



**Københavns Universitet**

## **Sisters Hope**

Lawaetz, Anna; Worre Hallberg, Gry

*Published in:*  
Afart

*Publication date:*  
2011

*Document version*  
Også kaldet Forlagets PDF

*Citation for published version (APA):*  
Lawaetz, A., & Worre Hallberg, G. (2011). Sisters Hope. *Afart*, (30), 98-103.

# Sisters Hope

*Af Gry Worre Hallberg & Anna Lawaetz  
Foto: Julie Johansen*



**S**isters Hope invites young scholars to visit our elite school for run-away youngsters. Maybe you will be the next one to be collected and accepted?

Vi, skribenterne af denne artikel, sidder med pelshatte, rød læbestift og tændte stearinlys i et mørklagt klasselokale på Aurehøj Gymnasium nord for København. Klokken er 8.00 om morgenen. Om lidt strømmer 28 elever ind til to dages intensiv skolegang i fiktionen *Sisters Hope*. Vi har barikaderet os i den tidligere rektorbolig. På bordet ligger en død ræv. *Sisters Hope* er ikke en helt almindelig skole. Det dagligdags har med ganske enkle æstetiske greb ændret karakter – ja selv vi som undervisere har: Vi er nu tvillingesøstrene Coco og Coca Pebber, ledere af en eliteskole for bortløbne unge. Vores mål er at lære vores elever om det nye samfunds *rette* værdier, så de rustes til at kunne modstå angreb fra den epidemi, der hærger i den moderne verden, udenfor skolens sikre mure.

Forud for ræven, pelshattene og det tidlige morgenjob ligger en akademisk analyse og en succesfuld universitetsopgave fra 2007. Her er den klare vision at give almindelige mennesker adgang til oplevelsen af den skabelse, der i en historisk periode har været forbeholdt den udvalgte skare af kunstneriske genier. For at nå det mål har vi skabt en kunstpædagogisk strategi, der tager afsæt i et fænomen, der er dukket op over de sidste 10 år på den internationale kunstscene: Levende og relationelle, fiktive paralleluniverser. Dvs. kunstværker, der i krydsfeltet mellem performance og installation, bruger fiktion til at skabe en verden beskueren kan træde ind i og del-

tage i på forskellige niveauer. Herhjemme er det mest kendte eksempel kunstnergruppen SIGNA, der ryddede forsiderne i 2009 med deres live version af Salo i en villa på Østerbro. Internationalt kan bl.a. nævnes PunchDrunk, The Borderland og The Poetry Brothel.

Grunden til, at vi har taget afsæt i netop den kunstneriske tendens, er, at vi fandt den ekstremt dragende – både som performer og som gæst. Derfor satte vi os for at dechifrere grebet og udvikle det i en pædagogisk kontekst, hvor kunsten transformeres til et værktøj, der underlægges målet om at gøre elverne i stand til at reflektere over deres egen virkelighedskonstruktion ved at forføre dem ind i en helt anden, og give dem en plads i den.

### Hvad er en interaktiv performanceinstallation?

I et forsøg på at nærme sig en forståelse af, hvad den kunstneriske hybrid af henholdsvis en performance og installation er, må man se på performancebegrebet fra to forskellige vinkler. På den ene side er en performance et kunstnerisk værk, der lægger sig op af teatergenren, men alligevel adskiller sig fra det traditionelle kukkasse teater (der har været fremherskende siden naturalismen). Bl.a. ved ikke at fortælle en forudfattet og stramt konstrueret historie, der tager udgangspunkt i et skriftligt forlæg og ved at være revet ud af teatersalen og dermed forårsage en ændret publikumsposition. På den anden side dækker performancebegrebet også over de roller, vi spiller overfor hinanden i hverdagen; den måde vi konstruerer vores identitet på, fordi vi ønsker at styre vores relation til andre mennesker i en bestemt retning. Installationsbegrebet er på sin side kunst, der er organiseret rumligt og således skaber en virtuel parallelverden, der nedsænker beskueren i sin konstruerede virkelighed. Denne nedsænkning i et andet virkelighedsplan med andre universellove kræver, at den sansende betragter opøver sin evne til at navigere i dette rum. Denne tilnærmelse af den nye virkelighed vil medføre, at betragteren automatisk vil overveje, hvordan livet udenfor er konstrueret, og hvilken rolle denne spiller i konstruktionen. I samspillet mellem performance og installation opstår performanceinstallationen. Som installation skaber den en fysisk ramme, og som performance en social ramme, der adskiller sig fra omverdenen. Det medfører et nyt sæt sociale spilleregler, der giver både performer og publikum en særegen mulighed for at afprøve andre identitetskonstruktioner og sociale relationer end dem, de indgår i til daglig. Grundet det interaktive aspekt er publikum med til at definere værket, og på den måde er det uafklaret fra starten, og således åbent for de impulser, der måtte opstå.

### Den interaktive performanceinstallation i en samfundsmæssig kontekst

Kunsten, der opererer indenfor sit eget hierarki, skaber præcedens for at kritisere samfundet, men spiller grundet sin isolation en ubetydelig rolle, når det kommer til direkte magt. De levende og relationelle fiktive paralleluniverser bryder med kunstens isolation på to væsentlige måder. For det første ved at lade grænsen mellem fiktion og virkelighed skride for den enkelte deltager, og for det andet ved at demokratisere adgangen til involveringen i den æstetiske proces. Førstnævnte sker ved tematisk at ophæve, hvad der er rigtigt og forkert. Indenfor fiktionsrummet kan den enkelte deltager lege med andre sider af selvet end hverdagsselvet. F. eks. kan gennemlevelsen af lyst virke dragende. Og

konstruktionen af en karakter, der f. eks. er forførende eller magtbegærlig, kan virke som en legende let modsætning til den karakter, deltageren har konstrueret i den virkelige verden, men aldrig sat spørgsmålstegn ved; Eksempelvis den gode og fornuftige mor, kæreste og kollega. Deltageren i den interaktive performanceinstallation må uundgåeligt stille selv- og samfundsreflekterende spørgsmål efterfølgende.

Demokratiseringen af adgangen til involvering i den æstetiske proces, sker ved at lade amatøren være performer og ved at give alle deltagere en aktiv rolle i fiktionen. Tanken er, at en blåstemplet skuespiller ikke ville kunne fortælle historien bedre end amatøren eller det legelystne publikum. Der kræves ingen særlige evner, ud over evnen til at kunne hengive sig til legen. I legen kan man afprøve en mangfoldighed af væremåder, uden at det får konsekvenser. Man kan lege med det onde, som også børn gør, for at lære at navigere i forhold til det. Det er i høj grad den fiktive rammesætning i legen, der giver mulighed for dette spillerum.

Der er flere direkte realisationer af teatermanden Antoning Artauds tanker i den interaktive performanceinstallation: Måden at bruge rum og tid på, performerens og tilskuerens katarsis og instruktørens orkestrering. Det vigtigste i denne sammenhæng er, at kunst er for alle – alle har fundamentalt gavn af at være involveret i æstetiske processer. Fiktionen er i disse universer et åndehul i en rationaliseret hverdag, og der dykkes ned i lysten, kaoset, det dionysiske - alt det, som den æstetiske sfære kan rumme, fordi den er med til at definere det.

Legen er en excellent platform for at eksperimentere med sociale relationer og social kompleksitet. Under den sociale kompleksitet hører de aggressive eller onde handlinger. Temaet "Det onde" er centralt, idet forholdet mellem godt og ondt har stor betydning i menneskers liv og i høj grad er kulturelt bestemt. I den vestlige kultur har vi et apollinsk-ideal; det velformede og afklarede. Men i antikken var det dionysiske ligeså nærværende i bevidstheden; den ekstatiske, berusende og grænsesprængende livsstil - alt det Artaud råber på i sit teatermanifest om grusomhedens teater. Disse to sider, er der mulighed for at eksperimentere med, i den interaktive performanceinstallation. Det, at fiktionen giver mulighed for virkelighedsafprøvninger, medfører på et dybere plan stillingtagen til samfundskonventioner og sætter spørgsmål ved vores civilisation.

At kunne reflektere over sammenhænge er en nødvendig kompetence i et hyperkomplekst samfund. Begrebet introduceres af Lars Qvortrup og henviser til, at der ikke længere findes noget privilegeret sted at betragte fra. Qvortrup er stærkt inspireret af den tyske sociolog Niklas Luhmann. Verden består ifølge Luhmann af autopoietiske systemer, hvilket vil sige systemer, der opretholder sig selv og samtidig opretholder en grænse til omverdenen. Systemerne består af kommunikation, som opleves som positiv, når den reducerer kompleksitet. Kompleksitet reduceres ved at vælge, hvad der fokuseres på, hvilket Luhmann forklarer som selektionstvang – tvangen til at vælge. I det moderne samfund er kompleksiteten forøget grundet det stadigt voksende antal muligheder. Filosofen Ole Thyssen peger på, at der er sket en bevægelse fra intuitiv til refleksiv kultur. Den refleksive kultur accepterer, at al iagttagelse selv

iagttages, og at der ikke findes noget privilegeret punkt at iagttage og håndtere helheden fra. Der findes kun subsystemer, som forholder sig til hinanden og iagttagere, som iagttager hinanden. Det er i denne refleksive virkelighed, at det moderne menneske skal lære at begå sig. Det læres gennem evnen til at reflektere og selvreflektere i sådan en grad, at man sættes i stand til at agere i kompleksitet og således foretage livsdygtige valg. Gennem sin stillingtagen til virkeligheden som konstrueret gennem konventioner, sættes en refleksionsrække i gang hos deltageren i den interaktive performanceinstallation, og således kan man pege på kompleksitetshåndtering som yderligere læringspotentiale.

Samtidig peger teaterteoretikeren og dramapædagogen Ida Krøgholt i artiklen *Når fiktionen spiller hovedrollen* på, at en overdreven selvreflekteren kan virke hæmmende og dermed reducere livskompetencen. Hendes argumentation ligger også i forlængelse af en opfattelse af samfundet som kontingent, dvs. at alt kunne have været anderledes. Mange moderne menneskers konstante opmærksomhed på selvet medfører en følelse af at være udleveret og udsat, hvorfor et behersket jeg, der giver en fornemmelse af at være beskyttet, opøves. Denne strategi forstærker imidlertid blot selviagttagelsen. Krøgholt skelner endvidere overordnet mellem regressive og progressive pædagogiske strategier. Med et regressivt udgangspunkt lader man eleverne starte der, hvor de selv er, med et progressivt udgangspunkt vil man fra starten udfordre dem for at fremprovokere udvikling. Idet tiden peger på individets forsatte udvikling, er de regressive strategier ikke populære, men alligevel



“Fiktionen er i disse universer et åndehul i en rationaliseret hverdag, og der dykkes ned i lysten, kaoset, det dionysiske - alt det, som den æstetiske sfære kan rumme, fordi den er med til at definere det”



“Tanken er, at en blåstemplet skuespiller ikke ville kunne fortælle historien bedre end amatørerne eller det legelystne publikum. Der kræves ingen særlige evner, ud over evnen til at kunne hengive sig til legen”

hælder Krøgholt mod dem. Det gør hun netop, fordi de imødekommer tidens subjektivitet, med en overdreven selvreflektion. Den regressive, dramapædagogiske strategi kan låne fra performancegenren, hvor fokus er på fiktion frem for på den enkelte karakteropbygning. Performanceatrets ikke-spil kan være en givtig, regressiv strategi for den overbelastede jeg-perception. Her flyttes fokuset fra selvet til handlingen, fra karakteropbygningen til fiktionen, fra den individuelle psykologi til samspillet og interaktionen. I forlængelse heraf peger Krøgholt på, at regression også er lyst, nydelse og rekreation – det sted, ”hvor appetitten vækkes”. Det er ikke kun de negative blokerings steder. Gen-

nem regressive, pædagogiske strategier frigøres eleven fra sin destruktive selvreflektion og præstationsfokusering.

Udover at frigøre vores deltagere ved at sætte dem i kontakt med det undertrykte i dem selv; og således få dem til at reflektere over den virkelighed, de ofte lever i rent ureflekteret og konventionelt, kan vi altså pege på kompleksitetshåndtering og præstationsfokuseringsreduktion som læringspotentiale, der også er indeholdt i vores ’fiktive læringsstrategi’ inspireret af den interaktive performanceinstallation.

#### Læringsstrategi - faciliteringen af dramapædagogik

Kontingens, dvs. at alt kunne være anderledes, i Luhmanns systemteori medfører en risikodiskurs; en holdning, hvor man hele tiden forsøger at beskytte sig selv ved at kalkulere med alle de eventuelle risici, der måtte være til stede i omverdenen. Heroverfor stilles farediskursen. Den er også bevidst om kontingensen, men besidder ingen intention om at kunne kalkulere risici, og derfor indeholder den en accept af livets uforudsigelighed og fordrer til mere dynamik, flere eksperimenter og større spontanitet. Med dette udgangspunkt argumenterer Krøgholt videre for, at farediskursen er den mest givtige vej for en dramapædagogisk proces. Luhmann redegør videre for, hvordan der må være tillid til stede for at overgive sig til farediskursen, dvs. faren. Krøgholt peger på, at til-

lidsstrukturen i en dramaproces fordres af tre overordnede principper: Involvering i beslutningsprocessen, forklaring af bevæggrunde og klarhed i forventningerne. I *Sisters Hope* har vi dechifreret alle tre principper i den kunstneriske produktionsproces og dernæst omskrevet dem til en dramapædagogisk metode, som danner grundlag for vores workshop. Hos eksempelvis SIGNA bringes performere og publikum ind i farediskursen, idet de søges forført til at foretage et eksistentielt fald – til at bryde med det omgivende samfunds risikodiskursfyldte dominans. Fjendebilledet kan være selve moralen og den kalkulerede virkeligheds konformitet. Således bygges universet, som nævnt, op som en slags parodi på virkeligheden, idet dennes konventioner gøres fundamentalistiske i fiktionen. Virkeligheden bliver spejlet i ekstrem grad. Begæret og aggressionen bliver overeksponeret, og moralen afsløres i det kunstige og overdrevne billede, som en konvention, der er nyttesløs og deformere livskraften. Fordi fiktionen står over virkeligheden, mens spillet er i gang, og fordi ingen står udenfor fiktionens tematik, er alle i farezonen, og den potenseres gennem kravet om ”autentisk” handling under fiktionen.

På Aurehøj Gymnasium kommer eleverne nu ind i rummet. Den pludrende lyd af stemmer fra trappen forstummes, når de kommer ind. De sætter sig opmærksomme ved bordene, der er sat op som ét langbord.

For enden sidder vi tavse og lake- rer negle til lyden af musik fra begyndelsen af 60’erne. Coca Peppers bløde kvindestemme bryder stilheden, *Welcome to Sisters Hope*. De næste 48 timer lever eleverne næsten konstant i rummet – stod det til dem, blev de og overnattede. De kan ikke få nok af dette særegne univers. De får nye navne og opgaver. De bygger en verden op i fællesskab. Og frem for alt får de lov til at være smukke, sensuelle billeder. Modsat andre dramapædagogiske metoder, skal de ikke præstere, bare være, i den fiktion, der beskytter dem og udfordrer deres hverdag.

Mere info:  
www.sistershope.dk