

Live action role play / LARP – Lars Fridén

Jag hatar rollspel. Har gjort det så länge jag kan minnas. I huvudet har jag på något sätt lärt mig att inte alla rollspel är Drakar och demoner och att de fyller en viktig funktion, i en spekulativ designprocess eller i försök att generera imaginär gemenskaper som förflyttar oss till en iscensatt logik där förväntningar och invanda mönster omkullkastas. Som en upplåsbar hoppborg för fantasin. I verkligheten sitter mitt huvud inte ihop med resten av mig. Jag blir obekvämt, känner mig tillgjord och går in i en obehaglig självmedvetenhet som låser fast mig i det invanda snarare än att frigöra mig ifrån det.

Det är med de bistra förväntningarna jag kliver in i Adam James LARP-workshop på Rian i Falkenberg. Utifrån Onkar Kular och Henric Beneschs text "Tänk om ... en 1% -regel för offentlig design" (publicerad i AIO journal #10) ska ett 25-tal deltagare under dryga nittio minuter föreställa oss och spela upp Rian som en ny form av offentlig resurs, ett allmänt designkontor.

Du har bjudits in för att under två år arbeta för det allmänna designkontoret. Som svensk medborgare uppmanas du att ägna 20% av din arbetsvecka åt designkontoret och de återstående 80 till ditt ordinarie arbete. Din lön kommer att vara densamma som motsvarande offentliga tjänstemän.

Workshopen inleds med en rad korta övningar som bryter isen och skickligt eder oss vidare för att vi senare ska kunna träda in i våra rollkaraktärer. Med små medel flyttas vi gradvis ut i ett scenrum där fysiska och inbillade relationer förskjuts och förvrängs samtidigt som våra fiktiva identiteter väcks till liv och mejslas fram. Vi är tilldelade roller baserade på Jungs arketyper. 12 banala karaktärstyper med 3 varianter vardera. I mitt fall beskrivs jag så här:

- **Äventyraren**

- Motto: Stäng inte in mig bakom murar
- Du vill leva ett mer autentiskt liv och är övertygad om att det görs bäst genom att utforska världen.
- Du är ambitiös och uppfinningsrik och gör vad som helst för att undvika ett tråkigt liv
- Människor uppfattar dig som en dagdrivare, vilket speglas i din rädsla för rutiner, likriktning och att sitta fast

Hm, det är bara att hoppa rakt in i äventyrsstövlarna. Spelet går vidare och jag flyter med. I det första av två korta scenarier ställs våra karaktärer inför varandra och konfronteras med deras respektive erfarenheter av offentlig design. Reglerna är enkla. Bekräfta det som andra säger utan att gå i försvarsställning eller opponera dig. Gå inte ut ur karaktären.

LARP:ens andra scenarie tvingar oss att i grupper förhandla fram och designa ett faktiskt förslag på hur det allmänna designkontoret kan modelleras, agera och fungera när det förenas med en befintlig byggnad eller gestaltning. Självförsörjande hotell-/produktions-/energiöar flyter ut i havet, mentala resecenter utan vare sig koppling till spår eller busstationer blir broar över Ätran, ett roterande ålderdomshem som du kan hoppa in och ut i precis när du vill snurrar oss mot framtida gemenskaper, små, billiga och jättemånga badstugor sprids utmed Skrea strand, med solceller på taket. Fantasins skenar i takt med att våra karaktärer blir allt mer verbala och ekivoka. Men samtalen är på allvar.

Rollspelet avslutas och vi går vidare in i ett reflekterande samtal mellan Henric Benesch, Petra Johansson och Onkar Kular. Tillbaka till den viktiga, inspirerande och provocerande text som vi just spelat oss igenom. Där fokus sätts på behovet av att konstruera andra förhållningssätt till offentliga rum och offentlig design som tillåter designprofession och allmänheten att samverka för att tillsammans skapa framtidens livsmiljöer. Snabbt faller vi tillbaka in i våra vanliga jag. Till frågor som vi ställt förut. In i språk som vi vant oss vid. Den här gången hade jag gärna stannat längre i fantasins kritiska tillstånd. Jag hatar inte längre rollspel.