

# Fädernesgården

Ett spökspel i sex mansgenerationer. Ett lajv om manlig kärlek och plikten att stanna.  
Av Susanne Vejdemo (susanne@vejdemo.se) och Daniel Armyr (daniel@armyr.se).

*”Den här gården kommer att ta livet av dig!”*

*”Den här gården är mitt liv.”*

-Citat från första uppsättningen 2014

## Inledning

Fädernesgården är ett finstämt lajv om svensk manlighet, manliga traditionella angelägenheter och relationerna mellan söner och fäder. Det utspelar sig i sex mansgenerationer i samma familj – tre levande män, och tre spöken.

Lajvet använder metatekniken ”spöken” på ett mycket bokstavligt sätt. Till skillnad från andra lajv har spökerna här både personlighet och egna agendor som de försöker påverka sina efterlevande med. Lajvet tar ca 3.5 timmar att sätta upp, inklusive förberedelsetid och eftersnack.

## Spelare

Lajvet behöver exakt sex spelare. Lajvet innehåller bara mansroller, men handlar mer om traditionellt manliga angelägenheter och mindre om manligt uttryck och därför fungerar det utmärkt att rollerna spelas så väl av manliga som av kvinnliga spelare.

Lajvet fungerar utmärkt för nybörjare. Det kan vara en idé att placera vanare lajvare i spökillarna. Lajvet behöver ingen spelledare, utan alla sex personerna kan vara med i spelet. Finns en spelledare, kan denne sköta aktbrotten som nu finns inskrivna i karaktärerna.

## Förberedelser innan uppsättningen

Lajvet behöver ingen spelledare. Låt alltså INTE en person läsa igenom alla roller. Det här är ett lajv där hemligheter har en funktion.

Skaffa en spelplats. Ett kök är nästan bäst, men inte nödvändigt.

Gör sex stycken namnskyltar – exempelvis med pappersbitar och säkerhetsnålar.

Skriv ut rollerna och de små ”kom ihåg”-lapparna för rollerna.

Skaffa något fysiskt och tidlöst som männen kan jobba med tillsammans. Sandpappra smörknivar?

Sorta stora mängder spik och skruv?

Skaffa fika. Svenskar umgås ofta genom att äta tillsammans. Se till så att det finns fika till spökerna också.

Se till så att rollen som spelar Pappa har en fungerande mobiltelefon. Se till så att alla har klockor eller kan se en klocka, eller diskret kan ta upp en mobil för att kolla klockan.

Frivillig förberedelse: Skaffa en pryl till vardera av rollerna, eller åtminstone till några. Förslag: Farfarsfarfars far (ett kuvert som symboliserar ett brev som han aldrig skrev), Farfars farfar (en krycka eller nåt att stödja sig på), Farfar far (En flaska ELLER ett musikinstrument), Farfar (en tablettask som han kan bjuda på när han vill mäkla fred), Pappa (den ovannämnda mobiltelefonen), Sonen (en bok, någon historisk klassiker.)

## Vid uppsättningen

### 1. Introduktion

Läs upp följande:

*Välkomna till lajvet Fädernesgården!*

*Lajvet har sex roller: sex generationer av fäder och söner i samma familj.*

*Det utspelar sig i "lillhuset", det enda som är kvar i familjens ägo av den gamla Fädernesgården. En gång var gården stor, med många hus och flyglar, åkerar, fält, stora mängder statare, torpare, drängar och pigor - och framförallt stora skogar. Det var Adam, släktens mest kände son, som åstadkom detta: han lade grunden för hela samhällets välstånd när han på 1800-talet övertalade de andra gårdarna att gå ihop och bygga upp en såg vid floden. Adam gav sitt liv, bokstavligen talat eftersom han dog i floden, för gården och ett ansvar har ända sedan dess legat på den äldsta sonen att förvalta arvet. Vissa av Adams ättlingar har närmat sig uppgiften med glädje, andra har känt sig fastlåsta vid gården.*

*Lajvet utspelar sig i nutid. Pappa E bor på gården med sonen F, och idag är farfar D inbjuden på fika. Spökerna Farfarsfar C, Farfars farfar B och själve Farfars farfars far Adam har känt sig dragna till gården just denna dag. De första tre akterna utspelas dag 1, akt 4 utspelar sig i drömmarna på natten och akt 5 utspelar sig på förmiddagskaffet dagen efter, när farfar D kommer tillbaka.*

### 2. Dela ut rollerna:

Slumpa ut rollerna, eller fundera lite mer. Har ni några vana lajvare, så placera dem på spökrollerna, kanske? Låt alla få tio minuter att läsa igenom sina roller, minst två gånger.

### 3. Gå igenom hur spökspel fungerar:

Läs upp följande: *Innan drömscenerna är spökerna, frustrerade nog för de karaktärerna, begränsade i sin påverkan på de levande. De kan viska och påverka, men det är inte säkert att det fungerar, eller att det förstås på rätt sätt. I allmänhet kan de även göra fysiska saker om dessa representerar icke-fysiska saker. Exempelvis: Lägga tyngd på någons axlar, Stötta någon, Klappa någons hjärtrytm och få den att gå snabbare.*

*Spökerna kan ju också interagera med varandra! De har komplicerade relationer med varandra, och kommenterar gärna till varandra hur bra eller dåligt de levande betar sig i olika frågor.*

*Det här är ett spel där tystnad är viktigt. Jätteviktigt. De levande måste ta in tystnad som en naturlig del i att umgås med varandra, för annars får spökerna svårt att göra sig hörda.*

Frivillig förberedelse: Gå igenom och spela en testscen för att exemplifiera hur spöken/skuggor fungerar på lajv. Ett förslag är att två av de levande får spela maffialedare, som ska spela rysk roulette. De sitter tysta i varsin stol. De har en pistol (vilket föremål som helst) som har ett riktigt skott, och många blankskott. Varje gång de höjer pistolen mot tinningen kan de dö. De skickar pistolen fram och tillbaka. Varje maffioso har två spöken som står bakom hens rygg och påverkar maffioson genom viskningar och lätta rörelser. En av de två är hämndlysten, hoppas att maffioson dör, den andra är kärleksfull. Låt spökspelarna känna hur de kan trissa upp stämningen med sina viskningar. Diskutera efter scenen vad som har fungerat, och vad som var svårt.

#### 4. Gå igenom hur drömscener fungerar:

Läs upp: *Det är jobbigt att vara spöke. Men i drömmarna får spökena sin stora stund! Som spöke kan du hålla drömscener med levande karaktärer som sover. I drömscenen har du möjlighet att prata direkt till de levande, och de har möjlighet att prata direkt med dig. Du kontrollerar hela handlingen i drömscenen.*

*För att hålla en drömscen så börjar du med att leda in och placera drömmaren där du vill ha denne. Du beskriver sedan vilken miljö som ni båda befinner er i. Du kan även ange att de finns andra personer närvarande, och får, om du vill, använda dina medspöken som statister. De kan antingen spela sig själva, eller andra. Du kontrollerar drömvärlden helt, så allt du beskriver kommer vara sant för drömmaren.*

*Ditt mål med drömscenen är att få drömmaren att förstå något som är viktigt för dig att förmedla. Det står drömmaren fritt att i efterhand tolka drömmen efter eget huvud.*

#### 5. Läs igenom rollerna en gång till

6. **Speed-dejting!** Alla ska prata 60 sekunder med sin (eventuelle) far, sin farfar, sin son och sin sonson. Berätta dock inga stora hemligheter. Presentera din egen karaktär på två meningar, och berätta hur du ser på den andra. Framförallt B har väldigt olik bild av A gentemot hur A ser sig självt.
7. **Gå igenom akterna tillsammans en gång.** Akterna påbörjas och avslutas av specifika spelare. Dessa har instruktioner om detta i sina roller. De kommer även förklara hur exempelvis ”monolog”-akten går till.

**Akt 1: Relationer: Arbeta tillsammans.** Hitta relationer, hitta din karaktär. Spökena kan viska, influera, peta på småsaker). Tar 20 min. Avslutas av E

**Akt 2: Monologer.** Vad känner din karaktär egentligen. Spökena kan viska, influera, peta på småsaker. Tar 10 minuter Påbörjas och avslutas av E

**Akt 3: Huvudakt: Konflikt.** Spökena kan viska, influera, peta på småsaker. Tar 20 minuter Påbörjas av E, Avslutas av D

**Akt 4: Drömscen** på natten mellan dag ett och dag två. Spökena bestämmer hur världen i drömmarna ser ut. Tar runt 25 minuter Påbörjas av C(o D) Avslutas av A.

**Akt 5: Förmiddagsfikat** dag två. Farfar är bjuden tillbaka. Spökena kan viska, influera, peta på småsaker. Tar 20 minuter Påbörjas av A, avslutas av E.

**Eftersnack.** Exempelvis: Sätt er två och två med nån ni inte spelat så mycket med: berätta hur ert lajv varit. Sätter er sen alla tillsammans, och gå en runda då alla får säga något om spelet.

#### 8. Börja spela!

## Adam

Ledord: Hemlighet, fasad, kärlek

Du föddes 1865 på fädernesgården. Plikten och arvet. Arvet och plikten. Du gick i skolan och fick bra betyg, för det skulle man. Du gick i söndagsskolan och fick goda vitsord, för det skulle man. Du arbetade sida vid sida med de vuxna från att du var liten, för det skulle man. Du gifte dig med tösen i granngården, och gårdarna slogs ihop, som det förväntades av er. Du var stark och redig och snäll och hade ett gott huvud på dina axlar. Och fram till den dagen då du träffade Oscar, en syssling till din hustru, hade du aldrig, aldrig, aldrig varit riktigt lycklig.

Han förändrade din värld. Du förstod kärlek, förälskelse, passion, lust. Det var inte det att du inte kände tillgivenhet, och ibland även sexuell tillfredställelse, med din hustru, det var bara att det inte gick att jämföra med hur stark din och Oscars kärlek och passion var. Livskamrater. Tvillingsjälur.

Oscar blev Rättare (förman) på gården när du tog över den när dina föräldrar tragiskt gick bort i influensaepidemin 1885. Ni var unga och starka, och skogsbruket gjorde att ni var borta långa tider vid floden. När ni var ensamma i nån glänta i skymningen efter en dag av hårt arbete läste ni Oscar Wilde och skrattade ikapp med skogsbackarnas porlande. Det var Oscars idé att bygga ett sågverk, det var han som drog upp planerna. Du övertygade bara de andra gårdarna att bidra. Det var Oscar som var visionären, den vackert blommande kronan till din fasta trädrot. Han såg möjligheter där andra såg problem, hittade lösningar där andra bara begravde sig i gräl.

Ingen fick ana nåt, förstås. Du var bygdens starke man, han bara en anställd skugga i bakgrunden. Ni talades knappt vid offentligt annat än korthugget och sakligt. Och det som till att börja med verkade vara en perfekt lösning blev efter hand en mer och mer smärtefull lögn.

Det värsta var nog ändå din son. Din fru älskade honom och lekte med honom. Men du kände dig alltid otillräcklig. Du ville ge honom hela världen, men hur skulle du kunna göra det och samtidigt ljuga för honom om Oscar? Ju äldre han blev, ju mer han såg, ju mer du var rädd att han skulle se med sin efterforskande blick, ju längre bort drog du dig från honom. Det är din stora sorg, att du aldrig hittills kunnat förmå dig att se honom i ögonen och säga: *du är värdefull för den du är, inte det du gör. Du behövde aldrig göra mer för att göra mig stolt, än att bara finnas.*

1905, när din fru nyligen gått bort och din sonson C blivit några år gammal, kände du att du inte kunde leva lögnen längre. Oscar var, som alltid, den som kom på en lösning. Du kunde ju alltid dö. Adam, storbonden, skogsägaren, patronen, kunde dö. Ni hade gett er ungdom och vuxenliv till gården, ni hade byggt upp den från grunden, grävt sten från åkrar och röjt skogen för nya gårdar. Ni hade byggt sågen, gett många drängar och pigor en egen täppa för första gången, gett dem möjlighet att bli statare och därför bilda familj. Ni var stolta över det ni gjort, och det kunde vara tillräckligt. Ni förtjänade lyckan i varandra.

Kvällen innan du dog stod du länge och tittade på din son, som satt och arbetade i gaslampans sken. I flera dagar hade han varit begravd i siffrorna kring eldragningen. Framtiden, eller en onödig lyxutgift? Liksom allt han gjorde kring gården lade han ner sin själ i denna fråga. Idag, duktig, målmedveten. Du önskade att du kunnat sitta med honom och fråga om han verkligen var lycklig...

Du tittade dig aldrig om för en sista blick på gården, insåg du efteråt. För dig var byggnaderna aldrig mer än ett hus, markerna aldrig mer än en arbetsplats. Det var människorna som var gårdens själ, det var deras strävan som gjorde det till en viktig och värdig plats.

Så du dog. I floden. En försakad jacka, en snabb kyss, och sen en promenad över ängarna ända till gryningen. Oscar träffade dig vid den gamla kolarmilan en vecka senare, med sitt avgångsvederlag och en rejäl bunt kläder. Och biljetterna till oceanångaren.

På immigrationsstationen Ellis Island utanför New York frågade de om vilka namn de skulle skriva in, och där föddes ni på nytt. Ni arbetade er söderut, köpte en liten ångbåt på Mississippifloden och fraktade varor och folk. Och ni var lyckliga och fria. Ni dog av kolmonoxidförgiftning i kajutan, i varandras armar, i 70-årsåldern, innan de värsta krämporna hade satt stopp för ert resande.

### **OFF-instruktioner**

Du kommer inte berätta detaljerna om Oscar och din pånyttfödelse, fri från gården, innan du får hålla din drömscen för din sonsonsonson F. Där visar/berättar du hela historien i alla detaljer.

I akt 4 (drömscen) kommer du ha den tredje drömscenen, tillsammans med din sonsonson F. Den får ta allt mellan 2 till 10 minuter. Det är din chans att förklara för honom hur du ser på gården, plikten och arvet. Berätta din historia. Du kontrollerar spelvärlden så allt du säger händer. Låna andra spelare som statister om du vill, men du kommer inte ha tid att ge dem särskilt mycket instruktioner. Avsluta scenen genom att säga ”nu lämnar jag din dröm, kom med mig” och ta din son av scenen.

Du har den tredje och sista drömscenen. När den är klar lyft en knuten hand och säg ”Nu går vi över i akt 5: förmiddagsfikat. Vi sätter tillbaka bord och stolar och går in i scenen så snart F börjar agera.”

## B.

*Ledord: Karlakarl, otillräcklig, besviken, fäst vid gården.*

Du föddes på 1876 på fädernesgården. Under hela ditt liv älskade du den, dess mylla, dess åkrar dess skogar. Du var enda barnet och du visste från barnsben vilket ditt öde skulle bli: att ta över och bruka och vårda gården. När du rör vid stugans väggar känner du kärleken som din far och dina anfäder lagt in i träet och stenen. Du önskar att du vore en värdig förvaltare av fädernesgården, men du har alltid kämpat med att inte vara lika redig, lika pålitlig, lika duktig som din berömde far.

**GÅRDEN:** När du övertog gården var den traktens pärla. Din far hade byggt upp den genom att röja fler fält från sten och framförallt genom att vara den drivande i att bygga upp ett sågverk. Modernt storskaligt skogsbruk avverkade skog blixtnabbt. Här fanns statarbostäder (inte några längor, minsann, utan enskilda små stugor!) där statarna hade egna små trädgårdar. Här fanns den stora ladugården, och vagnskjulen. Gården omgavs av fält och åkrar och skogen genljöd i många mil av yxor och sågar. Efter din fars död i älven kom flera år av missväxter. Du kämpade och arbetade dag och natt för att slippa skicka iväg statare och drängar. Du snålade och vände på kronor och öron, du var sträng och hård. Du försakade. Och det gick: under din levnad stod gården kvar, stolt och stark och ingen skickades iväg.

**DIN FAR:** Din far var en stor och ståtlig man bakom ett stort skrivbord, eller i spetsen för en hord med uppmärksamma karlar, som lyssnade till hans och Rättare Oscars instruktioner innan de begav sig ut i skogen. Alltid en figur på avstånd. Din mor sa alltid att du inte skulle störa, att du skulle vara välkammad och tvättad när Far kom hem efter dagarna och veckorna ute i skogen och vid sågverket och ta ordentligt i hand. Hon avgudade honom, och berättade alltid stolt över hur klok och rådig han var: hur han hade fått granngårdarna att gå med på att bekosta sågen som nu var en guldgruva för hela trakten, hur han och Rättare Oscar, ensamma, manövrerat den sista stora stocken på plats bakom sågarmen, hur han räddat den och den drängen från en säker död när trädet föll fel, hur grälände grannar självmant kom till honom för att få en medlare. Trots att han aldrig sagt nåt, så kände du dig otillräcklig och obekvämt när ni väl var ensamma i samma rum. Som att det finns något viktigt outtalat mellan er. Du önskar att du fått reda på vad det var. Och att du fått säga hur mycket du beundrade honom. Men han föll i floden och drunknade – Rättare Oscar kom tillbaka med hans blöta jacka och ni letade länge efter kroppen. Oscar sa att din far räddat hans liv, och Rättaren lämnade gården strax därefter. Hela trakten var förkrossad.

**DIN SON:** Och sen är du inte en bra far heller. Det syns ju, svart på vitt. Det är kanske det bittraste pillret att svälja. Fast du har försökt och försökt. Din äldste son blev en vekling som hellre spelade instrument, sjöng och söp än försökte att bli verkligt lycklig, försökte förstå fädernesgårdens magi. Du har alltid försökt förstärka hans manlighet, göra honom till en riktig karl. När han argt flyttade iväg till Uppsala efter sin myndighetsdag så var det som ett slag i ansiktet. Du hade drivit bort honom. Du önskade du förstod hur du kunde hjälpa honom bort från spriten, tillbaka till det hälsosamma levernet och arbetet, men det slutar alltid med att han grälar.

När din olycka hände, när du fick trädet över dig och blev halvt förlamad, så var det endast motvilligt som han stannade kvar och tog hand om dig och gården. Att se detta arv som du fått förmånen och plikten att föra vidare hanteras så ovilligt och otacksamt av din son retade gallfeber på dig. Det värsta var kanske att han gjorde sig av med statarna, som du vinnlagt dig om att ta hand om alla dessa år.

**DIN SONSON:** Du kom bra mycket bättre överens med din lille sonson än din son. Du gav honom karameller, berättade historier om gården och trakten, om hur arvet förpliktigar men också ger en sällsam värdighet till en bondesläkt. På din dödsbädd lovade han att fortsätta det arvet. Nu är pojken för velig, och du har sakta sett hur din älskade gård styckas av och förminskar bit för bit. Att din son inte kämpade för att köpa

ut sin yngre bror, förskoleläraren (fint, minsann!), när du dog, utan glatt lät halva gården säljas så att förskoleläraren kunde få ut sitt farsarv, kom inte som en överraskning. Men att din sonon fortsatt med att förminska gården står dig upp i halsen: finns det verkligen inget annat sätt? Du vill ju att dina efterlevande ska känna samma lycka och stolthet över en stark gård som du gjorde.

**OFF-instruktioner:** I akt 4 (drömscen) kommer du ha den andra drömscenen, tillsammans med din sonson E. Den får ta allt mellan 2 till 10 minuter. Det är din chans att förklara för honom hur du ser på gården, plikten och arvet. Berätta din historia. Du kontrollerar spelvärlden så allt du säger händer. Låna andra spelare som statister om du vill, men du kommer inte ha tid att ge dem särskilt mycket instruktioner. Avsluta scenen genom att säga ”nu lämnar jag din dröm, kom med mig” och ta din sonson av scenen.

## C

*Ledord: ombytligt starkt humör, speleman, tvingad*

Du föddes 1901 på fädernesgården och dog där strax efter att du hållit din sonson E i dina armar på 70-talet, av en hjärtattack. Så din far hade FEL när han sa att det var spriten som skulle ha ihjäl dig! Som äldste sonen stod din plikt tidigt väldigt klar. Du skulle överta gården, driva jordbruket. I ditt hjärta fanns dock en vandringslust och en upptäckarglädje, och skolgången inne i samhället, som växte sig allt större, visade på en värld fylld av möjligheter. Du skrev visor, spelade, sjöng och drack gärna i goda vänners lag – din far må kalla dig suput, men så är det faktiskt inte. Flera av de visor du författade med en god vän blev skillingtryck, och du vet att du hade kunnat bli något riktigt stort, om du bara haft tid.

Du och din far grälade mycket om din framtid: du såg gården som ett ankare som höll fast dig och drog ner dig mot botten. Du avskydde småaktigheten och skvallret, hemmablindheten som gjorde att allt nytt och utomsoknes sågs med oblida ögon. Efter ett riktigt stormgräl flyttade du hemifrån: din yngre bror fick väl avbryta sina fina folkskolläroarbetsutbildning på seminariet och komma hem och ta pressen ett tag! Du for till Uppsala och upplevde det glada 20-talet: du arbetade på ett tryckeri, dansade, sjöng, spelade, skrev musik. Du hade många vänner.

Men allt det där spelade ingen roll till slut. Din far fick ett träd över sig och blev halt förlamad, och plötsligen fanns det inte tid för vis-skrivande, eller något annat än att ta hand om honom och gården. Det fanns inget annat val, det var klart du flyttade hem, du tvekade inte ett ögoblick. Det var ju din far, det gällde. Du minns hur du satt och grät när du fick höra nyheten, för att du visste hur förkrossande det måste vara för en man som satte sånt värde på sin styrka.

Väl tillbaka så blev en käck och söt piga snart gravid, och då var du ju verkligen fast. Du försökte bäst du kunde hålla i din sång och dina visor, ditt spelemansgille, på gården även om det blev svårare och svårare.

**GÅRDEN:** Gården är ett ankare som håller fast sina söner i ett dödsgrepp. Det finns så mycket annat som är viktigare här i världen. I städerna har de förstätt att yrken inte behöver gå i arv, men på landsbygden bestämd fortfarande ens öde i vaggan. Hur många livsöden har inte gården och plikten mot Arvet förstört?

Halva gården såldes av så att din bror kunde få ut sitt arv när din far dött, och det var väl lika bra. Du såg till att arrendera mycket av resten av skogen, fokuserade på djuren: då kunde ni i alla fall hålla er nära hemmet. Du gjorde dig också av med statarna. Du hade läst arbetarförfattarna och såg det som en styggelse av utnyttjande. Ville de fortsätta att vara statare fick de göra det någonannstans – du gav dem hellre en (alltför stor, röt din far) penningssumma och betalade resan till städerna och fabriker. Möjligheternas land.

**DIN FAR:** Du älskar din far, jo, det gör du. Men när du försöker berätta det ser han det som svaghet, och då blir du blytarg. Du trodde att han äntligen skulle uppskatta dig när du flyttade hem och gjorde din plikt när gubben blev förlamad – men han verkade aldrig tacksam. Du önskade att han nån gång kunde säga tack, på riktigt, den konservative gubbtjyven.

**DIN FARFAR:** Du har vaga minnen av din farfars begravning – men trots att du aldrig riktigt kände honom växte du upp med hans skugga hängande över dig. Adam den rådige. Adam den starke. Adam, gårdsbyggaren, hembygdssonen. Adam, som alltid medlade mellan grälände grannar. Adam som givit sitt liv när han räddade Rättaren (gårdens förman) från att falla i floden, men sen själv föll i. Du önskar att du förstod hur denna tydligen förträffliga och kloka man kunde stå ut med den lilla lilla verklighet som gårdslivet tvingar in en i.

**DIN SON:** Din son är en snäll pojke. Alldeles för snäll. Och för påverkansbar, framförallt av din far. I livet och i döden har du alltid försökt se till att din far inte påverkar pojken i fel riktlinje: han måste våga uttrycka vad han själv vill göra, han måste våga pröva sina vingar. Istället har han blivit kvar på gården, beskedligt. På din dödsbädd lovade han dig i alla fall att alltid vara sann mot sig själv och att aldrig sätta gårdens behov



framför människors behov.

**OFF-instruktioner: C:**

Du påbörjar akt 4 (drömscenen) när D, med lyftat knuten hand, säger åt dig att göra det.

I akt 4 (drömscen) kommer du ha den första drömscenen, tillsammans med din son D. Den får ta allt mellan 2 till 10 minuter. Ta upp honom på scenen, berätta hur/var han ”vaknar” i drömmen. Det är din chans att förklara för honom hur du ser på gården, plikten och arvet. Berätta din historia. Du kontrollerar spelvärlden så allt du säger händer. Låna andra spelare som statister om du vill, men du kommer inte ha tid att ge dem särskilt mycket instruktioner. Avsluta scenen genom att säga ”nu lämnar jag din dröm, kom med mig” och ta din son av scenen.

## D

*Ledord: Toffel, snäll, passivt-aggressiv, konfliktundvikande*

Du föddes på 30-talet på fädernesgården. Din barndom präglades av grälen mellan din far och din halvt förlamade farfar (som trots sin svaghet hade en tordönstämman). Det fanns ingen plats för din vilja och dina åsikter i den stormvinden. Du har alltid försökt bäst du kan att göra alla andra till lags, göra din plikt: du blev medlaren med den oftast lönlösa uppgiften att försöka se till att alla fick det de ville ha.

**GÅRDEN:** Ja, hur känner du egentligen inför gården. Du velar, men det gör du ju med det mesta. Du kan nästan höra din gamle far på ena axeln och din farfar på andra, gräländes. Du sålde av det mesta av marken (men det var förstås långt efter din farfar gått bort) och arrenderade ut skogen, och det skäms du lite för. Å andra sidan, som din pappa skulle sagt, var det enda vägen framåt, enda sättet att ta hand om din familj. Du såg till att din son hade en moped och kunde åka ut med vännerna och campa och tågluffa, du krävde inte att han skulle arbeta på gården. Du arbetade istället åt skogsstyrelsen med att ta hand om och inspektera alla skogar runt omkring.

**DIN FARFAR:** Din farfar ansågs allmänt vara sträng och konservativ – att han var halvt förlamad gjorde inte hans humör bättre. Mot sina två barn var han ofta kompromisslös – men för dig, hans enda barnbarn, visade han dock en annan sida. Han berättade historier om gården och trakten, om hur arvet förpliktigar men också ger en sällsam värdighet till en bondesläkt. Du lovade honom på hans dödsbädd att fortsätta det arvet och känner hur löftet fortfarande binder dig. Ibland kommer du på dig själv med att prata urskuldande med hans minne.

**DIN FAR:** Din far drack lite för mycket, men var aldrig aggressiv och högljudd mot någon annan än din farfar. Han och din mamma hade ett stormigt men passionerat förhållande. Du beundrade hans livsglädje och mod, men ogillade att han kunde bli så bitter... Du lovade honom på hans dödsbädd att alltid vara sann mot dig själv och att aldrig sätta gårdens behov framför människors behov.

**DIN SON:** Du är stolt över din son, men tycker att det är jobbigt att han alltid ska pressa dig om dina åsikter om saker och ting. Det är som att han letar efter en anledning att gråla med dig.

**JUST NU:** Nu är du till åren kommen och har diverse krämpor. Du har flyttat in till samhället och ett ålderdomshem, något som du i hemlighet är väldigt nöjd med. Det var för jobbigt där ute på gården. Men det kan man ju inte säga. En har väl en plikt att följa. Jo. Eller?

**OFF-INSTRUKTIONER:** Du kommer att avsluta akt 3. Det är akten som börjar med att E upprepar ”Jag har bestämt mig för att sälja gården”. Avsluta den **efter 20 minuter**, med att du låtsas få ett meddelande på din gamla mobiltelefon om att din färdtjänsttaxi är här. Du avslutar genom att ta avsked och gå ut genom dörren. Vänta ett kort ögonblick, gå sen in med en knuten hand lyft igen och säg, typ ”Det avslutar akt 2. Akt 3 består av tre drömscener. Vi bär bort bord och stolar så vi får en öppen yta, och lämnar sen scenen till C.”

## E

*Ledord: Upptagen, energisk, modern pappa*

Du är drygt 40 år gammal (du föddes på mitten på 70-talet) och växte upp på fädernesgården. Efter du tagit studenten tågluffade du med kompisar i Europa, och träffade din sons mor: en eldfängd och fantastisk flicka från New Orleans. Hon lämnade pubjobbet i Dublin och flyttade till Samhället och ni skaffade en lägenhet och, lite oväntat, barn. När din son var åtta knakade det för mycket i er relation och hon flyttade tillbaka till USA. Du är OK med det. Ni fungerade i alla fall bättre som vänner än som par. Du var där några sommarlov med din son, men han och hans mamma har aldrig riktigt hittat varandra och när varken den verkliga viljan eller pengarna fanns så blev det längre och längre mellan kontakterna. Du och hon skypear då och då.

**GÅRDEN:** Gården består numer bara av huvudbyggnaden och några skjul, allt annat är antingen bortarrenderat eller avstyckat för länge sen. Det passar dig bra, du är ingen bonde. Du har ett eget företag som erbjuder jaktupplevelser, hajker för företagsteambuilding och vildmarkskurser. Det är ett fantastiskt arbete, men som egen företagare arbetar du hela tiden och du känner ofta att din son inte får tillräckligt mycket av din tid, och att er ekonomiska situation inte tillåtit honom att göra det som hans klasskamrater kunnat göra. Du skulle velat kunna ge honom så mycket mer än du har gjort.

**DIN FAR:** När din pappa, D, behövde bo på ålderdomshemmet för några år sen så sålde du din lägenhet för att spara pengar och flyttade ut med din son till gården. Din pappa är världens beskedligaste och snälle, det var alltid din mamma som styrde och ställde. Du kan inte hjälpa att du blir lite provocerad av hans konfliktundvikande och passiv aggressivitet: om han bara kunde stå för sina åsikter en enda gång! Om du bara kunde få honom att säga vad han verkligen tycker och tänker.

**DIN SON:** Din son är lite av en historieromantiker som är fäst vid gården, men det finns ingen framtid här i glesbygden. Han är tafatt och har inte många vänner och det oroar dig: han är ju en så himla fin kille. De sista åren har det blivit svårare och svårare för dig att komma nära honom, men du fortsätter idogt försöka. (*Hur var det i skolan? Den där nya killen som du sa verkade trevlig, har du kunnat prata mer med honom? Kan ni bli bra vänner, tror du? Fanns det nån söt flicka i den där andra scoutpatrullen ni träffade på hajken, då? Eller söt pojke, för den delen?*)

### JUST NU

Glesbygden är inte rätt plats för din son – han behöver komma till en storstad, hitta sin egen subkultur och bli den förste i er släkt som får examen från ett universitet. Du vet också att han inte skulle klara sig där ensam, han skulle nog verkligen vantrivas i studentkorridor. Dessutom går du knappt runt som jägarguide och turistguide i skogarna, och det börjar bli slitsamt att hitta små extrajobb för kommun och skogsbolag här och där. Nyligen hände två saker som ser ut att förändra ditt liv: Eventföretaget som du får kunder igenom har i princip lovat dig en fast anställning i Uppsala, om du ville flytta dit: tråkigt kontor istället för skog, men trevligt folk (inklusive en *riktigt* trevlig och sexig arbetskollega som det kanske kunde bli något mer permanent med...). Dessutom har en köpare, en Stockholmare, hört av sig och frågat om du är intresserad av att sälja gården: de tittar på flera gårdar runtom, men gillade Adamsgården när de åkte förbi och fick tips från någon om att du kanske kunde vara villig att sälja. Det har i princip aldrig hänt förut att utomsöcknes kommer och ger bud på gårdar i trakten – snarare flyttar ju alla bort från landet...

Ni har förhandlat fram och tillbaka och det absolut sista budet (det är du säker på) från dem ligger på 625.000 kr. Det är en bra grundplåt för en lägenhet i Uppsala – din son skulle till och med kunna få en del av handpenningen för en egen lägenhet om några år! Och ni skulle dessutom ha råd att åka över och träffa hans mamma igen... Köparen ska ringa imorgon och då ska ni göra upp om affären.

Nu måste du berätta för din pappa och din son om det här. Du vet inte riktigt vilken reaktion du kommer få på ditt besked, och det är viktigt för dig att de förstår.



## OFF-INSTRUKTIONER

OFF-instruktioner: Du kommer avsluta akt 1, **efter 20 minuter**, genom att säga ”Jag har bestämt mig för att sälja gården.” Folk kommer kanske kippa efter andan och vilja prata, men höj en knuten hand och säg typ ”Frys. Vi går in i akt 2. Vi ska nu, en och en, göra korta monologer om vad våra karaktärer känner.” Gör sen en högst 60s monolog om dina egna tankar och nicka åt en annan spelare. När alla sagt en monolog, höj handen och säg ”Akt 3, konflikt, börjar nu och håller på i 20 minuter”. Sänk handen och upprepa din sista replik: ”Jag har bestämt mig för att sälja gården.”

Akt 4 är drömscenen. Den avslutas med att A ber alla att sätta tillbaka stolar och bord. Medan de andra gör det, sätt ett alarm på din, eller någon annans, mobiltelefon, så att den ringer efter 20 minuter. Akt 5 kommer också lajvet avslutas med att det ringer i din mobiltelefon. Det är köparen av gården som vill veta om du ska sälja eller inte. Berätta vad du bestämt dig för. När samtalet är klart är det upp till dig att genast, eller efter någon minut, höja en knuten hand i OFF-tecknet och säga att lajvet är slut.

## F

*Ledord: Historieintresserad, tonåringsombyttlig, visionär.*

Du är sjutton år gammal, och föddes på slutet av nittioalet.

Du växte upp inne i Samhället med din mamma, som arbetade på puben, och din pappa, som arbetade med turister som ville jaga. När du var åtta flyttade din mamma tillbaka till sin födelsestad, New Orleans. Du har aldrig förlåtit henne för det, och de minnen från New Orleans du har från de få sommarloven du spenderade där har färgats av er jobbiga relation. Ni har alltid haft **ont om pengar**, och eftersom du inte varit så intresserad har det blivit många år sen du träffade henne. Din pappa säger att du kommer att förstå din mamma bättre ”när du blir vuxen”.

Men du behöver inte mamma – det har alltid varit **pappa** och du. Och **farfar** på Fädernesgården. Du har alltid känt dig lite **utanför** i skolan, och det har blivit värre nu när du är tonåring. Du har kompisarna i **scoutpatrullen**, men ni umgås inte utanför hajkerna (varannan helg) och mötena (en gång i veckan). Det passar dig. Du tar din moppe och åker till Samhället och arbetar extra på videobutiken där – du gillar verkligen **film**! Och du gillar historia och att plugga.

Det vore kul att studera film på universitetet. Och det vore kul att studera historia, du gillar 1800-talet! Fast din dröm är att studera till **agronom** på Sveriges Lantbruksuniversitet i Uppsala: du har en plan om hur ni vidgar markerna på gården: ni slutar arrendera ut, börjar bruka själva! Kanske själva blir arrendatorer för att få tillbaka delar av den ursprungsmark som tillhörde gården, men som sålts under generationerna. Ni kan börja göra timmerröjning med häst och vagn igen, och odla ekologiskt. Det finns flera sådana eko-gårdar i Sverige, och man kan få bidrag från staten och EU att göra det. Du har läst på massor om det och skaffar flera böcker. Din dröm är att återställa gården till dess forna glans, och du känner att du har en plikt mot dina förfäder att göra det. Vad vore alla deras uppoffringar, det liv och blod de plöjt ner i marken, värda annars?

**GÅRDEN:** För dig så var Fädernesgården ett magiskt andningshål. Allt var bra där, med snälla farfar och den vackra skogen och katter och höns. Du älskar gården och skogen runtomkring – floden, tjärnen, gläntorna. Du förlorar dig ofta i tankar om hur gården var förr i tiden, när den sträckte sig vida omkring. Du har läst allt du kunnat komma åt om din berömda förfader Adam och hur han byggde upp gården från ingenting till att lyfta hela bygden. Hur han såg till att sågen byggdes, hur han vidgade fälten. Han lade ner sitt liv i gården, ända till floden tog det ifrån honom. En sådan historia förpliktigar, och en gång skall gården bli din och du ska få äran och plikten att föra vidare Arvet. Du önskar att du levde på Adams tid, då var inte allt så komplicerat...

**DIN FARFAR:** Din farfar är världens snällaste. Han är lite för försiktig bara. Du skulle vilja få honom att berätta mer om hur det var att växa upp här. Och mer om vad han vet om Adam.

**DIN FAR:** Din pappa är jättejobbig just nu. Han frågar hela tiden, om allt. Han försöker hjälpa till, han tycker att det är jobbigare än du tycker att du inte har några kompisar utanför scouterna. Du kan bli jätteirriterad och arg på honom. Han verkar tro att du är typ tolv fortfarande!

### **OFF-INSTRUKTIONER:**

Du påbörjar akt 5 (förmiddagsfikat) efter att ni satt tillbaka bord och stolar. När allt verkar vara i ordning så börjar du bara spela.

Improviserar gärna historier om alla de fantastiska berättelser och rykten och historier som det som Adam åstadkom!