i församlingen. *'En katolsk sed?'* hinner jag tänka innan han brister ut i någon amerikansk sextiotalsschlager. Hela församlingen börjar skratta och jag vet inte om jag ska skratta eller gråta.

Sedan fanns ju de gamla klassiska intrigerna; bland annat så anföll de svartklädda män-nen, *både* på lördagskvällen och vid söndagslunchen.

Arrangörerna var en grupp som var runt tjugosex år gamla. De flesta har lajvat i upp-emot tio år. Allt praktiskt fungerade därför förstklassigt; Sovarrangemangen och de låna-de kläderna fungerade utmärkt. De olika sa-ker som skulle hända under kvällen var väl förberedda; middagen, en teater, man kunde åka häst och vagn, otroligt vackra fyrverke-rier, de svarta männens ankomst och guds-tjänsten på söndagen.

Det som smakar kostar ju också. Lajvet kostade 550 FF, eller cirka 800 SEK, det var inklusive kostym, sovplats, en fyrarättersmiddag, och tvårättarslunchen på söndagen, arrangörerna gick inte plus.

De franska arrangörerna och lajvarna såg lajv som en kul maskerad med intriger; en happening. Det märkes också på rollvalet, många klichéer, väldigt många spelade historiska eller litterärt kända personer, exempelvis en roll från Tintin. Flera av deltagarna sa att detta var det bästa lajv de någonsin varit på. För mig är det fortfarande inte lajv. De saknar något av det viktigaste; dramaturgi, spel och tillit.

Text: Anna Westerling
Bild: Don Quichotte

I Frankrike finns en riksorganisation; fede de GN, för lajv som lajvföreningarna kan vara medlemmar i om de vill, men det kostar en slant. När förening-en väl har blivit medlem får den vara med i riksorganisationens föreningsmatrikel och ha med sina lajv på dess kalendarium. Riksorganisationen arbetar också med att försvara lajv utåt i media. Det har varit problem efter en skändad kyrkogård. De försöker också sprida information *om* lajvare *för* lajvare. Det har satts ihop små häften med tillverkningstips och säkerhet i strid på lajv. Riksorganisationen drivs till stor del av idéella och får ett litet statligt bi-drag.

Lajv i Frankrike verkar vara som jag föreställer mig att lajv var i Sverige i början av nittiotalet. Jag ser tre bidragande orsaker till att utvecklingen blivit så olika:

1: Fransmännen har sämre ekonomiska förutsättningar, de kan inte pumpa staten på pengar på samma sätt som Sverok. Mitt franska utskick var två ihophäftade A4. I Sverige har de flesta gymnasieungdomar också en egen ekonomi och får sitt eget studiebidrag. Ungdomar i Frankrike har generellt sätt sämre med egna pengar än de svenska.

2: Frankrike var senare med internet än vad vi var i Sverige. Den snabba internetutvecklingen har hjälpt lajvarna otroligt mycket. Att Frankrike är så geo-grafiskt stort bidrar också till att det blir svårt att få kontakter och därmed nya erfarenheter.

3: Frankrike är ett tättbefolkat land. Det finns helt enkelt ont om skog. Markägare har dessutom varit griniga på grund av att lajv har fått dålig publicitet; lajvare anses fortfarande vara satanister.

Nyfiken på franskt lajvande?

Kolla in:

Don Quichotte
http://donquich.free.fr
Fede de GN
lhttp://www.fedegn.org

Rättelse!

I Fëa nr 34 finns ett oursäktligt fel, det gäller artikeln Nattviolen – en lajvbordell. Bilden som användes till artikeln är felaktig, då två av personerna som är med på den inte har någon koppling till vare sig Nattviolen eller artikeln.

Rörande klädedräkt och jämställdhet på lajv

Jag tycker om att lajva i fantasyvärldar där de klassiska könsrollerna inte är som i verkligheten. Något som då tenderar att störa min bild av spelvärlden är att folk även i en sådan spelvärld klär sig enligt historiska mönster, med tydligt manliga och kvinnliga drakter. Värdshuspigan har lång klänning, värdshusdrängen bär kort tunika och byxor. Motsvarande gäller för adelsföljet.

Det här verkar vid första anblicken vara ett problem som det är svårt att finna en lösning till. Eftersom fantasylajv ofta försöker bevara en medeltidskänsla, så måste vi söka oss till historiska förlagor.

Dit jag vill komma är inte upprättandet av en unisexlajvdräkt, utan snarare att män såväl som kvinnor inte bara låter sig inspireras av hur det egna könet klädde sig på medeltiden, utan också av det andra. Snarare än att sy upp en tidsenlig mans- eller kvinnodräkt bör man se över hur rollens sociala status och livsstil ser ut.

Exempel på sådant är långa kjortlar eller figursydda tunikor för män, skjortor och korta dräkter med hosor för kvinnor. Att man oavsett kön använder mer av alla slags huvudbonader som schalar, huvuddukar, baretter, m.m. Framförallt att man försöker titta mer på hur de passar till rollen än om de är mans- eller kvinnodräkter ur ett historisk perspektiv.

Naturligtvis innebär detta att man frångår historisk realism, men om man lajvar i en fantasyvärld är väl det just vad man bör göra? På samma sätt skulle man nog kunna låta sig inspireras av fler dräkttraditioner än de europeiskt medeltida och vikingatida. Så länge det utförs med rätt känsla så kan det inte bli annat än bra.

Live long and prosper,

Text: Kristoffer Forslund
jeanpaulsartre@hotmail.com

Interacting Arts

"The ones who don´t starve to death, or are taken away by disease, must serve out a sentence called school and will, later in life, be
sentenced to fifty years of wage slavery."

– ur *Interacting Arts*

Interacting Arts är ett nytt fanzine som huvudsakligen ägnar sig åt att presentera *Sestia*, vilket betyder 'Second stage, Interacting arts'.

Ett antal skribenter har gett bidrag till *Interacting Arts,* men det är intressant att se hur skribenternas utrymme i sidor är fördelat: Ulf Staflund (redaktionsmedlem) som solklar etta med 20 sidor, Andreas Nordwall (redaktionsmedlem) 3 sidor, Sofia Nordin 2 sidor, Ragnhild Hutchison 1 sida, Martin Brodén och Tova Gerge 1 sida. Av 42 sidor text har redaktionen med Ulf Staflund som i princip allenarådande textförfattare skrivit 38 sidor. Värt att notera är också att vad gäller Nordwalls, Hutchisons och Brodéns & Ger-ges texter finns inte hela artiklarna i tidning-en, utan resten av dem finns på internet, vilket inte gäller övriga texter. Redaktionen har allt-så gett sig själv ca 90% av utrymmet och förpassat resten till en internetsite!

Genom Staflunds texter går några teman: Rollspel, fri form och lajv är undermåliga företeelser. Sestia och InDrama som påstås vara begrepp myntade av redaktionsmedlemmar däremot är *fantastiskt* bra. Banala flödes-scheman ska illustrera vanliga framställningsformer som TV och radio etc. som dåliga. Andra scheman ska visa hur bra Sestia och InDrama är. Staflund framställer samhället som ondskefullt; barn straffas genom skol-gång och vuxna genom femtio års löneslave-ri. Ungdomar måste slåss för sin rätt att uttrycka sig, där kommersialismen genomsy-rar allt och den som inte tänker som redaktionen för *Interacting Arts* är en slav åt ett samhälle styrt av en grupp gamla själviska kapitalister.

Interacting Arts ser världen som en konspiration, men frälsningen utlovas mer eller mindre tydligt: Sestia! Sestia kan tydligen avhjälpa de flesta problemen här i världen om man får tro *Interacting Arts*. Fanzinet andas en banal elitism; 'Vi har sanningen, alla andra har fel!' Redaktionen har lyckats bi-dra med en bra text; 'The Russian Adventure' av Andreas Nordwall. De övriga redaktionspublicerade artiklarna i fanzinet är fantastiskt pretentiösa och självgoda. Ragnhild Hutchison har skrivit om den norska InDramahändelsen *Enigheten*. Det är en bra text och man önskar att den fått mer utrymme än en sida. Detsamma gäller Martin Brodéns och Tova Gerges text *The Basement of the Mind* som också är spännande och innehåller den i mitt tycke klart bästa engelskan.

Sofia Nordins *Writer's marathon* är en ganska intressant övning med några nya infallsvinklar på fenomenet skrivarverkstad.

Det finns resurser, det finns en hel del talang, det finns ambitioner. Det låter ju som en bra grund för ett fanzine. Engagemanget går inte att ta miste på och det finns förmodligen en läsekrets för en tidning med det här temat. Ändå har man misslyckats. Jag tror mig veta varför: Innehållet kommer helt att stå i skuggan av det föraktet för oliktänkande. Om rollspel: "[Roleplaying games] are usually played by a bunch of friends around a table strewn with character sheets, junk food, maps and dice." och lite senare: "The action is, like in popular movies, focused on gra-phic violence in exotic locations." Eller som man beskriver friform: "This is done in small groups which lack platforms, and perhaps the will to communicate." Lajv får sig också en släng av sleven: Larps are, most of the time, just big costume parties spiced up with negotiations, rubber battles and poor impersonations…"

Det finns inga proportioner åt något håll i fråga om självbild, världsbild och pretentioner. Varför måste redaktionen ventilera sin ovilja mot andra spelformer på sidorna? Det som annars hade varit intressant når man inte fram till, för man stöts bort av den paranoi-da världsbilden och den skitförnäma kvasi-elitismen.

Text: Erik Lindsten
Bild: Interacting Arts

Förhastade slutsatser

IA–redaktionen replikerar

Erik stör sig på IA:s samhällskritiska ton. Visst kan vi likna hela baletten vid en konspiration – han hävdar att en ensam galning (Ulf Staflund) skjutit rollspelsrörelsen i sank, men det är fel: i själva verket är det hela Kalliope, och hemliga agenter från Norge, inblandade i den välplanerade aktionen.

Då stora delar av tidningen presenterar nya tekniker och former för att generera och gestalta interaktiva berättelser vore det inte orimligt att förvänta sig att en recensent skulle kommentera, eller ännu hellre prova dessa, innan domen föll.

Det är olyckligt att Erik har åsikter om hur många – och vilka – som skrivit vad utan att ha en aning om tidningens vision. Vi kan med nuvarande resurser inte kosta på oss att vara ett öppet forum. Därför prioriteras i första hand redaktionsmedlemmarnas material. I övrigt skall texterna gärna presentera nya tekniker och tankesätt på ett konkret och någorlunda lättfattligt sätt. Vi prioriterar även genomarbetade artiklar med bra illustrationer samt texter med ett koncist och levande språk.

Vi ser inte vår verksamhet som en harmlös hobby. En del av Sestia-idén är att man skall våga tycka saker och jobba med starka budskap för att kunna påverka och beröra.

Vi vill poängtera att Ulfs artiklar fångar idéer som vuxit bland medlemmarna i Kalliope under flera års tid. Erik antar, helt felaktigt, att Ulf skrivit allt osignerat redaktionellt material och missar också att "Mantra"-artikeln är ett samarbete med Andreas.

Vi undanber oss ansvar för termen InDrama.

Vi hoppas Feas läsare skaffar sig ett eget exemplar av tidningen för att själva kunna avgöra vad Kalliopes samlade erfarenhet av uttryck, estetik och filosofi resulterat i.

Det går att hitta en bantad nätvariant på www.interactingarts.org.

Text: Kristoffer Haggren
Andreas Nordwall
Ulf Staflund
Gabriel Widing

Sverox

Nr 20 Augusti 2001

Erik Lindsten funderar vidare över hur riksförbundets tidning Sverox har lyckats med sin uppgift som vågmästare mellan de olika intressena. Redaktionen för Sverox har valt att inte replikera.

Sverox nr 20 är "förbundstidning för Sveriges roll- och konfliktspelsförbund". Detta styr tidningens hela sammanhang och inriktning, då den som de flesta organisationstidningar lider svårt under kravet på att göra en bred tidning, riktad till alla organisationens medlemmar. Hanna Jonsson funderar över de olika fallgroparna som detta innebär – risken att tidningen i praktiken riktar sig till en väldigt liten grupp som känner varandra eller motpolen total opersonlighet. *Sverox* lyckas undvika båda dessa fallgropar på ett bra sätt. Här framhålls det att Sveroks styrka bortom spel och organisationsform ligger i att människor "samlas för att ha kul ett tag tillsammans." Visserligen är nöjet en given förutsättning, men är det så enkelt? Jag hoppas att det ligger mer bakom detta "kul" än Jonsson vill låta påskina. Det verkar osannolikt att det behövs ett riksförbund av Sveroks mått bara för att ha kul.

Utseende: Bildvalet till utsidan är bra, en drake i ett bibliotek. Själva tidningsnamnets grafiska utformning är det väl värre med. Man undrar var man sett den stilen förut, om det var i informationsbladet från Försäkringskassan eller möjligen Landstinget? Detsamma gäller delvis insidans grafiska utformning. Rätt alldaglig, men med den viktiga fördelen att om det inte är särdeles snyggt så är det åtminstone läsvänligt. Detta gäller alltså sidor med blandade artiklar och noti-ser. Ser man till artiklarna är flera av dem mycket snyggt layoutade och dekorerade med utmärkta illustrationer, t.ex. 'Det kan bara finnas en... tärning' och 'En introduktion till friform' samt 'Hamlet'.

Innehåll: Bredden är imponerande, det är svårt att säga annat. Från d20-systemets suspekta tillblivelse och verkningshistoria till hur man gör fansin, spelar friform och överlever sitt första lajv, samt inte minst instruktioner för hur man går med i Sverok som förening. Det är alltså en intressant kombination mellan information från Sverok och allmänna artiklar. Artiklarna tycks hålla en jämn (och hög) nivå och ett brett stråk som borde få de flesta att känna sig välkomna som läsare. Jag gillar personligen mycket artikeln 'Hamlet', eftersom den är suggestiv och välskriven. Det verkar som att råden både om fansin (i artikeln 'Fansin') och om lajv (i 'Fältöverlevnad för nybörjarlajvaren') är realistiska och användbara. I 'Karlar (och kvinns) i trikåer' finns intressanta begreppsanalyser som torde intressera både blivande superhjälterollpersoner och dem som spelar roller i allmänhet. I 'En introduktion till friform' diskuteras begreppet friform, vilket kan vara påkallat, dock tvekar jag över användningen av det förmenta motsatsparet 'rättvisa – tillit'. Åtminstone avslöjar det författarens ståndpunkt som oförblommerad friformare. I artikeln 'Rollspel + museum = sant' presenteras flera strategier för spelhobbyns framtid. Jag tycker att samarbetet mellan Statens Historiska Museum och vår hobby verkar väldigt lovande, och jag gick också in på internet för att se vad samarbetet lett till och i mina ögon är resultatet både snyggt och kreativt.

Sammanfattningsvis är tidningen lättläst, intressant och innehållsrik. De flesta medlemmar och spelare borde tilltalas av innehållet. Språkbehandlingen borde få ett uppryck, eftersom det smitit sig in alldeles för mycket särskrivningar, en bagatell kan tyckas, men onekligen är det en av de saker som skiljer en bra tidskrift från en mycket bra. Det enda som faktiskt inte är bra är layouten, som är alltför lik informationsfoldrar från statliga verk och myndigheter.

Pappa på Sydcon

På Sydcon väntar åtta förväntansfulla ungdomar på att få spela ”Inga spår efter Alex”. Alex är min pappa och de ska gestalta oss barn både 1969 och 1982.

Nu kommer Pappa in. Nu börjar det.

Vi satt i barnens hus. Alla vi som brukade vara där på somrarna var där. Jag, Stellan, Petter och Lina. Det var roligt. Året var 1982 och vi hade precis varit på pappas begravning. De var ledsna, men det var inte jag för jag visste var pappa var. Han var inte död, han var på topphemligt uppdrag, men det hade jag lovat att inte berätta. Lina försökte prata om framtiden, men Lina hade fel. Vi skulle inte framåt, vi skulle bakåt och minnas.

Alla hade vi minnen. Det var lite olika hågkomster av samma händelse, ni vet, som det brukar vara. Sakta men säkert började vi utforska våra roller genom att gå bakåt och spela upp våra uppleverser tillsammans.

Rollerna bestod av minnen. De var som minnen är; korta bilder av verkligheten som vi sedan fick tolka. De fanns i häften som vi fick läsa innan vi började. Där fanns också minnesscener specificerade längst bak. De var saker vi kunde komma ihåg att göra om vi ville. De kunde också användas som ett stöd och om vi var glömska var det bara att ta fram. När vi kom ihåg något var det bara att resa sig upp och spela upp det.Vi kunde också resa oss upp och ha monologer. Det var roligt, det är roligt att prata.

Men som Pappa sa, det intressanta är spelarens relation till rollen; vad spelaren får för input för att skapa sig en bild av sin roll. Spelarna fick våra minnen, men det var ju som *vi* hade upplevt saker och ting. När de sedan gestaltades så såg kanske spelaren dem på ett annat sätt än vad vi gjorde och modifierade sin bild av hur vi var. Om Lina skulle läsa mina minnen skulle hon säga att jag var galen, men det kanske inte du skulle. Jag skulle det i alla fall inte, det är de andra som inte förstår hur det är.

Mitt emot oss satt Rina, Stellan, Petter och Lina 1969, precis efter pappas födelsedag. Jag såg dem och jag pratade med Rina. Rina ’69 var annorlunda än jag. Hon höll på en massa med pojkar. Det hade jag glömt. Det vill jag glömma. Nu pratar vi om något annat. I alla fall så sa Lina att jag skulle skärpa mig och inte prata rätt ut i luften. Att jag måste bete mig. Jag ville inte se världen som hon gör, ur hennes kalla perspektiv. Det finns så mycket hon inte ser, inte vet. Hon försö-ker tvinga mig att bli som hon ibland genom att ta mig till psykologer. Det kommer jag ihåg, usch. När det minnet kom upp så var det jag som var psykolog, och Lina som var jag. Men Lina visste inte om det. Hon satt där och sa, ”men Rina du måste förstå…” Men jag var som psykologer är. ”Du måste förstå att det är för ditt eget bästa, så ta mer piller, mycket piller..”

Det var nästa sätt att få input; vi kunde vara varandra, och andra. Stellan var mig en gång. Det var roligt. Trots att vi inte såg Lina och de andra 1969 så gjorde spelarna bakom rollen det. Ibland kunde de bara sitta och titta på. De såg på sina roller för 13 år sedan. Det var också något som gav dem idéer till hur vi var idag.

Detta var i en skolsal i Malmö. Det satt alltså 8 spelare på 4 stolar mittemot varandra och sedan gick pappa omkring och tittade på oss och gav oss inpspiration om vi behövde. Om man spelade rollspel skulle man kanske säga att pappa fungerade som en sorts spell-edare, och till viss del gjorde han det. Men samtidigt inte. Han styrde ju inte spelet, utan var bara med och tittade på oss, och hjälpte oss om vi behövde. Han deltog heller aldrig. Spelet flöt bra ändå för att vi litade på var-andra och lät varandra ta plats.

Nu tänker jag avsluta med att sjunga första versen av en Pappas favoritsånger som han sjöng med Paul Petersen när han var här.

My dad.

He isn’t much in the eyes of the world
He’ll never make history
No, he isn’t much in the eyes of the world
But he is the world to me

Text: Regina ”Rina” Söderlind
genom Anna Westerling
Foto: Tova Gerge

Kärlek i förnedringens tid

Jag fick ett papper i min hand och efter två genomläsningar har jag en rysande stark känsla i kroppen. Det vilar en varm, kärleksfull ångest över mitt liv, världens skönhet och pojkvännens alltför materiella farhågor. Jag har blivit en annan kvinna och jag ser världen med hennes ögon, upplever hennes bild av den slitna krog vi befinner oss på och lever ut hennes begär. Mannen mitt emot mig är min älskade. Hans ögon är skimrande och stora och cigarett-röken bildar sanslöst vackra mönster i luften mellan oss.

Verkligheten är ett vimmel av skönhet, allt flyter och tillsammans når vi skyarna – om han bara ville släppa sin oro, om han bara ville fly och flyga med mig.

Vad söker vi när vi vill gestalta en karaktär? Att finna något nytt är viktigt, men också att kunna identifiera sig och finna en botten att stå på i karaktären. En bas för att utforska nya områden, kraft att söka utma-ningarna i att gestalta olika aspekter av mänskligheten. För det är tjusningen med levande rollspel, att utforska mänskligheten. En aspekt av mänskligheten är kärleken och den blir både en bas att stå på och ett laddat och inspirerande ämne att uppleva ur nya synvinklar. Alla har vi ett förhållande till kärleken, kanske är det skräck, kanske är det lust eller ångest. Samhällets strukturer ger oss ramar att följa eller bryta oss ur.

Situationer kring kärlek uppstår i nästan alla sammanhang vi rollspelar i, men vad händer när man centrerar ett helt arrange-mang kring känslorna? *Kärlek i förnedring-ens tid* som arrangerades av Erlend Eidsem Hansen på SydCon10 i Malmö handlade om just kärleken. Om människor som sökt sig till varandra, funnit och älskat varandra precis sådär länge att det nu är dags att i någon form ta beslut om fortsättningen.

Med skicklighet etsas min karaktär ut, noggrant tas jag förbi könsstereotyper och klichéer. Problematiken mellan karaktärerna i *Kärlek i förnedringens tid* är verkligt mänsk-lig och inte alls ovanlig. Lågmäldheten och värmen gör att tankar på taskig kärleksnovell eller Hollywood-drama inte ens nuddar mitt medvetande. Porträtten av människorna tecknas med varsam hand och ett levande språk. Dogmakonceptet ger mig en karak-tärsbeskrivning utan bakgrund, utan några kalla fakta, men en skarp sprudlande känsla för hennes väsen.

Som en inledning till arrangemanget används det abstrakta rummet för att skapa en stämning av intimitet hos spelarna. Vi får blunda och långsamt röra oss kring varandra, snudda och känna de andras närvaro utan att se, med stämningsmusik i bakgrunden. Till slut blir vi sammanförda med vår part-ner i spelet. Karaktärerna har inte upplevt detta, men vi spelare hamnar i en förunderlig känslostäm-ning av intimitet. Varje par är en självständig enhet, vi känner inte varandra sedan tidigare men befinner oss på samma uteställe.

Allt vi gör är att samtala om våra liv, men tiden flyger iväg. Som ett filmklipp tonar bilden av den sorlande puben och människor-nas tankar och öden bort. Det är en ovanlig, lågmäld och väldigt speciell lajvupplevelse.

De spelmekanismer och de tankar som an-vändes i arrangemanget bidrog i hög grad till att skapa stämningar jag inte upplevt tidigare. En grundsten var att det fanns kristall-klara regler för hur intimiteten mellan parterna skulle ske. Vanligtvis är tipset att känna sig för och inte göra något man inte vill. Men för att våga leva sig in i karaktären och spela fullt ut måste vi lita på att motspelaren gör det samma. Dogmamanifestet specificerar att du som spelare har ansvar för att spela din roll och inget annat. Allt du gör är alltså det som karaktären gör, även överspel eller off-moment. Att säkert veta att allt man gör tolkas som karaktärens handlingar ger tryg-ghet. Att kombinera denna grundtrygghet med tyd-liga och enkla regler kring intimitet gör att spelet lyfts. Allt mellan hals och knän var fredat område, vilket lämnar utrymme för beröring av ansikte, armar, händer och så lite tåflörtande under bordet förstås. Att veta säkert att när han smeker mig över kinden, så ingår det i spelet, gör att tankarna som vanligtvis sköljer över de flesta i en sådan situ-ation kan undvikas. När regler saknas befinner man sig efter fysisk kontakt av det intimare slaget plötsligt framför ett hav av möjliga fortsättningar. Oro för hur, när eller om man ska sätta stopp för intimiteten. Kom-mer det att generera ett tydligt off-moment? Blir personen bakom karaktären förbannad om jag reagerar med att sätta stopp? Blir personen bakom karaktären förbannad för att jag inte litar på att det är spel? Dessa ångestladdade frågor hamnar snabbt i bak-grunden med så tydliga och lätta regler som på *Kärlek i förnedringens tid*. Fler arrangörer borde ta fasta på fördelarna i att ha ett sådant system.

De som är säkra på sig själva och sina lajvpartners kommer ändå att hitta trygga vägar till en form som passar dem, medan man undanröjer mycket osäkerhet för de redan osäkra.

Att skriva lajv efter manifest är speciellt och jag brukar hävda att kreativiteten flödar bäst om den ramas in på något vis. Att pröva formen gör att vi kommer vidare och utvecklas i tänkandet och praktiserandet kring levande rollspel och inlevelse. Låt manifesten och de teoretiska diskussionerna bli det av-s-tamp de är tänkta att vara och inte en begränsning.

Kärleken och de andra våra starkaste känslor blir vågade teman för uppsättningar eftersom rolighet inte längre är målet för upp-levelsen. Det krävs mod även för att up-pleva någon annans starka känslor. Utgång-spunkten i oss själva kan lära oss mycket om varandra men bara om vi väljer att omfamna känslorna och sedan reflektera över vad som hände när vi släppte taget.

Kärlek i förnedringens tid var en uppsätt-ning som var stillsam på ytan men som levde länge på deltagarnas inre scener.

Text: Jenny Nordgren
Bild: SydCon

Att brinna tillsammans

Hur mycket tid och energi lägger man inte ner på att skriva roller, fixa häftiga prylar och passande rekvisita? Vad är det som lockar? Är det fortfarande samma saker nu, efter flera år, som det var i början?

Att själva spelformen har ändrats råder inte mycket tvekan om. Vi hemma i Dalarna började med eltejpslindade pinnar som vapen och jagade varandra runt runt i ett sandtag. Så en dag hade en av killarna, Hans, gjort ett träskrin på slöjden och helt plötsligt öppnades nya dimensioner i spelandet (!?). På skrinet sattes det fast tre stycken hänglås och vi delade in oss i tre olika grupper. De onda människorna, de goda människorna och monstren. Skrinet låstes, varje grupp fick en nyck-el och helt plötsligt hade vi en anledning till varför vi jagade varandra…

Någon gång i samma veva spräckte en annan av kamraterna mjälten och hamnade i samma sjukhussal som en *erfaren* lajvare från Grannstaden. Han hade varit med på flera *riktiga* lajv och hade till och med regler för hur man skulle spela... Dessutom visste han att det fanns några som visste ännu mer om hur man skulle kunna göra, eller som kunde hjälpa till om man ville starta en före-ning; Sverok.

Efter ytterligare något års lajvande (och rollspelande) och föreningsorganiserande var det dags för vårt första egna, lite mer seriösa, evenemang. Vi skulle arrangera ett nutida Kultlajv. En utmärkt lokal hittades och efter lite efterforskningar visade det sig att den ägdes av kommunen. En förening hade vi ju redan, så kontakten med kommunen borde inte vara några problem – trodde vi, ja!

Nu är inte Borlänge kommun den största, och inte heller kommunhuset. Men det har fullt tillräckligt långa och vindlande korridorer och våningar för att man som 15-åring skall gå vilse när man blir ignorerad i receptionen och inte får någon hjälp.

Tanten på gatukontoret var minst lika sur och otrevlig som resten av de människor vi stötte på. Efter att ha misstolkat och aktivt låtit bli att lyssna på oss i tio minuter (längre tid kunde hon inte avvara), fastslog hon att det var stört omöjligt att hyra ut huset.

Besvikna och arga bestämde vi oss för att köra ändå. När lajvet väl gått av stapeln skrev vi en mycket arg insändare till lokaltidningen där vi ondgjorde oss över kommunens sätt att behandla ungdomar som tar egna initiativ. Redan samma dag som insändaren publicerats blev vi kontaktade av chefen på gatukontoret som med myndig och skrämmande Darth Vader-stämma meddelade att han gärna träffade oss nästa dag.

Ganska osäkra och skraja för vad som skulle komma pallrade vi oss dit och blev glatt överraskade. Chefen bad om ursäkt och be-klagade sig över hur det hade fungerat. Vi pratade ganska länge och det hela resulterade i att föreningen fick en egen lokal och vi en mycket bättre kontakt med kommunen.

Sporrade av att det faktiskt fungerade att förändra saker om man ville, vände vi oss till vårt Sverokdistrikt för att förmedla vår *nyvunna* kunskap. Tyvärr fanns det inte så mycket distrikt att vända sig till. Istället slutade det med att ungefär samma personer som börjat springa runt i sandtaget hamnade i distriktsstyrelsen…

Nu har ju både lajvande och Sveroks organisation ändrats en hel del, men poängen kvarstår;

När man samlas runt något man brinner för kan man komma hur långt som helst. Sveroks uppgift är att underlätta och lyfta fram de idéer och planer som finns. Det finns plats för alla, både föreningar som arrangemang.

Behöver ni hjälp med något är det bara att höra av sig till Sverok – distriktet eller rikskansliet! Vi erbjuder allt ifrån hjälp med trycksaker till adresser till andra lajv- och spelföreningar.

Väl mött i vinterrusket!
Hanna Jonsson,
förbundsordförande Sverok

Vad är Sverok?

Sverok – Sveriges roll- och konfliktspelsförbund är ett ideellt riksförbund som älskar att spela spel i alla former. Organisationen är religiöst och politiskt obunden; i Sverok finns plats för alla. Idag har förbundet 20 000 medlemmar i nära 1300 föreningar uppdelade på åtta geografiska distrikt.

Förbundet startades 1988 och är godkänt av ungdomsstyrelsen, som är en av Kulturdepartementet utsedd tillsynsmyndighet för ungdomsorganisationer.

Fëaredaktionen har lekt *Hela havet stormar* och har ommöblerat sig litet grann. Delar av de glada statusryttarna ligger på paus, medan andra lagt sig på instant repeat. Men nu lagom till julstöket så kan det konstateras att redaktionen är intakt och kommer att hämta nya krafter lagom till årsskiftet. Grattis till Sverok Svealands föreningar, som har ännu ett helt år av Fëa i brevlådan att se fram emot! Saker är på gång i tidningen som kommer att göra 2002 till ett spännande år. Vad ska vi inte avslöja riktigt än. Men en del av förändringarna ser ni redan i det här numret. In med det nya, ut med det gamla! Från oss i Fëa till er alla; en riktigt GOD JUL!

Kontakta Sverok!

Sveroks förbundskansli
Platensgatan 25
582 20 LINKÖPING
013-14 06 00
info@sverok.se

Sverok Övre Norrland
Karl Lampinen
Bergsgatan 5
957 31 ÖVERTORNEÅ
info@on@sverok.se

Sverok Ost
Box 207
551 14 JÖNKÖPING
ost@sverok.se

Sverok NedreNorrland
Pelle Lundström
Stöttingevägen 20
831 73 ÖSTERSUND
norra@sverok.se

Sverok SKuD
Box 1548
221 01 LUND
skud@sverok.se

Sverok GävleDala
Musikhuset
Box 144
801 03 GÄVLE
gd@sverok.se

Sverok Stockhom
Bolidenvägen 16 B
121 63 JOHANNESHOV
stockholm@sverok.se

Sverok Västra Götaland
Järntorgsgatan 12-14
413 01 GÖTEBORG
vg@sverok.se

Sverok Svealand
Per Bergman
Gråsparvsvägen 30
724 70 VÄSTERÅS
svealand@sverok.se

Prenumerera på Fëa. Sätt in 150 kr (6 nr) på postgiro 639 95 16 – 1 Fëa Livia. Glöm inte att skriva namn och adress. Enstaka num⇢mer ko⇢s⇢tar 35 kr. Utanför Sverige tillkommer por⇢to på 10 kr. Baknummer kostar 25 kr st (el⇢ler 20 kr st om du köper fler än 5).