

Af **Thorkild Olsen**, Villa Venire A/S

Kliché & Kraft



VILLA VENIRE

Hvor har smilene været mange. De venlige, anerkendende og til tider åbenlyst målløse nik, når vi i entré'en har stået i vores gamle 'Smedje' på Christianshavn, har givet hånd og budt indenfor.

Og det er jo altid en god start; at snakke om stedet, hvor man bor. Jeg har stolt og glad vist rundt i det krøllede, gamle hus midt på bastionerne i København. Jeg har ikke tal på de gange, hvor jeg har sagt; "*dette sted er perfekt for os*". "*det passer bare til Villa Venire*" og "*selvom vi er ved at blive lidt flere og pladsen til tider er trang, så forlader vi det aldrig*".

Det sidste skulle jeg nok ikke ha' sagt, da vi – som mange af jer ved – netop nu er i gang med at flytte. Flytte til noget større. På den anden side af Langebrogade til det vi kalder 'Sukkerhallen'.

Blandt jer der kender Villa Venire vældig godt, er der mange der har stiftet bekendtskab med vores narrative metodesæt 'Plotbox' og vores foretrukne opgave; "Magten & Kraften". En opgave hvor du med din højre hånd (din vanlige hånd) tager et kort der viser/illustrerer/giver mulighed for at fortælle en velkendt historie om dig selv. En kliché. Ikke en kliché i den forstand, at den ikke er sand. Eller betydningsfuld. Men netop i den forstand, at den fortæller du tit og ofte. Den er absolut sand. Og den "bog" bliver genoptrykt igen og igen.

Den slags fortællinger fylder vi vores liv med. Fordi de er vigtige at fortælle. Fordi de afspejler noget der fylder. Men når jeg står der med "Smedjen" i min højre hånd, så er der også andet i spil. Jeg får ikke øje på huset på den anden side af gaden. Jeg bliver blind for, om denne fortælling fortsat er produktiv for Villa Venire. Er 'Smedjen' fortsat vores drøm. Vores endemål?

Derfor består opgaven af 2 trin. Du tager også et kort med din vestre hånd (den akavede, mere uvante hånd). Du tager et kort du har lyst til at tage. Et kort der viser/illustrerer/giver mulighed for at fortælle noget du sjældent fortæller. Det hemmelige. Drømmen. Det der også kunne være. Så pludselig springer 'Sukkerhallen' op i min venstre hånd. Der bliver nu

mere at fortælle. Minimum to historier. Nuancerne springer frem foran næsen og med det valget. Muligheden for at vælge.

At arbejde med 'Kan' i narrativ forstand handler i høj grad om at skabe mulighed for at vælge. Ikke at udradere kliché'en. Ikke at dømme noget ude. Gøre det latterlig betydningsløst eller usandt. Nej – men netop at sætte det andet plot ind. Hvormed der opstår alternative, livskraftige fortællinger, der skaber et større manøvrerum.

I dette tilfælde var det ikke os, der traf beslutningen om 'Sukkerhallen'. Den beslutning traf os og da vi først havde fået sat det plot ind i vores fælles liv, var der ingen vej tilbage. Kontor, undervisningslokaler og simulatorhal samlet ét sted i vores eget kvartér lignende noget skæbnebestemt. Jura, kontrakter og økonomi gjorde for så vidt ikke den endelige beslutning nem. Men dog fortsat nødvendig.

Manøvrerummet var skabt. Noget kunne gøres. Vi kunne gøre det. Vi har nu gjort det. Det betyder i al sin enkelthed, at om ikke så lang tid, så er 'Sukkerhallen' blevet vores nye højrehånds-plot. 'Smedjen' ligger der fortsat, men er hurtigt blevet pensioneret fra vores bærende fortælling. Måske en dag vi skal prøve at samle det kort op igen. Ikke for at flytte tilbage. Men for mindets skyld og ikke mindst for at undersøge, hvad de fem år vi var dér i dag i det nye **kan** !?