

Aniara

Ett lajv om människan i tid och rymd

Designat av Carolina Renman 2022

Larpscript skrivet av Carolina Renman 2023

Sång 18

Försök till räddning genom tankeflykt
och överglidningar från dröm till dröm
blev ofta vår metod.

Med ena benet dränkt i känslosvall
det andra med sitt stöd i känslodöd
vi ofta stod.

Jag frågade mig själv men glömde svara.

Jag drömde mig ett liv men glömde vara.

Jag reste allt runt men glömde fara –
ty jag satt fånge här i Aniara.

Harry Martinsson *Aniara* – en revy om människan i tid och rymd

Introduktion

Detta larpscript på svenska är ett *komplement* till det på engelska, för de spelledare som vill arrangera lajvet på svenska. Du kommer INTE hitta allt du behöver för att arrangera lajvet här, utan du MÅSTE läsa den engelska varianten också! Det som finns här är det som *spelarna får reda på*, det vill säga lathund för workshop, dikterna som ska läsas, och handout till spelarna (religioner och scener).

SL: Lathund för workshop

Låt alla sätta sig i en cirkel. Läs Sång 2.

Introduktion 10 min

Välkomna till *Aniara – ett lajv om människan i tid och rymd*. Designat av Carolina Renman. Presentera dig själv.

Aniara är ett lajv om:

- Ett rymdskepp som hamnar ur kurs och fortsätter ut i rymden
- Normala människor ombord på rymdskeppet
- Försöker att handskas med sin extrema situation, och misslyckas med att hantera den
- *Hopplöshet* över att aldrig kunna återvända
- Få sitt liv, som man känner till det, ryckt bort från sig
- *Tid* – år ut och år in – och *mörker* – konstant natt – som bryter ner en. Vinterdepression!
- *Leda*. Det finns inget att göra. Sökande efter religion för att ha något att göra, hitta någon form av mening
- *Oföränderlig natt* och oföränderlig rymd utanför fönstren. Samtidigt vet ni att ni färdas med oerhörd hastighet bort från allting ni håller kärt

Schema

1 h 15 min workshop

2,5 h lajv

Workshop

Kort introduktion + bakgrund

25 min rollpersoner + vänskapsgrupper

25 min religioner

15 min info om hur lajvet ska spelas + toalettpaus

Lajv

8 scener från avfärd från jorden tills alla dör mer än 10 år senare. Tidshopp mellan scenerna.

Om Aniara

- Inspirerat av Harry Martinssons *Aniara – en revy om människan i tid och rymd* och filmen *Aniara* från 2019
- Inte så avlägsen framtid
- Jorden inte längre beboelig på grund av människan. Inte viktigt varför!
- Alla på jorden ska flyttas till Mars för att överleva där. Inte viktigt hur!
- Aniara är ett av många rymdskepp som transporterar flyktingar från Jorden till Mars. 10 000 personer ombord. 8 500 passagerare, 1 500 personal. Ni kommer alla spela passagerare. Flytten till Mars har pågått i ett par år och alla känner någon som redan är på Mars
- Resan tar ca 3 veckor
- Kryssningsfartyg med restauranger, biografer, teatrar, shopping
- Alla ser fram emot 3 veckors semester innan det nya livet på Mars börjar
- Aniara kommer ur kurs. Kan inte återvända. Inte viktigt varför! Mot Lyrans stjärnbild
- Ransoneringar av allt. Maten blir tråkig. Ni kommer inte svälta. Finns inget att göra

- Lajvtid från avfärd från jorden tills alla dör mer än ett decennium senare

Lajvet handlar om:

- Normala människor i en extrem situation
- Hur de misslyckas med att hantera sin situation

Lajvet handlar inte om:

- Revolution eller uppror mot kaptenen och personalen ombord
- Ni kommer inte kunna prata med någon av personalen under lajvet
- Reparera skeppet så det kan vända åter och därmed rädda alla ombord
- Vara en hjälte
- Vinna lajvet

Fokus på:

- Rollpersonerna
- Deras relationer
- Misär i rymden

Frågor?

Rollpersoner och vänskapsgrupper 25 min

- NORMALA människor med normala jobb
- Bestäm: namn, yrke, sak från jorden ni kommer sakna allra mest (glass, regn, måla o.s.v.), någon ni känner som redan är på Mars
- Vänskapsgrupper om 4. Reser tillsammans, känner varandra sedan tidigare

Dela in er i grupper!

- Presentera era rollpersoner för varandra
- Bestäm hur ni känner varandra
- Kötta ut rollpersonerna och relationerna mellan dem

Religioner 25 min

- Ett sätt att "handskas" med livet på Aniara är att gå med i/grunda religioner
- Alla går med i en religion förr eller senare. 3 religioner finns på lajvet. Inspirerade av religioner i boken och filmen
- Förbestämt vad personer i religionerna tror på. Ni får bestämma vad de gör, hur ni vill porträttera religionerna för att få dem att funka för er
- Under lajvet kommer scen 6 (30 minuter) vara specifikt för religionerna. Spela gärna på dem annars också, men tänk på att de uppstår under lajvets gång
- Dela vänskapsgrupperna i två, till två olika religioner. Fördela er jämnt mellan religionerna!

Ljusets religion

Konstant mörker runtomkring gör att ljus blir gudomligt. Genom ritualer stärks Ljuset och sprids överallt.

Ångrarna

Människan förstörde Guds skapelse, och vi straffas för det. Vi måste be om förlåtelse för att rädda och själva och resten av mänskligheten.

Livsreligionen (12+ spelare)

Omgivna av död rymd är vi de enda levande varelserna här. Vi måste njuta av allt som livet kan ge oss här: ljud, beröring, och varandra.

Hur man spelar Aniara 15 min

Lajvets struktur

- 8 scener, 10 – 30 minuter långa. Kortare i början, längre och längre varefter lajvet fortsätter. Sista scenen är kort.
- Från avfärd tills alla dör
- Lajvet utspelar sig under en lång tidsperiod i rollpersonernas liv. Mer är 10 år
- Tidshopp mellan scenerna. Inte bestämt hur långa tidshoppen är. Kortare i början, längre och längre varefter lajvet fortsätter
- Inte viktigt hur lång tid det går innan alla dör, eller mellan scener. Vem räknar tiden i en konstant natt?
- Tidshoppen innebär att ni måste avsluta scenerna innan nästa börjar. Ni har inte möjlighet att fortsätta scenerna senare

Scener

- Blackout
- Läser text från Aniara för att sätta scenen/känslan
- Ljus upp. Ni lajvar
- 1 minut kvar dimmas ljusen. Spela klart scenen!
- Blackout
- Ny text för nästa scen

Efter sista scenen kommer en sista dikt att läsas upp. Sen slutar lajvet.

Bakgrundsmusik kommer spela hela tiden.

Schema för scener! Ge till dem som vill ha det. Spelarna behöver inte minnas scenerna. Dikten i början av scenerna kommer handla om det scenen är om. En del scener är vaga med flit för att ge spelarna frihet att ta lajvet i en riktning de tycker är intressant.

Obs scen 6: dedikerad tid för religionerna, men också för annat religiöst spel. Prata med andra människor, försök få era kompisar att inse att din religion har rätt. Inte bundna till spel bara i era egna religioner.

Spelmekaniker

Långsam eskalering

Off-game

Frågor?

Medverkande

Carolina Renman – lajvdesigner

Harry Martinsson – för att ha skrivit Aniara

Halfdan Keller Justesen – idéer för ljus

Andreas Andersson – hjälp med musik och religioner

Personer du vill tacka

Toalettpaus

5 minuter toalettpaus

Sista påminnelser

- Normala människor i en extrem situation, försöker och misslyckas hantera den
- Mörker och tid bryter ner människor. Hopplöshet, leda/tristess, och ångest
- Fokus på individerna, människorna, relationer
- Strukturen på lajvet:
 - 8 scener
 - Blackouts mellan scener
 - Dikt
 - Ljus går upp
 - Ljusen dimmas 1 minut innan scenen slutar
 - Blackout + tidshopp
 - Sista dikt efter sista scenen

SL: Dikter

Sång 2

Goldondern Aniara stängs, sirenen ger signal
för fältutstigning enligt känd rutin
och gyrospinern börjar att bogsera
goldondern uppåt emot zenits ljus,
där magnetrinerna som häva fältens styrka
snart signalera läge noll och fältavlösning sker.
Och likt en jättepuppa utan vikt
gyreras Aniara vibrationsfritt
och utan varje störning bort från Jorden.
En ren rutinstart utan äventyr,
en vanlig gyromatisk fältavlösning.
Vem kunde ana att just denna färd
var dömd att bli en rymdfärd helt för sig
som skulle skilja oss från sol och jord,
från Mars och Venus och från Doris dal.

Scen 1

Sång 1

Mitt första möte med min Doris lyser
med ljus som kan försköna själva ljuset.
Men låt mig enkelt säga att mitt första
och lika enkla möte med min Doris
nu är en bild som var och en kan se
framför sig varje dag i alla hallar
som slussar flyktingar till startområdet
för nödutfärderna till tundreklotet
i dessa år då Jorden nått därhän
att hon för strålförgiftnings skull beredes
en tid av vila, ro och karantän.

Hon ser på mig med det förakt som skönhet
så lätt kan få när den omkring sig ser
hur folk i paragrafers vridna kryckor
i startområdets trappor kravlar upp och ner.
Mot nödutgången hän mot andra världar
ser hon dem försvinna fler och fler.

Scen 2

Sång 3

En nödgir för asteroiden Hondo
(som härmed räknas upptäckt) tog oss ut ur kursen.

Vi missade på Mars, kom ur dess bana
och för att undgå fältet Jupiter
vi lade oss på kurvan ICE-tolv
i Magdalenafältets yttre ring,
men mötte stora mängder leonider
och väjde vidare mot Yko-nio.

Vid fältet Sari-sexton uppgav vi försöken
att vända om.

Vi låg i vändning då en ring av klippor
gav ekografiskt bilden av en torus
vars tomma centrum vi nu ivrigt sökte
och fann det så, men i så branta vinklar
att genomgången blev ett haveri
för Saba-aggregatet som fick träff av rymdsten
och stora mängder rymdgrus.

Vi låg i dödsrymd men till allan lycka
var tyngdkraftsverket inte ur funktion,
och även värmeledningen och ljuset
var utan störningar.

Av annan apparatur var en del skadat
och annat mindre skadat kunde lagas.

Scen 3

Sång 4

Så gick det till när solsystemet stängde
sitt grindvalv av den renaste kristall
och skiljde rymdfartyget Aniaras folk
från solens alla sammanhang och löften.

Och överlämnade åt skräckstel rymd
förspred vi anropsordet Aniara
i glasklar ändlöshet men nådde intet.

Fast rymdens vibrationer lydigt kringbar
vår stolta Aniaras slutrapport
i vida ringar sfäriskt och kupoliskt
gick den i tomma rymder utspilld bort.

I ångest sänt av oss i Aniara
föll och förföll vårt anrop Aniara.

Scen 4

Sång 12

Orkestern spelar fancies och vi dansar ut.

Den flicka jag för runt är absolut.

Hon är en flicka ifrån Dorisburg,
men fast hon dansar här sen flera år
i Aniaras danshall säger hon rent ut
att hon för sin del inte alls förstår
att finna någon skillnad på den yurg
som dansas här och den i Dorisburg.

Och när vi dansa yurgen står det klart
att allt som heter yurg är underbart
när Daisy Doody vrider sig i yurg
och jollrar slangen ifrån Dorisburg:

du gammar ner dig och blir jail och dori.
Men gör som jag, jag sitter aldrig lori.

Och lustigt gungar yurgen, jag förvillas
den sorg jag vårdar hotar att förspillas
hos detta människobarn som fyllt av yurg
slår dödens rymd med slang från Dorisburg.

Scen 5

Sång 87

Och tiden gick, förändringarna syntes
Som skavningar i stoppningar och säten.
Försoffat sinne och försutten ande
Satt vanmaktsbunden nedsatt och försoffad
I rymdkomfort som skådat bättre dagar
Men svunnit enligt alltings trötthetslagar.

Bekvämlighetens trötthetströskel ledan
Var sedan länge nådd och överskriden
Och själen sökte åter tröst i svedan
Och lidandet som genomskölvde tiden.
Och modeord och modedanser följde
Tätt på varandra för att hånfullt glömmas
I tidens fadda ström som bara sköljde
Sin unkna flod mot döden för att tömmas.

Scen 6

Sång 35

Men rymdens hårdhet pressar oss till riter
och altartjänster som vi knappast övat
sen förgoldondisk tid, nu halvt förgäten.
Och Aniaras fyra religioner
med präster, krusifix och tempelklockor,
orgiekult och ropande yurginnor
och kittlarsekten ständigt skrattande
stå fram i rymden, trängas med varandra
om evighetens oerhörda öknar.

Scen 7

Sång 41

Barnet

Chebeba satt i sina bästa år
med gränslös lycka vid en liten bår.
På båren låg den lilla rosenknopp
hon hade skyddat från att växa opp
i Aniaras stad.

In trädde Yaal i sina bästa år.
Hon såg det döda barnet på dess bår
och sade så med stämma hård och klar:
du reser hem. Själv får vi vara kvar
i Aniaras stad.

Och även Gena kom. Hon sade så:
till dig mitt barn jag vill i vördnad gå
och ej förstålla mig, men vara hel
hos dig som somnat utan brist och fel
i Aniaras stad.

Ut smög sig Yaal och in kom Heba då.
Hon kunde inget säga, bara stå
och se hur barnet nu med lugna drag
i rymden sov sig hän mot dagars dag
från Aniaras stad.

Scen 8

Sång 101

Det var vår sista natt i Mimas sal.

Jag efter jag brast sönder och försvann
men innan jaget slutade att finnas
steg själens vilja mera tydligt fram
och lyckades till slut att skilja tiden
från rummets grepp och söva Doris stam.

Efter sista scenen

Sång 103

Jag skruvar lampan ner och bjuder frid.
Vårt sorgespel är slut. Jag återgav
med sändebudets rätt från tid till tid
vårt öde speglat i galaxens hav.

Med oförminskad fart mot Lyrans bild
i femton tusen år goldondern drog
likt ett museum fyllt av ting och ben
och torra växter ifrån Doris skog.

Bisatta i vår stora sarkofag
vi fördes vidare i öde hav
där rymdens natt oändligt skild från dag
en glasklar tystnad välvde kring vår grav.

Vid mimans gravplats stupade i ring
till skuldfri mull förvandlade vi låg
förlossade från bittra stjärnors sting.
Och genom alla drog Nirvanas våg.

Spelar-handout 1: Ljuset religion

Nyckelord: Animistisk religion, motsättning mellan Ljus och Mörker, ritualer
Religionen ger medlemmarna en känsla av att kunna påverka sin hopplösa situation

Tron

Rymden och universum är fyllt av mörker, men oavsett hur långt ifrån solen och ljuset vi färdas, når Aniara alltid av ljus. Aniara är alltid omringat av miljarder stjärnor vars ljus når skeppet. Ljuset övervinner alltid mörkret, oavsett hur svagt ljuset är, eller hur oändligt mörkret kan upplevas. I den eviga kampen mellan ljus och mörker kommer ljuset alltid att segra. Men ljuset kring Aniara är svagt, därför måste vi stärka det. Genom att idogt stärka ljuset kring Aniara kommer hon till slut att själv bli en stjärna som lyser upp universum. Vi är soldater i ljusets tjänst, som slåss för att det ska vinna över mörkret här. När ljuset slutligen besegrat mörkret kring Aniara kommer hon bli en stjärna, och vi kommer uppgå i ljuset och själva bli ljus.

Saker att prata om:

- Är Ljus och Mörker bara yttre företeelser, eller måste ni också kämpa emot Mörkret inom er själva och andra?
- Vad gör medlemmarna av denna religion tillsammans?
- Planera ritualer för att stärka Ljuset och mota bort Mörkret

Spelar-handout 1: Ångrarna

Nyckelord: monoteistisk, moder jord skapare av världen, vredgad gud, straff, botgöring
Religionen ger mening till Aniaras, och alla ombord, öde

Tron

Gudinnan Doris skapade världen. Jorden ett paradiset för människan att leva i. Men människan inte bara misskötte, utan förstörde Doris skapelse. Som straff för mänsklighetens synder mot skapelsen såg Doris till att Aniara kom ur kurs och nu färdas genom rymden allt längre bort från hennes skapelse. Befolkningen på Aniara är både de som straffas, och de som kan rädda mänskligheten. Genom ånger och botgöring kan vi rädda, inte bara Aniara, utan hela mänskligheten. Vi måste ångra oss, och bättra oss, så att Doris förlåter oss och låter oss vända åter till hennes skapelse. Genom att försaka allt som gör livet värt att leva visar vi vår ånger, och visar vad mänskligheten är utan Doris skapelse: maskar i den tomma världsrymden. När vi blidkat henne med vår ånger och försakelse kommer hon vända på rymdskeppet, och låta oss återvända.

Saker att prata om:

- Vad gör ni för att visa er ånger?
- Vad gör medlemmarna av denna religion tillsammans?

Spelar-handout 1: Livsreligionen

Nyckelord: liv, gudomlig inneboende kraft, människan skapare och förstörare

Religionen ger sina medlemmar en chans till förnekelse och eskapism, samt något att sträva efter.

Tron

Liv är heligt.

Vi är det enda livet ute i rymden.

Människan har så länge hon funnits skapat saker, förändrat sin värld. Tack vare en inneboende gudomlig kraft. Men människan använder också kraften för förstörelse, både historiskt, men framförallt nyligen när människan förstörde jorden. Vi har inneboende kraft att förändra vår värld, vårt Aniara. Vi kan tillsammans skapa den värld vi själva vill leva i! Aniara är vår chans att börja om från början och skapa det paradiset vi vill ha. Nu är vi fria från alla sociala regler och konventioner som fanns på jorden (och som hade följt med till Mars) och vi är de som kan skapa en ny fantastisk värld för mänskligheten att frodas i! Vi är gudarna i vår egen skapelse!

Eftersom allt liv är heligt måste vi hålla kvar vid liv i alla dess former, och berika Aniara och rymden vi färdas genom med liv i olika former. Både minnas och gestalta olika former av liv på jorden, ta vara på det liv som finns på Aniara och göra saker som får oss att känna oss mer levande. Och skapa nytt liv.

Saker att prata om:

- Vad gör ni för att bevara och fira liv? (Ljud? Beröring? Något annat?) Diskutera vad alla är bekväma med att spela på.
- Vad gör ni för att känna er levande? (Skratt? Adrenalintrippar? Något annat?)
- Vad gör medlemmar av denna religion tillsammans?

Spelar-handout 2: Sceninstruktioner

Scen 1

Ni har varit ombord på Aniara i ungefär ett dygn. Hälsa på och lär känna era medpassagerare. Prata om hur fantastiskt allting är på Aniara, vad ni ska göra medan ni är ombord, om hur häftigt det är att åka ut i rymden. Prata om vilka som är på Mars och väntar på er där, förväntningar på ert nya liv.

Scen 2

Ni är oroliga. Kommer ni att kunna vända åter? Hur länge kommer maten räcka? Kommer ni svälta ihjäl?! Varför får ni inga svar?! Varför är det ingen som berättar vad som händer?!

Scen 3

Insikt om att ni inte kommer komma tillbaka. Så mycket ni aldrig mer kommer kunna göra. Så många ni aldrig mer kommer träffa igen. Era liv har ryckts ifrån er.

Scen 4

Ni dansar natten lång på dansgolvet. Ger er hän till musiken. Ni dansar för att glömma allt. Ni dansar natten lång. Fast natten är oändlig på Aniara. Det gryr aldrig någon morgon. Utanför fönstren är det alltid natt.

Scen 5

Hur många dagar har gått? Hur många år? Varje dag, och varje natt, är likadan.

Scen 6

För att finna mening i tillvaron har alla sökt sig till någon av Aniaras religioner. Men skänker de någon mening?

Scen 7

Ni känner alla någon som tagit sitt liv. Ibland hela familjer. Personerna i hytten bredvid, avlägsna vänner. De virades in i tygstycken, knuffades ut ur Aniara och vilar nu i ljusårsgraven. Andra föds. Men vad är det för liv att födas till Aniara? Vad är det för liv att födas till denna sarkofag där ni bara väntar på att dö?

Scen 8

Den sista natten. Lågmäld väntan på att dö.