

MELLAN HIMMEL OCH HAV

Webbplatsen i pdf-version
2003-02-18

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

MELLAN HIMMEL OCH HAV

Mellan himmel och hav är ett levande rollspelsprojekt. Lajvande har förekommit frekvent i Sverige sedan 1990-talet och många av de som är aktiva inom verksamheten organiseras av Sverok, Sveriges Roll- och Konfliktspelsförbund.

Projektet Mellan himmel och hav är ett mångkonstverk och det kommer förutom gestaltande, lajvet, att innehålla så väl modern konstmusik som ljuskonst.

Lajv är som form minst lika skiftande som t.ex. film eller litteratur. Projektet Mellan himmel och hav kommer att innehålla ett s.k. Dramalajv, ett evenemang som främst fokuserar på roll och berättande. Till skillnad från de flesta tidigare lajv i Sverige kommer det att använda kärlek som drivande dramaturgisk kraft.

Huvudsyftet med projektet är att skapa ett lyckat evenemang, alltså ett evenemang som känns givande för samtliga inblandade. Förutom detta övergripande mål, som till viss del närmast är att betrakta som ett tillvägagångssätt, finns det ett antal andra mål projektet förväntas fylla:

- Utveckla metoder för kärleksorienterat drama på lajv
- Belysa frågor om kön och jämställdhet utifrån en fiktiv verklighet som inte har de tillkortakommande vår verklighet har i dessa frågor
- Utveckla lajvformen som sådan genom att hitta nya sätt att arbeta med roller och deras verkningsmedel på.

Själva slutevenemanget kommer att gå av stapeln hösten 2003. Innan dess kommer projektet att ha pågått i över ett halvår och ha bjudit på seminarier, pre-lajv uppspel, rollspel och gruppträffar för att deltagarna ska kunna känna av sina karaktärer och nå målen ovan. Projektet kommer att finansieras av bidrag och deltagaravgifter.

Projektet är knutet till arrangörskollektivet Ars Amandi, en grupp av arrangörer som tillsammans diskuterar hur man ska kunna arbeta med kärleksfokuserad drama på lajv.

Denna text är en pdf-variant på den text som finns på lajvets webbplats: <http://www.ars-amandi.nu/mhoh/> och är inte ett slutgiltigt utskick.

RAMBERÄTTELSEN

På en planet av hav och sten har människor slagit sig ner. För över ett millennium sedan utvandrade de från sin egen överbefolkade planet. Med sig tog de traditioner, tro och teknologi för att kunna klara livet i den nya världen. Under rymdresan som varade i många generationer formaliserades livet ombord och man kom att fortsätta på samma sätt när man väl etablerat sig på planeten.

Det som från början var en naturreligion har, i avsaknad av naturupplevelser, blivit mer abstrakt och gått från det stora till det lilla. Samtidigt har dyrkan av solen och havet blivit än mer signifikant när man nu lever under en sol som är så brännande att inget liv hade kunnat finnas där alls om inte biosfärerna kunnat kylas av havsvattnet. Att havet dessutom har ett eget liv går inte att betvivla här där det multipla månsystemet gör att havet ibland försvinner för att så plötsligt komma tillbaka med en väldig kraft.

Folket känner stolthet i att vara ättlingar till de som flyttade och man känner ingen längtan efter att återföreninga sig med sina tidigare grannar. Snarare har kulturen gått åt det mer konservativa hållet och man är ganska slutna, till och med mot människor som inte kommer från samma grupp av bosättningar. Om det till äventyrs skulle komma någon från någon annan planet får de sitta i karantän minst ett halvår och när de väl kommer ur det är det ingen som av fri vilja skulle tala med dem.

En av de traditioner man håller hårdast på är äktenskapen. De är avancerade konstruktioner som oavsett om de ingås av kärlek eller av bekvämlighet kräver en ansenlig mängd planering och diplomati. Det är just ett sådant bröllop vi kommer att få bevista under några dagar i väntan på att havet vänder.

KONTAKT OCH ANMÄLAN

KONTAKT

Du kan kontakta oss som håller på med lajvet på genom att e-posta till soltiinfo@arsamandi.nu

Du kan också använda formuläret på hemsidan för kortare frågor eller kommentarer:

ANMÄLAN

Här kan du anmäla ditt intresse att delta på Mellan himmel och hav. Först då du betalt blir anmälan bindande och vi börjar arbeta på att ge dig plats i fiktionsarbetet.

Pris och betalningsvillkor

Att delta på Mellan himmel och hav kostar 1000 kronor. Av de är 100 kronor anmälningsavgift som du inte får tillbaka även om du väljer att inte fortsätta på evenemanget oavsett orsak.

För att anmäla dig fyller du i formuläret på hemsidan och betalar in minst 100 kronor på postgironummer 37 71 99-5, Betalningsmottagare är Föreningen Ars Amandi. Då rolltillsättningen startar i mars kommer du att få kontakt med någon arrangör eller skribent för att diskutera vad det är du är mest intresserad av att uppleva och spela på slutarrangemanget. Mer om vårt ansökningsförfarande hittar du under Rolltillsättning

Då du fått din roll förväntar vi oss att du betalar minst halva resterande deltagaravgiften inom 30 dagar och resterande belopp senast 31 augusti. Om du inte betalar inom angiven tid kan vi inte garantera att du kan erbjudas plats på slutarrangemanget.

Om du får förhinder att delta och detta meddelas oss efter midsommar betalas endast halva deltagaravgiften tillbaka. Om förhinder meddelas oss efter den 15 september görs återbetalning endast då synnerliga skäl föreligger samt då läkarintyg kan uppvisas. De avgifter som hålls inne kommer dock att kunna användas av dig på kommande Ars Amandi evenemang och du kommer då att kunna tillgodoräkna dig dem.

Anmälning

Då du anmäler dig kommer du automatiskt att komma med på vår sändlista och du får därmed löpande information om evenemanget.

När du är anmäld kommer du också att kunna använda det angivna användarnamnet och lösenordet för att redigera dina kontaktuppgifter samt komma åt ytterligare information och funktioner.

LIVET

Uppvaknandet

I livet, liksom i döden finns det tre steg. De i livet är uppvaknandet, blomningen och klokskapen. Uppvaknandet är att jämföra med barndom. En uppvaknande är inte helt ansvarig och det är alltid huset den tillhör som bär ansvaret om något går fel. Enkelt uttryckt är man barn tills man övergått i blomning och detta sker först när man gifter sig.

Det finns få grader i uppvaknandet. När barnet föds smörjs det och renas med havsvatten och ljus. Detta är för att få bort alla minnen av det tidigare livet så att anden kan leva helt obefläckat denna nya dag och natt. Detta är den första transitionsriten.

När barnet är ungefär tolv år fastställs vilket solti det har. Detta är den andra transitionsriten som görs. Den sker efter att barnet varit hos sunnivorna i ungefär en vecka och där fått sitta med i ritualer och lekar. Soltid-veckan är en mycket stor händelse i livet och få kommer ur den utan att uppenbarligen ha förändrats. Ofta har man ju redan innan veckan en ganska god uppfattning om barnets soltid men under veckan skådar sunnivorna djupt ner i ens ande och frågar den frågor som den inte alltid vill svara på. För en del är detta mycket smärtsamt och för andra är det det bästa de varit med om.

Det finns inget som egentligen motsvarar ungdomen. Efter att man gått igenom soltid-veckan är man inte längre bara föräldrafamiljens ensak utan man är ett barn i huset. Man förväntas hjälpa till men man förväntas inte kunna ta ansvar. Man blir behandlad som ett barn till det att man gifter sig. Detta kan tidigast ske när man fyllt 20.

Blomningen

Äktenskapet är nästa stora transition. Det markerar inte bara övergången från uppvaknandet till blomning utan också att man nu förmår att ta ansvar både för sig själv och för andra. Inget äktenskap är lätt att arrangera. Primärt ska fyra personer känna så mycket för varandra att de förmår att dela allt med varandra i resten av sitt andedygn. Skilsmässor förekommer inte och inte heller döden upplöser de äktenskapliga banden. Endast sömnen kan göra det men det antas också att det finns andar som kommer tillbaka till varandra i dygn efter dygn. Ibland underlättas processen av att två redan etablerade par hittar varandra och bestämmer sig för att leva ihop men oftare arrangeras det från start. Det är också sällan som alla i ett äktenskap kommer från samma bosättning. Eftersom bosättningarna handlar mycket med varandra är kontakterna täta.

Själva ritualen är en gestaltning av hur månarna, solen, himlen och havet gifter sig för att föda landet. Den föregås ofta av intensiva förhandlingar in i det sista men också av mycket festande. Havet spelar en viktig roll för ceremonin. När havet lämnar bosättningen skulle det vara mycket otursamt att ingå någon sorts avtal och ett äktenskap är helt otänkbart. Den mest gynnsamma tiden är just när havet vänder tillbaka, ju kraftigare desto bättre. Självfallet kan det dock vara vanskligt att vänta på detta eftersom ögonblicket är ganska kort och man kan få vänta i veckor. De flesta kallar därför ihop till bröllop när havet har vänt och själva ceremonin hålls då ett par dagar in i återvändandet.

De som inte ingår äktenskap fortsätter att betraktas som barn oavsett hur gamla de är. Det är inte vanligt, men det händer, att även andra personer än sunnivorna aldrig gifter sig. De brukar då bli någon slags narrar. De underhåller och inte sällan blir de musiker. Även om sunnivorna inte heller gifter sig räknas de inte riktigt som barn. De har snarare gått direkt till klokskapen utan att passera blomningen. Det finns dock många likheter mellan de icke blommande och sunnivorna. Gränsen mellan narren och den kloka är tunn. De icke blommande brukar ofta vara en del av sunnivornas arbete.

Klokskapen

När barnen nått blomningsbar ålder och förändringarna i makarnas kroppar har börjat bli tydliga börjar det bli dags att övergå till klokskapen. Beroende på hur äktenskapet är ordnat kan detta ske individvis eller för ett helt äktenskap samtidigt. Det senare är dock ovanligt. Detta är en ritual där man får möta sin död och se något av det som ligger bortom den. Under denna tid finns man till för huset så som huset fanns till för en själv när man var i uppvaknande och blomning. De flesta förstaäktenskap (de som leder husen) består av människor som inte längre är upptagna med sin egen blomning.

DÖDEN

Gränsen mellan liv och död är inte speciellt skarp. Framför allt har döden väldigt lite med kroppen att göra. Det handlar mycket mer om vilja. Folket tror att förfäder sedan mycket lång tid tillbaka är med de levande. De flesta av dem håller sig väl dolda och iakttar bara men en del, oftast dem som nyligen dött, brukar hålla sig närmre de levande. Så småningom går andarna vidare in i natten för att så småningom återfödas en annan morgon.

Det finns tre stadier av liv och tre av död. Uppvaknandet, blomningen och klokskapen är de tre som tillhör livet. Fjärrskådandet, friheten och sömnen är de tre stadierna i döden. Oftast inträffar döden långsamt. Kanske är personen sjuk och glider mer och mer in i fjärrskådandet. Ibland är den plötslig, genom olycka. Det kan bli en sådan chock för den döende att anden skiljer sig från kroppen och personen slungas direkt in i friheten. I de fall döden är påtvingad finns det alltid en tid av fjärrskådande. När personen väl befinner sig i friheten finns det ingen återvändo utom att somna och födas igen.

Fysisk manifestation

Vanliga människor ser oftast inte de döda. De antar i döden en grå skepnad. I de fall man faktiskt får en skymt av dem anses det mycket ofint att titta på dem. Det är i princip bara helt nyuppvaknade som gör det och det antas bero på att de så nyligt varit döda själva. Ibland väljer dock någon som är död att ta kontakt. Det är ofta något speciellt. När en förfader, någon som har fjärrskådat, yttrar sig fästs det stor vikt vid vad som sägs.

Eftersom kroppen inte är så viktig för när man anses vara död eller inte fäster man inte heller så stor vikt vid vad som händer med kroppen efter det att anden har lämnat den. En del döda väljer ju att animera kroppen ett tag efter döden. Detta tros framför allt ha att göra med att det är lättare att fjärrskåda om man har ögon. Kroppen är snarare en symbol för äktenskapet mellan solen och havet. Det är en mindre version av land om man så vill. När en ande är färdig med sin kropp låter man den därför återgå till landet och man slänger den i komposten som alla andra landsaker. De döda som väljer att animera sina kroppar måste ju också underhålla dem. För att de ska kunna göra det dukar man alltid fram ett par extra tallrikar vid varje måltid med mat åt dem.

Straffet

Uttrycket "i det ögonblicket dog han för mig" får också en annan innebörd. Döden används som straff, men den behöver inte vara permanent. De som straffas med döden har också de grå klädnad. Men de har också ett rött band. Detta band visar att de är onda andar och att det de säger aldrig kan leda till något gott. Det har i princip aldrig hänt att en ond ande har lyckts få av sig sitt varningsband. Det sitter fast med mycket stark kraft och är bundet av i alla fall tre sunnivor. Så många måste de minst vara för att kunna döma någon till detta, det strängaste av straff.

Transitionsriter

Att träda in i döden är en av de stora transitionsriterna och denna genomförs av de levande sunnivorna. Övergången mellan klokskapen och fjärrskådandet innebär en stor fest och genomförs därför inte om övergången till fjärrskådandet sker som ett

straff. Det innebär å andra sidan att straffet är reversibelt då det inte manifesterats som en transition. Övergången mellan fjärrskådandet och friheten är en av de saker som sunnivorna har som sin egen hemlighet. Denna ritual utförs tillsammans av döda och levande sunnivor. Mycket få sunnivor har nått så hög insikt att de kan genomföra denna rit och vad som händer i ritens postliminala skede är något som inte ens de kan se. Den sista transitionen, mellan frihet och sömn sköter endast de döda sunnivorna.

Festen

De dödas fest firas en gång per år. Då är det de döda som äter och roar sig. Under den natten får ingen levande äta något. Det är de dödas mat och rör man den kan all sorts olycka drabba en. Under denna högtid kan i sällsynta fall någon död återvända till de levande och det är också denna natt som sunnivorna träffar de onda andarna från de som dömts till döden för att se om de har sonat sina brott och kan tillåtas in i de levandes skara.

FAMILJ

Alla individer tillhör ett soltid (se Vi och dom) och man ingår också i ett äktenskap (se Kärlek och sex). Man är antingen en av huvudparterna i äktenskapet, en sekundärpart (och alltså andra morgon- eller kvälls- kvinna eller man) eller ett barn sprunget ur äktenskapet. Även de personer som kommer från andra bosättningar har detta samhällssystem eftersom det är denna värld's förhärskande system. Så klart finns det personer i vuxen ålder som inte har ingått ett eget äktenskap men man räknas då till det äktenskap man är född i. Det är ens familj.

De olika äktenskapen är inordnade efter vilken familjelinje man tillhör. Dessa linjer kallas för hus och de bestämmer vilken status och vilka funktioner du förväntas utföra i bosättningen (se husen).

Det äktenskap som är familjens eller husets överhuvud ärvs på morgonkvinnans sida. Hon är t.ex. första morgonkvinnan i det fjärde huset (qua). Hennes första dotter av morgonsoltid är andra morgonkvinnan i det fjärde huset och hon kommer att bli den första morgonkvinnan när de i de första äktenskapet dör eller beslutar att inte längre vara det första äktenskapet i det huset. Att huset räknas på morgonhustruns sida innebär inte att hon har en större maktposition i äktenskapet än någon annan.

En del bosättningar är mycket små, bara en gård med ett äktenskap. Det finns en del byar eller större samhällen men inga med mer än ca 150 personer och därmed inga städer. Samhällena är Kooperationer där alla har sin roll i allt från att bereda maten till att laga maskiner. Som i så många stamsamhällen är alla nödvändiga. Den lyx man har beror på att alla kan hjälpa till.

Att hamna utanför familjen är helt otänkbart och det värsta som kan hända en person då hela det sociala systemet och skyddsnätet bygger på din familj.

RELATIONER

Äktenskap

I varje äktenskap, oavsett om det ingås av kärlek, för trygghet, barn eller något annat, knyter varje person band med tre personer: två av motsatt kön och en av samma, två av motsatt soltid och en av samma. Med den som är av samma soltid har man aldrig sex.

Inom varje äktenskap finns det fyra subäktenskap (kopplingarna mellan dem av samma soltid räknas alltså inte som subäktenskap utan som syskonskap). De två heterosexuella kallas efter kvinnans soltid (alltså morgonäktenskapet och kvällsäktenskapet), det manliga homosexuella kallas nattäktenskapet och det kvinnliga för dagäktenskapet.

Barnen har relationerna syskon om de är födda inom samma äktenskap eller kusiner om de är födda i samma generation och hus men av olika äktenskap. Främst är man barn i ett visst hus och man namnger inte släktskap annat än inom detta (alltså inga sysslingar och så vidare). De andra inom samma hus är man "släkt" med och bara på riktigt isolerade ställen kan man gifta sig inom sitt hus.

Morgon	Kväll	Äktenskap
Kvinna	Man	Morgonäktenskap
Kvinna	Kvinna	Dagäktenskap
Man	Kvinna	Kvällsäktenskap
Man	Man	Nattäktenskap

Sex

Även om kärleken och äktenskapet är polygamistiskt är inte den sensuella situationen det. Man hittar inte tre fjärdedelar av ett äktenskap intimt sammanslingrade med varandra samtidigt. Det har kanske hänt men det är definitivt inte det gängse förhållningssättet. Det som kommer främst är kärleken och det framstår som ouppmärksamt att inte ägna sig åt den enda personen då.

Utomäktenskapliga sensuella relationer är inget tabu men man räknas inte som riktigt vuxen innan man gift sig. Att fortplanta sig är något man gör inom äktenskapet (se sex). Fortplantningsperioden varar i en månad varje år. Denna tradition lever kvar sedan den tid då folket var nomader och det fanns uppenbara fördelar med att alla barn föddes ungefär samtidigt. Under resten av året ägnar man sig åt njutning snarare än fortplantning.

Detta folk har inte varit i krig på långt över tusen år eller kanske aldrig. Istället är lusten att göra andra glada och tillfreds en drivkraft. De fysiska åtbörderna av detta inkluderar att glädja andra genom fysisk tillfredsställelse men kroppsakten är något som alltid sker av kärlek och omsorg. Det är ett sätt att visa att den personen är mycket speciell för en själv. Avundsjuka är inte socialt accepterat och det finns inget sensuellt trohetslöfte inbakat i äktenskapet. Trots de relativt öppna sensuella strukturerna är detta folk långt ifrån promiskuösa.

Ett äktenskap ingås av kärlek. Eftersom det tar ganska lång tid att arrangera det hela riskerar man inte att det ingås snabbt i passionens hetta. Trots det, eller kanske just därför, är dessa äktenskap passionerade länge.

Ett av spelets mål är att skapa nya former att gestalta fysisk kärlek på lajv. Läs mer om detta under spelad kärlek.

RELIGION

Religionen är en natur- och förfadersreligion som fokuserar på de naturliga element som finns i världen. Som abstraktioner för olika egenskaper och magiska fokus används de olika färgerna. Prästerskapet kallas för sunnivor och både män och kvinnor, morgon- och kvällspersoner kan vara sunniva. Förhållandet till liv och död gör att dessa element inte separeras utan ses som ett och samma eller snarare som olika stadier av liv.

Religionen är inte en separat disciplin, skild från kunskap om sådant som alla kan se, utan något högst påtagligt för alla. Vad vi skulle kalla tro är inte något som är mer skiljt från allmänbildningen än kunskapen om att vatten rinner neråt. Religionen är inte intellektualiserad och har därmed inte någon motrörelse. Man kan ställa sig utanför samspelet mellan himmel och jord lika lite som man kan välja att klara sig utan mat och vatten. De riter som används är till stor del de olika transitionriter kring födelse, soltid, äktenskap och död.

Sunniva

En sunniva är en högt aktad person som är livsviktig för samhället men som ändå till viss del står utanför det. Sunnivorna räknas fortfarande till sitt hus och har mat- och sovplats där även om ta inte alltid använder det. Sunnivorna har också en egen plats men detta är mer av en religiös plats där man kan möta sunnivorna i sin funktion, där de äldste har möten och där sunnivorna talar med den delen av verkligheten som de andra inte ser.

Sunnivorna kan sägas vara smörjmedlet som får samhället att gå runt. De är präster, helare, kuratorer, medlare och barnmorskor. De är djupt respekterade, ibland fruktade men samtidigt, eftersom de inte ingår äktenskap eller får barn själva, också lite utanför.

De flesta sunnivor blir utvalda redan innan de är 12 år. De tas då om hand mer och mer av sunnivorna och växer upp med dem som en extra familj. Ofta är deras ursprungliga familj glada över detta eftersom dessa barn ofta utmärker sig och kan störa ordningen. Det är också en ära att vara förälder till en sunniva. I de fall familjen inte känner glädje över utvaldheten brukar man avvakta. Det har hänt att sunnivorna har backat till fördel för föräldrarnas önskemål men eftersom deras urvalskriterier är sådana att de utvalda sällan skulle känna sig nöjda i ett vanligt liv handlar det oftare om att föräldrarna kommer till insikt om barnets inre sammansättning.

Religiös symbolik

Det finns två poler i religionen himmel och hav. Himlen är ett fundament för solen och havet är ett fundament för månarna (månar speglar sig i himlen så som solen speglar sig i havet). Land är äktenskapet mellan himmel, sol, hav och måne.

Världen är färgkodad. Inte bara färgstarka kontra gråskalor skiljer platser och människor åt. De olika färgerna har också de olika innebörd och religiösa betydelser. Med träning kan människor uttyda dessa färger som en essens av levande ting. Sunnivorna läser människor på detta sätt men använder också färgerna för att förklara hur världen fungerar.

Korrespondenser:

Röd	Blod	Form
-----	------	------

Gul	Solen	Vilja
Blå	Havet	Vara
Ultraviolett	Måne	Känsla
Infraröd	Himmel	Intellekt
Grön	Fruktbarhet	Kraft

Det som mer än något annat skiljer ut en sunniva är att deras livskraft inte innehåller något grönt, så som de flesta människor gör. De har istället två färger: gult och blått. De har inte heller fortplantningsdriften. Att särskilja det blåa och gula är övningar som sunnivorna ägnar sig åt hela livet. Målet är att så småningom bli ett med solen och havet.

Förfäder

I samhället finns en förfadersreligion. Man anser att de som dör fortfarande finns med en så länge de vill innan de försvinner in i vilan för att så småningom återfödas. En del som dör väljer att fortsätta bebo kroppen och en del lämnar den omedelbart. I praktiken innebär detta att man kan ta ställning till att dö (se Döden).

Någon som är död kan man inte titta direkt på men om de tittar på en kan man tala till dem det är dock alltid dem som tar kontakten. Man dukar också alltid ett par extra tallrikar vid bordet för de döda, ibland äter de och ibland inte.

Detta är ett praktiskt sätt för äldre samhällsmedborgare att kunna ta del i så mycket de orkar. Man räknar inte med dem utan allt de gör är bonus.

Det finns inga kyrkor men heliga platser, altare och kanske till och med offerceremonier oavsett om det bara är att tända lite rökelse eller att lägga dit lite av mat eller annat materiellt. Eftersom man inte kan vistas utanför de kontrollerade biosfärerna finns dock egentligen inga naturplatser.

VI OCH DOM

Människor tenderar att dela upp sig i vi och dom. En av de främsta tudelningarna är uppdelningen i kön. Som de allra flesta uppdelningar är den inte bara definierande utan också värdeladdad.

För att belysa negativ uppdelning finns det flera tillvägagångssätt. Ett är att vända på värdeladdningen och ett annat är att överföra värdeladdningar på andra binärer. De flesta människor kan relatera till begreppen morgon- och kvällsmänniska. De är dock inte rangordnade och just därför kan de vara användbara. I den fiktiva världen har de fått ersätta den överindelning som kön utgör i verkligheten. För att ha ett ord som motsvarar ordet "kön" används "soltid".

Det finns två soltid. Morgon och Kväll. Uppdelningen på kön finns kvar i den fiktiva världen men de är underordnade soltid och har inte någon egentlig värdeladdning.

Alla inom ett soltid är på sätt och vis syskon och det är tabu att ha sex med någon från samma soltid. Vilket soltid man tillhör bedöms preliminärt av föräldrarna men fastställs i tolvårsåldern av Sunnivan (se religion) och personen i fråga. Detta är en av de stora transitionsritererna. Med ens soltid följer också olika funktioner, skyldigheter och rättigheter.

Morgonmänniskor

De regerar i husets egna avdelning och är de som bestämmer var folk sitter vid midagen, var de sover och de fördelar också maten. Deras hierarki är icke-linjär och ledarskapet både skiftar för olika uppgifter och med tid samt delas mellan personerna. Morgonmänniskorna har huvudansvaret för att fostra barnen. Detta innebär främst att de har ansvar för barnens uppfostran samt att sätta äldre barn i arbete. Det dagliga arbetet med de riktigt små barnen delas av båda soltiden. Alla vuxna i ett äktenskap räknas som föräldrar till alla barn inom äktenskapet. Främst är man dock inte barn till ett äktenskap utan till ett hus.

Morgonmänniskorna är ansvarsfulla och kommunicerar rakt och direkt om känslor och saker som är viktiga för dem. Skvaller och att hålla någon utanför ligger inte för dem men de talar gärna om vad de tycker och tänker, även i mer personliga frågor. Detta är en av de saker som gör dem till så goda organisatörer. Morgonmänniskor är mycket bra på att bekräfta andra och visar gärna att den de talar med har deras odelade fokus, något som gör att det ibland uppstår konflikter med kvällsmänniskor som inte sällan sysslar med flera saker samtidigt.

Att morgonmänniskorna har makten vid den egna härden märks också i den amorösa relationen. Dels har morgonmänniskor ett rakare förhållande till sin egen sensualitet dels är de inte objektifierade i alls samma utsträckning som de ibland tillgjorda kvällsmänniskorna. En morgonmänniska förväntas i princip alltid vilja kela och kan ibland uppfattas som lite väl rakt på sak.

Utanför den egna sfären är förhållandena drastiskt annorlunda. Morgonmänniskor skulle inte komma på tanken att tala inför folk, det har de ingen talang för. Lika så lämnar morgonmänniskor gärna över styrandet av bosättningen till de betydligt klokare kvällsmänniskorna. Morgonmänniskorna vet sin plats och det är vid sina gemålens sida.

Kvällsmänniskor

De är samhällsledarna, debattörerna, filosoferna och de som i största allmänhet bryr sig om hur de ser ut och uppfattas. Endast kvällsmänniskor väljs till rådsmedlemmar. Inte för att det finns en lag emot morgonmänniskor med eftersom dessa varken behärskar talets gåva eller brukar vara uppe så sent som rådet sammanträder har ingen kommit på tanken att välja in någon. Kvällsmänniskorna är mycket hierarkiska i sitt tänkande och det är inte bara hus och äktenskap inom huset som räknas utan också faktiska bedrifter så som skönhet och talförmåga.

Kvällsmänniskorna är mycket lekfulla och tar sig gärna tid att leka med barnen eller med varandra. Några har till och med gjort sig riktigt (ö)kända för sin ofta elaka humor. Kvällsmänniskan är en utpräglad individualist och ser varje uppgift som en tävling. De är vana vid att vara iakttagna och är så väl trend- som normsättande.

Förutom att själva prestera skvallrar de gärna om andra. Inte sällan kan ett helt gäng kvällsmänniskor hittas fnittrande om någon morgonmänniskas prestationer i huset. Kvällsmänniskorna vill gärna behaga morgonmänniskorna och smyckar sig gärna. De är ofta mycket sensuella och deras smidighet genomsyrar så väl rörelser som verbal förmåga. En kvällsmänniska förväntas alltid vara så eggande som möjligt men ändå alltid vara svårflörtad intill det omöjliga.

De flesta kvällsmänniskor är fullfjädrade gåtor: starka, talföra, självsäkra och bekväma i sin maktroll men samtidigt osäkra och ivriga att vara till lags för att få sina gemålens fulla stöd.

Personliga pronomen

Eftersom vi har personliga pronomen som förstärker att det är skillnader mellan män och kvinnor (han och hon) är detta något som inte används i lika stor utsträckning i den fiktiva världen. Istället använder man pronomen som betyder morgon- respektive kvällsmänniskan.

Subjektsformen (motsvarar han, hon) är aur för morgonsoltid och sou för kvällssoltid.

Objektsformen (motsvarar honom, henne) skapas genom att lägga till -i alltså heter det auri för morgonsoltid och soui för soltid.

Genitivformen skapas genom att -s läggs på objektsformen (motsvarar hennes), alltså heter det auris för morgonsoltid och souis för kvällsmänniskorna.

SPELAD KÄRLEK - ATT ÄLSKA PÅ LAJV

En av de största utmaningarna på *Mellan Himmel och Hav* kommer att vara att gestalta kärlek i dess olika former. Världen är konstruerad på ett sådant sätt att allt från djup vänskap och syskonkärlek till sexuell åtrå och livslång kärlek kommer att vara vanliga rollelement. Detta kräver en hel del, dels av spelarna, men framför allt av lajvformen.

Det har förts relativt få diskussioner om hur man faktiskt kan gestalta kärlek och dess fysiska uttryck. En av huvudfunktionerna med arrangörskollektivet *Ars Amandi* är att föra dessa diskussioner och förhoppningsvis komma fram till en modell som kan fungera. Målet är att det ska finnas metoder som är lika självklara som de som används för negativ kontakt inom dramalajvandet idag.

Kärlek är så oerhört komplicerat att leka med, framför allt för att det är något vi vill ha. Konflikter som uppstår på lajv finns det alla anledning att reda ut så att man kan vara vänner men incitamentet att avsluta en relation som känns bra kan ju vara mycket mindre. Det är lättare att såra varandra när man är snäll än när man är elak. Det är lättare att ta åt sig av komplimanger än av förolämpningar i en spelsituation, inte för att det är lättare att förolämpa någon, utan för att vi gärna vill bli uppskattade.

Säkert

När det gäller sex har ordet säkert kommit att bli synonymt med kondom. På lajvet bör det aldrig gå så långt att kondomer kommer in i bilden. Lika lite som någon bör få en riktig kniv i sig, lika liten bör risken för penetration vara. På lajvet kommer detta att ha preventiva orsaker. Man parar sig vid ett tillfälle per år resten av året ägnar man sig bara åt njutning.

Något av det viktigaste men samtidigt svåraste ur säkerhetssynpunkt är att verkligen spela på att man är kär och kåt. Det är svårt att avgöra hur mycket som är på riktigt och det kan kanske också vara svårt att själv känna efter i varje stund. För att kunna markera att man är lite osäker på den andre eller en själv i en viss situation kommer orden *Brems* och *Cut* att användas samt passivitet som sätt att förmedla osäkerhet (se *Metoder och regler*)

Små verkningsmedel

En av anledningarna till att det är lättare att spela på negativa känslor än på positiva är att de ger utrymme för många och stora häftiga utspel. Kärlek, och då framför allt en långvarig sådan, tar sig sällan så stora uttryck. Det som gör att vi märker att två personer har haft ett långvarigt förhållande är sällan att de hångrar konstant eller att de verkar sammanvuxna vid höften. Det är uttryck som en helt ny förälskelse ibland tar sig men får oss snarare att känna att något är fel än rätt. Verklighet handlar om små saker. Om blickar tvärs över ett rum, om tysta samförstånd, om en smekning eller ett leende vid bra tillfällen.

Mycket av detta spel kommer att bli svårt att hitta och känna sig fram till. Det är därför viktigt att alla spelare, och framför allt de som ingår i något av äktenskapen, jobbar för att hitta detta innan själva slutevenemanget. Vad vi försöker uppnå är svårt och det kommer att krävas en hel del arbete för att få det bra.

Erotik

Det sätt som kommer att användas för att "älska" med varandra kommer i denna uppsättning inte bara att vara en metod för att simulera samlag även om den kan användas så. I den fiktiva världen har man inte samlag annat än för att fortplanta sig och att vidröra könsorganen anses inte moraliskt rent.

Kärleksakten är snarare mental och det fysiska elementet innefattar att smeka varandras händer, armar och hals. Precis hur detta går till kommer att visas och experimenteras med under de olika seminarierna inom projektet.

De områden man smeker är även lite spännande och man visar inte sina armar och hals för någon man inte känner. Endast i sitt eget hus är det tänkbart att gå med otäckta armar. Att händerna syns är självklart inte lika chockerande eftersom de används. Framför allt kvällsmänniskorna brukar smycka sina armar och även sminka dem.

HUSEN

Husen är grupper inom samhället. Till skillnad från soltid och kön som är egenskaper är husen organisatoriska enheter som alla människor tillhör. De flesta byter hus när de gifter sig vilket gör att skillnaderna mellan husen inte alltid är så stor i praktiken.

Din status i samhället bestäms främst av vilket soltid du har. I andra hand bestäms det av vilket hus du ingår i. Det finns åtta olika hus men mycket få bosättningar som använder sig av så många. De flesta bosättningar har fem till sex hus.

Bakgrund

Husen har sin upprinnelse i färden från den överbefolkade planeten. Deras funktioner har löst modellerats på de grupper som fanns ombord på skeppet. När man väl bosatt sig skiljde sig inte förhållandena på planeten åt så mycket från dem på skeppet. Alla råvaror produceras fortfarande av maskiner och livsutrymmet är på grund av biosfären ungefär lika begränsat.

Inflytande

De olika husen har olika status, graderat från ett till åtta. Första huset, prima, är det mest inflytelserika och det åttonde, ati, har i princip inget inflytande alls. Det så kallade nionde huset, non, erkänns inte ens som ett hus och har varken sunnivor eller talespersoner. Hur mycket inflytande de olika husen har beror lite förenklat på hur viktiga de är för bosättningens överlevnad. Prima är med andra ord de som är viktigast.

Strukturen är i princip den samma i alla bosättningar och någon från ett visst hus har samma status vid besök i andra bosättningar. Endast de riktigt små nybyggarfarmerna skiljer sig egentligen från mönstret. Dessa består oftast bara av ett hus i egentlig mening men alla de fyra första husens funktioner måste ju ändå fyllas.

Funktioner

Husen är mycket komplicerade och det är inte alltid så mycket som skiljer dem åt. Främst handlar det om vilka uppgifter som utförs inom huset. Husen kommer att vara den primära grupp varje spelare tillhör och det är också inom husen de flesta har sin huvudintrig. I projektet kommer vi att arbeta med de sju första husen, beskrivningen av de övriga två finns med mest som bakgrundsbeskrivning.

Lite grovt är ansvarsuppdelningen: Prima - mat, Sec - utbildning, Tri - vård, Qua - dryck och vatten, Pen - geologi och geografi, Exx - Teknologi, Ept - tempeltjänare, Ati - prostituerade, Non - ogifta paria som lever i grupp.

Beskrivning

1.	Prima	
	Gastronomer, Gourmander och skolbespisning	

	I detta hus lagas den gemensamma maten en gång om dagen. Människorna i Prima är en blandning av snobbiga kockar och skolbispisning. Maten är det viktigaste i samhället, hur den förbereds, tillreds och avnjutes är stora mysterier som både ger ansvar och makt.
2.	Sec
	Antikvarier, lärda, bibliotekarier och dagisfröknar
	I detta hus utbildas barnen i alla de konster man kan tänkas behöva. Från de minsta till de större vägläds av detta mycket inflytelserika hus. Här kommer framför allt de yngre deltagarna att spendera en hel del tid.
3.	Tri
	Heliga räddare, badtanter, esteter och vårdare
	Detta hus ser till de fysiska behoven så som sanitet och vård. Hit går man för att tvätta sig, gå på toaletten och bli omplåstrad. Utan detta hus skulle bosättningen mycket snart gå under, något människorna i Tri är väl medvetna om. Även de mindre livsnödvändiga aspekterna av kroppen har kommit att bli Tris område och mycket av kroppsmodet kommer från dessa utpräglade esteter.
4.	Qua
	Ingenjörer, somalier, kemister och cantinnieres
	Inget är så dyrbart som vatten för ett samhälle byggt i en evig öken. Då grundvattnet är oåtkomligt är det enda vatten som finns utvunnet ur det salta havet.. Dryck och kunskapen om vatten är detta hus stoltheter.
5.	Pen
	Arkitekter, stenletare, inredare, kartritare och resande
	Människorna i detta hus vet allt om omgivningens geografi och inredningens geometri. De är de enda som beger sig utanför de etablerade handelsrutterna och som kan sägas syssla med någon slags egentlig forskning. Det är alltid vist att rådgöra med någon specialist från Pen innan något flyttas eftersom inte bara de synliga linjerna är kända av dessa. Harmoni och balans är ledorden.
6.	Exx
	Teknologer, mekaniker, piloter och våghalsar
	Detta är tuffingarna som fixar biosfären, farkoster och maskiner i allmänhet. Piloter som vågar och kan trotsa de farliga solstormarna. Viktiga för handeln mellan de olika bosättningarna men anses generellt vara lite nördiga och deras ibland oansvariga chansningar har gjort att de inte har speciellt mycket att säga till om i samhället.
7.	Ept
	Tempeltjänare, festfixare och traditionsbärare
	Är de som tjänar sunnivor och de från Prima och Sec. Några av de mest traditionsbundna och underordnade som helst varken ska synas eller höras men som sätter stor ära i sitt arbete, utan vilket samhället inte skulle fungera.
8.	Ati
	Prostituerade, reservdelslager och testkaniner

	<p>Dessa oromantiskas lott är att med hjälp av sina kroppar avlasta samhällets mer prominenta medborgare. Sex är något som sker en gång per år och endast för fortplantning. Att det ändå finns de som längtar efter det och är beredda att betala för det är det ingen som är beredd att diskutera. Officiellt sett är detta hus uppgift att lätta på stress och även att vara donatorer för ägg och sperma för forskning men ibland också för sådana som inte kan få egna barn.</p>	
9.	Non	
	<p>Paria och hemlösa. Är egentligen inte ett hus.</p>	
	<p>Utstötta individer som lever tillsammans under äktenskapslika förhållanden. Sådana som av olika skäl inte tillhör något annat hus. Detta är inte ett hus i egentlig mening men betraktas till viss del som ett ändå. Grupperingarna uppstår generellt bara i de allra största bosättningarna eftersom de mindre har större förmåga att ta hand om alla. De som trots allt blir utstötta ur dessa söker sig oftast till likar i en annan bosättning i alla fall. Mycket skrock är förknippat med denna grupp.</p>	

ROLLTILLSÄTTNING

Vem som helst är välkommen att anmäla sig till *Mellan Himmel och Hav*. Vi kommer att tillämpa ett ansökningförfarande för att få fram, vad vi känner är, rätt grupp för projektet. Detta beror främst på att mycket som utspelas kommer att vara så personligt att vi känner att det måste finnas en hög grad av förtroende deltagarna emellan. Urvalskriterierna kommer därför inte att handla så mycket om lajv-erfarenhet som om livs-erfarenhet. Vi välkomnar förstagångslajvare i lika hög grad som erfarna dramalajvare. Vi siktar också på en, för lajvsammanhang ganska hög, medelålder, med andra ord ett lysande tillfälle även för alla de föräldrar till lajvare som vill vara med om ett mycket spännande projekt och ett tätt slutevenemang.

Beroende på hur många deltagare lajvet har kommer det så klart att finnas olika många roller. Planen är att ha mellan 70 och 100 deltagare. dessa kommer att vara uppdelade på nio grupper: husen, de som spelar Sunnivor och de som inte kommer från bosättningen. Det kommer också att finnas horisontella grupperingar av roller, t.ex. är de som är "döda" främst medlemmar i ett visst hus men kommer att arbeta ihop med de andra döda innan lajvet för att skapa en gemensam spelstil.

Fördelningen av roller i procent:

Hus 1	Hus 2	Hus 3	Hus 4	Hus 5	Hus 6	Hus 7	Sunnivor	Andra
6	11	15	12	13	14	11	8	10

Mellan himmel och hav är inte ett lajv i vanlig bemärkelse. Det handlar inte om ett evenemang med individuella förberedelser. Mellan himmel och hav är ett projekt som, för deltagarna, börjar i april och slutar i november (se tidsplanen). Syftet är att skapa en ensemble som tillsammans skapar slutarrangemanget som en final på ett långt studium av roll och kön. Man anmäler sig därför också som person och inga grupp-anmälningar kommer att tas emot.

Tanken är att man börjar titta på sig själv som individ och ens personliga omgivning för att sedan gå vidare till lajvets kultur för att så slutligen hitta sin person i denna alternativa värld. Slutarrangemanget är uttrycket för denna persons dagsländelika liv. Den grupp man kommer att arbeta mest med är i de flesta fall husen och det är därför viktigt att du i anmälan berättar om vilka färdigheter du har och vad du kan tänka dig att spela.

Eftersom så mycket handlar om interaktionen med andra människor kommer mycket tid behövas för att hitta denna kontakt. En investering som säkerligen kommer att betala sig. Att ha varit med på *Mellan himmel och hav* kommer att vara en upplevelse som inte bara ger något att prata om i många år utan som också kommer att förändra din värld.

TIDSPLANERING

Mars 2003	Rollbesättning börjar
April 2003	Projektet startar för deltagare
12-13 april	Första deltagarseminariet med kickoff för projektet Tema: könsroller
24-25 maj	Andra deltagarseminariet med grupparbete Tema: soltidvärlden
Juni-augusti	Gruppmöten, småarrangemang och rolldiskussioner
20-21 september	Tredje deltagarseminariet med upptakt för slutarrangemanget Tema: roller och interaktion
September-oktober	intensifierad aktivitet i grupperna
20-26 oktober	Slutarrangemanget
22-23 november	Återträff och uppföljning

Observera att samtliga deltagarseminarier är obligatoriska för de som vill delta i slutarrangemanget.