Click here for English version

DRAMA LAB

URBAN EUROPE

OSLOMET

Drama Lab Toolbox

Adresse: Henriette Bie
Lorentzens hus, Pilestredet
Park 33, 0176 Oslo

+47 918 36 963
cecilies@oslomet.no
www.oslomet.no





Cecilie Sachs Olsen
Prosjektleder
cecilies@oslomet.no



Marthe Sofie L. Eide
Prosjektleder
marthe.sofie@tiltlab.no

DramaLab er utviklet i forbindelse med prosjektet CONTRA – CONflicts in TRAnsformation. Mer om prosjektet CONTRA CONflicts in TRAnsformation finner du på hjemmesiden: conflictsintransformation.eu

Forfattere: Cecilie Sachs Olsen, Marthe Sofie Løkeland Eide, Andrea Vik og Ylva Owren

Bilder: Lucas Leonardo Ibanez-Fæhn

Dato: Oktober 2023

Denne opplevelsen gjorde meg engasjert i en sak jeg ikke har engasjert meg i før. Jeg vil definitivt følge med på utviklingen av dette området for å se hva som skjer videre.

Deltager (Mannlig innbygger i 50-årene)





Drama Lab

Drama Lab er en møteplass mellom utviklere, kommunearbeidere, politikere og innbyggerne som bor i og rundt et område som skal transformeres.

Drama Lab bruker kunstneriske metoder for å skape en ny form for medvirkning der saklig argumentasjon er byttet ut med leken dialog.

Drama Lab iscenesetter og konstruerer omgivelser, situasjoner og roller slik at deltakerne kan se en sak eller et sted fra flere perspektiver.

Drama Lab gir plass til følelser og konflikt, og undersøker hvordan uenigheter kan være en styrke - fremfor en trussel - i stedsutvikling.

Drama Lab legger vekt på at samtalen har en egenverdi - selv om det ikke fører til et konkret resultat, forslag eller innspill i planprosessen.

Drama Lab lar deltakere delta som seg selv og ikke som representanter for en særlig gruppe, et yrke eller et embete.

Drama Lab gir deltakerne en opplevelse og krever ikke noe i retur.

Drama Lab skaper engasjement og entusiasme for utviklingsområdet og transformasjonsprosessen.

Drama Lab ser ikke etter konkrete løsninger, men utvider handlingsrommet i en transformasjonsprosess.

Jeg følte at det var veldig trygt å leke sammen. At du kommer nærmere fremmede på denne måten var flott!

Deltaker (40 år)

Innhold

1. Om Drama Lab **8**
1.1 Bakgrunn **8**
1.2 Hvorfor Drama Lab **8**
1.3 Hva kan Drama Lab **9**
1.4 Hva får kommunen **9**

2. Setting: Kunst som premiss **12**
2.1 Krav til kompetanse **12**

3. Retningslinjer for guider **14**
3.1 Guide-lines **14**

4. Innhold: Samtaler og rom **24**
4.1 Velkomst **26**
4.2 Relasjon til utviklingsområdet **30**
4.3 Åpningstale **34**
4.4 Lydvandring/ befaring **38**
4.5 Ekkokamre for riving og bevaring **44**
4.6 Spilleregler **50**
4.7 Agonistisk kamp **54**
4.8 Sirkelsamtale **60**
4.9 Avsluttende måltid **64**

5. Praktisk: Forberedelser **70**
5.1 Kontekst – endring/ikke endring **70**
5.2 Kommunikasjon og forankring **70**
5.3 Rekruttering **70**
5.4 Prøvetid **70**
5.5 Ressurser **70**

6. Praktisk: Gjennomføring **74**
6.1 Møteplass **74**
6.2 Rombruk og lokasjon **74**
6.3 Tidsramme og varighet **74**

7. Case: Bragernes Drama Lab **76**



1. Om Drama Lab

Drama Lab er et medvirkningsarrangement bestående av en serie guidede og performative samtaler som avsluttes med et felles måltid. Ved hjelp av teatermagi og iscenesettelse settes byutvikling inn i en håndgripelig og leken setting som alle over 12 år kan delta i. Borgere, kommuneansatte, utbyggere og politikere samles for å utforske forskjellige syn på hva som bør skje i og med et område som skal utvikles og endres. Her gis det plass til både enighet og uenighet, og vi blir kjent med hverandre og med området på nye måter.

Denne verktøykassen er utviklet med Bragernes Drama Lab som case. Vi har tatt utgangspunkt i et spesifikt case for å gi en forståelse av hvordan en Drama Lab kan se ut. Hver Drama Lab krever imidlertid en skreddersydd utforming til det spesifikke utviklingsområdet den skal gjennomføres i.

1.1 Bakgrunn

Drama Lab er utviklet som en del av det europeiske forskningsprosjektet CONTRA - CONflict in TRAnsformations. CONTRA tar utgangspunkt i en situasjon i mange Europeiske byer, der det oppstår mange konflikter tilknyttet transformasjoner av steder og områder. Vi ser en tendens til at debattene tilknyttet disse transformasjonene ofte blir veldig polariserte: folk setter hardt mot hardt fordi de føler de har mye å miste, og saken blir ofte malt svart-hvitt: er man for eller i mot? Med oss eller mot oss? Som en motreaksjon er det ofte et sterkt fokus på å skape enighet i by- og stedsutvikling. Vi fokuserer på samarbeid, medvirkning, og at alle skal ha en stemme i saker som angår dem. Samtidig gis det liten plass til uenigheter. Disse blir ofte flyttet til andre steder i prosessen, eller sett på som irrelevante og lite saklige. Da blir det liten plass til folks følelser og engasjement, og det er en risiko for at man derfor ikke føler seg hørt. CONTRA undersøker hvordan vi kan håndtere konflikter på en litt mer produktiv måte. Her handler det ikke om å bare prøve å unngå dem, men om å skape en arena hvor vi kan utforske eventuelle konflikter og finne nye måter å håndtere dem på.

Pilotprosjektet for CONTRA i Norge het “Bragernes Drama Lab ” og ble organisert av OsloMet i samarbeid med Drammen kommune. Konseptet var utviklet med inspirasjon fra Building Conversation (buildingconversation.nl), og utviklet av scenekunstnerne Marthe Sofie Løkeland Eide, Ylva Owren, Heiki Riipinen, Andrea Vik og Cecilie Sachs Olsen i samarbeid med masterstudenter ved Institutt for Estetiske Fag, OsloMet, og et internasjonalt teaterteam.

1.2 Hvorfor Drama Lab

Hvorfor skal kommuner bruke Drama Lab som et medvirkningsverktøy?

Drama Lab tilbyr kommunen å bli en foregangskommune for å utvikle nye tilnærminger til, og metoder for, medvirkning.

Tradisjonelle medvirkningsprosesser er

ofte løsningsorienterte. Målet er å skape konsensus og enighet rundt hva som skal gjøres. Her er det en tendens til at innbyggere kun blir gitt muligheten til å reagere på allerede bestemte utviklinger og dertil hørende definerte problemer og løsninger, og i langt mindre grad får legge premissene for utviklingen ved å få bestemme hvordan problemer og løsninger defineres og forstås.

1.3 Hva kan Drama Lab

Drama Lab skaper en arena for medvirkning som opererer på et tidligere plan som nettopp dreier seg om å utvide vår definisjon og forståelse av problemer og løsninger. Drama Lab er derfor handlingsorientert fremfor løsningsorientert. En handlingsorientert medvirkningsprosess fokuserer på å utvide handlingsrommet i en gitt utvikling ved å gi relevante aktører mulighet for å bedre forstå hverandre og de forskjellige perspektiver, tanker, visjoner og uenigheter tilknyttet transformasjonen av området. Drama Lab gjør dette ved å trene deltakerne i å navigere kompleksitet fremfor å redusere kompleksitet.

1.4 Hva får kommunen

Bred innsikt i potensielle konfliktlinjer som kan gjøre seg relevante i en gitt utvikling
Nye metoder for å bedre håndtere uenighet og konflikt i transformasjonsprosesser
Mulighet til å høste den kapasiteten uenighet og konflikt har til å skape engasjement blant aktørnettverk rundt en gitt utvikling
En inklusiv arena som kan romme hele mennesket; saklige argumenter og ytringer, såvel som drømmer, frykt og følelser
Et bredere handlingsgrunnlag som skaper større forståelse for at det finnes ulike interesser og perspektiver i en planprosess
Mer kreativitet i planprosessen
En leken arena som kan bringe folk sammen på tvers av roller, alder og klasse og skape nye relasjoner og synergier
Mulighet til å bli en foregangskommune innenfor medvirkning



2. Setting: Kunst som premiss

Drama Lab tar i bruk metoder og verktøy som er utviklet gjennom kunstnerisk praksis. Denne praksisen blir ofte omtalt som "sosialt engasjert-", "dialogbasert-" og "deltakerbasert" kunst der målet er å fasilitere en åpen og utforskende prosess som involverer et bredt spekter av samfunnsgrupper i å engasjere seg i for eksempel et sted eller et tema. Det kunsten kan her, er å tilby deltakerne en trygg, annerledes og leken arena som kan bringe folk sammen på tvers av roller, alder og klasse og står i klar kontrast til de tradisjonelle medvirkningsarenaene man vanligvis finner i stedsutvikling. Tradisjonelle medvirkningsprosesser foregår ofte i det som kalles «hot settings». Her er det mye på spill, beslutninger skal taes og folk føler derfor de har mye å tape. Ofte føler man seg tvunget til å sette hardt mot hardt og man vil ikke skifte perspektiv av frykt for å virke svak eller useriøs. I slike "hotte" settinger er det en tendens at visse stemmer blir hørt, gjerne dem som snakker høyest og som er best til å artikulere seg gjennom velformulerte og saklige argumenter og ytringer. Det er også en tendens at det i diskusjonen insisteres på å fremme felles verdier for å få forslag igjennom.

Det kunstnerisk praksis kan, er å skape en såkalt «cool setting» hvor uenigheter, debatter og diskusjoner kan italesettes og iscenesettes på en helt annen måte. Kunsten gir plass til måter å uttrykke seg og kommunisere på som strekker seg utover kun saklige argumenter og ytringer. Den tilbyr verktøy for å kommunisere sanselige og kroppsliggjorte opplevelser, hverdagslige erfaringer og følelser. Dette er viktige verktøy for å kunne uttrykke og forstå emosjoner, koblinger og frakoblinger, og gi uttrykk til historier som kanskje ellers ikke ville blitt fortalt. Scenekunsten handler også om å kunne ta på seg roller og dermed trene forestillingsevnen til å se verden fra et perspektiv som ikke er ens eget. Dette er viktig for god kommunikasjon og dialog i stedsutvikling. Ved hjelp av disse «rolle-skiftene» (for eksempel ved at en utvikler tar på seg rollen til en beboer og ser området gjennom dennes øyne, eller en borger som tar på seg rollen til en politiker og ser en sak gjennom dennes øyne) blir det lettere å sette seg bedre inn i andre perspektiver og på denne måten lære mer både om utviklingsområdet, seg selv og om andre. Drama Lab inviterer inn hele mennesker og reduserer ikke deltakerne til deres fagrelaterte roller, og tillater følgelig også alle aspekter og følelser et område i transformasjon måtte føre med seg. Dette gjør Drama Lab kompleks. Det er skapt for å verdsette kompleksitet, dissensus og "alt" deltakerne er. I stedet for å insistere på felles verdier, så blir det på denne måten også lettere å skape, forbedre og vedlikeholde gode rammer for uenighet.

2.1 Krav til kompetanse

At Drama Lab foregår i en kunstnerisk setting er nødvendig for å tilby deltakerne en arena som er forskjellig fra andre medvirkningsarenaer. Å gjøre settingen kunstnerisk tillater iscenesettelsen, og

tilbyr slik en alternativ virkelighet. Dette er nødvendig for at deltakerne skal tørre og klare å tre inn i perspektiver som ikke nødvendigvis er sine egne, og å "bli med på leken". Derfor er en kunstnerisk tilnærming et premiss for å utføre en Drama Lab i fullskala.

Å utføre en Drama Lab der det kunstneriske premisset opprettholdes krever ressurser og kompetanse innenfor kunstneriske fagfelt. Spesielt viktig er det å hente inn kompetanse med faglig tyngde innenfor scenekunsten, inkludert scenografi, dramaturgi og skuespill. Guidene i Drama Lab er trente skuespillere med særlig kompetanse innenfor dialog- og deltakerbasert teater. Ønsker man å arrangere en Drama Lab uten trent kompetanse, vil Drama Labben ikke være en Drama Lab , men en medvirkningsprosess inspirert av Drama Lab . Man kan sammenligne å kutte kunstnerisk kompetanse i Drama Lab med å arrangere en konsert med utøvere som kan lese noter, men som ikke kan spille på instrumenter. Den musikalske kvaliteten på konserten er avhengig av den kunstneriske kompetansen som kreves for å spille et instrument. Det er ikke nok å kunne lese notene. På samme måte vil fraværet av profesjonell kunstnerisk kompetanse i forberedelsene og gjennomføringen av en Drama Lab gå utover kvaliteten på Drama Labben.















3. Retningslinjer for guider

Guidenes rolle og utførelse i gjennomføringen av Drama Labben er avgjørende. Guiden har en bærende rolle og har ansvar for å lose deltakerne gjennom de planlagte samtaleformatene. Fordi Drama Labben har høy grad av interaktivitet og det blir gitt et stort spillerom til deltakerne, er det også guidenes ansvar å få deltakerne til å føle seg ivaretatt, slik at de ønsker å delta og dele. I tillegg skal guidene passe på at samtalene blir aktuelle og holder seg til tema.

Vi har allerede understreket viktigheten av å innhente profesjonell kompetanse når man ønsker å gjennomføre en Drama Lab . Det finnes opptrente Drama Lab s-guider som kan hjelpe til med å gjennomføre en Drama Lab . For de som er interessert i å satse på Drama Lab og ønsker å gjennomføre en serie Drama Labber, finnes det sertifiseringskurs slik at guide-kompetansen finnes inhouse.

I kurset lærer man hvordan man jobber frem en klar guide-rolle: Hva er guide-rollen? Hva er spillereglene som guide? Hvordan leder guiden samtalene?

Under har vi samlet syv hoved “guide-lines” i denne forbindelse.

GUIDE-LINE 1: Skap trygge rammer

- Alle deltakere må ønskes velkommen og bli tatt hånd om når de kommer inn i rommet.
- Gjør deltakerne varme i trøya. Start med å la dem få snakke i en mindre setting der de ikke er i rampelyset.
- Sett aldri rampelys på deltakerne. Forsikre også deltakerne om at de aldri vil komme i en situasjon der de er i rampelyset og må snakke foran alle, med mindre de ønsker det.
- Det som skjer med én deltaker, skjer med alle. Deltakerne fungerer nesten som et kollektivt “vi”, og vil lett sette seg inn i andre deltakeres sko under Labben. Det du gjør med én deltaker, vil derfor alle deltakerne lett forestille seg at skjer med dem.
- Navnets makt: Å kunne noens navn får folk til å slappe seg av,, det får dem til å føle seg husket og de kommer nærmere hverandre. Husker du noens navn, vil alle deltakere føle at de har en nærmere forbindelse. Å huske noens navn er et triks for å føre gruppen nærmere hverandre, og skape en avslappet,

familiær stemning.
- Sett klare tidsrammer og overhold dem. Ikke går over tid - det bryter kontrakten med deltakerne om den tiden de har satt av til dette.
- Ha klare retningslinjer/spilleregler, så deltakerne aldri er i tvil om hva som foregår og hva som er det neste som skal skje.
- Sørg for at det alltid er mulighet for deltakerne å bare observere uten å være aktivt deltakende.
- By inn mennesket fremfor deres samfunnsrolle: deltakerne er der kun som seg selv og ikke som representanter for en predefinert gruppe (e.g. “arkitekten”, “utbyggeren”, “kommunen”).
- Gjør det helt klart at dette er en “lek”, hvor man er velkommen til å ta på seg/ utforske perspektiver og roller som ikke er ens egne. Dette må gjentas gjennom hele labben så deltakerne alltid kan være trygg på at alle er inneforstått med at dette er en lek. Gi samtidig leken en verdi, den er nødvendig for at Drama Labben skal oppnå sitt fulle potensiale.

GUIDE-LINE 2: Stol på guidens dramaturgiske makt

- Guidene holder i labben, fører den videre og loser deltakerne trygt gjennom det planlagte opplegget.
- Guidene passer på at samtalen føles aktuell for alle, men balanserer at alle deltakerne kan si det de har på hjertet
- Guidene passer på rytmen, dynamikken og tempo i labben. For eksempel hvis labben er langdryg og slapp, må guiden by inn noe som tar opp tempo og stemning.
- Guidene nudger deltakerne, men presser dem ikke
- Gjør deg aldri avhengig av deltakerne for å komme deg videre i Labben. Det er guidene som, ved å lytte til rommet, bestemmer når det er på tide å gå videre til neste del av programmet, ikke deltakernes handlinger.
- Prøv å unngå og gi all oppmerksomheten til de som krever den. Du som guide kan gi rom til de som vanligvis ikke blir hørt og sett uten at du trenger å sette dem i spotlighten.

GUIDE-LINE 3: Ha overblikk og hyperfokus samtidig

- Å strekke øret og lytte til hva som skjer i rommet er guidens primære oppgave.
- Dersom du har startet noe med en deltaker, må det fullføres og og taes opp igjen på et annet tidspunkt. Ikke glem dine deltakere. Start kun de tråder og påfunn med enkelte deltakere som du kan huske og lande igjen.
- Alle deltakere bør alltid være aktivert. Det er din oppgave som guide å ha overblikket.
- Verdsett uenighet og ulike perspektiver: her kommer det en uenighet og det er





Når vi går inn i lek på denne måten, blir det klart at dette handler om så mye: om følelser og identitet, og du respekterer stedet og også de andre perspektivene. Jeg tror dette viser hvor komplekst dette egentlig er.

Deltager (Kvinnelig kommunearbeider i 40-årene)



«Når vi går inn i lek på denne måten, blir det klart at dette handler om så mye: om følelser og identitet, og du respekterer stedet og også de andre perspektivene. Jeg tror dette viser hvor komplekst dette egentlig er.» (kommunal kvinne, 50-årene).

akkurat det vi vil ha!
- Styr unna løsninger: Styr unna konkrete forslag om hva som rent faktisk skal skje i området, for da blir diskusjonen om det og ikke om konfliktlinjen slik som f.eks. bevaring vs. riving. Så si da: vi vet ikke hva som skal skje, nå handler det om bevaring eller riving.

GUIDE-LINE 4:
Drama Labben er seriøs, men ikke pretensiøs

- Kall en spade for en spade.
- Gi Drama Labben verdi som noe mer enn en lek og et eksperiment. Deltakerne må forstå at det vi gjør i Drama Labben er viktig og utfallet vil ha en påvirkning på det som skjer videre i området.
- Vær transparent: Anerkjenn det som skjer i Drama Labben som en integrert del av handlingen: Det som kommer, er det som skal være der. Det som skjer, var det som skulle skje. Det er ingenting som behøver å foregå i det skjulte; vil du gi en beskjed til de andre guidene så gjør det, vil du be om hjelp med noe så gjør det.

GUIDE-LINE 5: Vær kompis og unngå ekspertrollen

- Alle er likeverdige, og guidene skal ikke sette seg over deltakerne, men være på linje med dem.
- Pass på overpedagogisk infantiliserende retorikk: «Nå synes jeg vi er kommet frem til mange gode argumenter, dere! Veldig bra jobbet!» og «Og vi vet ikke hva som er riktig» etc.
- Tenk IKEA oppskrift i stedet for at noe skal forklares. Tenk at vi alle er like dårlige på å sette opp et IKEA skap. Dere må være med å finne ut om dette er feil eller riktig.
- Referér til fagfolk for å gi kontekst/ viktighet til det som gjøres i Drama Labben. Dette kan fungere som en "tredje autoritet" der guiden unngår å være ekspert ved å referere til en tredje person som likevel opphøyer det som skal skje. For eksempel: "Donald Winnicott er en kjent psykoanalytiker og barnelege og han skriver om viktigheten av lek for vår utvikling som mennesker. Som barn bruker vi lek til å gi mening til omgivelsene våre, til å prøve ut forskjellige situasjoner og roller, og til å bli bedre kjent med oss selv i prosessen. Lek, sier Winnicott, er også en nødvendig prosess for å utvikle kapasiteten til å håndtere følelser og endring. I dag skal vi bruke leken på samme måte: vi skal ta på oss roller og standpunkt som ikke er våre egne, og øve oss på å se endringen av området fra ulike sider og perspektiver."

GUIDE-LINE 6:
Vær fleksibel i møtet med deltakerne og vær nysgjerrig på deltakernes påfunn

- Drama Labben gir rom for høy grad av interaktivitet fra første stund. Ikke skap deg én forestilling om hvordan labben skal bli, det er når du som guide bruker forslagene og retningene deltakerne ønsker å prøve, at magien ofte oppstår.
- Skap samtaleformater med stort spillerom. Vi tvinger ikke deltakerne inn

i et samtaleformat, vi introduserer og gir klare retningslinjer - og deltakerne bestemmer selv hvordan de ønsker å fargelegge og utføre.
- Tenk gjennom ulike utfall og vendinger samtaleformatet kan skape i møte med deltakerne, og skap strategier for å håndtere og nyttiggjøre deg av forslagene deltakerne kommer med
- Balansegang: Du som guide må likevel guide deltakerne gjennom den planlagte ruten. Det er en finstemt balanse å vite hvor mye agens du kan gi deltakerne, og samtidig lose deltakerne trygt gjennom laben på tiden som er satt. Du kan ikke gi deltakerne så mye spillerom at det sklir ut.
- Lag manus i form av en kortstokk som kan stokkes rundt på: Ikke hold deg stringent til manus, men være god til å lese situasjonen og se hva som trengs (f.eks. ikke nødvendig å stille spørsmålet om noen er uenige i perspektivet de har valgt når hele gruppa helt tydelig er komfortable med å ta på seg rollen til det perspektivet)

GUIDE-LINE 7: Sett grenser

- Som guide trenger du ikke godta all oppførsel. Sett tydelige grenser for hva som er akseptabel og uakseptabel oppførsel. For eksempel trenger guiden ikke finne seg i oppførsel til deltakere som trekker stemningen ned og tydelig viser at de ikke ønsker å engasjere seg. Som guide er det lett å tenke at man skal få meg seg alle, og jobbe på for at alle skal være fornøyde. Hvis du som guide føler at du blir tråkket på, er det mest sannsynlig noen andre deltakere som kjenner på det samme. Bruk din autoritet som guide for å sette grenser for alle deltakerne. Hvis noen ikke ønsker å delta, adresser det og spør om de vil være med på leken, og hvis ikke så kan de gå.











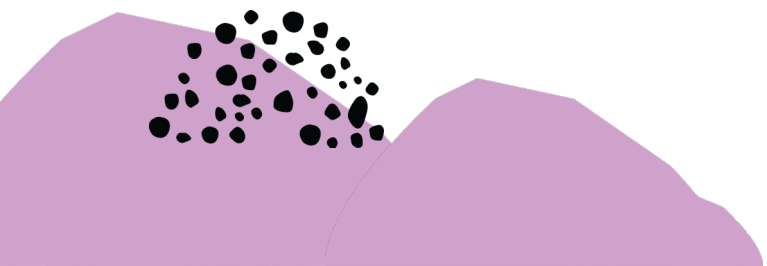
4. Innhold: Samtaler og rom

Drama Labben består av en serie performative samtaler og opplevelser. Dramaturgien går fra holdte og fasiliterte samtaleformater til mer og mer åpne samtaleformater. Drama Labben slutter i en helt åpen samtale. Idéen er at deltakerne føler seg varmere og varmere i trøya, og at de gjennom Drama Labben får nok felles opplevelser, til at de er både nysgjerrige og komfortable til å bli værende i en helt åpen samtale mellom hverandre etter at det fasiliterte programmet er over.

Samtaleformatene og scenografien som er beskrevet her, er utviklet til ett spesifikt "case": transformasjonen av sykehustomta på Bragernes i Drammen. Sykehuset skal flyttes til Brakerøya og spørsmålet er hva som skal skje med det gamle sykehuset og området rundt. Selve sykehustomta er kjøpt opp av utbyggerfirmaet StorOslo Eiendom. Drama Labben vi beskriver her foregikk på Børresen skole som ligger like ved siden av sykehustomta og i selve området som skal transformeres.

Selv om beskrivelsen under er knyttet til dette spesifikke caset, så er det overførbart til andre prosjekter for stedsutvikling. For eksempel er rive eller bevare sykehusblokka en spesifikk problemstilling i caset Bragernes Drama Lab , men dette er direkte overførbart til en av hoved konfliktlinjene i stedsutvikling: endring vs. bevaring. Caset vi her beskriver kan derfor, med enkelte lokale tilpasninger, lett brukes i andre stedsutviklingsprosesser.

Vær oppmerksom på at forklaringene og beskrivelsene under er ment som en oppskrift på hvordan man utfører en Drama Lab med trente guider og en scenograf.



Oversikt over forløpet i Drama Labben:

1. Velkomst
2. Relasjon til området
3. Åpningstale
4. Lydvandring
5. Ekkokamre
6. Spilleregler
7. Agonistisk kamp
8. Sirkelsamtale
9. Måltid

STEG 1: Velkomsten

Velkomsten setter tonen for resten av Drama Labben: Velkommen og takk for at du er her!

Beskrivelse

Deltakerne ankommer lokasjonen (Børresen skole) og blir møtt av en guide utenfor inngangspartiet til selve rommet der Drama Labben skal foregå. Her, utenfor rommet, blir den formelle konteksten for Drama Labben forklart (hvem arrangerer labben og hvorfor) og eventuelle samtykkeskjema (for fotografi, forskning osv.) blir underskrevet. Guiden informerer deltakerne om at når de trer inn i selve labben trenger ingen å vite deres navn, og at det aldri vil bli noen formell presentasjonsrunde i plenum. Inne i labben blir deltakerne møtt av en ny guide som serverer snacks. Alle får hver sin porselenskopp med drikke. Serveringen er en måte å ønske velkommen med et overskudd, en gave som setter tonen: "Takk for at du kom, og for at du velger å tilbringe ettermiddagen din med oss!" Guiden ber deltakerne ta plass i sirkelen.

Lengde

Til alle har kommet.

Rom / scenografi

Foregår ved inngangen til hovedrommet. Utenfor døra står et bord med duk og samtykkeskjemaer. Rett innenfor døra, i hovedrommets foajé, er det et annet bord med duk der det serveres snacks og drikke i porselenskopper. I hovedrommet spilles det musikk.

Retningslinjer

- Velkomsten setter tonen for resten av labben og er derfor et av de viktigste øyeblikkene i møtet med deltakerne.
- Det skal være en hyggelig og lett stemning hvor alle blir sett og ønsket velkommen.
- Det er et klart skille mellom det som skjer utenfor labben (formelt: underskriving av skjema og kort informasjon om kontekst) og det som skjer inne i selve labben (uformelt: snacks, drikke, musikk).

Mål

- Få folk til å føle seg velkommen og sett i en avslappet, lavterskel setting.
- Forsikre deltakerne at de kan forbli anonyme i labben dersom de ønsker det
- Aktivere andre sanser og tilnærminger enn de som vanligvis trigges i en arena der tema som transformasjon og byutvikling diskuteres
- Tilby en alternativ virkelighet (gjennom scenografi og atmosfære) der annerledesheten inviterer til å tørre og slippe rollen sin, og invitere hele seg inn i prosessen
- Trygge publikum






TINE
OAT
LY!


TINE
LY!

STEG 2:
Relasjon til utviklingsområdet

Dette samtaleformatet gir plass til deltakernes personlige relasjoner til stedet: Hva betyr dette stedet for oss?

Beskrivelse

Deltakerne blir bedt om å sette seg suksessivt i en sirkel rundt et kart av området. Guidene tar imot hver deltaker som kommer på ulikt tidspunkt, slik at sirkelen dynamisk beveger seg fra en tom sirkel med stoler, til en full sirkel av deltakere. Guidene ønsker velkommen og starter samtaler eller inviterer inn i eksisterende samtaler i sirkelen. Samtalen dreier seg om deltakernes personlige relasjon til området som ligger visuelt tilgjengelig i form av et sydd tøy-kart i midten av sirkelen mellom dem: Hvilke tilknytning har de til dette stedet? Hvilke minner? Hva er yndlingsstedet? Når koppen er tom, inviteres deltakerne til å plassere sin kopp på et sted på kartet som betyr noe særlig for dem. Dersom de ønsker kan de også dele hvorfor de har valgt å plassere koppen akkurat der. Guide tar tempen på rommet. Når samtalene daler i nivå og intensitet og de fleste har satt ned kopper, klinger guiden på et glass og samler alles oppmerksomhet. Guidene deler noen av historiene rundt koppene i plenum og setter ned sine kopper til sist.

Lengde

15-30 min (fra første deltaker entrer)

Rom / scenografi

Scenografien består av materialer som har en tydelig taktilitet. Når deltakerne har fått servering, trer de inn i et mykt univers. Gulvet er dekket med tekstil (quilt) som har et kart over området sydd på. En sirkel av stoler står rundt kartet. Det spilles musikk og rommet har et stort vindu med utsikt mot høyblokka på Drammen sykehus.

Kartet er håndsydd i ulike fløyelskvaliteter, fargekodet etter grunneiere. Nøkkelbygg er navngitt, og en guide skriver på kartet gjennom samtalen slik at det fortløpende blir

mer komplekst med nye navn på bygg og gater som betyr noe særlig for deltakerne. Det som noteres er kun "tørr" fakta, ikke følelser knyttet til stedet. Kartet er et frempek og oversiktsbilde over området deltakerne skal utforske resten av dagen. Plasseringen av koppene er en direkte kontakt mellom deltakerne og rommet de er i, og med stedet som kartet representerer.

Retningslinjer

- Hyggelig og lett stemning
- Kartet er en samtalestarter og koppen er et alibi (noe å holde fast i samtidig som det tilbyr en konkret aktivitet: sette koppen på kartet)
- Ingen skal ufrivillig ha fokus fra hele gruppen - det handler om å gi tilbud, men ikke spotlight.
- Alle deltakere skal ha noen å prate med og være aktivert, det er ingen observatører (dette inkluderer guidene).
- Maks 5 personer i hver samtale, når dette overstiges startes en ny samtale (Dette samtaleformatet bestemmer hvor mange guider som trengs. Er det 20 deltakere, må Drama Labben ha minst 4 guider, da det bør være en guide til stede i hver samtale som holdes i sirkelen. Ellers sklir samtalen over i noe annet.)
- Guidene har felles ansvar for at alle som setter seg i sirkelen blir sett, ønsket velkommen og innlemmet i en samtale.
- Guidene kan rotere mellom samtaler etter behov, men ikke forlat en samtale slik at deltakerne blir overlatt til seg selv med mindre dette faller seg naturlig.
- Guidene bør lære seg minst ett navn til én deltaker og merke seg deltakerens historie til deling i plenum til slutt.

Mål

- Innfri deltakernes forventning fra start: vi er her for å snakke om dette området.
- Varme opp deltakerne: Få deltakerne i tale og få dem til å dele.
- Åpne for en personlig tilnærming til stedet: det handler ikke om hvem vi representerer (kommune, utbygger etc.), men vår tilknytning til området.





STEG 3: Åpningstale

Åpningstalen presenterer dagens opplegg og hva som er hensikten med det vi skal gjøre.

Beskrivelse

Guidene ønsker velkommen igjen i plenum og gir en introduksjon til hva Drama Lab er. Først deler guidene noen av historiene som er knyttet til de ulike koppene som er satt ned på kartet slik at vi får en felles relasjon til "oss"-et deltakerne og guidene utgjør og til koppene på kartet som representerer ulike historier. Deretter forklares hensikten med Drama Lab og dens verdi i en medvirknings- og stedsutviklingskontekst. Det legges vekt på at vi bygger en ny modell for medvirkning der forskjelligheter og uenigheter står i sentrum. Målet er ikke et konkret resultat eller innspill til planprosessen, men å ha samtaler sammen som kan åpne opp for å bli kjent med hverandre og området på nye måter. Fokuset på lek og rolleskifte blir også fremhevet: vi skal leke med standpunkter og posisjoner som ikke nødvendigvis er våre egne. Til sist introduseres, steg for steg, hva som kommer til å skje resten av Drama Labben.

Lengde

5-10 min

Rom / scenografi

Inne i hovedrommet. Samme konstellasjon som "Relasjon til utviklingsområdet".

Retningslinjer

- Forsikre deltakerne om at ingen på noe tidspunkt blir tvunget til å si noe høyt foran andre
- Gi Drama Labben "pondus" ved å understreke at det er en viktig medvirkningsarena (til tross for at den ikke produserer et konkret resultat)

Mål

- Skape en felles bevissthet og relasjon til fellesskapet og "oss"-et som den spesifikke labens deltakere og guider utgjør.
- Få en felles relasjon til området som skal transformeres
- Kontekstualisere prosjektet og opplevelsen deltakerne skal gjennom
- Trygge deltakerne ved å gi en detaljert beskrivelse av hva som skal skje
- Samle oppmerksomheten og energien til deltakerne om den felles opplevelsen de skal være med på.







STEG 4:
Lydvandring / befaring

Lydvandringen introduserer ulike tanker og visjoner for området, sett fra stedets, bygningenes, tingenes og naturens perspektiver.

Beskrivelse

Deltakerne går på en lydvandring i området. Her lytter de til hva forskjellige ting, bygninger, natur og steder i området tenker om den endringen området skal gå igjennom. Peder Parkeringsplass snakker om frykten for bilfritt sentrum, Siri Sykkelstativ slår et slag for sykkelen og veien som møteplass, Treet drømmer om å stå i en skog, David Dampsentral er stolt av å være et kulturminne som tar vare på historien, Mons McDonald take-awaypose drømmer om et sted der ungdommen kan henge osv. Lydvandringen ender med at deltakerne såvidt begynner med å forholde seg til forskjellene mellom dem og hva deres tanker er om transformasjonen av området. Deltakerne svarer på en rekke spørsmål ved å plassere seg på hver sin side av veien. Hvis de svarer JA så går de til høyre side av veien, hvis de svarer NEI så går de til venstre side av veien. Spørsmål: Føler du deg hjemme i denne delen av Drammen? Synes du det er bra at dette området skal transformeres? Føler du at du har påvirkningskraft når det gjelder utviklingen av dette området? Er du bekymret for fremtiden til dette området? Det siste spørsmålet deltakerne blir bedt om å ta stilling til er om de vil rive eller bevare sykehuset. For å svare, stiller de seg på hver sin side av en linje som er tegnet opp i skolegården. Etter at deltakerne har valgt side går de til hvert sitt ekkokammer.

Lengde

30 min.

Rom / scenografi

Utendørs, i en rute fra skolen, rundt sykehuset og tilbake. Foruten et par utplasserte rekvisitter er lydvandringen fullstendig stedspesifikk, og forholder seg til stedet akkurat

sånn det er. Ruten er lagt opp for å gi publikum en kroppslig og romlig relasjon til sykehustomta og omkringliggende områder.

Retningslinjer

- Lydvandringen fremmer ulike perspektiver på området (disse er samlet gjennom intervjuer med forskjellige aktører)
- Lydvandringen går i langsomt tempo
- Guiden holder tempo og viser vei, men peker aldri ut tingene som snakker (det er sånn sett ikke en guidet tur, men mer en individuell oppdagelsesferd der deltakerne selv må finne ut hvem som snakker til dem)
- Tingene har ektefølte personligheter, en ironisk distanse til tingene fungerer ikke
- Ta vare på det poetiske uttrykket ved hjelp av musikk og tenkepauser
- Tingenes monologer er korte og stedsspesifikke, de kommenterer på stedet de er i og gir tydelige visuelle markører (f.eks: “her står jeg, et singelt tre, inngjerda midt mellom disse gule husene”).

Mål

- Gi deltakerne en ny opplevelse av området, og få dem til å se området på nye måter.
- Introdusere deltakerne for forskjellige perspektiver på området.
- Ved å gi perspektiver til ting, og ikke mennesker, fremheves lek, forestillingsevne og rollebytte.



Jeg liker denne modellen fordi den er i en tidlig fase, den bidrar til å forme prosessen, den er før, før, før, før. Den lærer oss å se det hele bildet, ikke fienden. Den er ikke basert på hatkampanjer, og det handler ikke om å danne politiske partier rundt en enkelt sak. Den kommer mye tidligere og legger grunnlaget for noen verdier, slik at selv om vi ser på ting forskjellig, ønsker vi det samme. Så hvordan forholder vi oss til det? Både kreativt og konstruktivt?

Deltager (Kvinnelig kommunearbeider i 30-årene)






VESTRE VIKEN
113
AMBULANSE




BEVARE

STEG 5: Ekkokamre for riving og bevaring

I ekkokamrene tar vi på oss rollen som værende for eller imot riving, og vi skaper en svart-hvitt gruppedynamikk der "vi" har rett og "de" tar feil.

Beskrivelse

Utenfor hvert sitt ekkokammer blir deltakerne spurt om de er villige til å ta på seg rollen som entusiast for det perspektivet de har valgt (riving eller bevaring) og kjempe for dette perspektivet den neste timen. Er svaret ja, får de utdelt et kostyme, en identitetsmarkør, (silkeskjerf for bevaring og arbeidshansker for riving) som de tar på seg for å innta sin rolle. Inne i ekkokamrene utforskes rollen: Hvem er vi som vil rive/bevare sykehuset? Hvorfor er dette viktig for oss? I løpet av samtalen skriver guidene ned på små kort påstander/argumenter fra deltakerne som underbygger hvorfor nettopp deres perspektiv er det riktige. F.eks. "Dere ødelegger Drammens identitet" og "Vi tar vare på miljøet".

Etter at argumenter/påstander har blitt samlet inn, kroppsliggjøres det perspektivet deltakerne har valgt. Rivings-entusiastene knuser koppene som i Velkomsten ble plassert på kartet og som markerer steder deltakerne har et særlig forhold til. De får utdelt forskjellige verktøy til formålet: brekkjern, hammer, slegge osv. Bevarings-entusiastene reparerer knuste kopper med den japanske bevaringskunsten "kintsugi". De får utdelt lim og gullstøv som de bruker for å sette skårene av de knuste koppene sammen igjen.

Til sist får deltakerne beskjed om at den andre gruppen vil komme på besøk til deres

ekkokammer. De plasserer da kortene med argumenter og de knuste/reparerte koppene rundt i rommet - i en installasjon som de selv synes best representerer deres perspektiv. Deretter forlater de rommet for å besøke ekkokammeret til den andre gruppen.

Lengde

25 min.

Rom / scenografi

Ekkokamrene er stedspesifikke (plassert i skolens kjeller), og representerer på hvert sitt vis standpunktet rive eller bevare til gruppen. Hvert kammer er tilrettelagt for to ting: en samtale i ring med stoler, og en fysisk manifestasjon av standpunktet; "rive" eller "bevare". Begge rom er utstyrt med prefabrikerte argumentasjonskort som starter med "vi" og "dere".

Ekkokammer for bevaring: Et ryddet vaktmesterrom, med en arbeidsbenk og gamle skuffer og skap fylt av reservedeler, lyspærer, gamle skruer og halvferdige reparasjoner. På arbeidsbenken og diverse hyller og kommoder langs veggen er det plassert stasjoner med knuste kopper og latexhansker. På et bord står det et omfattende kit for kintsugi-reparasjon, og på en hylle står det utstilt porselen som er blitt reparert tidligere.

Ekkokammer for riving: Et tomt, bunkeraktig rom med medtatte murvegger og betonggulv. På gulvet ligger en mindre replika av kartet fra hovedrommet, også dette håndsydd i

fløyelsmaterialer. Koppene fra hovedrommet står på samme sted på kartet som deltakerne plasserte dem under åpningssamtalen. På veggen er det hengt opp ulike verktøy for destruksjon; en klubbe, et balltre, en hammer, et kubein, en hockeykølle etc. Det er også vernebriller tilgjengelig.

Retningslinjer

- Her skal det bygges opp en "oss mot dem"-gruppementalitet!
- Vektlegg leken: vi leker og tar på oss en rolle som ikke nødvendigvis er vår egen
- Anerkjenn at deltakerne nok er veldig forskjellige i sine egentlige meninger og perspektiver og at de fleste befinner seg i en gråsone
- Legg vekt på at vi nå ikke fokuserer på gråsonen, men på ytterpunktene
- Dette kan fort bli et spill mellom fakta og følelser: hva vi vet kan eller skal skje/og hva vi frykter/ønsker skal skje - pass på å gi plass til begge typer argumenter
- Alle argumenter er gode argumenter!
- Formulér alle argumenter slik at de begynner med enten "Vi" eller "Dere"
- Trekk inn perspektiver fra koppnedleggelse og lydvandring dersom det er bruk for det

Mål

- Bygge opp en gruppementalitet
- Hjelpe deltakerne til å ta på seg, og utforske, en rolle som ikke nødvendigvis er ens egen
- Utforske transformasjonen av området fra et svart/hvitt perspektiv
- Bevege seg ut i ytterpunktene
- Kroppsliggjøre perspektivene ved hjelp av fysisk aktivitet (knuse/lime sammen kopper)



Jeg ble overrasket over å innse hvor lett det er å gi etter for perspektivet du er i, i ekkokamrene!

Deltager (Kvinnelig kommunearbeider i 40-årene)















STEG 6: Spilleregler

Her utforsker hver gruppe hvordan meningsmotstanderen har dyrket sitt perspektiv og vi introduserer konteksten og spillereglene før gruppene skal møte hverandre til kamp.

Beskrivelse

De to gruppene passerer hverandre i stillhet, og går inn i hverandres ekkokammer for å se hvordan motparten har dyrket sitt perspektiv. Der får de se hva slags aktivitet motstanderen har bedrevet, og de får lese argumentene motstanderne har skrevet ned som forberedelse til kampen. Det er i hverandres ekkokammer at kampens spilleregler blir introdusert og kontekstualisert. Spillereglene blir kontekstualisert gjennom å introdusere begrepet "agonist", som betyr meningsmotstander med et felles sett med verdier, men som er uenige om hvordan man praktiserer verdiene. Guiden for hver gruppe henter frem et sjakkbrett. Brettet brukes til å demonstrere spillereglene og til å illustrere oppsettet i den agonistiske samtalen som deltakerne skal til etter ekkokamrene. Etter spillereglene er introdusert, går hver gruppe til kamparenaen.

Foreslått lengde

10 min

Rom / scenografi

Bevaringsekkokammer og rivingsekkokammer som før. I hvert rom står det et lite sjakkbrett med brikker ferdig oppstilt.

Retningslinjer

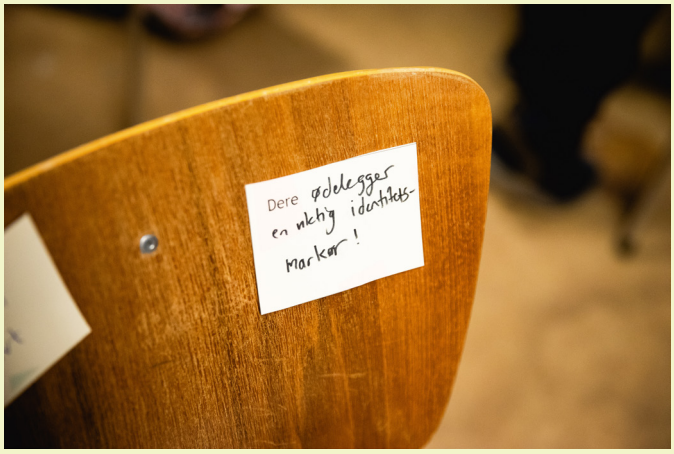
- Tillat deltakerne å gå til ytterpunktet av sitt perspektiv.
- Trygg deltakerne om at man kan være agonister selv om man har oppført seg hatsk og følelsesladd mot sine meningsmotstandere: Ytterpunktet av et perspektiv kan ofte være nokså følelsesladd og hatsk mot den andre gruppen, og det er krevende å balansere dette etter at man har introdusert begrepet "agonist" som foreslår at man ikke skal se på motparten som en fiende. Deltakerne blir ofte usikre på om de har oppført seg som antagonister (fiender) og ikke vært "gode" agonister. Her er det viktig å understreke at vi leker, og at man kan leke med følelser og synspunkter som man ikke står inne for.)

Mål

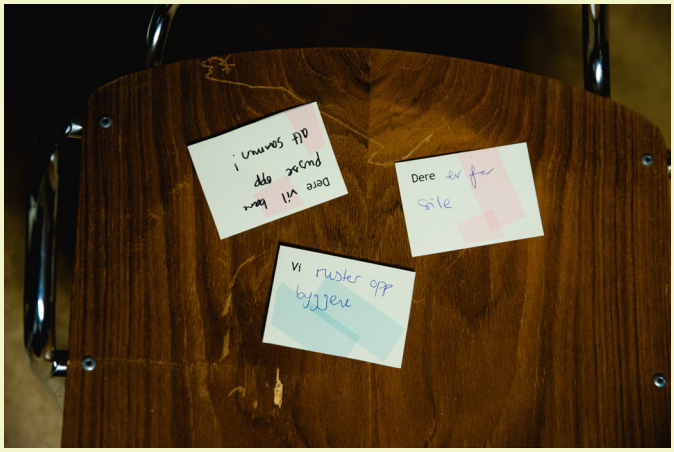
- Utforske meningsmotstandernes argumenter uten at disse er fysisk til stede
- Bygge opp bildet av meningsmotstanderen som respektløse/barbarer/rotenisser/uten estetisk sans/uten omsorg etc.
- Forklare formålet og den teoretiske bakgrunnen for den kommende kampen (Chantal Mouffes teori rundt agonist vs. antagonist)
- Forklare spillereglene for den kommende kampen.






Dere ødelegger
en viktig identitets-
markør!


Dere vil bare
glattpolere et
område for prosjekt
og stikke!


Dere vil bare
dytte opp
i ensrettet
Dere
Vi rusler opp
bylJene



STEG 7:
Agonistisk kamp

Gruppene møtes i kamp. Det er "vi" mot "dere". Hver gruppe kjemper for sitt perspektiv og møter uenigheten ansikt til ansikt.

Beskrivelse

Deltakerne står overfor hverandre i to grupper og påpeker uenighetene mellom dem i form av utsagn som starter med "vi" eller "dere". Deltakerne snakker kun på vegne av sin gruppe og perspektivet de representerer. Det er ikke et mål å besvare utsagnene til motstanderen, og deltakerne er instruert til å lytte til utsagnene og deretter la de gå. Noen ganger oppstår det lommer av stillhet. Guidene deltar på lik linje som resten av deltakerne. Kampen avrundes etter 15 minutter ved at alle deltakerne tar av seg sin rolle som bevarings- eller rivnings-entusiast, og takker hverandre for kampen med en high five.

Lengde

15 min.

Rom / scenografi

Samtalen foregår i hovedrommet fra åpningen, som er blitt ryddet til kamp. Quilten er trukket/brettet unna til den ene kortsiden, stolene er stablet på en linje i den andre enden av rommet, og gulvet står nakent tilbake med et sjakkbrett mønster.

Retningslinjer

- Unngå å rette på deltakere som ikke følger spillereglene, rett deltakerne ved å følge

retningslinjene selv

- Tillat ulike former for utsagn; både "smarte" og følelsesladde utsagn skal få plass
- Unngå ping-pong av utsagn
- La det som kommer, komme: alle former for følelser er lov. Vi improviserer sammen med deltakerne, og underbygger det som kommer.
- 15 minutter kan virke lenge, men det er det ikke. Tillatt at det blir langdradd og at argumenter repeteres - det kommer til å gå i bølger og deltakerne må få mulighet til å også stå i det ubehagelige

Mål

- Møte og stå i uenigheten ansikt til ansikt
- Anerkjenne motpartens argumenter
- Utfordre sitt eget ståsted
- Kjenne på den "stampefølelsen" det er å stå fast i en polarisert debatt



Jeg innså at vi må møtes ansikt til ansikt for å anerkjenne at den andre siden har gode poenger. Vi må ikke gjøre dette på sosiale medier.

Deltager (Mannlig innbygger i 50-årene)







Jeg ble overrasket over at begge sidene hadde så like argumenter. Vi vil ha det samme!

Deltagere (flere deltakere)





Konfrontasjonen i kampen gjorde meg modigere, og jeg turte å stille de vanskelige spørsmålene etterpå.

Deltager (Mannlig utvikler i 50-årene)

STEG 8: Sirkelsamtale

I denne samtalen sitter vi med ryggene mot hverandre og reflekterer over dagens opplevelser fra et personlig, "jeg"-perspektiv.

Beskrivelse

Deltakerne tar hver sin stol og danner en sirkel med ryggene mot hverandre og ansiktet vendt utover. Deltakerne ser derfor ikke på hverandre, men ser i forskjellige retninger ut i rommet. Guiden ber dem om å snakke fra sitt eget personlige perspektiv og dele sine tanker, refleksjoner og erfaringer fra det de har opplevd i Drama Labben. Hvert innspill skal starte med "jeg" for å sikre personlig tilnærming. Etter 15 min avslutter guiden samtalen og peker på viktigheten av det vi har gjort her i dag. Det pekes også på veien videre: hvilken innvirkning vil dette ha for videre arbeid med området? Til sist inviterer guiden deltakerne ut i skolegården. Her kan flere tanker fra dagen deles i en mer uformell setting, over supper og drikke.

Lengde

15 min.

Rom / scenografi

Deltakerne finner hver sin stol og stiller den opp i ringen fra åpningssamtalen, men denne gangen med ryggen vendt inn mot hverandre. Sirkelen aktivere og frarøver deltakernes visuelle sans.

Retningslinjer

- Samtalen er ikke en diskusjon/dialog, men et sted der hver enkelt deltaker kan uttrykke sin opplevelse og sitt perspektiv.
- At deltakerne ikke sitter og ser på hverandre gir en frihet som gjør at folk lettere tør ta ordet
- Vi prøver å unngå at dette kun blir en pedagogisk refleksjon over kampen eller en direkte tilbakemelding på konseptet ("Så flinke dere var som kom på dette!").
- Vi er ute etter at deltakerne deler personlige refleksjoner rundt hvordan det de har opplevd i Drama Labben har påvirket dem og gitt dem nye perspektiver på hverandre og/eller på området.
- Guidene deltar hvis det er behov for å styre samtalen i "riktig" retning
- Unngå personlige angrep og ping-pong mellom innspill
- Unngå at samtalen blir for intellektualisert og fakta-basert (hva som rent faktisk skal skje i området) - prøv å holde det på et personlig plan

Mål

- Gi plass til deling av tanker og refleksjoner på et personlig plan
- Gi deltakerne "fritt" spillerom
- Finne ut:

1. Hvilke tanker deltakerne rent faktisk har om stedet (inkludert agens og påvirkningskraft)
2. Hva Drama Labben gjorde med deltakerne (inkludert endret perspektiv og hvilke meninger som ble tillagt Drama Labben og stedet)





Jeg ble mer forståelsesfull og mottakelig for argumentene fra den motsatte siden, noe som ville gjort det lettere for meg å akseptere det hvis deres side vant.

Deltager (Mannlig student i 30-årene)

STEG 9:
Avsluttende måltid

Labbens siste samtale er helt åpen og uformell. Her deler alle deltakere og guider et måltid sammen. Måltidet varer så lenge som deltakerne ønsker.

Beskrivelse

Deltakerne trekker ut i skolegården hvor de kan forsyne seg med suppe, brød, vin og øl. Det er free seating og alle finner seg et sted å sitte eller stå. Denne samtalen har ingen overordnet agenda eller form, og har en åpen slutt. Her får deltakerne mulighet til å sette egen agenda, og snakke med sine med-deltakere om det som måtte angå dem og være interessant for dem. Guidene bruker sin dramaturgiske makt til å forbinde deltakere, få dem til å introdusere seg og snakke til hverandre. I tillegg er det guidenes oppgave og prøve å holde samtalene til tema, hvis det passer seg slik.

Lengde

Åpen slutt.

Rom / scenografi

Et bord er dekket opp med suppe, brød, topping, saft, vin og øl.

Retningslinjer

- Vær bevisst på guidens dramaturgiske makt, selv når samtalen er så åpen som den er. Pass på at alle har noen å snakke med.
- Bruk det du har lært om deltakerne ila av Drama Labben inn i samtalen: hva tenker

egentlig du om sykehuset? Riving eller bevaring? Ble usikker på hva du tenkte der...

- Lag synergier mellom folk. Tenk heller at din rolle er å skape møter og samtaler mellom deltakerne, heller enn at du som guide skal holde i samtalene. Stol på at den felles opplevelsen deltakerne har hatt, kan legge et grunnlag til at de kan ha en samtale mellom seg.
- Pass på at alle føler de kan forsyne seg av matboden.
- Vær uformell. Spis og drikk sammen med deltakerne.
- Lytt til rommet. Ikke tving gjennom samtaler og temaer.

Mål

- Samtaler mellom deltakerne
- Skape en møteplass mellom deltakerne der deltakerne selv fyller agendaen og setter dagsorden











Jeg synes det var veldig lærerikt å imøtekomme forskjellene og respektere perspektivene til den andre gruppen. Og å håndtere uenighet fordi det var så tydelig at alle var på denne felles 'verdiøya'. Så det var en veldig trygg arena. Et trygt verktøy å bruke.

Deltager (Kvinnelig kommunearbeider i 50-årene)

5. Praktisk: Forberedelser

1. Kontekst - endring/ikke endring
Utgangspunktet for å holde en Drama Lab er at et område skal forandres - gjerne et område i et eksisterende nabolag, slik at mange har et personlig forhold til det. Drama Lab egner seg også spesielt godt hvis det allerede har tegnet seg klare konfliktlinjer tilknyttet forandringen. For eksempel: Det gamle teaterhuset i Skien skal pusses opp, men det er stor uenighet i samfunnet om det skal bli til kjøpesenter eller nytt konserthus.

2. Kommunikasjon og forankring
Drama Lab er et nytt konsept som utfordrer mer tradisjonelle måter å tenke medvirkning på, særlig med tanke på hva ønsket utfall kan være i medvirkningsprosesser. For å oppnå sitt fulle potensial som møteplass krever Drama Lab derfor god kommunikasjon og et grundig forankringsarbeid blant relevante aktører (kommune, lokale organisasjoner, utbyggere osv.).

At Drama Lab ikke munner ut i en rapport med konkrete innspill, løsninger og ønsker fra "folket", har vist seg å være utfordrende for forankringsarbeidet til Drama Lab . Når et produkt skal selges er det essensielt for kjøper å se verdien produktet gir. Verdien av Drama Lab er ikke like enkel å fremvise på en lettfattelig, og ikke minst målbar, måte. Drama Lab byr på en verdi som ligger i møtet mellom deltakerne, det engasjementet labben skaper og innvirkningen labben har på videre arbeid med, og diskusjon rundt, området. Dette kan være en endring i holdninger, nye kontaktflater mellom aktører eller en utvidet forståelse av konfliktlinjene som kan gjøre seg gjeldende i utviklingen av et gitt område. Å "selge" verdien av samtale, verdien av å invitere inn flere perspektiver og verdien av å øke forståelsen for andres perspektiv, krever tålmod og smart og skreddersydd kommunikasjon.

Viktigheten av å anerkjenne at Drama Lab ikke lar seg selge i en kjapp og smart pitch er nødvendig for å håndtere tiden, ressursene og motgangen som kan fremkomme i prosessen det krever å få solgt noe som utfordrer gamle måter å tenke på, og gamle måter å anse hva som er verdifullt i en stedsutviklingsprosess.

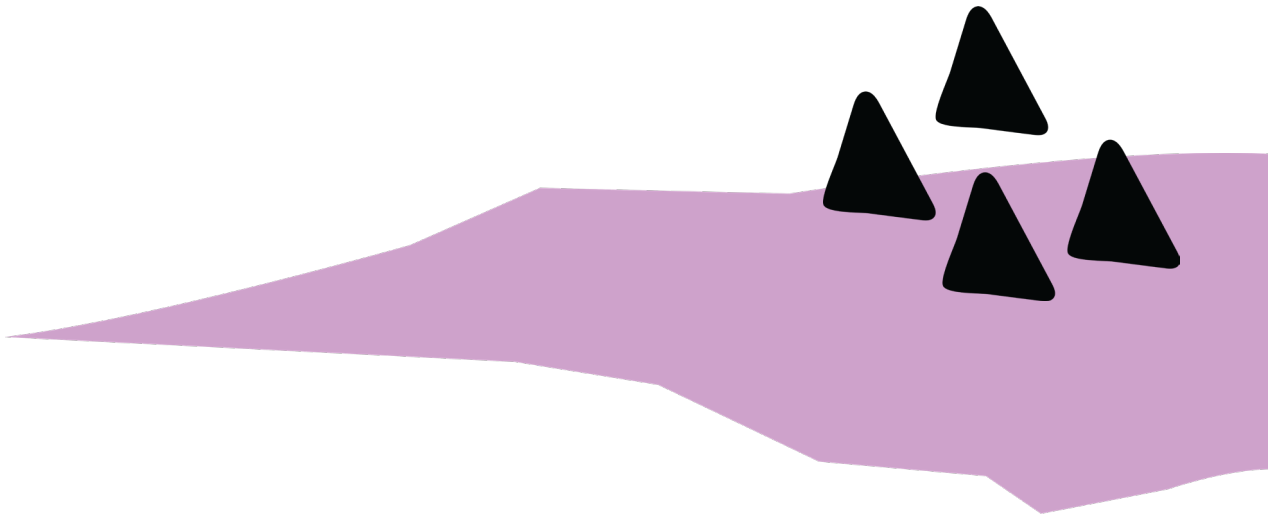
Forankringen krever derfor tålmodighet og gjentagende, smart og skreddersydd kommunikasjon.

Selv om forankringen kan være ressurs- og tidkrevende har det vist seg at selve forankringsarbeidet av en Drama Lab ofte sammenfaller med økt forståelse for medvirkning og økt engasjement og entusiasme for utviklingsområdet i aktørnettverket. Slik kan vi argumentere for at forankringsarbeidet av en Drama Lab har en egenverdi i form av økt engasjement og entusiasme for utviklingsområdet og økt forståelse og interesse for medvirkning generelt.

3. Rekruttering
Drama Labben er ingenting uten deltakere. Først når tema og rammer for Drama Lab er lagt, kan man begynne å rekruttere. Sett av nok tid og ressurser til rekruttering.

4. Prøvetid
Drama Labben krever prøvetid for å kunne gjennomføres. Som ved oppsettingen av en teaterforestilling, krever det tid å lære seg manus, utvikle konsept, lage forestillingen og utforme scenografien. Regn med at det kunstneriske teamet trenger 2-5 prøveuker.

5. Ressurser
Det kreves et kunstnerisk team for gjennomføring av Drama Labben, samt et kommunikasjons- og markedsføringsbudsjett for å engasjere og rekruttere deltakere og ambassadører. I tillegg er det en del koordineringsoppgaver tilknyttet praktisk gjennomføring (lokaler, mat, kommunikasjon).





3 tips til forankringsarbeidet

1. Finn noen i kommunen som brenner for medvirkning og som kan være fanebærer for Drama Lab som en ny, innovativ og spennende medvirkningsmetode som utfordrer gamle måter å tenke medvirkning på.

2. Identifiser Drama Labbens aktørnettverk og verv Drama Lab -ambassadører: Arranger en serie møtepunkt opp mot selve Drama Lab en, helst et år- halvt år før selve laben. Begynn med å introdusere Drama Labben i Drama Labbens aktørnettverk; foreninger, kommuneansatte, politikere og utbyggere. Introduser Drama Labben på en trygg og tradisjonell måte. Gjerne gjennom en enkel presentasjon. Engasjer aktørnettverket, og hold aktørnettverket levende, for eksempel til å teste ulike versjoner av Drama Labben før selve gjennomføringen. Å ha lokale ambassadører som kan hjelpe til med gjennomføring og rekruttering er en nøkkel for å skaffe en variert og mangfoldig deltakerliste, det fostrer også et lokalt eierskap til Drama Labben.

3. Bruk tid på å opprette kontakt med og involvere utbygger eller de potensielle utbygger(ene) av området i prosessen. Utbygger har en nøkkelrolle i utviklingen av et område, og det er viktig å ha dem tilstede i Drama Labben for å underbygge Drama Labbens forankring i stedsutviklingsprosessen. Vær obs på at utbygger kan være skeptisk til Drama Labben så sett av god tid til å involvere dem fra start for at de skal forstå relevansen av deres deltakelse. Det lønner seg også å legge vekt på at utbyggerne vil delta i Drama Labben som seg selv og at ingen derfor behøver å vite at de er “utbyggerne”.



5 tips til rekruttering

1. Ha en bevissthet rundt hva som kommuniseres. Det er viktig at de som skal "selge" inn Drama Labben til potensielle deltakere selv har opplevd, eller har fått en grundig innføring i hva Drama Labben går ut på. Da kan de lettere kommunisere med potensielle deltakere rundt hva Drama Labben går ut på. Det vil garantert komme en del spørsmål, da dette er et nytt og annerledes konsept.

2. Anvend det samme materialet og visuelt uttrykk i alle kommunikasjonskanalene (mail, some, avis). Det har også vist effekt å legge flyers i postkassene til innbyggerne som bor i området som skal drøftes i Drama Labben.

3. Det er lurt å henvende seg personlig til potensielle deltakere og skreddersy invitasjonen slik at det går klart frem hvorfor det er viktig at nettopp denne deltakeren kommer til Drama Labben. Bruk ekstra tid på å informere folk som man tenker kan ha en reell interesse av å delta slik at det føles relevant og logisk for den som blir kontaktet. For eksempel innbyggere i case-området, ansatte i kommunen, utbyggere, politikere, kunstnere eller ungdommer.

4. Ha en bevissthet rundt hvem som kommuniserer. Det er en fordel om de som kommuniserer ut, er noen som mottaker stoler på. Fordi Drama Lab er et nytt konsept trenger mottaker at avsender i alle fall er noen de kan stole på. Velg med omhu ulike avsendere til ulike grupper folk, og tenk på hvem som stoler på hvem. Her er det mye tid å spare på å strategisk velge riktig avsender til ulike mottakere. Her spiller ofte Drama Lab -ambassadørene som er vervet i forkankringsarbeidet en nøkkelrolle.

5. Vær forsiktig med ordbruken rundt kunst- og teatermetodikker. Mange synes teater og kunst som metodikk i kombinasjon med deltakerinvolvering virker avskrekkende (de vil ikke spille skuespill) og useriøst (hva har det med planprosessen å gjøre?). Det finnes mange fine synonymer man kan bruke i kommunikasjons- og forankringsarbeidet som beskriver hva en Drama Lab går ut på uten å bruke et vokabular fra teatret, slik som "innovativ og leken setting", "en annerledes samtale", "et nytt medvirkningsformat" osv.

6. Praktisk: Gjennomføring

1. Møteplass
Oppmøtested skal være tilgjengelig og lett å ankomme. Det skal være inviterende og åpent. Deltakerne skal føle seg velkomne, og det skal fostre lave skuldre. Vi valgte å legge Drama Labben til Børresen skole fordi dette er et kjent sted for folk i nærområdet og gav oss muligheten til å være i en kjent setting nær innbyggerne.

2. Rombruk og lokasjon
Rommene skal kunne tilby en konstruert virkelighet som underbygger konsept og funksjon. Vi unngikk å bruke standard klasserom, men fant heller rom som underbygger konseptet. For eksempel, Ekkokammeret for bevaring fant sted i skolens vaktmester verksted for reparasjon og vedlikehold. Rommene må også ha et potensial for å kunne transformeres ved hjelp av scenografi. Det er en fordel å utnytte det stedsspesifikke potensialet i hvert rom som brukes, heller enn å strippe det ned til en idé om nøytralitet.

3. Tidsramme og varighet
Drama Labben har klart definerte tidsrammer. Drama Labbene som format kan for mange være ukjent, nytt og litt skremmende. Å trygge deltakerne ved hjelp av faste og klare tidsrammer er en nøkkel for å gjøre dem mer avslappet.

Tidsrammen skal også kommuniseres ut i rekrutteringsprosess for å muliggjøre at deltakerne kan legge andre planer rundt Drama Labben. Likevel har det felles måltidet vi deler på slutten en åpen slutt. Måltidet foregår til siste deltaker bestemmer seg for å dra, først da rigger Drama Lab -teamet ned. Bragernes Drama Lab varte i to og en halv time, og deretter hadde vi felles måltid.


Hovedinngang

7. Case: Bragernes Drama Lab

Her er en liten, utfyllende smakebit på en del av Bragernes Drama Labben for å gi en dypere forståelse og innsikt i hva Drama Lab kan være.

Eksempel: Ekkokammeret for bevaringsentusiastene
Deltakerne inviteres til å utforske et perspektiv ved å utforske ytterpunktet av en konfliktlinje. Deltakerne får velge mellom å kjempe for at sykehuset skal rives eller bevares. Deltakerne som har valgt å gå inn i Bevaringsperspektivet blir stoppet utenfor døren til Bevaringsentusiastenes Ekkokammer. De blir ønsket velkommen av guiden og stilt spørsmålet: "Er du villig til å ta på deg rollen som bevaringsentusiast?" De som svarer ja, gir fra seg hodetelefonene og får utdelt et silkeskjerf som de skal ta på seg. De trer inn i rommet og setter seg på en av stolene som står plassert i en sentrert ring. Inne i ekkokammeret for bevaringsentusiastene er det en harmonisk atmosfære. Behagelig lys. I rommet er det ulike gamle verktøy og duppeditter fra mange år tilbake. For eksempel en sløydmaskin fra 50-tallet. Rusten og sjarmerende. Vi ønsker å gi en følelse av et tidsperspektiv. Scenografien gir en påminnelse om historie og minner. På en hylle står det utstilt porselenskopper som har vært knust, men er reparert med kintsugi - en japansk kunsttradisjon som går ut på å lime sammen ødelagte porselensservise med gull. Dette er en metafor for å omfavne det ødelagte og det uperfekte, og gjøre det til noe vakkert, funksjonelt og holdbart.

På dette tidspunktet skal deltakerne være inneforstått med at de er med på en lek og at de skal ta på seg en rolle som entusiaster og forkjempere for bevaring, altså de har sagt ja til å late som eller være rollen som bevaringsentusiaster i ytterpunktet av konfliktlinjen; rive-bevare. Men de kjenner kanskje på litt usikkerhet også. Hva er det jeg er med på her? Hva er dette? Jeg er jo egentlig ikke helt sikker på hva jeg mener? Jeg tror jo at det er det beste for området er at det rives, men jeg lurer litt på hva argumentene egentlig er for å bevare bygget. Kan jeg lære noe nytt? Kan jeg få bekreftet at jeg har rett i at det bare er tåpelige argumenter å hente i dette perspektivet? Siden deltakeren muligens tenker ulikt om hva denne leken og rollen betyr, og hvorfor de endte opp med å velge dette perspektivet - så er det viktig at guidene fører de tydelig og trygt inn i rollen og leken ved å:
Anerkjenne at de er veldig forskjellige i sine egentlige meninger og perspektiver
Forsikre dem om at det er en lek og en rolle de har tatt på seg
Fortelle litt om det de skal igjennom den neste timen.

Når alle har satt seg ned på en stol, sitter alle i en ring med silkeskjerfene rundt halsen eller på hodet (valgfritt hvordan man ønsker å ha den på) sammen med guidene. Guidene innleder med å anerkjenne at deltakerne er veldig forskjellige i sine egentlige meninger og perspektiver og antakelig befinner seg i en gråsone mellom riving og bevaring. Men nå skal vi gå inn i rollen som bevaringsentusiaster. Hvem er vi? Hva står vi for? Hvorfor? Allerede her begynner



deltakerne og melde seg på (vanligvis). Her dukker det allerede opp historier: Bygget har alltid vært en del av byen - det står der som et symbolbygg på viktig historie. Alle har et forhold til sykehuset - jeg har født der, du har blitt født der, foreldra mine døde der, naboen min jobba her. Ja, det er stygt, men kan vi ikke gjøre det til noe bra? Kan vi ikke tenke litt kreativt? Hvorfor skal alltid løsningen være å rive alt? Nettopp fordi det er tendensen i Drammen, synes jeg det er enda viktigere å bevare dette bygget! Nok riving! Jeg tror ikke noe på at det er andre grunner enn at utbyggerne skal tjene penger og stikke! De bryr seg ikke om kulturarv, kulturskatter, arkitekturhistorie og identitetsmarkører! Nå er det nok!

Historiene og argumentene (sanne eller usanne) kommer på løpende bånd. Guidene omformulerer det til å passe inn i formen som senere skal brukes i den agonistisk kampen. “Vi vil bevare identitetsmarkørene i byen!” - “Dere river alt!”. Guidene formulerer dette høyt og skriver det ned på lapper mens de maner frem flere argumenter fra deltakerne. Guidene er også med å finne på og dele argumenter. Vi er alle like mye bevaringsentusiaster i dette ekkokammeret.

Guidene jobber i dette partiet med å øke intensiteten og egge opp stemninga. Vi har rett og dere har feil. Vi er offer. De er angripere. Når det har blitt oppvarma stemning og en del argumenter er produsert, så introduserer guiden den neste oppgaven.

Guiden forteller om kintsugi-kunsten og ber deltakerne gå sammen to og to eller alene.

De skal velge en av de knuste koppene som ligger rundt omkring i rommet. Ved siden av er det hansker og kintsugi-utstyr. Guidene kommer rundt med gullet som er blanda med lim og deltakerne kan sette i gang med reparasjon og bevaring.

I noen tilfeller kan det være at det ikke var så lett å egge opp stemninga i første del. Kanskje det ikke kom så mange historier og argumenter, og kanskje det ikke ble en flokkstemning. Da begynner man tidligere med oppgave to og kintsugi-delen, og ber deltakerne snakke sammen mens de reparerer. Sammen kan de samtale om ulike argumenter som de skal fortelle om til guidene som går rundt og prater med dem og skriver ned det som blir sagt i “vi” og “dere” -formen.


Vi
Vi
Vi
Vi



Prøve Drama Lab?

Ta gjerne kontakt for en uformell prat hvis du tror Drama Lab kan være aktuelt for din kommune.

cecilies@oslomet.no
marthe.sofie@tiltlab.no





DRAMA LAB

URBAN EUROPE

OSLOMET