

Peripeti

tidsskrift for dramaturgiske studier

Særnummer - 2012

Peripeti

tidsskrift for dramaturgiske studier

Særnummer - 2012



Kunst, kreativitet og viden

Peripeti

tidsskrift for dramaturgiske studier

Særnummer - 2012

Kunst, kreativitet og viden

Peripeti

© Peripeti og forfatterne

Temareaktion

Thomas Rosendal Nielsen, Ida Krøgholt, Nina Gram og Lone Koefoed Hansen.

Layout: Christian Brink Christensen og Thomas D. Kragebæk

Omslag: Afdeling for Æstetik og Kulturs 25-års jubilæum, 2007. Foto: Torben Nielsen

Tryk: Fællestrykkeriet SUN, Aarhus Universitet

Oplag: 200

ISSN: 1604-0325

Peripeti udgives af Afdeling for Dramaturgi (Aarhus Universitet) i samarbejde med Teatervidenskab (Københavns Universitet) og Dramatikeruddannelsen (Aarhus Teater).

Tidsskriftet udgives med støtte fra Forskningsrådet for Kultur og Kommunikation.

Alle temaartikler er fagfællevaluerede.

Redaktionsadresse

Peripeti

Afdeling for Dramaturgi

Institut for Æstetisk og Kommunikation,

Aarhus Universitet,

Langelandsgade 139,

DK – 8000 Århus C.

E-mail: aekexe@hum.au.dk

www.peripeti.dk

Bestilling og abonnement

peripeti@hum.au.dk

Abonnement (to numre): 150 kr.

Løssalg 100 kr.

Internet: <http://www.dramaturgi.au.dk/forskning/publikationer/peripeti>

Peripeti udkommer to gange om året.

Indhold

Redaktionelt forord	5
---------------------	---

Teorianalyser

Kreativitet og videnspolitik	9
------------------------------	---

Af Jan Løhmann Stephensen

Kunstbaseret forskningspraksis	29
--------------------------------	----

Af Thomas Rosendal Nielsen

Lytning og læsning som kreative processer?	43
---	----

Af Birgitte Stougaard Pedersen

iPod-film som kreativ forskningsmetode	53
--	----

Af Nina Gram

Caseanalyser

Stemme, lytning og kreativitet	67
--------------------------------	----

Af Ansa Lønstrup

Ledelse af kreativ tænkning	81
-----------------------------	----

Af Ida Krøgholt

Udvikling=kreativitet?	97
------------------------	----

Af Louise Ejgod Hansen

Kreative taktikker

Ubekymrhedens taktik	111
----------------------	-----

Af Lone Koefoed Hansen

Kreative tragikere	127
--------------------	-----

Af Erik Exe Christoffersen

English Summaries	138
-------------------	-----

Særunummer 2012

Kunst, kreativitet og viden

Redaktionelt forord

Kunstfagene har ikke længere forsteret til kreativitetsbegrebet. Men i den såkaldte kognitive kapitalismes tidsalder, hvor den globale konkurrence på innovation, kreativitet og viden er blevet en slags ny stor fortælling, har kunstfagene stadig en vigtig rolle at spille – det er i det mindste den ubeskedne holdning, som ligger bag denne publikations bidrag. Kunstfagenes bidrag til kreativitetsdiskursen kan fungere som ressource for nye former for erkendelsesmæssig og økonomisk fremskridt, men også som en nødvendig torn i øjet på et samfund, der forsøger at blive transparent for sig selv, eller som en sten i skoen for en løber, der har tendens til at glemme, hvorfor han løber.

Dette særnummer af *Peripeti* er et af resultaterne af et forskningskollokvium på Institut for Æstetiske Fag (nu en del af Institut for Æstetik og Kommunikation), der siden 2009 har diskuteret betingelser og retninger for aktuel forskning i *kreative processer* med et kunstvidenskabeligt afsæt. Der har været tale om et mødested for ganske forskelligartede projekter, hvilket denne publikation også afspejler, men fællesnævneren for disse projekter er for det første, at de på hver deres måde beskæftiger sig med, hvordan kreative processer kan generere viden i et samfund. For det andet, at de på forskellig vis forsøger at etablere en slags platform at tale fra, der hverken indtager en ubetinget affirmativ position – og således gør begreber som kreativitet eller kunstnerisk forskning til naive floskler – eller bliver en nostalgisk kritik, som udelukkende begræder den senmoderne økonomiske og videnskabelige rationalitets erobring af såkaldt 'positive eksternaliteter' – herunder den kreative og kritiske virksomhed, som kunstfagene traditionelt har følt et særligt ejerskab for.

Spørgsmålet er, hvordan en sådan position midt imellem den kritiske og den affirmative kreativitetsforskning kan formulere sig selv positivt. Det rummer denne udgivelse flere – ikke helt afstemte, men heller ikke direkte modstridende – bud på. Artiklerne arbejder med problemstillingen på forskellige niveauer og i forskellige kontekster, men det er i alle tilfælde kunsten – ikke som filosofisk domæne, men som en flerhed af praksisformer – der udgør det afgørende forankringspunkt, både for de teoretiske og de case-baserede analyser af kreativ vidensproduktion og videnskabelig kreativitetsforståelse.

Særnummeret har en overordnet tredelt struktur, idet vi har organiseret analyserne som Teorianalyser, Caseanalyser og Kreative taktikker. Teorianalyserne overvejer, udarbejder og positionerer bestemte analytiske greb, idet forholdet mellem det videnskabelige og det kreative, kunstnerisk skabende er overordnet tema og problemstilling. Caseanalyserne er eksempler på, hvordan samme problem kan håndteres konkret i analyse af kreative processer. Kreative taktikker er endelig artikler, der giver eksempler på kunstens aktuelle udvikling af kreative rammer og *constraints*.

Jan Løhmann Stephensen åbner teorianalytisk med artiklen "Kreativitet og videnspolitik – perspektiver på kreativitetsbegrebets indtog i og relevans for universitetets vidensproduktion". Artiklen giver en indføring i kreativitetsbegrebet ved at stille skarpt på den måde, som kreativitet og viden i de senere år er blevet vævet ind i hinanden i diskursen om universitetet og dets samfundsmæssige rolle. I artiklen analyserer Løhmann baggrunden for denne konceptuelle sammensmeltning og lancerer et bud på, hvordan videnskabens tiltagende skabende karakter skal forstås.

De øvrige teorianalytiske artikler lægger sig i Løhmanns kølvand ved at give forskelligartede bud på, hvordan kreativitetsbegrebets indflydelse på hhv. viden og praksis kan lede til nye teoretisk-analytiske greb.

I “Kunstbaseret forskningspraksis – En systemteoretisk analysestrategi” foreslår Thomas Rosendal Nielsen en måde at tænke forholdet mellem kunst og videnskab på i tilrettelæggelsen og vurderingen af kunstbaseret forskningspraksis. Rosendal Nielsen forholder sig kritisk til syntesedannelser mellem kunstnerisk og videnskabelig vidensproduktion og forsvarer i stedet håndteringen af kunst og videnskab som to adskilte, men præcist koblede styringsprincipper i en kreativ proces, der udnytter forskellen mellem kunst og videnskab strategisk til at facilitere udvikling.

Birgitte Stougaard Pedersen tager samme tråd op i artiklen “Lytning og læsning som kreative processer?” og drøfter, hvordan kunstneriske og videnskabelige praksisformer kan relateres uden at medieres. Med artiklen indtager Stougaard Nielsen en fænomenologisk position, som bl.a. slår til lyd for, at lyttestrategier kan struktureres metodisk – med kreative greb – som ‘rand’semantiske, fænomenologiske dimensioner. Artiklen undersøger operative og teoretiske aspekter af kreative læse- og lyttestrategier og drøfter muligheden for at træde ind i og ud af rollen som fænomenologisk lyttende betragter.

I Nina Grams artikel, “iPod-film som kreativ forskningsmetode. Om at undersøge den æstetiserende iPod-lytning ved hjælp af kreative processer og produkter”, undersøger Nina Gram sin egen produktion og det efterfølgende analytiske arbejde med en såkaldt iPod-film, der illustrerer en cykeltur gennem København med musik i ørerne. I lighed med Birgitte Stougaard Pedersens artikel betragter Gram forskningsprocessen i et dobbeltblik: hun undersøger, hvordan objektets form, den mobile lytning, kan bidrage til udvikling af en analysemetode med særlig sensibilitet for netop dette objekt. På samme tid eksperimenterer hun som forsker med at skabe en multisensorisk oplevelse, som afvikles under særlige omstændigheder og er tilsat bestemte musikalske kombinationer. Endelig drøfter hun muligheden for at bevæge sig bevidst mellem komplekse metodiske niveauer som forsker.

Nummerets efterfølgende case-analyser kan ses som eksempler på, hvordan de niveauskift, som Gram fremanalyserer, kan praktiseres.

Særnummerets caseanalyser indledes af Ansa Lønstrup med artiklen “Stemme, lytning og kreativitet – En metodologisk undersøgelse baseret på 2 cases”. I artiklen sammentænker Lønstrup sin mangeårige praksiserfaring – systematisk iscenesættelse og afprøvning af lytte- og stemmeaktivitet i et pædagogisk perspektiv – med et aktuelt eksempel på markant dansk satireunderholdning, *Rytteriet*, som opererer med basis i stemmekarakterer og stemme-imitation. På baggrund af caseundersøgelsen af kreativt *lytteri* og kreativ stemmeproduktion drøfter Lønstrup, hvordan vi kan forstå stemme og lytning som led i kreativitet og skabelse: af mulige og fiktive personfigurer samt af os selv og vores væren i og viden om verden.

Ida Krøgholt bidrager med artiklen “Ledelse af kreativ tænkning. Teaterkreativitet for erhvervslivskursister”. Artiklen beskæftiger sig med de udfordringer, kunstfagene møder, når kunstens kreative former overføres til andre steder og kontekster. Artiklens centrale analyseobjekt er en teaterfagligt forankret kreativ proces udført for erhvervslivskursister på Aarhus Universitet. Artiklen undersøger gennem case-analysen, hvordan æstetisk ‘andethed’ kan struktureres og faciliteres til kursister i erhvervslivet og giver et bud på, hvordan vi kan beskrive den æstetiske ydelse af en sådan proces.

I artiklen “Udvikling=kreativitet? Scenekunstnerisk udvikling betragtet som en kreativ proces”, inddrager Louise Ejgod Hansen udvalgt operativ kreativitetsteori i en undersøgelse af rammerne for scenekunstnerisk udvikling. I artiklen analyserer hun en igangværende proces med at facilitere scenekunstarbejde i Scenekunstnetværket i Region Midtjylland (SceNet), der i en treårig projektperiode blandt andet har scenekunstnerisk udvikling som en overordnet strategi.

Artiklerne om kreative taktikker indledes af Lone Koefoed Hansen. I “Ubekymrighedens taktik: Om garn, it og flygtigt anarki” undersøger Lone Koefoed Hansen to DIY-workshops (Do-it-yourself, eller gør-det-selv), som hun har deltaget i på IT-konferencer. Hun kaster dermed lys på begivenheder, hvor hverken materialer eller metoder er gængse i forhold til, hvad man er vant til på sådanne begivenheder. Gennem sin case fremhæver Koefoed Hansen det særegne i måden at performe verden på. Dels fordi materialerne og tilgangen er helt anderledes end, hvad man ‘normalt’ ser, og dels fordi denne workshopstype fungerer som en ‘midlertidig autonom zone’, hvor alternative virkeligheder og fremtider kan formuleres gennem kreativ handling, der benytter ubekymrigheden som kreativ taktik.

Erik Exe Christoffersen runder særnummeret af med artiklen “Kreative tragikere. Spilleregler i projektsamfundet”. Christoffersen analyserer de kreative begrænsningsstrategier, der er blevet brugt og udtænkt af leder af manuskriptuddannelsen på Den Danske Filmskole, Mogens Rukov, og af instruktørerne Lars von Trier og Jørgen Leth. Endvidere analyseres Trier og Leths film *De fem benspænd* (2003) for dens brug af arbitrære spilleregler i en kreativ proces. Christoffersen ser dels benspænds-æstetikken som udtryk for en tragikers kreative taktik og dels som det såkaldte projektmenneskes taktiske håndtering af projektsamfundets udfordringer.

Teorianalyse

Kreativitet og videnspolitik

Kreativitet og videnspolitik

Perspektiver på kreativitetsbegrebets indtog i og relevans for universitetets vidensproduktion

Af Jan Løhmann Stephensen

På vej mod det sanderske universitet?

Universitetet har indtil for nylig relativt ubemærket for den bredere offentlighed udviklet sig til en idéhistorisk og forskningspolitisk slagmark mellem groft sagt to fløje: På den ene side dem, som opfatter universitetet som, hvad man kunne betegne et "klassisk" videns- og videnskabsbegrebs hovedinstitution. Og på den anden side den fløj, som anskuer denne institution gennem en mere pragmatisk, anvendelsesorienteret optik.

Sidstnævnte forståelse synes umiddelbart at have stået stærkest de senere årtier, hvor universiteterne rolle og identitet kan siges at have gennemgået – eller i det mindste påbegyndt – en transformation fra det autonome forskningsuniversitet funderet i Wilhelm von Humboldts ideer til en art samfunds- og erhvervsnyttig "rugekasse" (Entkowitz 2008: 27). En udvikling som typisk enten fremstilles som en tabs- og forfaldshistorie, hvor den intellektuelle akademikers hidtidige rolle som "menneskehedens funktionærer", som Husserl betegnede det, nu er på vej mod en radikal devaluering (Luke 2005: 19), og hvor læresætninger som "viden for videns egen skyld", "forskningsprocessens autonomi" etc. (Fink 2003) mest af alt synes at klinge med som et residualt ekko af forne tiders vidensideal og status. Men altså også en fortælling, som ofte i ganske betydeligt omfang er farvet af en romantiserende udlægning af universitetets og dets vidensarbejders hidtidige position og praksis – ofte grænsende til det decideret kontrafaktiske, hvor eksempelvis Kants regulative ideer om universitetets normer og interne mekanismer fra *Der Streit der Fakultäten* (1798) naivt læses som historisk dokumentation for den tids reelle praksis på de universitære institutioner (Donald 2004).

Eller modsat, så udlægges denne bevægelse som en påkrævet overgang fra noget forældet til noget tidssvarende og samfundsmæssigt nødvendigt. Dette er eksempelvis den forestilling, som tidligere videnskabsminister Helge Sander gav udtryk for, da han hævdede, at det "sanderske universitet" – dvs. dét, som opererer ud fra credoet "fra forskning til faktura" – "er der mere fremtid i end det humboldtske." (Pedersen 2007: 4). Men der kan helt sikkert også findes betydeligt mere begavede formuleringer omkring det reformerede universitets nye rolle, fx i Michaels Gibbons essay om "Science's New Social Contract With Society" (1999) eller Ken Robinsons *Out of Our Minds: Learning to be Creative* (2001), for blot at nævne nogle enkelte eksempler.

Ken Robinsons bog er i denne sammenhæng ganske symptomatisk. Centralt for (ny)tolkningen af universitetets identitet og rolle gennem det seneste årti har således været begrebet "kreativitet" (jf. undertitlen på Robinsons bog), som sammen med dets tvillingebegreb "innovation" har været på manges læber, når talen er faldet på, hvad universitetet er/skal være for en størrelse. Det transformerede universitet opfattes således som en væsentlig grundstøje i nutidens såkaldte *kreative økonomi*, der – som undertitlen på John Howkins indflydelsesrige bog (2001) opkaldt efter dette nye, økonomiske paradigme lyder – netop handler om "hvordan mennesker tjener penge på ideer". En udlægning af nye økonomiske og samfundsmæssige vilkår, som tager afsæt i ganske fundamentale transformationer, som de seneste årtier har fundet sted i den måde, hvorpå vi forstår og begrebsligger fænomenerne *viden* og *kreativitet*.

Derfor er det netop også disses nylige forandringer – samt ikke mindst det indbyrdes forhold herimellem – som udgør det teoretiske hovedanliggende for herværende artikel. Til dette formål vil Jean-Francois Lyotards indflydelsesrige analyse af videns status i den postmoderne tilstand (1979) blive fremdraget og diskuteret som ikke blot eksemplarisk, men også i betydeligt omfang direkte kausalt central for opkomsten af det teoretiske mulighedsrum for koblingen af kreativitet og viden, som i tiltagende grad er blevet central for gentænkningen af universitetet som samfundsinstitution. Hertil vil også nyere forskydninger i forståelsen af kreativitet, som på mange måder kan siges at have løbet udviklingen i vidensbegrebet i møde, blive skitseret. Dette vil ske med udgangspunkt i bl.a. Mel Rhodes' teori om kreativitetens "4 P'er" samt Chris Biltons historisk-analytiske videreudvikling heraf.

Det kreative universitet

I forbindelse med ideen om den kreative økonomi tiltænkes universitetet således (mindst) to roller. For det første opfattes universitetet potentielt/ideelt set som et kreativt tankelaboratorium for nye ideer, som kan spredes og omsættes i en række forskellige, især erhvervsmæssige sammenhænge (Peters & Besley 2009). Enten umiddelbart: gennem forskellige former for produkter, løsninger, patenter og lign., som er mere eller mindre færdigudviklede og derfor kan fungere som afsæt for iværksætterier. Eller mere indirekte: via kreative/innovative vidensbidrag til erhvervslivet, som under de rette omstændigheder tænkes at kunne videreudvikles og finde merkantil anvendelse relativt hurtigt. I denne noget simplistiske udlægning af idé- og produktinnovationens ensrettede kausalitet – fra idéudklækningsfasen (kreativitet), via videreudvikling heraf (innovation), til spredning (diffusion) på det kommercielle marked (Coade 1997: 2, Amabile 1997: 40) – er det selvfølgelig især den formaliserede forskning og dens "produkter", som tænkes at spille en central rolle. Parallelt hermed kan der dog tillige observeres en voksende interesse i at høste gode ideer blandt de studerende, hvilket fx de senere års knopskydning af centre for entrepreneurship og lign. tydeligt bevidner. Denne figur, hvor universitetets *umiddelbare* merkantile funktion betones kraftigt, har ganske længe primært været fremført i relation til vidensdiscipliner, som involverer teknologisk innovation, men i de senere år er samfundsvidenskaberne og humaniora også blevet mere eller mindre frivilligt indforskrevet i forbindelse med teorierne om dels oplevelsesøkonomien (Pine & Gilmore 1999), dels de såkaldte kreative erhverv, som siden begrebet fængede an i senhalvfemsernes Storbritannien nærmest har bredt sig som en global steppebrand (DCMS 1998, Cunningham 2003, Ross 2009).¹

For det andet opfattes universitetet også ofte som en kreativ inkubator; dvs. som en institution, som nu i stadig stigende grad skal danne og uddanne de studerende til kreativ og innovativ tænkning, som skal række ud over den klassiske forestilling om vidensgenerering, formidling og lign. (Flew 2004) – herunder tilsyneladende også den kritiske tænkning, lyder indvendingen fra kritisk hold (Donald 2004). Her er udbuddet af forskellige uddannelsesmoduler i ledelse af kreative processer og lign. indlysende eksempler på tendensen, om end det næppe ville være nogen tilsnigelse at hævde, at disse blot er symptomer på en dybereliggende forandring i forståelsen af, hvad uddannelse så at sige skal danne én til, og dermed også af hvordan universitetet som uddannelsesinstitu-

1) Senest har Velux Fonden (2011) fx bevilliget større beløb til to landsdækkende forskningsprogrammer, som på mange måder er symptomatiske for disse tendenser: (1) *Den humane vending*, som bl.a. skal undersøge, hvorfor netop humaniora er kommet til at "spille en langt mere fremskudt rolle i samfundets arbejdsmarked og vidensproduktion". Og (2) *Humanomics: Mapping the Humanities*, som dels skal kortlægge humanioras nutidige indlejring i det danske videnslandskab, dels skabe et overblik over humanioras fremtidige relationer til især naturvidenskab og samfundsvidenskab.

tion legitimeres og indplaceres i samfundets øvrige logikker og praksisser.²

Beslægtet hermed – men delvist også i kritisk opposition hertil – er det blevet fremført af især Richard Florida, at en væsentlig årsag til, at universitetet er blevet så central en institution i den nye, postindustrielle, kreative økonomi, er, at universitetet (ideelt set) er et åbent miljø, som formår at rumme og dermed også tiltrække mange forskellige mennesker med nye ideer (Florida 1999, Florida et al. 2006). Et faktum, som ifølge Florida (2002) også indvirker positivt på “stedet”, dvs. det rent geografiske niveau hinsides det udelukkende universitære, hvorfor lokal- og regionalpolitikere verden over ofte direkte inspireret af Floridas og proselytters skrifter i de senere år har søgt at koble sig på denne mekanisme gennem en bred vifte af i bund og grund temmelig enslydende kreativitetspolitikker (Ross 2009). Med denne argumentation opponerer Florida altså reelt imod den stærke betoning af den universitære verdens kreative vidensproduktions *umiddelbare* anvendelsesværdi, som i de senere år har været toneangivende, og som paradoksalt nok ofte har taget afsæt i (svage) læsninger af Floridas egne teorier.

Det kreative kollaboratorium hinsides modernitetens sondringer

Uanset nuance- og gradforskellene mellem disse forskellige koblinger af kreativiteten og den universitære logik er et andet markant fællestræk ved alle disse forestillinger, at denne overordnede tendens udlægges i en ganske historisk determineret rammefortælling, hvor kreativiteten og de tidsaldrer, samfunds- og økonomityper, som den giver navn til, så at sige ligger i naturlig, grænsende til uvægerlig, forlængelse af tidligere epokers paradigmer, især videnssamfundet/-økonomien (Peters 2009: 41-46). Vel at mærke samtidig med, at teorien om den kreative tidsalder er kraftigt præget af og moduleret over disse specifikke, tidligere teorier om epokale paradigmer. I denne diskurs figurerer kreativiteten således ofte som en integreret dimension af vidensproduktionen, og dermed vidensøkonomien og -samfundet, som netop muliggør disses selvfornyelse og altså dermed også deres selvoverskridelse (Peters 2010: 72). Blandt andet også af den grund er denne diskurs om den kreative økonomis tidsalder retorisk set typisk præget af kraftige imperativformer, som på én og samme tid betoner den afgørende samfundsmæssige nødvendighed i at tilpasse sig historiens naturlige, uvægerlige gang og de dystre perspektiver, der tegner sig, hvis dette ikke efterleves (Stephensen 2010: 241-249). “Create or fail!”, “Innovate or die!”, lyder de verserende mantraer således (Kao 1996, Peters 1998: 30).

Centralt i disse ideer om kreativitetens centrale placering i videnskabens nye samfundskontrakt står tillige en forståelse af, at universitetets institutionelle grænser både *er* (jf. historiens uvægerlige udvikling) og *bør være* (jf. kravet om at man skal være tidssvarende) langt mere porøse end tidligere. Dette gælder både i praksis, dvs. hvad angår konkrete samarbejder og videns/kreativitetsudvekslinger samt disses institutionelle former; og på det mere abstrakte plan, hvad angår vidensbegrebets epistemologiske konstitution; dvs. spørgsmål som: Hvad er viden? Hvem producerer viden? Hvad skal viden (kunne) bruges til? Hvem definerer hvad (nyttig) viden er? etc.

Et eksempel på denne forestilling om en nødvendig nytænkning af forskningens og universiteternes indre og ydre grænser er Indira V. Samarasekera (2009) forslag om, at den delings- og net-

2) Ideen om “kreativitetsdannelse” som sådan er dog primært blevet lanceret som et projekt, der vedrører unge mennesker tidligere i deres uddannelsesforløb. I den britiske folkeskole, som hidtil vanskeligt kan siges at have været kreativitetsbefordrende, har man eksempelvis siden 2002 haft programmet Creative Partnerships (nu afviklet af David Camerons konservative regering), som netop sigtede mod at “udvikle elevernes evner til at komme på originale ideer og handlinger” (Schlesinger 2007: 382), bl.a. ved at overskride traditionelle, faglige sondringer og i stedet arbejde interdisciplinært (Robinson 2001: 200). Jf. hertil også Mehlsen (2011) for en kort gennemgang af innovations- og kreativitetspolitikens indtog i den danske folkeskole.

værksbaserede forskningsorganiseringsmodel, som datalogen William Wulf for et par årtier siden betegnede “kollaboratoriet” (Wulf 1993, Cogburn 2003),³ ville kunne være en mulig fremtidig, generel model for frugtbare samarbejdsrelationer mellem universitetet, erhvervslivet og samfundet (staten). En model, som eksempelvis i radikal form kan ses forsøgt realiseret med den såkaldte “Videnskab 2.0”, som kendetegnes ved det princip, at forskere lægger rå, ubehandlede forsøgsdata, postulerede, men endnu ikke verificerede opdagelser, skitser til teorier og forskellige andre udkast m.m. på internettet (enten gennem halvlukkede eller helt åbne netværk). Hermed kan både fagfæller og såkaldte “ekspert-amatører” (Leadbeater & Miller 2004) kommentere og arbejde videre på denne endnu ikke færdige “åbne notesbog”-videnskab (Waldrop 2008, Peters 2010: 82).

Men det er også en idé, som kan findes i mere institutionelt formaliseret form i det nye globale innovationssystem, som Henry Etzkowitz har promoveret under betegnelsen “Triple Helix-modellen”. I kraft af dens forståelse af (og forskrifter om) vidensinfrastrukturens overlappende, men fortsat institutionelt adskilte sfærer i tæt dialog, adskiller Etzkowitzs model sig både fra “statsmodellen”, hvor staten styrer og rammesætter forskningens og erhvervslivets interaktioner, og fra “laissez-faire-modellen”, hvor der er stærk fokus på at opretholde den formelle adskillelse mellem disse tre aktører (Etzkowitz 2008: 12-18). Afgørende for Triple-Helix-modellens succes er ifølge Etzkowitz således, at universitetet er – og ikke mindst forstår sig selv som – et “iværksætteruniversitet” (*entrepreneurial university*) (ibid.: 27-42), dvs. et universitet som i sit væsen og sin selvforståelse er orienteret mod en betydelig sammensmeltning med især de økonomiske og merkantile dele af samfundslivet.

Kreative samarbejdsteknologier

Ligesom det er tilfældet mange andre steder i samfundsteorien, udspiller der sig også i forbindelse med den stadig stærkere sammenvævning af kreativitetsbegrebet og det universitære vidensbegreb altså en hel del “konvergenzhysteri” (Peters 2010). Det tilkommer ganske vist ikke denne artikel at bedømme, hvorvidt disse ideer om nødvendigheden og betimeligheden af forandringer i universitetets institutionelle indplacering og udvekslinger med andre sfærer af samfundslivet er korrekte analyser. Men én ting synes dog at ligge fast; nemlig at forslag som disse fremstår ganske tidstypiske. Dette gør de bl.a. ved at de alle bærer tydeligt præg af det faktum, at positive begreber som “kollaborativ” og “kreativ” især i løbet af det sidste årti i stigende grad er kommet til at fremstå som synonyme, bl.a. qua den eksplosive, praktiske og ikke mindst symbolladede udbredelse af digitale, interaktive “samarbejdsteknologier”, som Saveri, Rheingold & Vian (2005) ganske betegnende har benævnt dem, såvel som den tiltagende anvendelse af såkaldt “social software” (Drexler 1991, Benkler 2006: 215-219).

Ovennævnte William Wulf starter eksempelvis sit essay “The Collaborative Opportunity” med at bemærke computerens centrale betydning for dette nye forskningsorganiseringsparadigme: “Selv om computere allerede har haft en betydelig indvirkning på den videnskabelige praksis, har vi nu en særlig mulighed for at anvende dem til at løfte hele den videnskabelige praksis yderligere” (1993: 854). Og på samme vis trækker ideen om “Videnskab 2.0” helt indlysende på den sociale repræsentation (Bauer & Gaskell) af de nye kommunikations- og medieteknologier, som unægtelig har indtaget rollen som vores nye “superlativiske objekter” (Barthes 1996: 182). Både qua den måde denne nye – eller måske rettere: revitaliserede gamle/klassiske (Waldrop 2008) – videnskabelige praksis konkret organiseres gennem “peer to peer”-netværk etc. Men selvfølgelig også rent retorisk, qua den terminologiske reference til det meget *hypedede* Web 2.0 (O’Reilly 2005).

3) “Kollaboratoriet” er en sammentrækning af “kollaborativ” og “laboratorium”.

Disse teknologier har således fungeret som anledning for en række neologismer, som alle har det til fælles, at de netop forsøger at indfange nye samarbejdspraksisser og organisationsformer i kølvandet på disse teknologiers udbredelse: “open innovation” (Chesbrough 2003), “wisdom of the crowds” (Surowiecki 2004), “crowdsourcing” (Howe 2009), “social/commons-based peer production” (Benkler 2006) samt en lang række flere som eksempelvis “wikinomics” (Tapscott & Williams 2006), “we-think” og “collaborative creativity” (Leadbeater 2008), “consumer-producer co-creation” (Prahalad & Ramaswamy 2002) og “co-creative labour” (Banks & Deuze 2009).⁴ En figur, som bl.a. også findes i Michael Gibbons essay om videnskabens nye sociale samfundskontrakt. Men her er det dog værd at bemærke, at Gibbons, holdt op imod flertallet af de teoretikere, som netop er blevet nævnt, skriver sig ind i en langt mere eksplicit utilitaristisk diskurs. Eller formuleret på en anden måde: en diskurs, som i knap så empatisk grad tager rekurs til de emancipatoriske konnotationer, der ellers typisk omgiver det kollaborative kreativetsbegreb, og som derfor bliver knap så forbløndet af denne kollaborative kreativets løfter om konvergens på alle planer hinsides Modernitetens uddifferentierede specialistsfærer og samfundsinstitutionelle arbejdsdelinger.⁵

Kreativitet, bureaukrati og ledelse

Netop opgøret med de organisatoriske paradigmer, som typisk associeres med Moderniteten, fremstår nemlig centralt i den verserende kreativitetsdiskurs – uanset om vi taler om denne diskurs generelt, eller mere specifikt i relation til universitetet og vidensproduktionen. I megen teoretisk litteratur fremstilles kreativiteten således som bureaukratiets, organisationens og hierarkiets absolutte antitese (Kreiss, Finn & Turner 2011). Det er eksempelvis disse institutionelle figurer, der må stå for skud – og med tiden vige pladsen – når Richard Florida konstaterer, at “den største udfordring i den forestående [kreative] tidsalder er den stadige spænding mellem kreativitet og organisation.” (2002: 22). En spænding, som i ledelsesgurun Gary Hamels *The Future of Management* udgør den grundlæggende forskel imellem såkaldt “Management 1.0”, som er hierarkisk, formel og åbenlys i sine magtstrukturer, og “Management 2.0”, der, som betegnelsen indikerer, tænkes som en art “post-ledelses ledelse”, som passer til et post-bureaukratisk organisationslandskab omkalfatret af immaterielle e-teknologier og de muligheder for nye former for kreativt samarbejde, som den medieteknologiske udvikling tilbyder (2007: 241-55). Som afløsning for det organisatoriske paradigme, der så at sige slog fejl (du Gay 2007: 20), bør “giganterne” – dvs. de store bureaukratiske organisationer, hvad enten offentlige eller private – i stedet “lære at danse”, som titlen på ledelsesgurun Rosabeth Moss Kanter (1989) berømte beskrivelse af den ny, postbureaukratiske ledelses-

4) Heraf udmærker langt de fleste sig ved helt eksplicit at koble an til problematikken vedrørende produktion og spredning/deling af forsknings- og universitetsrelateret viden, medens det i andre tilfælde må betragtes som en mulig, afledt problematik.

5) Men samtidig er der altså også her tale om en tendens, hvis oprindelse med lige stor rimelighed kan “vendes på hovedet”; dvs. en forståelse, som ikke ensidigt tilskriver autonomt udviklende kommunikations- og medieteknologier kausal primat, men som også anerkender betydningen af det faktum, at kreativitetens “sociale vending” (dvs. i retning af en fuldbyrdelse af kollaborativ, ikke-ekspertdomineret kreativitet) længe – bl.a. qua den position, som begrebet tilskrives som det fremmedgjorte arbejdes antitese i forbindelse med genopdagelsen af den unge Marx’ skrifter i årene op til ungdomsoprøret (Stephensen 2010: 400-418) – har stået øverst på den “socialt institutionaliserende imaginations” (Castoriadis 1994) agenda, og at denne længsel også må formodes (forsøgt) indkodet eller forprogrammeret i disse nye teknologier og deres potentielle anvendelsesscenarier (Turner 2006, Oudshoorn & Pinch 2005, Stephensen 2012). Og i så fald en (tilfredsstillt) længsel, som endda ikke udelukkende kan tilskrives udviklerne og kernebrugerne af disse nye teknologier, som man vanligvis gør, når den gensidige rekonfiguration af nye teknologier og deres brugere forklares, men i dette tilfælde altså også de ikke-brugere og modstandere (Wyatt 2005, Kline 2005, Bauer 1995), som i høj grad har været centrale aktører i formuleringen af disse længsler, om end de altså typisk formuleres hinsides det teknologiske (dvs. som en form for teknologimodstand eller -skepsis).

strategi lyder. Og samme figur kan da også findes i den politiske kreativitetsdiskurs, eksempelvis i Blair-regeringens først Kulturminister Chris Smiths talesamling *Creative Britain*, hvor ideen om bureaukратиets onder klinger med i en sådan grad, at denne organisationsform implicit fremstilles som ikke blot den frie, kreative ånds værste fjende, men nærmest selve menneskelivets: “Den kreative ånd kan, nærmest per definition, ikke låses fast i bureaukratiske former. Kreativiteten handler jo om at bibringe det menneskelige liv de største værdier.” (1998: 1). Underforstået: (1) bureaukratiet er et værdivakuum, og (2) bureaukratiet forhindrer kreativiteten i at bibringe livet værdi.

Foruden behovet for at hæve sig ud over den umiddelbare fortid og dens paradigmer (Stranegaard 2002, Boltanski & Chiapello 2005: 78), har denne modstilling rent teorihistorisk set ofte taget afsæt i ledelsesteoretikeren Douglas McGregors (1957) sondring mellem to forskellige organisationsidealer. På den ene side “Teori X”, som er den ledelsesfilosofi, som også Williams H. Whytes (1956) konforme “organisationsmenneske” tavst indordnede sig under – og før det Taylors mellemledere, som overvågede arbejderne ved samlebandet (Frank 1997: 22). Og på den anden side “Teori Y”, som er den løsere, mere kreativitetsbefordrende tankegang og organiseringsform inspireret af især Abraham Maslows humanistiske arbejdspsykologi (1954). Dette er ganske vist en noget klichéfylt sondring – end ikke McGregor selv mente, at man blot kunne klare sig med den ene organisationsfilosofi – og kreativitet og organisation bør under alle omstændigheder ikke altid ses som hinandens absolutte modsætninger, tværtimod (Bilton 2007).

Ikke desto mindre er det i hvert fald for en kort bemærkning værd at dvæle ved det faktum, at paradigmeskiftet i forståelsen af universitetets identitet og rolle i retning af en stadig tiltagende orientering mod kreativitetens potentialer, som det diskuteres i denne artikel, ikke blot er blevet akkompagneret af en voldsom proportionel vækst i universiteternes administrative lag, men tillige af en decideret invasion af nye effektivitetsjagende strategier i ledelsen og administrationen af universiteterne (især i kraft af New Public Management-bølgen). Dette synes selvsagt at rime ualmindelig dårligt med kreativitetsdiskursens fortsatte løfter om frisættelse, undere og magiske øjeblikke (von Hentig 1999, Bröckling 2006). Dette paradoksale sammenrend kan givetvis tilskrives det faktum, at universiteternes forskellige tiltag langt fra er afstemt med hinanden, samt evt. at disse tilsyneladende forskelligrettede tiltag ligefrem kunne være nye symptomer på en (ny) frontlinie i slaget om universitetets rolle og identitet. Men det kan sandsynligvis også, som jeg vil argumentere nedenfor, hænge sammen med en række fundamentale forskydninger, som begreberne viden og kreativitet i de seneste årtier har gennemgået, og som bl.a. har betydet, at vore forestillinger – dvs. både vores viden og idealer – om kreativiteten nu i langt højere grad rimer på ledelse, end det tidligere har været tænkt muligt.

Fra videnssamfundet til kreativitetens tidsalder

Et relevant spørgsmål er i denne forbindelse, hvorfor dette behov for at opstille bud på hvilke metoder, der virker mest kreativitetsbefordrende i en universitær sammenhæng, overhovedet er blevet så centralt i disse år? En mulig forklaring kunne i forlængelse af Boltanski & Chiapellos kritiksociologiske undersøgelser (2005) lyde, at det i den politiske samfundsdebat tidligere oftest ensidigt *kritisk* fremholdte begreb “kreativitet” nu er blevet retorisk rekonstrueret som affirmativt kapitalisme- og lønarbejdslegitimerende figur. Medens “kreativiteten” tidligere optrådte som alt dét, lønarbejdet under kapitalismen ikke var og endog kvalte, optræder denne evne og praksis nu i stedet som aktuel norm i arbejdet (Stephensen 2010). Om end Boltanski & Chiapellos analyse har gode, generelle pointer med henblik på analyse af tidens arbejds-etiske diskurser, bør det dog her indvendes, at lige netop denne specifikke problematik faktisk ikke synes særligt relevant i for-

hold til akademisk arbejde, eftersom denne type åndsarbejde ikke har været i legitimeringskrise på samme vis som andet, især manuelt og industrielt, arbejde, og derfor heller ikke i samme grad har behov for re-legitimering. Dette skyldes blandt andet, at det akademiske vidensarbejde længe har været båret oppe af en idealistisk etik à la den, som driver den kunstneriske praksis, hvorfra kreativitetsbegrebet har sin (nyere) oprindelse.

Beslægtet hermed kunne en anden forklaring, som allerede antydtes, være, at denne sammenkobling af vidensproduktion og kreativitet i virkeligheden er udtryk for en mere omfattende koloniserings- eller subsumptionsproces, hvori det, der med Jens Erik Kristensens ord, efterstræbes, er

at kapitalisere det immaterielle og indlemme områder, der hidtil har været betragtet som økonomieksterne såkaldte 'positive eksternaliteter', i den økonomiske valoriseringsproces. Påstanden er her, at der er tale om et kvalitativt nyt akkumulationsregime, der har gjort fenomener som viden og erkendelse, kreativitet og innovation eller mere alment den kollektive intelligens og 'hjernernes sociale Kooperation' formidlet over digitale netværk til den nye kilde til økonomisk værdi og genstand for økonomisk akkumulation og udbytning. (Kristensen 2008: 90).

Dvs. den type kritisk årsagsforklaring, som retter sit kritiske blik mod den såkaldt "kognitive" eller "akademiske kapitalisme" (jf. nedenfor). Spørgsmålet er imidlertid, om det ikke er for let at reducere denne diskurs, interesse og tendens til et spørgsmål om ren appropriation (hvad enten den så anskues som et primært diskursivt fænomen, som det er tilfældet ifølge Boltanski & Chiapello analyse, eller som reel subsumption af tidligere økonomi-fremmede fænomener og praksisser (Dyer-Witheford 2005)). Man kunne nemlig med god ret hævde, at der bag denne tendens i virkeligheden ligger en række udviklinger og tendenser, som har medført, at det i dag i langt højere grad end tidligere synes muligt at koble af viden og kreativitet inden for den akademiske diskurs og diskursen om det akademiske, og at dette ikke udelukkende har noget med mere eller mindre veldulgte, økonomiske dagsordner at gøre – uden dog hermed helt at afvise, at det økonomiske selvfølgelig også spiller en stor rolle. Mit argumentet lyder altså i stedet, at ambitionen om at gøre kreativitet til en central komponent i det højere uddannelsessystem som minimum *også* bygger på nogle bestemte filosofisk-teoretiske forudsætninger, hvoraf fundamentale transformationer i begreberne "viden" og "kreativitet" i særlig grad har vist sig afgørende.

Viden og det performative kriterium

Helt central for denne tendens forekommer det paradigmeskifte i videns status, som allerede Lyotard beskrev i *Viden og det postmoderne samfund* fra 1979 (Lyotard 1996). Denne indflydelsesrige rapport, som Lyotard forfattede til Universiteternes Råd under regeringen i Québec, indledes således med en konstatering af, at "viden ændrer status, samtidig med at samfundene træder ind i den såkaldte postindustrielle tidsalder og kulturerne i den såkaldte postmoderne tidsalder." (ibid.: 11) Den forandring, som videns samfundsmæssige og sociale status gennemgår – herunder hvordan den vidensgenererende praksis legitimeres – ledsages imidlertid også af et decideret epistemologisk skred. Det vil med andre ord sige, at viden og vidensproduktion ikke blot ændrer social status, men tillige grundlæggende karakter.⁶

En af Lyotards væsentligste pointer er i denne forbindelse, at videnskaben og teknologien i de

6) Lyotard er ikke den første, der bemærker, at viden har ændret samfundsmæssig og social status i tiden efter Anden Verdenskrig (jf. fx Drucker 1996 (1957) og Bell 1976). Til gengæld er Lyotard nok den første, som påpeger, hvorledes det postindustrielle/moderne videnssamfund også synes at indebære et epistemologisk paradigmeskifte, samt ikke mindst omfanget heraf.

seneste år i stigende grad er blevet “rettet mod sproget” (ibid.: 11-13) – om end altså ikke i denotativ forstand, men derimod i “performativ” forstand eller, som jeg vil argumentere nedenfor, i noget som måske endog kunne betegnes kreativ eller “poetisk” forstand. Medens det tidligere dominerende vidensparadigme således i grove træk kan siges at have været realistisk eller objektivistisk, og viden primært tænkes som det, der vedrørte det korrekte forhold mellem verden og det videnskabelig udsagn herom, bedømmes og vurderes videns sandhedsværdi i det postmoderne videnssamfund ifølge Lyotard i langt højere grad ud fra såkaldte “performative kriterier”. Ud fra disse rangerer videns anvendelsesværdi så at sige højere end den type universel værdi, man tidligere havde legitimeret den videnskabelige praksis med henvisning til, jf. forestillingen om at “viden ... har sit mål i sig selv” (ibid.: 99) og lign.

Videnskab som kreativt sprogspil

Vidensproduktionen skal altså som nævnt ikke længere i samme grad tænkes som legitimeret af relationen mellem verden og udsagnet herom (dvs. i henhold til korrespondensteorien for sandhed), hvis sandhedsværdi måles gennem primært empirisk verifikation, falsifikation og lign. (ibid.: 51). I stedet kan og skal man betragte videnskaben som et sprogspil, hvis sandhedsværdi tager afsæt i et sprogspilsinternt regelsæt, som “er genstand for en eksplicit eller implicit kontrakt mellem spillerne” (ibid.: 25). “Betingelserne for det sande, det vil sige videnskabens regler, er dette spil iboende” (ibid.: 60), lyder det således hos Lyotard, og det afgørende sandhedskriterium består således af “elementernes kommensurabilitet” (ibid.: 8), dvs. de enkelte slags indbyrdes sammenhæng i relation til spillets regler. Her er der med andre ord tale om et pragmatisk, underforstået koherens-kriterium for sandhed (eller i det mindste noget der er kraftigt beslægtet hermed). I dette epistemologiske paradigmeskifte, som især rammer “den metafysiske filosofi og den universitære institution” ligger således også Lyotards ofte citerede vantro over for de såkaldte “metafortællinger” eller “store fortællinger” (ibid.: 8, 74-81), begrundet i et “første bevis” eller en transcendent autoritet (ibid.: 60). I stedet for én stor fortælling, som så at sige fungerer som endegyldig legitimeringshorisont for viden og den vidensafledte praksis, foreligger der ifølge Lyotard en hidtil uset heterogenitet af sprogspil med hver deres regelsæt, normer og kriterier for, hvad der kan vides, hvordan der kan vides, hvem der kan vide, under hvilke omstændigheder og med hvilket formål.

Årsagen til at kreativiteten kommer til at fremstå særligt relevant i denne sammenhæng hænger således sammen med, at vidensproduktion i langt mindre grad bliver forpligtet på virkelighedsreferencen, og altså dermed i langt højere grad baseres på de socialt konstruerede vidensnormer og “aksiomatikker”, dvs. sprogspilsbestemte symboler, former og operationer (ibid.: 82-83), som fungerer som grundlag for specifikke, videnskabelige “slag” i spillet. Eller om man vil: som en art “poetikker” for den kreative eller “poetiske” omgang med det videnskabelige sprog inden for de forskellige spil. For selv om de videnskabelige spil enkeltvist betragtet ganske vist i høj grad fortsat formelt set legitimerer sig selv ud fra den klassiske, realistiske/referentielle epistemologis grundantagelser, er der på afstand betragtet åbnet op for en langt mere omfattende – og ofte også mere naiv! – fortolkning af den epistemologiske relativisme, som ligger i kim heri. En opfattelse, som selvfølgelig især sætter sig igennem i den bredere anammelse af den postmoderne vidensteoris pointer uden for samfunds- og videnskabsteoriens sfærer, hvor Lyotards teori på samme tid kommer til at spille rollen som en skarp samtidsanalyse af spirende tendenser i sin samtid og qua dens teoretiske *impact* en profeti med en vis selvopfyldende kraft. Dette har således gjort det vidensteoretisk muligt at indplacere den menneskelige kreativitet som en central faktor i indstiftelsen af disse “decentralt” lokaliserede sandhedscentre/sprogspil – som den operation og/eller evne, som *skaber* ny viden(skab). Af samme

grund synes det ifølge Lyotard da også mere præcist at tale om “vidensproduktion” end om “erhvervelse af viden” (ibid.: 103).

I forlængelse heraf ligger der altså også en bevægelse i retning af en mere overordnet opfattelsen af viden som noget kreativt produceret eller frembragt (evt. sammenstykket af anden, allerede eksisterende viden), frem for som noget opdaget eller afdækket, en hemmelig eller hidtil ikke erkendt viden om “virkeligheden derude”, som er blevet afsløret. Centralt for denne udvikling, konstaterer Lyotard allerede i slutningen af 70'erne, er således det postindustrielle samfunds gryende informationsteknologier (“databankerne [...] morgendagens Encyklopædi” (ibid.: 101-102)), som altså ikke blot har potentialet til at omkaldfatre videns politiske og sociale dimensioner, men altså også videns ontologiske karakter. Lyotard citerer i denne forbindelse Nora & Minç's rapport *Computeriseringen af samfundet* (1978) for at den “vigtigste udfordring i de kommende årtier (...) ligger i vanskeligheden med at konstruere det netværk af forbindelser, som får informationen og organisationen til at gøre fremskridt”, i modsætning til tidligere, hvor den primære udfordring var at “beherske materien” (Lyotard 1996: 102). Lyotard bemærker i forlængelse heraf:

Så længe der spilles med ufuldstændige informationer, har den der ved og kan fremskaffe yderligere oplysninger en fordel. (...) Men i spil med fuldstændige informationer [databaser og lign.] kan den bedste performativitet formodentlig ikke bestå i at erhverve sig sådanne yderligere oplysninger. Den opnås ved en ny opstilling af data, der i egentlig forstand udgør et 'slag'. Denne nye opstilling opnås som regel ved at forbinde data, som indtil da har været anset for uafhængige af hinanden. Man kan kalde denne evne til at forbinde det, som ikke tidligere var det, for opfindsomhed [imagination]. (ibid.).

Eller man kan, som det har været kutyme de seneste årtier, kalde denne evne “kreativitet”; nærmere bestemt en form for *rekombinatorisk* kreativitet (i modsætning til den teologisk og sidenhen romantisk nedarvede, “heroiske” kreativitet, som indtil for få årtier siden har domineret det kreativtetsbegrebslige landskab (Bilton 2010, Stephensen 2010)). Pointen i forlængelse af Lyotard bliver således, at opfindsomhed eller kreativitet i det nye, radikalt forandrede postindustrielle data- og informationslandskab hermed bliver den operation, som muliggør den kvalitative overgang fra informationsfundet til et *genuint* videnssamfund (dvs. det, som inden for kreativitetsdiskursens terminologi betegnes “den kreative økonomi”, “den kreative tidsalder”, “kreativitetens æra” etc. (Venturelli 2000, Florida 2002: 4-5, 44)), hvor råstoffet information bearbejdes, raffineres og distribueres gennem kreativitetens mellemkomst – i virkeligheden nogenlunde homologt med den måde hvorpå den industrielle produktionsform omgikkes naturressourcerne (Lyotard 1996: 102).⁷

7) Aneurin Bevan, som var britisk Sundhedsminister i årene umiddelbart efter Anden Verdenskrig, beskrev fx med en berømt formulering Storbritannien som “en ø af kul omgivet af et hav af fisk.” (citeret fra Ross 2009: 24) Et sprogbillede, som på samme tid pegede på landets rige naturressourcer og dets industrielle kapacitet (dvs. 1. og 2. sektor i Colin Clarks klassiske typologi over økonomiske og samfundsmæssige udviklingstrin (1957)), men med den implicite undertekst, at det især var sidstnævnte, kul, samt ikke mindste den heraf afledte, høje industrielle produktionskapacitet, som udgjorde nationens økonomiske og identitetsmæssige ryggrad i kølvandet på Det britisk Imperiums afvikling. I midthalvfemserne skulle nationens nye ideal/identitet imidlertid nu i stedet være Storbritannien som “en ø af kreativitet omgivet af et hav af viden [understanding]” (ibid.), som det formuleredes af filminstruktør og videnskabs- og kulturrådgiver for New Labour-regeringen, David Puttnam. Gennem denne parafrasering af Bevans berømte citat tog Puttnam således ikke blot afsked med Storbritanniens tidligere image og selvforståelse som industrination. Han antydede tillige Storbritanniens (potentielle) overlegenhed i forhold til resten af verden, som ifølge Puttnam blot er videns- og informationsfund/økonomier – jf. det “hav” af informationsstrømme og -udvekslinger, som ifølge beskrivelsen omkranser Storbritannien, og som det gamle imperium ganske vist også har del i, men som det samtidig hæver sig ud af eller op over gennem udnyttelse af denne nyopdagede kombinerede naturressource og postindustrielle produktionsteknologi, kreativiteten, som altså tænkes at (skulle) trives særligt godt i det britiske.

Scenario 1: akademisk kapitalisme

Med afsæt i dette nye epistemologiske grundvilkår aftegner Lyotard to mulige scenarier, hvoraf han foretrækker ét, men frygter og forudser, at det andet vil blive (endnu mere) dominerende. Skræks-scenariet er i hvert fald det, som Lyotard allerede i sin samtid finder tendentielt udfoldet i en stadig mere udbredt opfattelse af vidensproduktionens (anvendelses)værdi som stort set sammenfaldende med merkantile og økonomiske kernebegreber og værdier. “[Det] eksplicitte eller implicitte spørgsmål, som stilles af den professionelle student, af staten eller af den højere uddannelsesinstitution”, bemærker Lyotard således, “er ikke længere: er dette sandt? men: hvad kan det bruges til? (...) kan det sælges? (...) er det effektivt?” (ibid.: 101) Hvorefter han fortsætter med at konstatere:

Dette forhold mellem erkendelsens leverandører og brugere og så erkendelsen tenderer imod at antage formen af det forhold, som producenterne og konsumenterne af varer har til disse, det vil sige værdiformen. Viden er og vil blive produceret for at blive solgt, og den er og vil blive konsumeret for at blive valoriseret i en ny produktion: i begge tilfælde for at blive udvekslet. (ibid.: 14-15).

Videnskaben er således i tiltagende grad blevet en produktivkraft, hvor det ifølge Lyotard nu ikke er sandheden (dvs. det korrekte forhold mellem udsagn og verden), men derimod performativiteten, som jævnføres med “det bedst mulige input/output-forhold”, der fungerer som videnskabens legitimeringsfortælling (ibid.: 88-90). Eller som Robb & Bullen har formuleret det: “Målestokken for forskningens sande værdi er blevet håndgribelige resultater og virkelige (økonomiske) goder.” (2004: 7). Heri ligger den overgang fra “ideen om kultur” til en “performativetskultur”, som Bill Readings pessimistisk analyserede under den noget dramatiske titel *The University in Ruins* (1996: 54), som har været det kritiske afsæt for en lang række teorier, som under termer som “akademisk kapitalisme” (Slaughter 1999), “kognitiv kapitalisme” (Dyer-Witherford 2005), “Higher Ed, Inc.” (Ruch 2001) og lignende har blæst til angreb imod den nye rolle, som universitetet er blevet tildelt/har påtaget sig. Anlægger man dette perspektiv synes det således indlysende, at den verserende diskurs om kreativitet som en væsentlig bestanddel af den forskningsbaserede, universitære viden og dens anvendelse ligger i umiddelbar forlængelse af denne økonomisering af vidensbegrebet, som Lyotard diagnosticerede.

Scenario 2: paralogien

Op imod dette ganske entydigt negative billede af videns forandrede sociale status og epistemologiske tilstand i det postmoderne, stiller Lyotard imidlertid et modideal, som også fortsat har relevans for den universitære kreativitetsdiskurs. Dette modideal beskrives som “den forskellsskabende aktivitet eller opfindsomheden eller paralogien” (Lyotard 1996, s. 127). Denne paralogiske logik tager udgangspunkt i samme epistemologiske fundament som det performative paradigme. Og ligeledes her spiller kreativiteten – summarisk defineret som evnen til at få ideer (ibid.: 117) – en central rolle.

Paralogien tænkes som “et slag i en videnspragmatik”, men vel at mærke med “betoning (...) på uenigheden” (ibid.: 119) frem for på det videnskabelige spils konsensus. Det videnskabelige udsagns relevans – og overordnet set: videnskabens legitimitet – er således, at “det vil afføde ideer, det vil sige nye udsagn” (ibid.: 127). Ifølge dette skal videnskabens mål altså ikke være en generel konsensus – fx i form af enighed om en bestemt viden er (mest) korrekt og dermed forhåbentlig evigtgyldig – men derimod paralogien selv. Eller som Lyotard formulerer det: “sprogspillenes heteromorfi” (ibid.: 128-129), dvs. videns diversitet, forskelligartethed etc. Selve “det at få ideer”, cite-

rer Lyotard således zoologen Peter B. Medawar for, "er det højeste en videnskabsmand kan opnå", netop eftersom enhver "udarbejdet teori er nyttig i den forstand, at den afføder ideer" (ibid.: 117).

Med paralogien kan man således tale om en videnskabelig pragmatik, som fungerer som "anti-model af det stabile system" (dvs. det traditionelle vidensparadigme) og udgør dermed "det 'åbne system', hvor udsagnets relevans er, at det 'afføder ideer', det vil sige andre udsagn og andre spilleregler." (ibid.: 125). En idé, som fx inden for filosofien finder sin paradigmatiske formulering i Gilles Deleuzes (og Felix Guattaris) advokatur for filosofien som en *assemblage*-agtig, polyfonisk størrelse, som netop har til formål at skabe eller opfinde nye begreber og korridorer at tænke igennem; at facilitere tilbliven og potentielt liv gennem at tænke i det virtuelle, frem for i det aktuelt eksisterende og vante, dvs. alt det, som filosofien vanligvis har søgt at tænke over, sætte på begreb og dermed fiksere (Deleuze 2001, Jeanes 2006). En filosofisk tilgang til problematikken, som Lyotard også selv eksplicit refererer til som belæg for sine mere generelle videnskabsteoretiske pointer (1996: 102).

Samtidig synes det i forbindelse hermed også indlysende, at det faktum, at disse epistemologier, eller om man vil: videnspoetikker, formuleres af teoretikere, som sideløbende beskæftiger sig ganske indgående med æstetisk teori og modernistisk/avantgardistisk kunst, ikke har været uden betydning for de normer og værdier, som så at sige tænkes ind i vidensproduktionens idealformer. Om end parallelterne naturligvis ikke bør skamrides, er det ikke desto mindre nærliggende at påpege, hvorledes paralogien, som den fremhæves hos Lyotard, fremstår bemærkelsesværdigt homolog med modernismens/avantgardismens credo om "det ny for det nys egen skyld".

Forskellige kreativiteter hos Lyotard

Ud fra en kreativitetsteoretisk optik er det imidlertid væsentligt at bemærke, at den kreativitet, som hos Lyotard indskrives som central faktor i forbindelse med henholdsvis det performative princips epistemologi og paralogien faktisk ikke er den samme. Til fælles har de ganske vist forskelligheden fra store dele af den klassiske forståelse af den kreative proces' karakter og aktører, dvs. den romantisk nedarvede forestilling om én skaber med noget nær evigtgyldig autoritet over skabelsesaktens afsluttede produkter etc. I stedet er der her tale om en forståelse af kreativiteten som en kontinuerlig proces af skabelse og omskabelse af allerede eksisterende materiale (information, anden viden etc.), som potentielt også involverer en lang række forskellige aktører distribueret over tid og rum. Med andre ord en forståelse af kreativitet som *creatio ex materia* frem for *creatio ex nihilo* (Tigerstedt 1968, Mason 1988).

Men samtidig er de forskellige. Den kreativitet, som påkaldes i forbindelse med det teknologiske kriteriums performative vidensproduktion, har nemlig som endemål fortsat i høj grad relativt stabile videnskonstruktioner, som kan indskrives i forskellige former for intellektuelle rettighedslogikker (copyright, patenter etc.), og som derved kan gøres til genstand for kapitaliseringsbestrebelse (Lyotard 1996: 119). Og i modsætning hertil er den kreativitet, som tænkes som paralogiens drivkraft i stedet rettet mod konstant udskydelse, destabilisering, uenighed, uforudsigelighed, midlertidighed, det lokale og det legende osv. (ibid.: 118-131) Alle egenskaber, som opfattes som selve det postmoderne videnskabelige spils virkelige *raison d'être*, men som reelt er på kant med den dominerende videnskabelige praksis i den postmoderne tilstand.

På den ene side har vi altså en forståelse af videnskabelse i den postmoderne tilstand, som gennem fordringer om videns performativitet søger at tilpasse det videnskabelige arbejde det eksisterende samfunds og dets økonomis herskende logikker. Dette er med Lyotards formulering "en drøm af et instrument til kontrol og regulering af markedssystemet, som nu også er blevet udvidet til også at

omfatte viden” (ibid.: 130). Og på den anden side har vi en forståelse, som har en knap så veltilpasset videnskabelse som ideal, og som i langt højere grad opfatter vidensudveksling og kontinuerlig idégenerering som ideal og mål, end vidensprodukter. Med andre ord altså netop de to forskellige forståelser af kreativiteten og dens sociale og kulturelle indplacering, som bl.a. har stået som altoverskyggende omdrejningspunkt for kampene mellem *copyright* og *copyleft* eller “proprietær software” *versus* “fri software” (Stallman 2010) samt for *creative commons*-bevægelsens forsøg på at bygge bro herimellem (Lessig 2004) og siden hen for postulatet om den sociale ko-produktions historiske overskridelse af disse sondringers relevans (Benkler, Tapscott & Williams, Leadbeater etc.), om end sidstnævnte position, når alt kommer til alt, ganske vist sjældent – hvis nogensinde – taber blikket for videns økonomiske potentiale (van Dijck & Nieborg 2009, Stephensen 2011).

Fra heroisk til strukturel kreativitet

Som antydet synes en væsentlig forudsætning for nyere tids indforskrivning af kreativiteten i den vidensteoretiske og universitære diskurs – og mere specifikt begge Lyotards scenarier: “opfindsomhedens paralogi” (Lyotard 1996, s. 9) og den performative epistemologis “effektivitetslogik” (ibid.: 8) – altså at være visse forskydninger i forståelsen af kreativiteten. Forskydninger som implicerer spørgsmål parallelle med dem, der havde med vidensbegrebets forvandling at gøre, nemlig: Hvad er kreativitet? Hvem er kreativ? Under hvilke omstændigheder udfoldes kreativiteten (bedst)? Hvilken rolle og funktion har kreativiteten? Og hvordan tager dens produkter sig ud?

Hvis man således kaster et meget overordnet blik på den akademiske kreativitetsforskning de seneste årtier, tegner der sig en markant forskydning i forståelse af, *hvad* det egentlig er for et fænomen, man studerer, og ikke mindst *hvor* og *hvornår* dette fænomen optræder og derfor kan undersøges. Dette perspektivskifte kan illustreres ved hjælp af Mel Rhodes (1961) sondring mellem fire forskellige aspekter ved kreativitet, de såkaldte “4 P’er”: *Person* (jf. fx ideen om kunstnergeniet eller den tidlige psykopatologis noget klichéfyldte koblinger mellem galskab og genialitet), *Produkt* (jf. fx når vi med Ingolds ord “læser kreativiteten baglæns” (Ingold 2010: 10), dvs. udleder producentens/personens kreativitet af et givent artefakt, som vi påskønner som nyt, originalt, værdifuldt eller lign.), *Proces* (kreativitetsens stadier, faser, rutiner etc.) og endelig *Pres* (fx fra omgivelser, miljø, kolleger og sig selv samt fra fænomener og omstændigheder som tid, økonomi, (nye) teknologier mm.). Ifølge Chris Bilton (2007, 2010) har vi de senere årtier således været vidner til et noget nær generelt paradigmeskifte fra en “heroisk” til en “strukturel” kreativitetsforståelse, hvormed der menes at trykket i tiltagende grad er blevet lagt på *proces* og *pres* som det sted, hvor kreativiteten opstår og kan studeredes, frem for på *person* og *produkt*. “Opmærksomheden,” bemærker Bilton, “skifter hermed fra individuelle kompetencer til det sociale og de organisatoriske rammer” (Bilton 2007: 24), til “processerne og systemerne” (ibid.: 23).

Det forekommer således ganske utilfældigt, at denne bevægelse løber parallelt med tendenser inden for kunstverdenen, hvorfra vi så at sige har arvet selv kreativitetsbegrebet i dets efterhånden mange afstøbninger. Her har især en række af det 20. århundredes avantgardebevægelser (særligt den såkaldt historiske avantgarde (Bürger 1984) og forskellige neoavantgardistiske grupperinger) samt en lang række kunst- og litteraturteoretiske skoler (receptionsæstetikken, strukturalismen, poststrukturalismen for blot at nævne de mest markante) været engagerede i et noget nær unisont opgør med kunstinstitutionen og kulturparnassets monopolitiske omfavnelser af kreativiteten i dens romantiske forståelse (Stephensen 2010, Peters 2007).

I stedet har man på forskellig vis søgt at lade den rehabiliterede, fritsatte kreative praksis genforenes med – eller i teoriens verden: genindskrive i – livet (Bürger 1984, Beuys 1974a,b). Og midlet

hertil har – parallelt med den videnskabelige kreativitetsforskning – som regel været et anslag mod dels kunstnerfigurens (*person*) ophøjede status, dels værkbegrebets (*produkt*) autonomi (dvs. dets afsluttethed, bestandighed, materialitet etc.) samt i denne forbindelse den herskende idé om en privilegeret kobling imellem disse to størrelser. I stedet har man, selv om man samtidig ofte har haft på fornemmelsen, at det blot har været på skrømt (Dinkla 1996: 282-283), på yderst forskellig og højt opfindsom vis inviteret publikum/beskueren/læseren (eller for den sags skyld fremstilleren af hverdagsgenstande, som det er tilfældet med *readymaden* (Roberts 2007)) ind som medskaber af værket – hvis det da overhovedet er blevet tildelt nogen egentlig materialitet (Lippard 1997) – og dermed forskudt accenten i selve den kunstneriske skabelsesproces til det sociale og dets forskelligartede processer (dvs. henholdsvis *pres* og *proces* i Rhodes' terminologi).

Om end diskursen, som har omgivet dette historiske "projekt: sæt kreativiteten fri", har været præget af varierende grader af flammende, ideologisk retorik, har det ikke desto mindre været et ganske gennemgående træk, at der som minimum har været en ikke helt ubetydelig tendens til at opfatte projektet (subsidiært: den teoretisk konstaterede udvikling) som en begivenhed med emancipatoriske dimensioner og potentialer. Kreativitetens "frisættelse" har med andre ord også konnoteret menneskets frisættelse – politisk, kulturelt, socialt, eksistentielt etc.

En palet af kreativiteter

Ligesom det har været tilfældet inden for kunsten, har den kreativitetsvidenskabelige forskydning ingenlunde ikke betydet, at det traditionelle, romantisk nedarvede kreativitets-, kunstner- og værkbegreb er blevet fuldstændig fortrængt af en ny forståelse. Der er, som allerede antydnet, nærmere tale om en bevægelse, som bringer nye forståelser til – en åbning eller begrebslig mangfoldiggørelse, om man vil. Det har med andre ord ikke betydet, at vi nu har ét nyt kreativitetsbegreb til afløsning for det gamle, men derimod en lang række forskellige – hvoraf det traditionelle, romantiske åbenlyst fortsat er yderst virksomt.

Her er det imidlertid væsentligt at understrege, at hvad der ud fra en klassisk filosofisk eller videnskabsteoretisk betragtning ville kunne anskues som en problematisk inkohærens i eller endog kilde til falsifikation af disse kreativitetsdiskurser som *videns*diskurser, reelt ikke udgør noget faretruende paradoks for diskursen og dens instrumentelle eller performative potentiale. Faktisk tværtimod. De paradoksale flertydigheder, som alle disse kreativitetsdiskuterende og -undersøgende felter er svangre med, bør nærmere forstås som udtryk for kreativitetsdiskursens potentiale og vitalitet, forekommer det. Dels anskuet ud fra en videnskabsteoretisk optik, ud fra hvilken denne stærkt brogede palet af forskellige optikker og tilgange blot synes at bekræfte Lyotards idé om multible sprogspil med forskellige regelsæt, normer og vidensidealer. Dels set gennem en mere politisk-ideologisk optik. Steen Nepper Larsen bemærker således, efter at have konstateret det efterhånden åbenlyse: at begrebet kreativitet er ikke noget præcist videnskabeligt begreb, at det netop er dette faktum, der gør, at kreativitet

kan mobiliseres som et begreb og som et ord med en positiv valør langt fra de videnskabelige offentlighedens krav om definatorisk begrebskonsistens og nøgtern testabilitet. Manglen på éntydighed og fraværet af almene anvendelsesforpligtede sprogsregler gør alverdens subjektive projektioner, erhvervsøkonomiske strategier og vidtløftige politiske projekter mulige i kølvandet på det multifacetterede fænomen kreativitets vidtforvandede historie. (Larsen 2008: 75).

Medens det således forekommer at være med en vis undren og skepsis, at den tyske filosof Hartmut

von Hentig i undertitlen til sit essay, *Kreativitet* (1999), bemærker, at vi her synes at have alt for "høje forventninger til en vagt begreb", kunne man således tilføje, at det måske i stedet netop er *i kraft af* denne tilsyneladende begrebslige uklarhed og manglende præcision, at det er muligt at drømme så stort om kreativitetens lyksaligheder. Og samtidig virker det på en måde også modsat. Det faktum at kreativiteten *in singularis* – i hvert fald rent grammatisk set – tilsyneladende meningsfuldt kan lanceres som fællesnævner i en lang række yderst forskelligartede kontekster, som hver især følger egne logikker, rationale og værdier (fx i form af forskellige sprogspil i Lyotards terminologi), virker samtidig tilbage på den bredere kulturelle forståelse af begrebet som ét, der refererer til en evne og en type praksis, som så at sige har en dybere betydning, mening og værdi (Botting 2004: 217). Ja, det synes nærmest at forholde sig sådan, at jo mere uforenelige kreativitetens forskellige manifestationer fremstår, jo dybere rodfæstet giver denne evne indtryk af at være noget hemmelighedsfuldt essentielt, som vi så at sige er på nippet til at begribe, og ikke mindst dermed også noget, der er ladet med store potentialer.

Fra den uregerlige til den ledelsesegnede kreativitet

En yderligere pointe, som er værd at fremdrage i denne sammenhæng, er således, at dette overordnede accentuerings skift i kreativitetsforskningen har haft den konsekvens, at kreativiteten i dag fremstår som langt mere ledelsesegnede (*manageable*) end tidligere (Bilton 2010), hvilket til dels synes at kunne forklare paradokset i at den universitære verdens fokus på kreativitet ledsages af et tiltagende ledelseslag (om end hele paradokset dog næppe kan bortforklares). Medens ledelse af "heroisk" kreativitet primært må forstås som en aktivitet, som handler om rekruttering af kreative individer, og derfor i praksis gør ledelsen *per se* relativt marginal i relation til kreativiteten og dens realisering i den givne organisation, drejer ledelsesaktiviteten under en "post-heroisk", strukturel kreativitetsforståelse sig i langt højere grad om "rigtige" ledelsesting: iscenesættelse af innovationsprocesser, design og intervention i organisatoriske rammer, opbygning af virksomhedskulturer, "framing" af deltagere/medarbejdere osv. (jf. fx også Ida Krøgholts og Thomas Rosendal Niensens respektive bidrag i herværende sammenhæng). I forlængelse heraf kan man også konstatere en forskydning i ledelsesjargonen fra at tale om ledelse af kreative personer til at tale om ledelsespraksisen selv som en decideret kreativ praksis (Mumford 1991; Rickards & Moger 2006). Og ligeledes finder man også inden for de kreative erhverv en tiltagende forståelse blandt ledelseslaget, at der, hvor man kan intervenere, er i den kreative kontekst (dvs. Rhodes' *pres*) frem for i det kreative indhold (dvs. det *produkt*, som i sagens natur fortsat er formålet med hele processen) (Bilton 2011).

Der er ganske vist ikke – så vidt jeg ved – udført egentlig forskning i forholdet mellem (1) nutidens dominerende, ledelsesegnede kreativitetsbegreb(er), (2) den omfattende politisk, økonomiske og samfundsmæssige interesse i kreativiteten som en vækst-*driver* og (3) uddelingen af forskningsmidler inden for feltet. Ikke desto mindre synes det rimeligt at antage, at kreativitetsforskningens kontekstuelle og processuelle "vending" ikke udelukkende kan begrundes på den vis, som den akademiske kreativitetsdiskurs ofte selv forklarer skiftet, nemlig som en kommen-til-besindelse (typisk i form af en afmystificering af den hidtidige, romantisk influerede kreativitetsideologi (jf. fx Weisbergs *Creativity: Genius and Other Myths* (1986)). Læst små-paranoidt forekommer Lyotards postulat om, at konsekvensen af det faktum, at det såkaldt "tekniske kriterium" om videns performativitet er blevet "massivt (...) indført i den videnskabelige viden" ikke "forbliver uden indflydelse på sandhedskriteriet" (Lyotard 1996: 91), altså med andre ord at have været en yderst præcis diagnose. Hvis der er noget om dette ræsonnement, bliver vores forståelse af, hvad kreativitet er, hvordan den opstår og operationaliseres, hvad den frembringer, og hvem og hvad der

deltager, altså i høj grad formet af, hvad den kan og skal bruges til. Vores akademiske viden og ideer om, hvad kreativitet er, kan og skal – og i sidste instans dermed også hvilken relevans den har for os selv som akademikere – synes altså i høj grad formet af vores parallelle forestillinger om videns ikke blot epistemologiske karakter, men også dens sociale, samfundsmæssige status. Men, som det forhåbentlig også er lykkedes mig at om ikke andet så blot antyde, så bliver kompleksiteten bestemt ikke med mindre af, at vores epistemologi og videnspolitik også i væsentligt omfang er præget af, hvilke kreativitetsbegreb(er) vi abonnerer på.

Litteratur

Amabile, Teresa, 1997. Motivating creativity in organizations: on doing what you love and loving what you do. *California Management Review*, 40 (1).

Banks, John & Deuze, Mark, 2009. Co-creative Labour. *International Journal of Cultural Studies*, 12 (5).

Barthes, Roland, 1996. Den ny Citroën. *Mytologier*. Kbh.: Gyldendal.

Bauer, Martin, red., 1995. *Resistance to New Technology: Nuclear Power, Information Technology, Biotechnology*. Cambridge University Press.

Bauer, Martin W. & Gaskell, George, 2008. Social Representations Theory: A Progressive Research Programme for Social Psychology. *Journal for the Theory of Social Behaviour*, 38 (4).

Bell, Daniel, 1976. *The Coming of Post-Industrial Society*. New York: Basic Books.

Benkler, Yochai, 2006. *The Wealth of Networks: How Social Production Transforms Markets and Freedom*. New Haven & London: Yale University Press.

Beuys, Joseph, 1974. I Am Searching for Field Character. In: Joachimides & Rosenthal, red. *Art into Society, Society into Art*. London: Institute of Contemporary Arts.

Beuys, Joseph, 1974. Manifesto on the foundation of a 'Free International School for Creativity and Interdisciplinary Research'. In: Joachimides & Rosenthal, red. *Art into Society, Society into Art*. London: Institute of Contemporary Arts.

Bilton, Chris, 2007. *Management and Creativity: From Creative Industries to Creative Management*. Malden, Oxford & Carlton: Blackwell.

Bilton, Chris, 2010. Manageable Creativity. *International Journal of Cultural Policy*, 16 (3).

Bilton, Chris, 2011. The Management of Creative Industries: From Content to Context. In: Deuze, red. *Managing Media Work*. Thousand Oaks: Sage.

Botting, Fred, 2004. Culture, Litterature, Information. In: Callus & Herbrechter, red. *Post-Theory, Culture, Criticism*. Amsterdam & New York, Rodopi.

Bruns, Axel, 2008. *Blogs, Wikipedia, Second Life, and Beyond: From Production to Producers*. New York: Peter Lang.

Bröckling, Ulrich, 2006. On Creativity: A Brainstorming Session. *Educational Philosophy & Theory*, 38 (4).

Bullen, Elizabeth & Robb, Simon, 2004. A Provocation. In: Jane Kenway, Elizabeth Bullen & Simon Robb, red. *Innovation & Tradition: The Arts, Humanities and the Knowledge Economy*. New York: Peter Lang.

Bürger, Peter, 1984. *Theory of the Avant-Garde*. Minneapolis: University of Minnesota Press.

Castoriadis, Cornelius, 1994. Radical Imagination and the Social Instituting Imaginary. In: Robinson & Rundell, red. *Rethinking Imagination: Culture and Creativity*. London: Routledge.

- Chesbrough, Henry W., 2003. *Open Innovation: The New Imperative for Creating and Profiting from Technology*. Boston: Harvard Business School.
- Clark, Colin, 1957 (1940). *The Conditions of Economic Progress*. London: Macmillan.
- Coade, Neil, 1997. *Be Creative: The Toolkit for Business Success*. London & New York: International Thomson Business Press.
- Cogburn, D. L., 2003. HCI in the so-called developing world: what's in it for everyone. *Interactions*, 10 (2).
- Cunningham, Stuart, 2003. The Evolving Creative Industries: From original assumptions to contemporary interpretations. Upubliceret paper. <http://eprints.qut.edu.au/4391/> (25. august 2011).
- Department of Culture, Media & Sport, 1998. *Creative Industries Mapping Document*. London: DCMS. http://webarchive.nationalarchives.gov.uk/+http://www.culture.gov.uk/reference_library/publications/4740.aspx (19. juni 2011).
- Deleuze, Gilles, 2001. *Difference and Repetition*. London, New York: Continuum.
- Dinkla, Söke, 1996. From Participation to Interaction. In Leeson, red. *Clicking In: Hot Links to a Digital Culture*. Seattle: Bay Press.
- Donald, James, 2004. What's New? A letter to Terry Flew. *Continuum: Journal of Media & Cultural Studies*, 18 (2).
- Drexler, Eric K., 1991. Hypertext Publishing and the Evolution of Knowledge. *Social Intelligence*, 1 (2).
- Drucker, Peter F., 1996 (1957). *The Landmarks of Tomorrow: A Report on the New 'Post-Modern' World*. New Brunswick: Transaction Publ.
- du Gay, Paul, 2007. *Hyldest til bureaukratiet: Weber, organisation, etik*. Kbh.: Hans Reitzels Forlag.
- Dyer-Witheford, Nick, 2005. Cognitive Capitalism and the Contested Campus. In: Cox & Krysa, red. *Engineering Culture*. New York: Autonomedia.
- Etzkowitz, Henry, 2008. *The Triple Helix: University-Industry-Government Innovation in Action*. New York: Routledge.
- Etzkowitz, Henry & Leydesdorff, Loet, 2000. The dynamics of innovation- from National Systems and 'Mode 2' to a Triple Helix of university-industry-government relations. *Research Policy*, 29.
- Fink, Hans, 2003. Hvad er et universitet? In: Fink, Kjærgaard, Kragh & Kristensen, red. *Universitet og videnskab. Universitetets idéhistorie, videnskabsteori og etik*. Kbh.: Hans Reitzels Forlag.
- Flew, Terry, 2004. Creativity, the 'New Humanism' and Cultural Studies. *Continuum: Journal of Media & Cultural Studies*, 18 (2).
- Florida, Richard, 1999. The Role of the University: Leveraging Talent, Not Technology. *Issues in Science and Technology*, 15 (4). <http://www.issues.org/15.4/florida.htm> (17. juli 2011).
- Florida, Richard, 2002. Bohemia and Economic Geography. *Journal of Economic Geography*, 2 (1).
- Florida, Richard, Kevin Stolarick, Gary Gates & Brian Knudsen, 2006. *The University and the Creative Economy*. http://www.creativeclass.org/rfgdb/articles/univ_creative_economy082406.pdf (16. juni 2011).
- Frank, Thomas, 1997. *The Conquest of Cool. Business Culture, Counterculture, and the Rise of Hip Consumerism*. Chicago: University of Chicago Press.
- Hamel, Gary, 2007. *The Future of Management*. Boston: Harvard Business School Press.

- Howe, Jeff, 2009. *Crowdsourcing: Why the Power of the Crowd Is Driving the Future of Business*. London: Random House.
- Ingold, Tim, 2008. Bringing Things Back to Life: Creative Entanglements in a World of Materials. Arbejdsrapport. <http://www.reallifemethods.ac.uk/events/vitalsigns/programme/ingold.htm> (15. august 2011).
- Jeanes, Emma L., 2006. 'Resisting Creativity, Creating the New'. A Deleuzian Perspective on Creativity. *Creativity and Innovation Management*, 15 (2).
- Jenkins, Henry, 2006. *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. New York & London: New York University Press.
- Kanter, Rosabeth Moss, 1989. *When Giants Learn to Dance*. New York: Simon & Schuster.
- Kao, John, 1996. *Jamming: The Art and Discipline of Business Creativity*. New York: Harper Business.
- Kelty, Christopher M., 2008. *Two Bits: The Cultural Significance of Free Software*. Durham & London: Duke University Press.
- Kline, Ronald, 2005. Resisting Consumer Technology in Rural America: The Telephone and Electrification. In: Oudshoorn & Pinch, red. *How Uses Matter: the Co-Construction of Users and Technology*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Kreiss, Daniel, Megan Finn & Fred Turner, 2011. The limits of peer production: Some reminders from Max Weber for the network society. *New Media & Society*, 13 (2).
- Kristensen, Jens Erik, 2008. Kapitalismens nye ånd og økonomiske hamskifte. *Dansk Sociologi*, 19 (2).
- Larsen, Steen Nepper, 2008. *Kategoriale tydinger af den kognitive kapitalisme – med særligt henblik på at begribe samtidens trang og tvang til kreativitet*. Kbh.: GNOSIS, nr. 3.
- Leadbeater, Charles & Paul Miller, 2004. *The Pro-Am Revolution*. London: Demos.
- Leadbeater, Charles, 2008. *We-Think: The Power of Mass Creativity*. London: Profile Books.
- Lessig, Lawrence, 2004. *Free Culture: How Big Media Uses Technology and the Law to Lock Down Culture and Control Creativity*. New York: Penguin.
- Lippard, Lucy, 1997 (1973). *Six Years: The Dematerialization of the Art Object*. Berkeley & Los Angeles: University of California Press.
- Luke, Timothy W., 2005. From Pedagogy to Performativity: The Crisis of Research Universities, Intellectuals, and Scholarly Communication. *Telos*, 131.
- Lytotard, Jean-Francois, 1996 (1979). *Viden og det postmoderne samfund*. Aarhus: Slagmark.
- Maslow, Abraham, 1954. *Motivation and Personality*. New York: Harper Row.
- Mason, John Hope, 1988. The Character of Creativity: Two Traditions. *Journal of European Ideas*, 9 (6).
- McGregor, Douglas, 1957. The Human Side of Enterprise. *The Management Review*, 46 (11).
- Mehlsen, Camilla, 2011. Farvel til fabriksundervisning, goddag til fremtidens fleksible læring. *Asteriks*, 59.
- Mumford, Michael D., 1991. Leaders as Creators: Leader Performance and Problem Solving in Ill-Defined Domains. *Leadership Quarterly*, 2 (4).
- O'Reilly, Tim, 2005. What is Web 2.0? Design Patterns and Business Models for the Next Generation of Software. <http://oreilly.com/web2/archive/what-is-web-20.html> (16. august 2011).
- Oudshoorn, Nelly & Pinch, Trevor, 2005. Introduction: How Users and Non-Users Matter. In: idem., red. *How Uses Matter: the Co-construction of Users and Technology*. Cambridge, MA: MIT Press.

Pedersen, Kristoffer Holm, 2007. Interview: Hvad er meningen?: 'Fremtiden ligger i det sanderske universitet'. Interview med Helge Sander. *Politiken*, 4. juni 2007.

Peters, Michael A., 2007. Opening the Book: (From the Closed to the Open Text). *The International Journal of the Book*, 5 (1).

Peters, Michael A., 2009. Education, Creativity and the Economy of Passions: New Forms of Educational Capitalism. *Thesis Eleven*, 96.

Peters, Michael A., 2010. Three Forms of the Knowledge Economy: Learning, Creativity and Openness. *British Journal of Educational Studies*, 58 (1).

Peters, Michael A. & Besley, Tina (A.C.), 2009. Academic Entrepreneurship and the Creative Economy. In: Peters, Marginson & Murphy, red. *Creativity and the Global Knowledge Economy*. New York: Peter Lang Publ.

Peters, Tom, 1998. *The Circle of Innovation*. New York: Alfred A. Knopf Inc.

Pine II, B. Joseph & Gilmore, James H., 1999. *The Experience Economy: Work Is Theatre & Every Business a Stage*. Boston: Harvard Business School Press.

Prahalad, C.K. & Ramaswamy, Venkatram, 2002. The Co-Creation Connection. *Strategy+Business*, 27. <http://www.strategy-business.com/article/18458?gko=f472b> (29. juni 2011).

Readings, Bill, 1996. *The University in Ruins*. Cambridge: Harvard University Press.

Rhodes Mel, 1987 (1961). An Analysis of Creativity. In: Scott G. Isaksen, red. *Frontiers of Creativity Research*. Buffalo: Bearly Limited.

Rickards, Tudor & Moger, Susan, 2006. Creative Leaders: A Decade of Contributions from Creativity and Innovation Management Journal. *Creativity and Innovation Management*, 15 (1).

Roberts, John, 2007. *The Intangibilities of Form: Skill and Deskilling in Art After the Readymade*. London & New York: Verso.

Ross, Andrew, 2009. *Nice Work If You Can Get It: Life and Labor in Precarious Times*. New York: New York University Press.

Ruch, Richard S., 2001. *Higher Ed, Inc: The Rise of the For Profit University*. Baltimore: John Hopkins University Press.

Saveri, Andrea, Howard Rheingold & Kathi Vian, 2005. *Technologies of Cooperation*. Palo Alto: Institute for the Future.

Slaughter, Sheila, 1999. *Academic Capitalism: Politics, Policies and the Entrepreneurial University*. Baltimore: John Hopkins University Press.

Smith, Chris, 1998. *Creative Britain*. London: Faber & Faber.

Stallman, Richard M., 2010. *Free Software, Free Society: Selected Essays of Richard M. Stallman*. Boston: Free Software Foundation.

Stephensen, Jan Løhmann, 2010. *Kapitalismens ånd & den kreative etik*. Aarhus: Digital Aesthetics Research Center.

Stephensen, Jan Løhmann, 2011. The Creative Public: Democratic or Productive?. In: Andersen, Lund & Cox, red. *Nyhedsavisen: Public Interfaces*. Aarhus: Digital Aesthetics Research Center.

Stephensen, Jan Løhmann, 2012. Kreativ kapitalisme: nye værdier, nye teknologier og nye diskurser. Raffnøse-Møller, Thorup, Larsen & Hansen, red. *Kapitalismens ansigter*. Aarhus: Philosophia (in press).

- Sternberg, Robert J., 2005. Creativity or Creativities?. *International Journal of Human-Computer Studies*, 63 (4-5).
- Strannegård, Lars, 2002. Nothing Compares to the New. In: Holmberg, Salze-Mörling & Strannegård, red. *Stuck in the Future? Tracing 'the New Economy'*. Stockholm: Bookhouse Publ.
- Surowiecki, James, 2004. *The Wisdom of Crowds: Why the Many Are Smarter Than the Few and How Collective Wisdom Shapes Business, Economics, Societies and Nations*. New York: Doubleday.
- Tapscott, Don & Anthony D. Williams, 2006. *Wikinomics: How Mass Collaboration Changes Everything*. New York: Portfolio.
- Tapscott, Don & Anthony D. Williams, 2010. *Macrowikinomics: Rebooting Business and the World*. New York: Portfolio.
- Tigerstedt, E. N., 1968. The Poet as Creator: Origins of a Metaphor. *Comparative Literature Studies*, 5 (4).
- Veluxfonden, 2011. To projekter skal tage temperaturen på humanistisk forskning. <http://www.veluxfonden.dk/C12576AB0041534D/0/3EA87105EA8FE6E7C12578BF004B1B2A?open> (15. august 2011).
- Venturelli, Shalini, 2000. *From the Information Economy to the Creative Economy: Moving Culture to the Center of International Public Policy*. Washington: The Center for Arts and Culture.
- von Hentig, Hartmut, 1999. *Kreativitet: høje forventninger til et vagt begreb*. Kbh.: Hans Reitzels Forlag.
- Waldrop, M. Mitchell, 2008. Science 2.0: Great New Tool, or Great Risk?. *Scientific American*, 298 (5). <http://www.sciam.com/article.cfm?id=science-2-point-0-great-new-tool-or-great-risk> (17. juni 2011).
- Weisberg, Robert W., 1986. *Creativity: Genius and Other Myths*. New York: W. H. Freeman & co.
- Whyte, William H., 1956. *The Organization Man*. New York: Simon and Schuster.
- Wulf, William, 1993. The Collaboratory Opportunity. *Science*, 261 (5123).
- Wyatt, Sally, 2005. Non-Users Also Matter: The Construction of Users and Non-Users of the Internet“. In: Oudshoorn & Pinch, red. *How Uses Matter: the Co-construction of Users and Technology*, Cambridge, MA: MIT Press.

Jan Løhmann Stephensen

Ph.d., post.doc. i Æstetik & kultur. Relevante publikationer: *Kapitalismens ånd og den kreative etik*, Aarhus: DARC, 2010, “Creative Publics – Democratic or Productive?”, in: Andersen, Lund & Cox (red.), *Nyhedsavisen: Public Interfaces*, Aarhus: DARC, 2011, “Kreativ kapitalisme – nye værdier, nye teknologier og nye diskurser”, in: Raffnsøe-Møller, Thorup, Larsen & Hansen (red.), *Kapitalismens ansigter*, Aarhus: Philosophia (in press).

Teorianalyse

Kunstbaseret forskningspraksis

Kunstbaseret forskningspraksis

En systemteoretisk analysestrategi

Af Thomas Rosendal Nielsen

Denne artikel foreslår en måde at tænke forholdet mellem kunst og videnskab på, når man tilrettelægger og vurderer kunstbaseret forskningspraksis. Forslaget går kort sagt ud på at insistere på forskellen mellem kunst og videnskab for at iagttage den kunstneriske henholdsvis den videnskabelige rammesætning som to adskilte, men præcist koblede, styringsprincipper i en kreativ proces, der strategisk udnytter forskellen mellem kunst og videnskab til at facilitere udvikling. Hensigten er således at insistere på frugtbarheden i at udnytte forskellen mellem vidensformer snarere end at legitimere forskning baseret på kunst med henvisning til en idé om en syntese mellem kunstnerisk og videnskabelig vidensproduktion, således som andre har gjort det.

Vanskeligheden ved at bedrive kunstbaseret forskningspraksis¹ er nemlig ikke længere legitimeringsproblemet. Det 20. århundredes fornuftskritik og fænomenologiske epistemologier har for det første leveret gode argumenter for at anerkende og producere viden, der ikke er logisk diskursiv på samme måde som den "konventionelle" moderne videnskab, således at mere ukonventionelle forskningspraksisser kan finde et teoretisk ståsted (se fx Levine 2004). For det andet – og måske paradoksalt nok – har netop den instrumentelle samfundsrationalitet igennem de senere år skabt grundlaget for mere snævre koblinger mellem kunstpraksis og kunstvidenskab. Bologna-processen indebærer fx en udvikling mod uddannelsen af mere praktisk orienterede akademikere og akademisk orienterede praktikere, og flere lande (fx Østrig, England, Canada²) har oprettet strategiske forskningsprogrammer og -netværk, der imødekommer den praksisbaserede kunsthforskning økonomisk og strukturelt i håb om resultater, der lader sig omveksle mere direkte ind i samfundsnyttens. For det tredje kan man diskutere, om udtrykket rent faktisk beskriver noget nyt; om ikke der er tale om en for længst udbredt "hybridiseringspraksis" (Latour 2006), som hidtil ikke har passeret så godt ind i den videnskabelige selvbeskrivelse, men nu får en mere åbenlys anerkendelse (se hertil Frayling 1993). Uanset får man næppe meget ud af at gentage Henk Borgdorffs (2008) på mange måder udmærkede pointe om, at praksisbaseret kunsthforskning allerede bedrives og må anerkendes på sine egne præmisser på trods af og på grund af den usikre relation mellem kunst og videnskab, som den skaber.

Denne anerkendelse *på egne præmisser* risikerer nemlig at ophæve netop den usikkerhed i relationen mellem kunst og videnskab, som gør koblingen frugtbar, hvis ikke disse præmisser gøres til genstand for en løbende (selv)korrektion. Man risikerer, at den kunstbaserede forskning isolerer sig

1) Eller praksisbaseret kunsthforskning, eller hvordan man nu foretrækker at oversætte den vifte af begreber – Art-based research, practice-based research, research through art and design, research/creation osv. – som betegner undersøgelser af mere eller mindre videnskabelig karakter, hvor kunstneriske processer ikke blot er objekt for, men metode til skabelsen af ny viden. Det engelske ord *research* kan oversættes både til *forskning*, som indikerer, at det er en praksis der finder sted i videnskabssystemet, eller til det lidt bredere *undersøgelse*, som lige så vel kunne være en uvidenskabelig praksis i kunstsystemet. I nærværende tilfælde har jeg valgt den første oversættelse, fordi det i denne artikel er processer, som udnytter koblingen mellem videnskabssystemet og kunstsystemet, der er i fokus, med særlig vægt på normerne for den videnskabelige side af rammesætningen af sådanne processer.

2) Se: <http://www.fwf.ac.at/en/projects/ar_PEEK_document.pdf>, <<http://www.euromedalex.org/fields/culture-arts/projects/research-based-artart-based-research>>, <http://www.sshrc-crsh.gc.ca/funding-finance-ment/programs-programmes/fine_arts-arts_lettres-eng.aspx> (juni 2011).

i en niche for sig selv, hvor den unddrager sig både videnskabelige og kunstneriske vurderingskriterier og således på forhånd skærmer sig mod kritik. Fra en sådan position kan en sådan praksis altid forsvare sig mod videnskabelig kritik med henvisning til det kunstneriske program og omvendt, og dermed taber man kraften til at skærpe både den kunstneriske refleksionsteori og det videnskabelige program – foruden muligheden for at gøre de enkelte opdagelser gældende uden for deres egen sfære.

Hvis man vil undgå dette, kræver det for mig at se en mere offensiv kunstbaseret forskningspraksis. Det indebærer paradoksalt nok ikke mere selvaffirmation, men mere selvkritik. Både god kunst og god videnskab lever af kritik. Vanskeligheden er derfor ikke legitimering, men at beslutte sig for, hvordan sådanne forskningspraksisser kvalificerer sig selv som forskning i en videnskabelig sammenhæng; hvordan den sikrer, at den viden, der bliver mulig i kraft af en ustabil kobling mellem vidensformer, har en værdi. Både i den kunstneriske proces, hvori den bliver til, og i den videnskabelige diskurs, der rækker ud over den enkelte undersøgelse.

Kunstbaseret forskningspraksis må altså gøre sig selv sensibel over for kritik. Ikke en generel kritik, som vil udelukke den fra det gode videnskabelige selskab med henvisning til en naiv version af ideen om videnskabelig distance, men en specifik kritik, der gør det muligt at tage dens resultater alvorligt, dvs. at sammenligne dem og udvikle dem i forhold til anden viden. Dette kan selvsagt gøres på flere måder (se i øvrigt Schrivener 2011), men i dette tilfælde vil jeg tage udgangspunkt i en systemteoretisk (Luhmann 1984, m.fl.) analysestrategi, der som sine styrende værdier antager hhv. *analytisk sensitivitet*, dvs. muligheden for at iagttage specifikke forskelle og ligheder mellem meget forskellige processer og objekter, og *korrigerbarhed*, dvs. muligheden for at stille iagttagelser til regnskab over for andre iagttagelser og over for iagttagelsesformernes kontingens. Hvad jeg derimod ikke antager i denne sammenhæng er “brobygningsbestræbelsen” (se fx McNiff 2008, Leavy 2009), dvs. ideen om, at kunstbaseret forskningspraksis skal ophæve forskellen mellem kold systematisk videnskab og varm kunstnerisk intuition, eller at den skal fusionere forsker- og kunstnerrollen (hermed ikke sagt, at disse to roller ikke kan bestrides af den samme person). Sådanne forskelsopløsende bestræbelser anser jeg for kontraproduktive, fordi det netop er adskillelsen mellem vidensformer, der gør det muligt for kunsten og videnskaben at overraske, at stimulere eller – som man siger i kybernetikken – at irritere hinanden. Sagt på en anden måde, så anerkender jeg slet ikke, at der skulle være en absolut adskillelse mellem videnskab og kunst, som kan ophæves, eller som der kan bygges bro over; der er i stedet en funktionel adskillelse mellem måder at begrænse og muliggøre kommunikation, mellem praksisformer som allerede er sammenfiltrede, eller sagt mere systemteoretisk: strukturelt koblede.

Så vidt grundantagelserne. Fremstillingen af forslaget – som på dette sted hovedsageligt forbliver på det teoretiske niveau – vil ske i fire trin: først vil jeg knytte an til Niels Åkerstrøm Andersens diskussion af forskellen mellem analysestrategi og metode. Dernæst vil jeg præsentere en heuristisk model, som en analysestrategi for praksisbaseret kunsthforskning kan bruge til at korrigere sin sensibilitet og til at gøre sig sensibel over for korrektioner. Videre vil jeg præsentere en måde at tænke forskerens rolle i denne type processer – en anden rolle end det registrerende vidne eller den nysgerrige fremmede, som kunne være to arketyper i hhv. en positivistisk og en fænomenologisk form for deltagende observation (Kristiansen og Krogstrup 1999). Og til sidst vil jeg fremstille ideen om dobbelt rammesætning som en måde at sikre muligheden for strategisk at skifte mellem den kunstneriske og den videnskabelige referenceramme.

For at konkretisere forslaget vil fremstillingen blive knyttet til en case, nemlig en international research workshop om interaktivt teater for børn, arrangeret af teater Carte Blanche i Viborg, hvor

Metode	Analysestrategi
Iagttagelser af et objekt.	Iagttagelser af iagttagelser som iagttagelser.
Det gælder om at producere sand viden om en given genstand.	Det gælder om at problematisere selvfølgeligheder, om at deontologisere.
Hvilke procedureregler skal anvendes for frembringelse af videnskabelig erkendelse?	Ved hjælp af hvilke analysestrategier kan vi opnå en erkendelse, der er kritisk anderledes end den allerede givne meningsfuldhed?

Figur 1, Andersen 1999, s. 15

jeg deltog som forskningskonsulent/dramaturg. Workshoppen forløb over fem dage i maj 2011 på egnsteatret Carte Blanche i Viborg. Den blev styret af teatrets kunstneriske leder, Sara Topsøe-Jensen, og i alt 11 performere og iscenesættere fra Australien, Tyskland, Belgien, Spanien og Danmark bidrog. Kunstnerne udviklede ca. 15 forskellige interaktionskoncepter, som blev testet og evalueret sammen med tre forskellige klasser fra en lokal friskole³. Resultaterne af workshoppen vil ikke blive diskuteret her, kun de forsknings- og analysestrategiske overvejelser og problemstillinger, som den indebærer (se i stedet Nielsen 2011b, 2011c).

Strategier for iagttagelse

I bogen *Diskursive Analysestrategier* skelner Niels Åkerstrøm Andersen (1999) mellem metoder og analysestrategier. Forskellen kan illustreres ved hjælp af ovenstående skema fra bogen.

I denne opdeling er metoder kort sagt procedurer for dét, man i Niklas Luhmanns systemteori (1984 m.fl.) kalder iagttagelser af første orden, mens analysestrategier er betingelser for iagttagelser af anden orden. For den, der ikke kender til systemteoriens iagttagelsesbegreb, kræver dette en lille uddybning, for iagttagelse har her en anden – mere formel og abstrakt – betydning, end den vi kender fra hverdagssproget. En forskel der udgør selve krumtappen i den konstruktivistiske epistemologi, som systemteorien bygger på.

Iagttagelse forstås hos Luhmann som enheden i forskellen mellem distinktion og indikation⁴. Iagttagelse betegner en operation, hvor noget skelnes fra noget andet (distinktion), idet den ene side af skellet markeres (indikation). Formen, det vil sige den forskel, hvormed der skelnes, forbliver latent i operationen (den blinde plet), men kan iagttages og dekonstrueres i en yderligere iagttagelse. En sådan iagttagelse af en iagttagelse kaldes en iagttagelse af anden orden. Iagttagelsens form er kontingent; det er altså en medbetingelse, som imidlertid først træder frem for andenordensagt-

3) Samarbejdet er nu under konsolidering som et netværk for udvikling af interaktiv teaterinstallationskunst, og netværket påregner at mødes årligt – fremover i lidt længere tid, så arbejdet kan munde ud i en produktion. Næste workshop bliver i Milano i maj 2012.

4) “Was ist nun die Spezifik der Operation Beobachtung? Ich möchte vorschlagen, diese Frage in der Terminologie Spencer Brown [2009 (1969)] zu behandeln und zu sagen: Beobachten ist das Handhaben einer Unterscheidung zur Bezeichnung der einen und nicht der anderen Seite” (Luhmann 2004: 143).

tageren, at der altid kunne være iagttaget på en anden måde. En anden form kunne være selekteret. Kontingens forstås her i den strenge dobbeltbetydning, begrebet har i den aristoteliske tradition (se hertil Luhmann 1984: 47 og 152), nemlig som det, der er *givet* som *muligt* på en anden måde (og *muligt* som *givet* på en anden måde). Iagttagelsens kontingens betyder, at der selekteres iagttagelsesformer i et mulighedsrum, der er betinget af tidligere og senere iagttagelsesoperationer, idet det samtidig er givet, at ikke alle muligheder kan aktualiseres samtidigt. Iagttagelsens kontingens betyder således ikke iagttagelsesformens tilfældighed eller friheden til at iagttage på en hvilken som helst måde, men *tvungen* til at vælge en bestemt måde at iagttage på.

Iagttagelser er ikke nødvendigvis bevidsthedsoperationer. En *iagttag*er behøver ikke at være en bevidsthed. Systemteoriens iagttagelsesbegreb bygger ikke på en grundlæggende forskel mellem et (transcendentalt) subjekt og en (utilgængelig) verden. Iagttagelser er altid operationer *i* verden, der således også forandrer verden. Forskellen mellem subjekt og objekt, bevidsthed og verden, erstattes i systemteorien med forskellen selvreference/fremmedreference (Luhmann 1992: 78). En iagttag er det "selv", hvortil en kontinuert kæde af iagttagelsesoperationer hører – hvad enten iagttageren iagttager sig selv (selvreference) eller sin omverden (fremmedreference). Et sådant "selv" er – for at slippe af med den psykologiske association – kort sagt et system: "Der Beobachter muß, wenn Kontinuität des Beobachtens gesichert sein soll, ein *strukturiertes System sein*, das sich selbst aus seiner Umwelt ausdifferenziert" (Luhmann 1992: 79). Enhver iagttagers iagttagelsesoperationer reproducerer forskellen mellem selvreference og fremmedreference og således mellem system og omverden, idet iagttagelsen – altid som operation *i* systemet – enten indikerer sine egne operationer eller operationer i systemets omverden. Et system betyder i denne sammenhæng ikke andet end en sådan proces, der opererer ud fra og reproducerer en skelnen mellem selvreference og fremmedreference og mellem første- og andenordens iagttagelse.

Konnotationer til "Systemet", som enheden af de rigide, instrumentelle og ofte skjulte strukturer, vi træt henviser til med et øje på stakkene på vores skriveborde, har ikke noget med dette systembegreb at gøre. Den eneste egenskab, vi kan forudsætte ved systemer, er, at de producerer iagttagelser, og at de derigennem skelner sig selv fra deres omverden. Ud fra denne abstrakte definition kan dynamikkerne mellem en lang række konkrete og forskellige iagttagere (systemer) nu identificeres og beskrives i praksisbaserede forskningsprocesser. De interaktioner, som forskningsprocessen tager form igennem, udgør i sig selv iagttagende systemer, som er koblede til bevidsthedssystemer (fx forskerens og kunstnerens – som evt. kan være den samme person), til organisationssystemer (fx et teater, et universitet, en skole, en fond, osv.) og til nogle funktionssystemer – først og fremmest her altså kunstsystemet og videnskabssystemet. Udfordringen for den systemteoretiske iagttag er nu at analysere de komplekse og kontingente måder, hvorpå mange forskellige typer iagttageres iagttagelser spiller sammen, og deres konsekvenser. Derfor anfører Niels Åkerstrøm Andersen, at den videnskabelige iagttag er i dag ikke kan nøjes med rigide procedurer for iagttagelse af *objekter*, dvs. metoder, men har brug for fleksible måder at iagttage *iagttagelser* på, dvs. analysestrategier.

Modsætningen mellem metoder og analysestrategier trækkes nok lidt for hårdt op i Andersens fremstilling. Andersen udpeger skiftet fra metoder til analysestrategier som et videnskabshistorisk fremskridt: idet samfundet bliver mere komplekst, og videnskabens iagttagelsesmuligheder bliver mere kontingente, bliver det i højere grad nødvendigt at skifte fra iagttagelser af første orden til iagttagelser af anden orden. Men en videnskabelig analysestrategi må også kunne gøre procedurerne for sine iagttagelser af iagttagelser korrigerbare. Det forudsætter en vis – om end midlertidig og selektiv – transparens og rigiditet; med andre ord forudsætter det metodevalg. Analysestrategier erstatter således ikke metoder, men kompenserer for, at procedureregler ikke længere er tilstræk-

kelige til at garantere gyldigheden af den producerede viden. Metoder, forstået som betingelserne for produktion af sand viden, er uundværlige for videnskaben, idet forskellen mellem sandt og falsk er videnskabens kode (Luhmann 1992), men de kan ikke gives én gang for alle og må derfor kontinuerligt kritiseres, begrænses og rekonstrueres i forhold til den specifikke erkendelsesinteresse. Netop dette er analysestrategiens opgave. Metoder fungerer i den sammenhæng som eksperimentelle praksisser, "taktikker", hvis epistemologiske værdi er underordnet den overordnede strategi.

En videnskabelig analysestrategi må derfor metodisk eksplicite de selekterede kriterier for produktion af viden, der tillader forskningsprocessen at reproducere skellet mellem sandt og falsk, og dermed (altid foreløbigt) stadfæster iagttagelserne som videnskabelig viden – dvs. som noget, der kan modsiges og korrigeres. Den enkelte analysestrategi udformes ifølge Andersen igennem fire valg: "1) valg af ledeforskel, 2) konditionering af ledeforskel, 3) valg af iagttagelsespunkt, 4) valg af en evt. kombinatorik af analysestrategier" (Andersen 1999 :152). Her kunne man så tilføje (som et underpunkt til punkt fire): "valg af metoder".

For nu at konkretisere: I Viborg projektet, havde den kunstneriske leder i forberedelsen til workshoppen om interaktivt teater lagt vægt på to temaer: forholdet mellem deltagerens frihed og performerens kontrol på den ene side og forholdet mellem typen af deltagerinvolvering og installationens kunstneriske kvalitet på den anden. Det første vedrører kort sagt strukturen i den interaktive rammesætning, det andet vedrører den måde, hvorpå rammesætternes kunstneriske værdier tager form i eksperimenterne. Disse to temaer kan altså koges ind til ledeforskellen: struktur/værdi. Dette valg af ledeforskel udgør så at sige grovjusteringen af forskerens optik. Men hvad vil det sige at iagttage struktur/værdi-forskelle og relationer i denne sammenhæng? Konditioneringen (pkt.2) er en uddybet beskrivelse af, hvad de to sider af ledeforskellen indebærer. I dette tilfælde blev dette bestemt både ud fra kunstnerens og forskerens perspektiv: de øvrige deltagere responderede skriftligt på den kunstneriske leders hovedspørgsmål før workshoppen, og tilføjede således en række særlige strukturproblemer baseret på deres kunstneriske værdier. Forskeren kunne tilføre uddybninger på baggrund af sine tidligere iagttagelser af forholdet mellem strukturer og værdier i andre interaktive dramaturgier (Nielsen 2011a, sammenfattet i skemaerne s. 230 og 240). Begge dele fungerende som præciseringer af forventningshorisonterne for yderligere iagttagelser, herunder også som kontrast for senere aktualiserede afvigelser i forhold til det forventede.

Hvis konditioneringen er finjusteringen af optikken, så er iagttagelsespunktet (pkt. 3) valget af motiv i form af systemreference: hvilke iagttages iagttagelser iagttages. Her kunne det være kunstnerens iagttagelser, publikums iagttagelser, eller interaktionernes iagttagelser (dvs. det iagttagelsesmønster, der blev til kommunikativt under selve interaktionen). I Viborg-tilfældet blev det en kombination. Pkt. 4, valget af en kombination af analysestrategier og metoder, indebærer så beslutninger om – for det første – hvilke konkrete teknikker og procedurer, forskeren anvender til at gennemføre iagttagelserne: fx feltnotater, logbog, videooptagelse, interviews, interventioner, mv. Heri ligger også beslutninger om konkrete positioner i forhold til objektet (motivet); hvornår er man til stede, hvornår tager man hjem, hvilke rum vælger man at besøge, hvem vælger man at interviewe, hvornår tilslutter man sig kunstnerens jargon, hvornår vælger man at forstyrre processen med akademisk jargon, hvornår hhv. afslører eller skjuler man sine iagttagelsesstrategier, deltager forskeren selv direkte i den skabende proces, og i så fald med hvilken rolle? For det andet: hvilke underordnede ledeforskelle og konditioneringer skal analysestrategien inkludere? Her viste det sig fx undervejs, at forholdet mellem publikums reelle alder og den "implicitte modtagers" alder i eksperimenterne var en vigtig problemstilling for performerne.

Så vidt Andersens procedure med tilføjelsen af en metodedimension. Det redegør primært for forberedelsen og arbejdet under den praktiske del af undersøgelsesfasen. Det afgørende for produktionen af videnskabelig viden er, når det kommer til stykket, måden iagttagelserne efterfølgende bearbejdes på. Til at reflektere sensibiliteten og korrigerbarheden i bearbejdningsfasen, foreslår jeg derfor i det følgende en heuristisk model, en slags meta-analysestrategi, som har til formål at justere konsistensen, transparensen, distancen og rækkevidden af iagttagelserne, når springet fra kunstpraksis og intuitiv viden til forskningspraksis og diskursiv viden skal gennemføres.

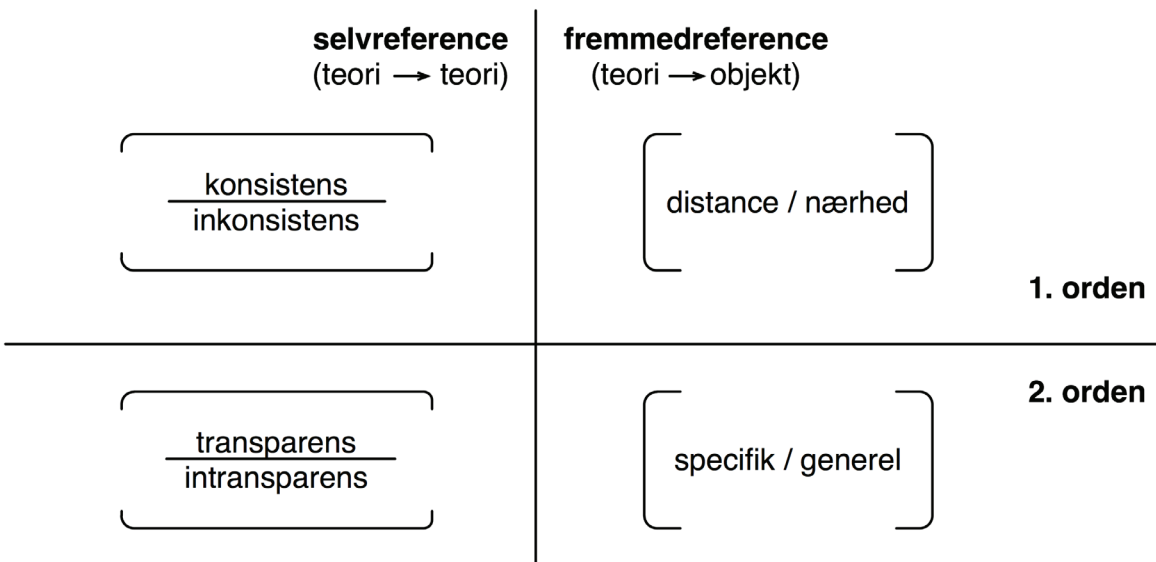
Meta-analysestrategi

Denne meta-analysestrategi består af en kombination af fire meget generelle ledeforskelle. Hvis der havde været tale om en meta-metode, kunne man tale om disse forskelle som valideringskriterier, men der er ikke tale om tjeklister, der kan sikre iagttagelsernes validitet en gang for alle. Deres funktion er netop det omvendte. Det er iagttagelsesformer, som systematisk betinger og begrænser iagttagelsernes gyldighed og anvendelsesområde, og dermed gør den producerede viden sensibel over for kritik. De fire forskelle er – udover værdierne korrigerbarhed og analytisk sensibilitet – afledt af systemteoriens basale ledeforskelle, henholdsvis forskellen mellem første- og andenordens-iagttagelse samt forskellen mellem selv- og fremmedreference. Skematisk opstillet ser det ud, som figur 2 på modstående side.

De fire distinktioner, konsistens/inkonsistens, distance/nærhed, transparens/intransparens, specifik/generel, kan anvendes både prospektivt, dvs. strategisk, og retrospektivt, dvs. korrigerende.

Den højre side af skemaet beskriver, hvordan teorien som perspektiv indstiller kontakten med iagttagelsesobjektet, og hvordan den organiserer kæden af iagttagelser. På førsteordensniveauet reflekteres dette i forskellen mellem nærhed og distance til objektet, eller mere dynamisk sagt, mellem henholdsvis distancerende og engagerende greb. Her drejer det sig om at afveje – både prospektivt og retrospektivt – den videnskabelige iagttagers position i forhold til objektet (jf. også pkt. fire i analysestrategien ovenfor). Pointen er, at der hverken er noget sådant som en absolut distance eller en absolut nærhed til objektet, der kan fremstilles som norm for iagttagelserne. Lige så lidt handler det om at ophæve problemet, som forskellen markerer, ved at søge en slags gylden middelvej mellem distance og nærhed. Det drejer sig netop om at udnytte problemet på en måde, som er tilpasset den enkelte situation, og som reflekterer begge sider af forskellen, således at teorien hverken opløser sig i sit objekt (og ophører med at være teori, men bliver noget andet, fx poetik), eller adskiller sig fra objektet og bliver ren spekulation. Der er således ikke noget perfekt udsynspunkt, det handler snarere om at planlægge relevante positions*forskydninger*. Man kan således springe fra det ubekymrede, skabende engagement i processen, til den efterfølgende, teoretisk rigide bearbejdning – og tilbage igen. Man kan skifte mellem den kreative proces' arbejdssprog og et mere generelt akademisk arbejdssprog. Man kan skifte mellem analyse af videooptagelser og refleksion over direkte involvering i processen. Man kan skifte mellem iagttagelsen af refleksionerne i egne noter og iagttagelsen af andres refleksioner gennem interviews. Man kan rent bogstaveligt skifte observationsposition i de rum, man arbejder i, osv. Overordnet kan strategien refleksivt privilegere enten nærhed eller distance, alt efter hvad målet med iagttagelserne er. En strategi, der skal underbygge iagttagelsen af fx kropslige, fænomenologiske effekter af en specifik begivenhed eller proces, kan privilegere engagerende greb, mens en strategi, der skal iagttage og sammenligne fx gruppedynamikker eller strukturer mellem en række forskellige fænomener, meget vel kan privilegere distancerende greb. Det afgørende er, at der er tale om strategiske beslutninger, som rekursivt kan vurderes og justeres.

På andenordensniveauet, stadig på højre side af skemaet, beskriver forskellen specifik/generel,



Figur 2

hvordan og i hvilken retning iagttagelserne knyttes sammen: om observationerne retter sig imod at specificere eller generalisere iagttagelserne af objektet i relation til andre objekter. Det handler med andre ord om, hvordan andenordensagttageren udnytter fremkomsten af variation og redundans i førsteordensagttagelserne. Handler observationerne af workshoppen i Viborg fx om at placere gruppens poetikker i et aktuelt eller historisk landskab af udviklingstendenser i interaktive dramaturgier, om at generalisere konklusionerne på eksperimenterne, således at de kan stilles til rådighed for andre praktikere, eller handler det snarere om at forstå nuancerne mellem eksperimenterne og værdierne internt i gruppen med henblik på at udpege specifikke udviklingsmuligheder eller problemstillinger i forhold til det videre arbejde lokalt? Også her er det vigtigt at understrege, at det specifikke og det generelle kun optræder som kontraster eller horisonter for hinanden, og at det analysestrategiske spørgsmål vedrører, hvornår og hvordan man så at sige skifter vektor og hvilken horisont, der fungerer som den styrende. Sagt på en anden måde handler det om forholdet mellem forgrund og baggrund, og om hvilke tilslutningsmuligheder – sagt systemteoretisk – forskningsprocessen er ude på at give form til. I Viborg-eksemplet, hvor workshoppen blev gennemført på initiativ af performerne, var vægten under selve arbejdet lagt på gruppens specifikke udviklingsmuligheder, men for at forstå dem var det nyttigt for gruppen at forstå sig selv i sammenligning med mere generaliserede tendenser. Strategien for bearbejdnings af informationer i vidensproduktionen var i denne sammenhæng derfor hierarkisk ordnet mod specificeringer.

Den venstre side af skemaet beskriver, hvordan teorien gør sig selv iagttagelig som teori, og her skal den hierarkiske opstilling af distinktioner opfattes normativt. På førsteordensniveauet, det vil sige for iagttagelsen af de umiddelbare relationer mellem teoriens former og observationer, forudsætter det, at teorien må være konsistent med sig selv. Det vil sige, at observationernes iagttagelsesformer, herunder skift i iagttagelsesformer, må være indbyrdes konsistente. Inkonsistenser er ikke udelukkede men underordnede⁵. Iagttagelse af inkonsistens fordrer netop konsistente iagttagel-

5) Det betyder ikke, at analysestrategien udgår fra en antagelse om, at verden, historien med videre

sesformer. Inkonsistenser er ofte nødvendige – i bruddet med fader- eller søsterteorier eller i brud med teorien selv i kraft af progression – men sådanne inkonsistenser må også være konsistente, det vil sige entydigt og konsekvent gennemførte. Begrundelsen for denne norm er selvfølgelig, at hvis teorien er inkonsistent på en inkonsistent måde, så bliver iagttagelserne og de teoretiske udsagn usammenlignelige, hvormed perspektivet taber både analytisk præcision og korrigerbarhed. Det betyder altså ikke, at der ikke kan foretages perspektivskifte og korrektioner – man kan stadig være eklektiker – så længe skiftene mellem iagttagelsesformer er internt konsistente og klart afgrænsede.

Forudsætningen, for at teorien kan kontrollere og korrigere sin egen konsistens (og sin konsistente inkonsistens), er nemlig, at den kan gøre sig selv transparent. På andenordensniveauet må man derfor springe til forskellen mellem transparens og intransparens for at iagttage og evt. justere betingelserne for, at forskellen mellem konsistens og inkonsistens overhovedet kan operationaliseres. Også her er undersiden af hierarkiet, intransparensen, inkluderet, men kun som transparent intransparens. Det vil sige som refleksion over og markering af analysestrategiens grænser, både i forhold til dens forståelse af sig selv og i forhold til dens reduktion af objektet gennem iagttagelsesformernes såkaldt blinde pletter. Enhver iagttagelse gør noget usynligt og uigennemskueligt, og ingen analysestrategi kan kompensere for dette, men den kan gøre kontingensten i de anvendte iagttagelsesformer synlig. (Denne selvrefleksive cirkel kan potentielt afspore analysen, idet den principielt er uafsluttelig, så det er en afgrund, man må nærme sig med en vis varsomhed. Objektet (fremmedreferencen) fungerer heldigvis som en slags livline.) Disse to normer fungerer ligeledes ikke som tilstræbte idealer eller som grænseværdier, men som konditionerings af analysestrategiens selviagttagelse. Det er ikke den fuldstændige indløsning af normerne, men den konsekvente selvrefleksion og selvkorrektion, der kvalificerer teoriens og analysernes videnskabelighed. Derfor værdien *korrigerbarhed* og ikke falsificerbarhed. Det handler ikke om at udelukke muligheden for inkonsistenser eller intransparens, hvilket for det første ville være et teoretisk selvbedrag, for det andet ville medføre en fuldstændig statisk teoridannelse. Det handler ikke om at tilnærme sig en teori, der bringer erkendelsens bevægelse til ro, men om at iagttage teoriens revner og sprækker på en måde, så analysestrategien kan stabilisere eller destabilisere sig selv efter behov. Det handler om at frembringe tilstrækkelige begrænsninger, kriterier og formtvang til, at både de teoretiske bidrag og analyserne kan finde tilslutning, modsiges, udvikles og i sidste ende glemmes⁶ og erstattes af andre bud.

Forskerens rolle

De foregående heuristiske overvejelser har generel karakter – og det er netop meningen, hvis pointen er at gøre resultaterne og fremgangsmåderne i praksisbaseret kunsthforskning sammenlignelig med anden videnskabelig praksis. Spørgsmålet er nu i denne sammenhæng, hvad det betyder for forskerens rolle, når han eller hun indgår i den skabende proces, både som deltager med direkte indflydelse på forløbet og som videnskabelig iagttager. Mit svar på spørgsmålet tager afsæt i de iagttagelser, Kristiansen og Krogstrup gør om forskerens position i *Deltagende Observation* (1999). Her skelner de mellem to epistemologiske positioner, som på hver deres måde har formet metoderne til

grundlæggende er konsistent og kontinuert konstitueret, og at iagttagede brud og inkonsistenser er undtagelser og logiske fejl, som teorien skal overkomme (jf. Foucault 2005, kap. 1). Det drejer sig om en fordring, som teorien stiller til sig selv med henblik på skarphed, bl.a. for at gøre også inkonsistenser i det iagttagede synlige som andet end undtagelser.

6) Som Gérard Genette så melankolsk udtrykker det: “One of the characteristics of what we can call *scientific effort* is that it knows itself to be essentially decaying and doomed to die out” (Genette 1980 (1972): 263).

deltagende observation i antropologien, psykologien og sociologien: positivismen på den ene side og fænomenologien på den anden. Jeg vil bruge Kristiansens og Krogstrups ideer som bande til at udpege en tredje position, nemlig den konstruktivistiske (kunst)forsker.

For nu kort og pragmatisk at opsummere positionerne uden at gå i detaljer med epistemologierne kan man sige, at de tre observatører interesserer sig for forskellige typer spørgsmål: Den positivistiske observatør interesserer sig for spørgsmål om verden, som den er i sig selv, og især for undersøgelsen af kausale sammenhænge. Den fænomenologiske observatør, som Kristiansen og Krogstrup argumenterer for, interesserer sig for spørgsmål om verden, som den bliver til for mennesker som tænkende og handlende væsner i konkrete situationer, det vil sige for (inter)subjektive meningssammenhænge. I tilknytning til det tidligere anførte interesserer den systemteoretiske konstruktivist sig for spørgsmål om, hvordan iagttagelser iagttages. I sammenligning med den fænomenologiske position vil det sige, at man i stedet for at spørge om, hvordan subjekter danner mening og værdier i relation til bestemte objekter, spørger, hvordan mening og værdier former og forskyder sig igennem kommunikationsprocesser. Iagttagelserne retter sig hverken mod objektive kausalrelationer eller (inter)subjektive meningssammenhænge, men mod kommunikative og kontingente strukturdannelser og strukturdifferentieringer, idet hverken distinktionerne mellem subjekt og objekt eller mellem natur og menneske indgår i det grundlæggende teoretiske repertoire.

Dette udgangspunkt indebærer også en lidt anden horisont for legitimeringen af forskningen. Afdækningen af kausalsammenhænge indebærer en forventning om magttilegnelse, og dermed om en mere direkte, instrumentel samfundsnytte. Undersøgelsen af, hvad der har betydning og værdi *for nogen*, indebærer en forventning om skabelsen af "delt erfaring" og "intersubjektiv forståelse" og dermed en samfundsmæssigt integrerende effekt (se fx Kristiansen og Krogstrup 1999 : 221). Et konstruktivistisk perspektiv kan for så vidt betjene sig af begge argumenter: Analyser af strukturer for at håndtere kontingens kan instrumentaliseres (fx i tilrettelæggelsen af et dramapædagogisk forløb, en interaktiv børneteaterforestilling eller et spildesign), ligesom forståelsen af betingelserne for dannelse af værdier og betydning i kommunikationsprocesser kan tilføje en forståelse af social praksis, som kan gøre nye koblinger mulige. Men disse er kun lokale (om end i reglen nødvendige) legitimeringsstrategier, der i nogle tilfælde kan virke direkte hæmmende på den analytiske sensitivitet, fordi de overstyrer processen ved at foregribe for meget, men det er en anden historie. Jeg vil driste mig til at sige, at den konstruktivistiske position i denne sammenligning generelt er mere ikke-moderne (jf. Latour 2006): dvs. den forstår ikke videnskaben som en mere eller mindre isoleret og selvstændig drivkraft for menneskehedens og civilisationens fremskridt, men som en allerede integreret del af livspraksis, som systematisk iagttager måder at iagttage og dermed muliggør strukturelle forandringer, som principielt lige så vel kan medføre afmagt og konflikter, som den kan bidrage til Det Store Projekt. Det er måske en tung pille for nogen at sluge, men det betyder ikke, at videnskaben er nyttesløs eller meningsløs, blot at dens netværk er forankret i mere historiske og lokale punkter, end "de moderne" (jf. Latour) vil have os til at tro – og at det er godt nok. Det betyder også, at forskerens position hverken skal sikre en absolut distance, som aldrig har været der, eller på den anden side forsøge at overvinde den. Det handler snarere om at springe mellem iagttagelsespositioner (jf. Lehmann 2002), om at skifte mellem systemreferencer (jf. Luhmann), eller om at veksle mellem renselses- og hybridiseringsarbejdet (jf. Latour). Hvad betyder alt dette mere konkret?

Kristiansen og Krogstrup nævner fire forskelle, der adskiller forskeren fra hverdagsobservatøren (s. 10): 1. Forskeren udfører sin undersøgelse i sociale miljøer, som han eller hun ikke på forhånd er personligt involveret i. 2. Forskeren deler ikke aktørernes mere eller mindre bevidste, selvfølgelige

baggrundsantagelser. 3. Forskeren har mulighed for at bruge væsentlig mere tid på at observere end hverdagsobservatøren. 4. Forskeren er mere systematisk og grundig i sine observationer end hverdagsobservatøren. Spørgsmålet er, om det giver mening at stille den praksisbaserede kunsthforskning til regnskab overfor disse krav? Her er det jo netop præmissen, at forskeren er involveret i det kunstneriske miljø, muligvis også på forhånd, for at kunne deltage i den skabende proces (evt. iværksat af forskeren selv). Derfor deler forskeren formentlig også – måske endda i forstærket grad, hvis han skal deltage i ledelsen eller faciliteringen af processen – nogle af de baggrundsantagelser, traditioner, genrer, koder og referencer til forudgående processer, som gør sig gældende i miljøet og for den specifikke proces. Også selvom kunsthforskeren forhåbentlig er i stand til at indtage en position, hvorfra disse antagelser ikke fremtræder som selvfølgeligheder. I Viborg-eksemplet – som i denne sammenhæng i øvrigt heller ikke er særligt radikalt – var jeg ganske vist ikke involveret i sammenhængen på forhånd (det gjaldt også de øvrige deltagere, da sammenhængen var ny), men jeg blev inviteret af den kunstneriske leder i kraft af min ekspertviden om interaktiv dramaturgi. Mine praktiske og teoretiske antagelser om emnet blev således bragt helt overlagt ind i gruppens diskursive referenceramme allerede før selve workshoppen start, da jeg blev anvendt som sparingspartner i tilrettelæggelsen af workshoppen program.

I forhold til de to sidste punkter vil forskeren som regel have længere tid til at bearbejde og systematisere sine observationer, men ofte den samme tid som de øvrige deltagere til at gøre dem: Processen tager den tid, den tager, og det er ofte umuligt at gentage det specifikke eksperiment flere gange. I Viborg var hver fase af workshoppen knyttet til et test-publikum, og selvom et eksperiment – fx en interaktiv installation – kunne afprøves flere dage i træk, så var publikum nyt hver gang, nogle gange med væsentlig variation i aldersgruppen. Som forsker var jeg derfor afhængig af kvaliteten af de iagttagelser, som jeg gjorde første gang, og i reflektivt at kunne vurdere betydningen af de mange samtidige, ukontrollerbare variabler. Nogen gange kan der kompenseres for dette, fx via videodokumentation eller et forberedt fokus for observationerne (semistruktureret observation, jf. Kristiansen og Krogstrup), men det første er ikke meget mere end en mnemoteknik, og det andet må holdes forholdsvis løst, hvis forskeren vil bevare sin sensibilitet for de specifikke hændelser i processen. Derfor er det evnen til hurtigt at genkende mønstre og variationer – og ikke observatørens distance til processen – der sikrer kvaliteten i iagttagelserne og danner forudsætning for, at der i bearbejdningen af iagttagelserne senere kan gennemføres et skifte til en relativt mere distanceret position. Det er altså ikke rollen som den nysgerrige fremmede, men som *ekspertobservatør*, der i denne sammenhæng markerer forskellen mellem forskerens observatørrolle og hverdagsobservatøren.

Dobbelt rammesætning

Men ikke alle ekspertobservatører er videnskabelige observatører; positionen kan lige så vel indtages af fx en erfaren dramapædagog eller produktionsdramaturg (i denne sammenhæng) som af en forsker. Ekspertrollen er i sig selv blot en tilgang til produktionen af iagttagelser og garanterer ikke, at iagttagelserne omsættes til videnskabelig viden. Dette kræver netop et skift i iagttagelsesposition og systemreference, det vil sige et skift til andenordensagttagelser, der styres af en videnskabelig analysestrategi. Dermed er vi tilbage ved den heuristik, jeg præsenterede i det foregående afsnit. For at forberede muligheden for dette skift, kan det være behjælpeligt at tænke designet af den skabende proces ud fra ideen om en dobbelt rammesætning, således at man er klar over, hvad der styres af den kunstneriske rammesætning, og hvad der styres af den videnskabelige ramme, og hvornår og hvordan den ene ramme interpenetrerer den anden. Jeg tænker ikke rammerne som indfældede

i hinanden eller som delvist overlappende, men som selvstændige, i udgangspunktet sideordnede strukturer, der er koblede på bestemte punkter (fx beslutningsøjeblikke), evt. i lokale hierarkier (hvilken ramme fungerer i den givne situation rådgivende for den anden?).

Fordoblingen kan beskrives med tre distinktioner, som svarer til systemteoriens tre meningsdimensioner (sagsdimensionen, socialdimensionen og tidsdimensionen, jf. Luhmann 1984, kap. 2, afsnit VI). Den første distinktion er adskillelsen (og koblingen) mellem det kunstneriske og det forskningsmæssige problem. I Viborg var de kunstneriske problemer styret af poetologiske særinteresser – især angående grænserne for hvordan man kan møde børnepublikummet – mens det forskningsmæssige problem var styret af den omtalte ledeforskel (struktur/værdi). Den anden distinktion er adskillelsen (og koblingen) mellem kunstnerens og forskerens rolle. I Viborg var kunstnerens og forskerens roller fordelt på forskellige personer, men med bestemte koblingspunkter: kunstneren var med til at formulere forskningsspørgsmålet, og forskeren intervererede i bestemte situationer (når han blev inviteret til det) som dramaturg ved at præsentere observationer undervejs i processen og på den måde bidrage til den kunstneriske rammes selvbeskrivelse. I andre tilfælde kan kunstner- og forskerrollen indtages af samme person, men adskillelsen mellem de to funktioner må så iagttages enten i tidsdimensionen eller i sagsdimensionen i stedet for i socialdimensionen. Populært sagt må lederen beslutte, hvornår han har forskerkasketten, og hvornår han har kunstnerkasketten på (tid). Eller lederen må beslutte og klargøre hvilke afgørelser og beslutninger (sag), der tages ud fra forskningsmæssige hensyn og hvilke, der tages ud fra kunstneriske. Han må kort sagt kunne springe mellem roller og skifte mellem rum (jf. i øvrigt Lehmann 2002). Den tredje distinktion er adskillelsen mellem den del af processen, hvor det kunstneriske problem styrer arbejdet, og den del af processen, hvor det forskningsmæssige problem styrer arbejdet. I dette tilfælde: vekselvirkning i forberedelsen, kunsten styrer under selve processen, forskningen styrer bearbejdningen. Den dobbelte rammesætning er en måde at sikre betingelserne for, at den forskningsmæssige og den kunstneriske proces kan knyttes sammen og styrke hinanden, uden at de to processer falder sammen. De to processer må forblive i berøring med hinanden, men hvis de falder sammen, så mister den kunstneriske proces fordelene af den systematiske og mere distancerede iagttagelse, og den videnskabelige proces mister både sin egen skarphed og muligheden for at lade sig forstyrre af en anden vidensform.

Hvis den dobbelte ramme er klar, så lader iagttagelserne sig uden de store problemer objektivere gennem andenordensagttagelser, og så er der ret vide rammer for, hvordan man kan praktisere kunstbaseret forskning og stadig producere streng og systematisk, videnskabelig viden. Og omvendt for, hvordan man kan lave forskningsbaseret kunstpraksis, uden at processen lammes af utidige teoretiske interventioner. Når dette så er sagt, så skal det tilføjes, at hverken adskillelsen eller kontakten etableres i et punkt, men i et forløb hvor den personlige interaktion mellem deltagerne, dvs. opbyggelsen af tillid, gensidig forventningsafstemning og det fornødne kendskab til hinandens arbejdssprog mv., er afgørende for om dobbeltrammen kan fungere. Det er selvfølgelig en meget almen præmis, men pointen er, at det kan være værd at medtænke, at sådanne processer tager tid, uanset deltagerne gensidige åbenhed og sociale kompetencer i øvrigt, og at det at etablere den sociale relation, som er forudsætningen for, at rammefordoblingen kan fungere, må anses for at være en vigtig del af arbejdet i begyndelsen af processen – og i øvrigt ikke uden erkendelsespotentialer – uanset hvilken forskerrolle, der indtages.

Afslutning

Kunstbaseret forskningspraksis åbner døre både for dem, der ser kunstpraksis som en adgang til vidensformer på den anden side af en dominerende samfundsrationalitet og for dem, der ser kunstpraksis som et reservoir af kreative strategier, der kan kortlægges og sættes i denne rationalitets tjeneste. Der kan være god pragmatik i at anerkende begge positioner (jf. fx Lehmann 2002), men anerkendelse er ikke det samme som kvalificering. I denne artikel har jeg præsenteret ét normativt bud på, hvordan praksisbaseret kunsthforskning kan gøre sig selv sensibel overfor kritik. Denne normativitet skal kun tjene som eksempel. Jeg er enig med det ofte gentagede citat af C. W. Wright Mills om, at enhver må være sin egen metodolog (se fx Brinkmann & Tanggaard 2010). Men jeg er overbevist om, at en vis grad af selektiv rigiditet er nødvendig for at producere fleksible analysestrategier, der kan skabe viden i bredere sammenhænge end den enkelte undersøgelse. Og i sidste ende må kunstbaseret forskningspraksis legitimere sig ved sine bidrag og ikke blot ved at hævde at være *det andet*. Den selvkritiske bestræbelse er også en form for affirmation, idet den er en affirmation, der også bekræfter det mislykkede som betingelse for yderligere forskning, som altså i sig selv giver anledning til korrektion.

Den her anførte tilgang vil sikkert hverken tilfredsstille dem, der ønsker at overskride eller op-hæve grænserne for, hvad der kan gøres gældende som videnskabelig viden, eller dem, der ønsker en videnskab, der kan beskrive det ubeskrivelige. Den tilbyder blot én måde, hvorpå man løbende og systematisk kan reflektere og rekonstituere grænserne mellem kunstnerisk og videnskabelig praksis med henblik på at skærpe betingelserne for, at de to forskellige vidensformer gensidigt kan irritere og befrugte hinanden.

Litteratur

- Andersen, Niels Åkerstrøm, 1999. *Diskursive analysestrategier*. København: Nyt fra samfundsvidenskaberne.
- Barrett, Estelle, 2007. Introduction. I Barrett & Bolt (red.): *Practise as research – approaches to creative arts enquiry*. New York: I.B. Tauris.
- Borgdorff, Henk, 2008. Artistic research and Academia: An uneasy relationship. I: Torbjörn (red.). *The Yearbook on Artistic Research*. The Council of Research, Sweden.
- Brinkmann, Sven & Tanggaard, Lene (red.), 2010. *Kvalitative metoder: en grundbog*. København: Hans Reitzels Forlag.
- Foucault, Michel, 2005. *Vidensarkæologien*. Aarhus: Forlaget Philosophia.
- Frayling, Christopher, 1993. Research in art and design. I: *Royal College of Art Research Papers series*. 1(1). London: Royal College of Art.
- Genette, Gérard, 1980. *Narrative discourse: an essay in method*. New York: Cornell University Press.
- Kristensen, Jens Erik, 2006. Kreativitetens tidsalder? *Dansk Pædagogisk Tidsskrift*. 1.
- Kristiansen, S. & Krogstrup, H.K., 1999. *Deltagende observation: introduktion til en samfundsvidenskabelig metode*. København: Hans Reitzels Forlag.
- Latour, Bruno, 2006. *Vi har aldrig været moderne*. København: Hans Reitzels Forlag.
- Leavy, Patricia, 2009. Social Research and the Creative Arts. I: *Method meets Art – Arts-based research practice*. London and New York: The Guilford Press.
- Levine, Stephen K., 2004. Art based research – a philosophical perspective. I: *Journal of Pedagogy, Pluralism, and Practice*. 9.

- Lehmann, Niels, 2002. Pragmatisk dualisme: dannelse mellem rationalitet og rationalitetskritik. I: Johansen (red.): *Dannelse*. Aarhus Universitetsforlag.
- Luhmann, Niklas, 1984. *Soziale Systeme*. Frankfurt am Main: Suhrkamp Verlag
- Luhmann, Niklas, 1990. The cognitive program of constructivism and a reality that remains unknown. I: Krohn (red.). *Selforganization – Portrait of a scientific revolution*. Dordrecht: Kluwer.
- Luhmann, Niklas, 1992. *Die Wissenschaft der Gesellschaft*. Frankfurt am Main: Suhrkamp Verlag.
- Luhmann, Niklas, 2004. *Einführung in die Systemtheorie*. Heidelberg: Carl-Auer-Systeme Verlag.
- McNiff, Shaun, 2008. Art-based research. I: Knowles and Cole. *Handbook of the Arts in qualitative research*. SAGE Publications.
- Nielsen, Thomas Rosendal, 2011a. *Interaktive dramaturgier i et systemteoretisk perspektiv*. Ph.d.-afhandling. Aarhus Universitet, Institut for Æstetiske Fag.
- Nielsen, Thomas Rosendal, 2011b. *Interaction and Installation: Workshop report*. Upubliceret intern rapport. Viborg: Carte Blanche.
- Nielsen, Thomas Rosendal, 2011c. Menneske-specifikt teater: International workshop om interaktivt teater (for børn). I: *Peripeti*. Nr. 16.
- Schriener, Stephen, 2011. *The norms and tests of Arts-Based Research*. Working paper. <<http://www.chelsea.arts.ac.uk/17858.htm>> (15. februar 2011).

Thomas Rosendal Nielsen,

Ph.d., cand. mag. i dramaturgi og civilisationskritik. Underviser på Institut for Æstetik og Kommunikation, Aarhus Universitet, og på Syddansk Musikkonservatorium og Skuespiller-skole. Forsvarede i august 2011 ph.d.-afhandlingen *Interaktive dramaturgier i et systemteoretisk perspektiv*; et bud på en analytisk tilgang til interaktive teaterforestillinger, dramapædagogiske rollespil, computerspil mm.

Teorianalyse

Lytning og læsning som kreative processer?

Lytning og læsning som kreative processer?

Af Birgitte Stougaard Pedersen

Kreative processer og æstetiske læreprocesser er begreber, der har fået en fyldigere plads i vores omverden de senere år. Begreber, der peger på et generelt forøget fokus på kreativitet og innovation. Denne artikel ønsker, med afsæt i en teoretisk diskussion af kreativitet, at spørge til hvorvidt og hvordan videnskabelige indsigter i et metodisk perspektiv potentielt kan beriges eller befrugtes gennem kreative processer. Kan lytning og læsning være kreative processer? Og hvilken type af viden kan sådanne generere? Med afsæt i en sammenstilling af kreativitetstænkere som Christopher Frayling, Niels Lehmann og herigennem Edward de Bono vil artiklen arbejde sig frem mod en fænomenologisk baseret metode, der arbejder med lytning og læsning som kreative processer. En af artiklens hensigter bliver at spørge til, hvorvidt og hvordan der knytter sig særlige dimensioner til tænkningen om kreativitet, fx rumlighed og nonlinearitet, og om dette nødvendigvis er en forudsætning for at kunne tale om kreative processer?

Artiklen tager afsæt i en præsentation af to forskellige bud på det overordnede problemfelt omkring relationen mellem kunstneriske og videnskabelige processer. De to tilgange opererer med forskellige optikker på, hvorvidt rationalitetsforankrede og kunstneriske processer kan samtænkes, eller om de må anskues som grundlagsteoretisk forskellige:

Christopher Frayling arbejder i feltet mellem kunst og forskning og spørger bl.a. i teksten "Research in Art and Design" til mulige sammenhænge. Frayling ser ikke nødvendigvis skabende kunstnerisk praksis og forskningsmæssig (begrebslig) praksis som adskilte paradigmer, og plæderer således i artiklen for at omtænke skellet mellem kunst og videnskab på forskellige niveauer:

Research is a practice, writing is a practice, doing design is a practice, making art is a practice. The brain controls the hand which informs the brain. To separate art and design from all other practices, and to argue that they alone are in a different world, is not only conceptually strange, it may as well be arteficial (to use Stuart Macdonald's word). Yes, art and design have been taught separately from the mainstream [...]. But that is an institutional accident, not a conceptual statement. (Frayling 1993: 4)

Frayling mener altså ikke, at der er tale om grundlæggende begrebsmæssigt forskellige praksisser. Produktionsorienteret skaben adskiller sig ikke fundamentalt fra begrebsligt arbejde. Frayling intonerer i artiklen tre forskellige bud på en sammentænkning af forskning og kunst, nemlig forskning igennem (through) kunst, forskning via (into) kunst og forskning for kunst. Jeg vil lade Frayling være et afsæt for en problematisering af en sådan samtænkning af to paradigmer. Spørgsmålet er ikke, hvorvidt den forskningsmæssige tilgang kan befrugtes af en mere æstetisk oplevelsesbetonet skabende tilgang. Det tror jeg, den kan. Man kan dog stille sig tvivlende til, hvorvidt en sådan befrugtning overhovedet bliver en realitet, hvis paradigmerne, som Frayling foreslår det, flettes sammen. I stedet kunne man forestille sig, at kunstneriske og videnskabelige praksisformer kunne stille spørgsmål til hinanden.

Niels Lehmann mener, i modsætning til Frayling, at der er tale om to uforenelige paradigmer, når han i artiklen "Pragmatisk dualisme: dannelse mellem rationalitet og rationalitetskritik" (2002) tegner et billede af vores kultur som spaltet mellem en videnskabelig kultur med tiltro til rationalisme og en videnskabs- og rationalismekritisk kultur. En sådan spaltning producerer to kultursyn,

der ifølge Lehmann medfører to forskellige dannelsesidealer og vidensparadigmer. Disse sættes i artiklen over for hinanden med henholdsvis Karl Popper og Antonin Artaud som repræsentanter for hver sin side af kløften:

For Popper drejer det sig om at fortsætte den videnskabsbaserede kultur, mens Artaud, der foretrækker en kultur bæret af kropsligt-rituelle praksisformer, forkaster denne kultur helt og aldeles. Af disse to kultursyn følger to diametralt modsatrettede dannelsesidealer. Popper sætter på en udvikling af det analytiske menneske, mens Artauds ideal er det kraftfulde menneske (Lehmann 2002: 257).

Lehmann ser kløften som uomgængelig, men installerer det pragmatiske afsæt, at der heri ikke er noget at begræde. Ideen om en mulig forsoning eller samtænkning, som findes hos Frayling, modsvares således hos Lehmann af et frisat ønske om at kunne bruge overgangen og forskellene produktivt. Han taler i artiklen for et bevidst dannelsesideal, der anvender springkraft som metafor for at kunne gøre begge vidensparadigmer anvendbare på skift og heri hente nye indsigter. Artiklen selv forbliver i diskussionen af den videnskabelige baggrund for og muligheden af en sådan springkraft. Den undersøger hverken springet selv eller tager det. Lehmann genoptager dog springet i sit senere arbejde, idet han i nyere artikler prøver at operationalisere overgangen mellem vertikal og lateral tænkning i forlængelse af fx psykologen Edward De Bono. De Bono fremfører i bogen *Lateral Thinking. A Textbook of Creativity* (1990) behovet for at anvende såkaldt lateral tænkning med henblik på at fremme kreativiteten i processuel tænkning. Han beskriver den vestlige verdens mest anvendte logik som baseret på rationalitet, kausalitet og evnen til at foretage vurderinger vedrørende sandhedsværdi. Den er derfor grundlæggende kritisk. Den laterale tænkning, som betyder sideværtstænkning, er i modsætning hertil affirmativ:

I en sideværtstænkning spiller omvejen en hovedrolle. Selv fejltagelser kan vise sig at være brugbare, for så vidt de fører til uforudsete ideer. Mens vertikal tænkning går efter "rightness", er "sequential" og betjener sig af udelukkelsesmetoden, søger lateral tænkning mod "richness" via "jumps" og anerkender affirmativ ja-sigen (Lehmann under udg.: 3).

Lehmann mener, i forlængelse af bl.a. Charles Percy Snow og i modsætning til Frayling, at spaltningen mellem en rationalistisk videnskabelig og en kunstnerisk, antirationalistisk diskurs ikke kan overkommes. Til gengæld mener han, at man med fordel kan operationalisere spaltningen ved at tænke bevidst i at springe *mellem* diskurserne eller paradigmerne, som en styret og reflekteret kreativ proces. Via bl.a. De Bono, som nævnt, etablerer Lehmann en metode, der tænker paradigmerne i et 'springende' samarbejde, hvor en vertikal, analytisk, sekventiel og relevansorienteret tænkning kombineres med en lateral, provokativ, springende, nonlinear og tilfældighedsbaseret tænkning. I lyset af denne potentielle konflikt mellem grundlæggende forskellige vidensparadigmer indsætter Lehmann begrebet springkraft som en kreativ proces. Det springende menneske, som evner at bruge begge paradigmer aktivt, bliver et nyt dannelsesideal, der kan generere nye praksis- og vidensformer.

At lytte og at læse

Både Frayling og Lehmann opererer på den ene side med generelle vidensparadigmer, men hos Lehmann tænkes der også mere specifikt med et teaterum, også i konkret medial forstand. Det laterale er måske per definition nonlinear som tankefigur, men det bliver også knyttet meget tæt til

handlingsforløb, der ligger i forlængelse af akter i et konkret fysisk rum. Den rumlige metafor synes her at indtage en væsentlig rolle for begrebet springkraft. Her knyttes an til generelle teoridannelser omkring kreative processer, der involverer bl.a. tanker om benspænd eller constraints, der kan rammesætte og *herved* frigøre tanke- og handlemønstre (se fx Ida Krøgholts artikel “Ledelse af kreativ tænkning. Teaterkreativitet for erhvervslivskursister”).

Hvad nu hvis vi undersøger disse tanker i relation til andre typer af rum både i konkret og i overført forstand? Konkret i den forstand at det at læse og lytte er tidsligt baserede fænomener, selvom både musik og lyd selvsagt også lever i rumlige dimensioner (akustik og bevægelse), og bogen selv er medial på andre måder end selve læsesituationen (den er fx et objekt i et rum, ligesom den er et visuelt medie – hvad Genette kalder det paralitterære ved litteraturen). Det laterale omhandler spring i diskurser eller midlertidige kortslutninger af relevansorienterede måder at tænke på, men dette indbefatter vel – i de her omtalte modi, lytning og læsning – også en lineær bevægelse. En metodisk kreativ lytning følger med i musikkens og læsningens flow, men gør det gennem andre parametre end strukturelt eller semantisk orienterede. Men den følger vel langs *med* værket i en slags gennemlevelse, ved hjælp af iscenesatte lytninger, der på skift kan operere med forskellige snit, fx rytme, dynamiske variationer (intensitet) eller syntaks. Her er nok tale om skift i modi, men dette er ikke nødvendigvis knyttet til noget nonlinear. Det vil i det følgende blive undersøgt hvorvidt sådanne, i princippet lineære men skiftende lytninger (‘springende?’), kan generere indsigter af lateral karakter – altså pege på lytning som en kreativ proces, der bør undersøges som et processuelt foretagende. En af de interessante faktorer bliver i den sammenhæng at spørge til hvordan og hvorvidt en sådan proces fungerer medieafhængigt?

At lytte og læse involverer i den her foreslåede modus en anden type af viden end den, det semantiske eller hermeneutiske register tilbyder. At lytte og læse som kreativ proces kræver, at man betoner sansemæssige betydninger, i litteraturen fx lyd og klang, i musikken fx fraseringsmæssige træk som intensitet og betoning. Når man taler om lyd i litteratur, taler man ofte om sprogets udtryksmæssige parametre som fx rytme, alliterationer og anaforer, der hvor litteraturens rolle i højere grad knyttes til en poetisk end til en referentiel funktion. Lyd spiller i denne betydning på et før- eller udenfor-semantisk register, der virker kropsligt og emotionelt på sin læser frem for eller i samklang med, hvad teksten handler om på et semantisk niveau. Lyd virker særligt i det ‘rand’-semantiske, men fænomenologiske felt. Lyd evner i en vis forstand at holde betydningsrum åbne og netop herved skabe stemninger i litteraturen. At lytte og læse knytter an til det lydige som medie, og herunder til hvad man kan kalde lydens produktive paradokser.¹ Musikkens lydige aspekter angår fx intensitet, flow, rytmeformelse; parametre, der kun lader sig afkode som erfarede udtryk (som Mikel Dufrenne formulerer det: det æstetiske objekt er et perciperet objekt). Således kan man ved at etablere lyttestrategier, der understøtter ekspressive, performative træk ved musikken, undersøge dens æstetiske henvendelse som en kreativ proces, der arbejder med lydens potentielt laterale karakter.

Men hvordan etablere en sådan modus som lyttestrategi, hvordan gøre den til noget der kan operationaliseres, og på hvilket teoretisk grundlag kan dette ske?

Gestus og den sproglige indsats

Jean-Francois Lyotard tilbyder med sin 20 år gamle tekst *Gestus* (1992) et muligt afsæt. Lyotard introducerer og diskuterer her bl.a. kunstkommentarens rolle igennem begrebet gestus. Hans in-

1) Cf. Stougaard Pedersen 2011, p. 35.

teresse samler sig bl.a. om værkkategorien, med kunstværket som en forekomst af handling i stof (lyd, skrift, maleri), en handling, der indstifter et overmål af stof. Værket giver løfte om sit overmål af stof gennem dets gestus, der sker (særligt gældende for det sublimes æstetik) en form for vridning, hvor det tidlige og begrebslige sættes ud af kraft. I sammenhæng hermed diskuterer Lyotard kommentarens relation til værket og dens muligheder, hvilket jeg vil bruge som en grundlagsteoretisk stemme i overvejelserne om læsning og lytning som kreative processer. Lyotard skriver:

*Lad os ved kunstkommentar forstå selv det mindste spor af **handling** i eller med sproget, som tager afsæt i eller knytter an til et "kunstværk", - uanset dettes nærmere bestemmelse som stof, sprog eller farve, som åbent eller lukket [...] Selve den handling at tage afsæt i eller knytte an til værket, er tilstrækkelig til at bestemme kommentaren, - et udtryk, der på én gang er meget vidtgående og meget beskedent: commentarius betyder, at én mens (latin for tanke) forener sig med den anden mens, som formodes at være nedlagt i værket, hvorved der opstår nye og uhørte harmonier. [...] Men idet vi siger, at kommentaren blot tager afsæt i eller knytter an til værket, accepterer vi muligheden af uoverensstemmelse, dissonans, eller i det mindste i **en vis forskydning** i forholdet mellem kommentaren og værket. Vi fornemmer, at der er noget i værket – indtil videre kaldet dets mens –, som kan eller bør afdækkes gennem **en helt anden form for sproglig indsats** (Lyotard 1992: 5-6, mine fremhævninger).*

Lyotard peger i det bragte citat på en række interessante pointer, der kan sættes i relation til lytning og læsning som kreative processer. For det første taler han om, at kommentaren bliver en kommentar, når den rummer et spor af handling. Kommentaren betragtes altså som potentiel mimen eller i hvert fald som en funktionel omgang med værket. Vi gør noget med et værk, når vi kommenterer det. Denne gøren er imidlertid ikke nødvendigvis nogen efterligning, den er i højere grad et svar på de spørgsmål, værket stiller, hvorfor den må betragtes som en form for forskydning af værket.

Kunstværkets gestus udgør dets overskud af stof, den er stoffets vridning af tid og sted, men hvordan kan dette overmål af stof – en gestus – indfanges og forvaltes i en analyse? En af mulighederne, set i lyset af læsning og lytning, er at betone omgangen med værker som kreative processer, og at der her foregår en form for gennemlevelse, der ikke nødvendigvis mimer værket, men tilgår det via både begrebsorienterede og constraintfunderede processer, så der herved fremkommer forskydninger og nye udfordringer til både værk og modtager. Værket ifølge Lyotard rummer "et løfte om en uendelighed af former og kommentarer (og i og med denne uendelighed et løfte om æstetisk fællesskab) [...] et potentiale af associationer, som overstiger alle bestemmelser af dets 'reception' og 'produktion'" (Lyotard 1992: 23).

Den sidste ting, jeg vil bringe frem, og som skal danne overgang til det følgende, er, hvad Lyotard benævner kommentarens behov for en anden form for sproglig indsats. Denne type undersøgelse af forskellige sproglige modi er nemlig for mig at se et vigtigt redskab, når man skal prøve at forstå lytning og læsning som en kreativ proces. At gennemskue og at gennemleve er to meget forskellige paradigmer, og hvor den første typisk bringes i anvendelse i en videnskabsrationalistisk position, lever den anden mere udtalt i kunstneriske paradigmer. Men med Lyotard til hjælp kan man her plædere for, at disse forskellige typer af tilgange kan kombineres – ikke nødvendigvis ved at blande – men snarere ved at etablere en mulighed for en dobbelt bevidsthed eller en 2. ordens position, at man på skift ser(hører) og ser(hører) sig selv se(høre), som også Krøgholt taler om i dette nummer i forlængelse af en analyse af virkningerne af teatral fordobling i et fiktionsspil.

Æstetiske processer og fænomenologisk gennemspilning

Også æstetiske læreprocesser, der er et af tidens modeord, betoner det sanssemæssige som en anden type viden end den begrebsligt funderede. En viden der genererer andre typer af betydning. Belysningen af sådanne processer kan således anskues som et potentiale til at få udvidet forestillinger om, hvad betydning er, og hvordan den virker. Morten Kyndrup betoner i artiklen "Læreprocesser, kunst – og æstetik" (2011) at en proces, hvor man gennemspiller noget gennem en æstetisk praksis, giver en anden type læreproces end den begrebsligt, analytisk funderede. Dette kan realiseres gennem spring, for nu at vende tilbage til Lehmanns kraftspring, mellem forskellige typer af diskurser og praksisser. Ikke mindre vigtigt er det hensigten at den æstetiske praksis kan befrugte den analytiske tilgang. Også Kyndrup taler om spring mellem det sanssemæssigt funderede, æstetisk processuelle som generator af en anden type betydning, og en betydning, der kan befrugte den, med De Bonos ord, vertikale tænkning. Her er tale om at gennemspille i stedet for at gennemskue – eller at gennemspille som en parallel proces, der kan befrugte måden hvorpå vi analyserer eller gennemskuer. Her kan arbejdet med lateral tænkning som en anden orden kaste et anderledes blik på den videnskabeligt baserede analytiske position.

Dette er netop fænomenologiens grundpræmis i Merleau-Pontys udgave. Med den filosofiske fænomenologis grundlæggende antagelse om at verden kun kan beskrives som et oplevet fænomen – den er læren om det, der viser sig – betoner fænomenologien altid den sanssemæssige omgang med tingene. Og ikke mindre vigtigt, så har fænomenologien som deskriptiv metode et klart fokus på beskrivelsen eller iagttagelsen, og sekundært på analysen. Ikke en fundamentalontologisk brug af fænomenologien, men betoningen af en praksisbegrundet omgang med verden. En erfaring af at vi altid befinder os i et møde, og at dette møde kan medreflekteres, når vi formulerer os om oplevede fænomener. Relationen og processen bør således stå i centrum, når man anvender fænomenologien som metode frem for som filosofi. Fænomenologien er først og fremmest en tænkemåde eller en stil, der i sin ideelle form ønsker at beskrive verden, som den bryder frem for én. Man kan med fordel betragte den Husserlske 'epoché' eller den fænomenologiske reduktion som en form for *constraint* eller benspænd, hvor man iscenesætter sin tilgang til fænomener på en bevidst anderledes måde, fx en installering af en lateral indstilling, der kan spørge til den begrebsligt funderede tilgang.

Det fænomenologiske blik på verden – at man på situativ basis vil prøve at beskrive den som den bryder frem for os – udgør et interessant og vigtigt problemfelt, der kan bruges aktivt i metodiske overvejelser, særligt når metoden søger efter at indlemme kreative processer som aktiv part i tilgangen til at lytte og læse. Her kan man med fordel bruge den fænomenologiske beskrivelse som part i en mere klassisk videnskabelig undersøgelse ved at installere bevidste skift i toneleje, stil og herved synliggøre andre typer af vidensparadigmer.

Det situative grundvilkår betones ofte af fænomenologerne.² Dette vilkår er specifikt, hvad der fortsat gør det muligt at anvende fænomenologens greb i en metodisk diskussion af kreative processer. At skrive på fænomenologiens grundlag betoner de flydende betydningsprocesser, også i skriften selv, i den handling det er at skrive (en analyse). Præcist som Lyotard betoner dette med kommentarens gestus, der også er en form for gennemspilning af det værk, der kommenteres. At læse og lytte og reproducere denne i sin analytiske praksis.

2) Den fænomenologiske beskrivelse funderer sig på perceptionen, og enhver perception er perpektivisk. For det første kan vi ikke komme ud over kroppen, tiden og rummet, det situative udgør et grundvilkår. Men også den enkelte perception er perspektivisk – den fænomenologiske beskrivelse afslører således, at et objekt ikke viser sig fra alle sider på én gang, eksemplificeret i fx musikfænomenologiens mange lytninger med forskelligt og flytbart fokus. En farve fremtræder lysere eller mørkere afhængigt af vinklen; alligevel hævder man, at det er farven som sådan, man ser. (Stougaard Pedersen 2004: 82)

En sådan metode betoner mellemværendet eller mødet med værket – den producerer en nærværsrelation med det materiale, man beskriver, og bruger den til at bringe sider frem, som ville være usynlige for en mere stringent begrebsorienteret analysepraksis. Man indgår i en intentionel relation, som man indgår i en kreativ proces. Denne relation er præget af en bestemt rettedhed eller stemthed, men ikke fokuseret i en rationalistisk/begrebslig omgang med sin genstand. Gennemlevelse udgør en sådan praksis, og at gennemleve eller gennemspille skaber et nærvær, der betoner beskrivelsen og læse/lytteprocessen. Lytningen og beskrivelsen selv får en stemme. Denne gennemlevelse skal i sagens natur være ledsaget af en høj grad af selvrefleksivitet. Det er nødvendigt at træde ind og ud af rollen som fænomenologisk betragter og lyttelæser, således at der faktisk bliver tale om spring og ikke sammenblanding af diskursive paradigmer.

Hvad er fordelene herved? En metode som skitseret her betoner lytningen selv, ligesom den understøtter en type af betydningsprocesser, der netop foregår i nuet. Den søger i beskrivelsen at fastholde dette nu, der finder sted på randen af det hermeneutiske. Således kunne en sådan metode placeres som en posthermeneutisk fænomenologi, der spiller med sit fænomen ved skiftevis at 'lege med' og at betragte denne legen med i et mere konceptuelt, reflekterende greb.

Hvordan kan dette så konkret realiseres: At opleve eller gennemleve er at sætte sig selv på spil; at investere sig. Denne investering kan vi også benævne en form for ramthed, hvor det er metodens hensigt at bruge dette aktivt – at blive i denne opmærksomhed og gøre den operationaliserbar. Man kan sige, at læse-lytning som kreativ proces peger på det opmærksomhedsfelt, der angår, at al erfaring er stemt (Husserl) og forsøger at blive i- og italesætte denne stemthed. Hensigten hermed er at etablere en metode, der på baggrund af dens handlingsorienterede praksistilgang kan bruges videnskabeligt. Man kunne måske tentativt tale om performativitet som metodisk greb?

Musikfænomenologisk metode som kreativ proces vil bl.a. kunne gøre brug af følgende greb:

- Den tager sit udgangspunkt i praktikerens optik, men her gentænkt som en lytteposition.
- Gør fænomenet med i en metodisk optik – der er tale om en gennemlevelse og ikke blot om en oplevelse.
- Lytter 'åbent'
- Kan opøve 'øre for', give stemme til og etablere en diskurs, der kan rumme udtryksmæssige dimensioner ved musikken – fx klangfarver, frasering, stil, idet metoden betoner det tentative og afsøgende ved musikkens karakter.
- Etablering af bånd, fx lyt efter stemmens bevægelser og klang, lyt efter bilyde, lyt efter intonation, lyt efter rytmens udførelsespraksis.
- Lyttepositioner, gennemskrivning af denne ved beskrivelse, refleksion over skift.

Denne type af metode kan udfolde elementer eller felter i musik, der vanligvis unddrager sig musikalsk foranalyse som fx nuancer, timbre (hvad Lyotard i (Lyotard 1985) forbinder med gestus). Træk, der i høj grad styrer vores oplevelse, men som ikke nødvendigvis kan sættes på begreb. At beskrive musikken, som den lyder, forstørrer en fokusering på dynamik, tempo, frasering og stil, mens det nedtoner mere formale træk som melodiske, harmoniske forhold.

(Litteratur: fx Ola Stockfeldt (1988), Thomas Clifton (1983), Birgitte Stougaard (2008), Lars Ole Bonde (1997))

Litterær lyttende fænomenologisk metode som kreativ proces kan rumme følgende overvejelser:

- Litterær erfaring i en fænomenologisk metode betoner fx poetisk sprogfunktion og fatisk, henvendelsesorienteret sprogfunktion (Jacobson).
- Procesorienteret litteraturanalyse
- Læsetempo
- Sans for detaljer
- Glide ind i en stil – stemning, tone, stemmeføring
- Gøre værket med – litterær fordobling i analysen via fx beskrivelse
- Essayistisk tilgang til analyse der bl.a. reflekterer over sin brug af jeg, sin fremstillingsform og sin relation til sansning.

(Litteratur fx Georges Poulet (1969), Jean Francois Lyotard (1992), Theodor W. Adorno 1998))

Her tænker jeg i forlængelse af fx den franske litterat George Poulet, der i sin artikel "The phenomenology of Reading" (1969) bruger et tydeligt fænomenologisk afsæt til at påpege betydningen af læsehandlingen samt mellemværendet mellem afsenderintention, bogen som medie og læseren. Poulet betoner opløsningen af overgangene herimellem, og hvordan jeg'et i læsningen bliver subjekt for en andens tanker. Videre beskriver han, hvordan læserens bevidsthed handler, som om den var en andens i læseakten. Bogen bliver således centrum for relationen – dvs. vi forstår afsenderintentionens bevidsthed via læsningen (Poulet, 1969: 58). Poulet ser altså læsningen som en mental aktivitet, der er indlejret i værket, og som skal bringes til live eller i svingninger i læseakten.

En anden tilgang, der kan udfoldes i forlængelse heraf, er en betoning af den essayistiske stil som tilgang til læsning som kreativ proces. Essayet må opfinde egne regler, mens det skrives, da det grundlæggende er antisystemisk. Essayet er som form et umetodisk forsøg, der stiller sig skeptisk til definitioner og kan i den forstand sættes i spil i en metode, der vil forstå og anvende læsning som kreativ proces. Essayet er et personligt udtryk, der i en distinkt – men aldrig privat – stil undersøger fænomener, ligesom det håndterer stoffet på samme tid subjektivt og suverænt, i en stadig balancering mellem det subjektive og det objektive. Ifølge Adorno udgør essayet et tredje rum mellem videnskaben, der bygger begreber og præsterer, og kunsten, der skaber (Adorno 1998: 101). Her befinder essayet sig, eftersom det betoner det legende og kan sammenlignes med den proces, hvori barnet tilegner sig et sprog; en strategi, der både ligner den fænomenologiske reduktion og en kreativ proces. Måske kunne man tale om essayistisk praksis som et laboratorium for springkraft? (se fx Adorno, Huang, Dahl, 1998).

Både lyttelæsning og læslytning kan med fordel foretages i en vekselvirkning ved at man træder ind i og ud af den lyttende modus. En springkraft lig Lehmanns.³ Sproget er aldrig uskyldigt;

3) En analyse kan med fordel have beskrivelsen som sit udgangspunkt, at skrive sig ind i et værk, et digt eller en roman gennem perspektiviske iagttagelser. At skrive *med* værket så at sige – at mime dets bevægelser eller genskrive det i læsningens sprog. Herefter er det muligvis en produktiv strategi at forsøge at reflektere på den relation, man indgik med værket. Altså en efterfølgende metarefleksion på en sådan konstruktion og relation. At træde ind i og ud af rollen som fænomenolog er en mulig videnskabelig strategi, der indskriver en form for

sproget selv producerer betydning, også i den videnskabelige diskurs' forestilling om at sproget har en form for transparens. Måske kan man både tale om spring, men også om at sprogets sanssemæssige kvaliteter har en afsmittende effekt. Dette kan i princippet godt ske i et flow, hvor gennemlevelsen som kreativ proces sker på baggrund af spring mellem vidensparadigmer. I denne proces kobles laterale og rationalistiske vidensparadigmer via fænomenologien, men ikke nødvendigvis i en samklang. Merleau-Ponty ville sige, at dobbeltheden findes i tænkningen selv – man kunne med fordel måske anskue denne artikel som et forsøg på at operationalisere denne dobbelthed, en gensidig spørgen? At skrive en (kunst)kommentar kan tænkes som en kreativ proces, der på essayistisk vis kan sammenlignes med at tilegne sig et sprog – at holde den fænomenologiske reduktion eller åbenhed levende og forblive heri – for skiftevis at beskrive og anskue et givent fænomen, lyd, musik, litteratur – i spring.

Hvad er udbyttet for en bredere kontekst, set i lyset af nutidens fokus på kreativitet og kreative processer og disse begrebers anvendelighed? Metoden, der kobler en praksistilgang med et meto- disk, videnskabeligt greb kan anvendes til at belyse en æstetisk effekt. At blive klogere på hvordan æstetisk effekt virker som æstetisk kommunikation. Den kreative, æstetisk funderede proces på kanten af det begrebslige og det referentielle, men emotionelt stærkt fungerende, kan gøre os klo- gere på analysen; den kan afdække eller synliggøre randområder i den betydningsmæssige diskurs, i udkanten af et litterært værks stil eller i en musikalsk frasering. Randområder, der unddrager sig et videnskabeligt paradigmes sprogforståelse, men som stadig spiller ind og påvirker samme.

Litteraturliste:

Adorno, Theodor W., 1998. Essayet som form. *Passage*, 28/29.

Bonde, Lars Ole, 1997. Music Analysis and Image Potentials in Classical Music. *Nordic Journal of Music Therapy*, 7 (2).

Clifton, Thomas, 1983. *Music as Heard*. New Haven: Yale University Press.

Dahl, Per, 1998. Essayet som genre. *Passage* 28/29.

Ferrara, Lawrence, 1984. Phenomenology as a Tool for Musical Analysis. *The Musical Quarterly*, 70, Oxford: Oxford University Press.

Frayling, Christopher, 1993/4. Research in Art and Design. Royal Collage of Art Research Papers, Volume 1.

Huang, Marianne Ping, 1998. Essayets prøvelse. *Passage*, 28/29.

Husserl, Edmund, 1989 (1927). Fænomenologi. *Tid Skrift*, 11.

Jacobson, Roman, 1995. To aspekter af sproget og to typer afatisk forstyrrelse. *Kultur og Klasse*, 78.

Kyndrup, Morten, 2011. Læreprocesser, kunst – og æstetik, I: Birgit Ryberg (red.): *Læringens perspektiv: Udfordringer til ledelse og undervisning*. Kbh: Akademisk forlag.

Lehmann, Niels Overgaard, 2002. Pragmatisk dualisme: dannelse mellem rationalitet og rationalitetskritik. I: Martin Blok Johansen (red): *Dannelse*. Århus: Aarhus Universitetsforlag.

Lehmann, Niels Overgaard, under udgivelse. *Mentale sideværtsbevægelser – kunstfagene og den generaliserede kreativitet*.

Liotard, Jean-François, 1985. Efter det sublime, æstetikens tilstand. I: *Omkring det sublime*, Kbh: Det kgl. danske Kunstakademi.

Liotard, Jean-François, 1992. *Gestus*. Kbh: Det kgl. danske Kunstakademi.

Merleau-Ponty, Maurice, 1994 (1945). *Kroppens fænomenologi*. Frederiksberg: Det Lille Forlag.

Merleau-Ponty, Maurice, 1999 (1945, 1960, 1964, 1969). *Om sprogets fænomenologi*. Kbh: Gyldendal.

Pedersen, Birgitte Stougaard, 2004. "It don't mean a thing if it ain't got that swing" – gestisk betydningsdannelse i litteratur og musik. Aarhus Universitet, ph.d.-afhandling.

Pedersen, Birgitte Stougaard, 2008. *Lyd, litteratur og musik – gestus i kunstoplevelsen*. Aarhus: Aarhus Universitetsforlag.

Pedersen, Birgitte Stougaard, 2010. Musik, fænomenologi og fortolkningens kunst. I: Mads Krogh, Helle Kornum og Birgitte Næslund Madsen (red.) *Musik og videnskabsteori*. Århus: Systime.

Pedersen, Birgitte Stougaard, 2011. Lydens produktive paradokser. *Kulturo*, 32.

Poulet, Georges, 1969. Phenomenology of Reading. In: *New Literary History*, vol I, Johns Hopkins University Press.

Stockfelt, Ola, 1988. *Musik som lyssnandets konst*. Musikvetenskapliga institutionen, Göteborg.

Birgitte Stougaard Pedersen

Adjunkt i Æstetik og Kultur, Institut for Æstetik og Kommunikation, Aarhus Universitet, Danmark. Hun har med et fænomenologisk og grundlagsteoretisk afsæt skrevet tværfagligt om rytme, stemmen, æstetik og betydningsteori i forholdet mellem litteratur og musik. Hun har bl.a. udgivet bogen *Lyd, og musik – gestus i kunstoplevelsen* (2008). I 2012 udkommer bogen *Pluralizing Rhythm* (Rodopi, Amsterdam), som BSP er medredaktør på. Fra 2006-2009 arbejdede hun med dansk rap i forskningsprojektet *Rytme, groove og gestik – dansk hip hop mellem det lokale og det globale* med støtte fra det danske forskningsråd for kultur og kommunikation og har i forlængelse heraf udgivet en række artikler. Har sammen med Mads Krogh redigeret bogen *Hiphop i Skandinavien* (2008). Har fungeret som udøvende sanger, bl.a. i vokalsemblet Musica Ficta.

Teorianalyse

iPod-film som kreativ forskningsmetode

iPod-film som kreativ forskningsmetode

Om at undersøge den æstetiserende iPod-lytning ved hjælp af kreative processer og produkter

Af Nina Gram

Nogle gange så tænker man "hvorfor" – hvis man har et eller andet magisk øjeblik med sin kæreste eller med nogen man holder af –: "Hvorfor er der ikke musik lige nu? Det er der altid i film." (...) Og iPod'en – hvis man har taget den på, og man er glad i forvejen, – så føler man: "Jamen det er jo så min film" (interview med "Magnus", september 2010).

Som en del af mit ph.d.-projekt har jeg interviewet en række passionerede iPod-brugere om deres oplevelser og intentioner med den mobile lytning. Det har undervejs i interviewene vist sig at være svært for informanterne at italesætte disse lytteoplevelser, som både kan være meget personlige og emotionelle. Informanterne er sjældent bevidste om disse elementer af lytningen, og de mangler redskaber til at sætte ord på deres erfaringer. Ovenstående citat med iPod-lytter "Magnus" eksemplificerer, hvordan informanterne ofte henviser til filmmediet, når de skal forklare, hvilke følelser og oplevelser lytningen kan afføde og indebære.¹ Dette medie giver dem en referenceramme, som gør det lettere at forklare, hvordan verden opleves gennem et personligt soundtrack.² I mit arbejde med dette felt har jeg valgt at tage denne sammenligning bogstaveligt og derfor produceret en såkaldt iPod-film i samarbejde med journalist Gregers Skibsted. Filmen, der illustrerer en cykeltur gennem København med musik i ørerne, har til formål at skabe en fælles referenceramme for informant og interviewer under de kvalitative forskningsinterview og skal samtidig være genstand for en fænomenologisk analyse.³

Produktionen af og arbejdet med denne iPod-film kan betegnes som et kreativt metodisk greb. I denne artikel præsenterer og reflekterer jeg over dette metodiske design og undersøger, hvordan teorier om kreativ forskning kan bidrage til en anskueliggørelse af dette greb. Jeg vil bl.a. diskutere, om arbejdet med filmen kan betegnes som "kreativ forskning" og i så fald, hvad dette begreb kan bidrage med i forhold til forståelsen af både metoden og af selve emneobjektet, selve den mobile lytning.

Intentioner med filmen

Intentionen med filmen er som sagt at skabe en audiovisuel gengivelse af den oplevelse, som en iPod-lytter kan have på en cykeltur gennem byen. Filmen er optaget fra en cykelvogn, og ruten er valgt ud fra forskellige kriterier. Målet er at præsentere en troværdig rute, som en iPod-lytter selv kunne tage fx på vej på arbejde eller lignende. Af samme årsag er filmen optaget omkring kl. 16.00,

1) Citatet viser endvidere, hvorledes iPod-lytningen for nogen kan blive en så naturlig og selvfølgelig del af hverdagen, at de mangler musikken i nogle særlige situationer, som de stemningsmæssigt ønsker at understøtte og forstærke.

2) Denne sammenligning til filmmediet ses også hos Michael Bull, der har arbejdet med mobile medier siden 1970'erne, hvor Walkman'en kom på markedet. Bulls arbejde med iPod'en er baseret på et ekstensivt empirisk materiale, der både inkluderer spørgeskemaer og interviews med brugere fra flere forskellige lande (Bull 2005, 2007).

3) Filmen kan fås ved at kontakte forfatteren på aestng@hum.au.dk

hvor mange cyklister enten er på vej fra arbejde eller har ærinder inde i byen. Ruten er endvidere inspireret af en informants fortællinger om, hvilke områder han almindeligvis bevæger sig i. Filmen præsenterer nogle stemnings- og karaktermæssigt forskellige områder i København, således at beskueren⁴ udsættes for en lydlig iscenesættelse af både byens mest trafikerede områder og de mere rolige urbane rum.

Der er ingen klip i filmen. Det lange og uafbrudte forløb skal forstærke fornemmelsen af en autentisk repræsentation af en cykeltur. Det er en bevidst pointe, at cyklisten/lytteren ind i mellem vil kunne komme til at kede sig og føle, at tiden går langsomt. Hans koncentration vil ind i mellem kunne svigte og tankerne vil flyde, som det ofte er tilfældet under en cykeltur. Denne mulighed for distraktion vil også fremhæve hvilke situationer eller scener, der omvendt påkalder sig særlig opmærksomhed, dvs. hvilke audiovisuelle kombinationer, der rammer beskueren.

Filmens opbygning

Filmen, som er illustreret på kortet nedenfor, starter ved Nørrebro Runddel, der er et trafikalt knudepunkt på Nørrebro. Derefter går turen langs Jagtvej, der er præget af megen trafik, frem til og ind i Assistens Kirkegård, hvor scenen er markant anderledes. Fra at være omgivet af støjende busser og andre cykellister, der kæmper for at overhale på den smalle cykelsti, møder man løbere, hundeejere og lignende. Der er et andet tempo på kirkegården, og farverne er helt anderledes, da det er naturen, der dominerer herinde.

På den anden side af kirkegården kommer cyklen igennem en anden del af Nørrebro fra Kapelvej hen over Folkets Park og Blågårds Plads. Dette område er karakteriseret ved en kulturel pluralitet, og er derfor mere sammensat og farverigt end de øvrige steder på ruten. Herfra går turen ad Korsgade ned til Peblinge Sø hen over Dr. Louises Bro og langs Frederiksborggade ind mod Nørreport.



4) I forbindelse med inddragelsen af filmmediet i denne kontekst anvender jeg betegnelsen *beskuer* som henvisende til modtageren på trods af begrebets fokus på den visuelle opmærksomhed. Dette er for at tydeliggøre, hvornår der henvises til modtageren af filmen, og hvornår der er tale om den lyttende iPod-bruger.



iPodfilm: *Gregers Skibsted, Nina Gram* [15.31]

Her er trafikken igen dominerende og menneskemængden påtrængende. Filmen slutter på Frederiksborggade tæt ved Kulturvet.

Intentioner med filmens lydside

Eftersom filmen også skal igangsætte reaktioner og tanker hos iPod-lyttere valgte jeg, at lydsiden skulle bestå af fire numre, der varierede meget i tempo, instrumentation, genre og stemning. Det første nummer på filmen er "Dumping The Motorheads" af *I Got You on Tape*, som jeg blev introduceret for af en informant. Stemningen i nummeret er meget melankolsk, og analysen af filmen har blandt andet til formål at undersøge, hvorvidt beskueren oplever denne stemning, og om stemningen smitter af på beskuerens oplevelse af de omgivelser, som filmen er optaget i. Filmen skaber et konkret audiovisuelt eksempel, hvorudfra en sådan undersøgelse er mulig.

Det næste nummer er *Gotan Projects* "Époka". Genren er argentinsk tango, og i kraft af rytme, instrumentation og melodi adskiller det sig meget fra både det foregående og det efterfølgende nummer. Nummeret afbrydes undervejs, og der skiftes til det mere rockprægede "Mother Nature's Recipe" af *Dizzy Mizz Lizzy*. Ved Dr. Louises Bro klinger nummeret ud, og vi er tilbage i et mere melankolsk og intimt lyd miljø med *Thomas Dybdahls* "It's Always Been You". Filmen slutter, som billedet viser, i gå-zonen på Frederiksborggade, mens der høres *Gnags'* energiske "Den Dejlige Morgen".

Denne sammensætning af numre er som nævnt valgt ud fra et ønske om diversitet, og eftersom informanterne ikke på forhånd har kendskab til afspilningsforløbet og muligvis er ubekendte med nogle af numrene, vil oplevelsen adskille sig fra de lytteoplevelser, der er nøje planlagte. Filmen vil i højere grad imitere en lyttesituation på *shuffle mode*, hvor et tilfældighedssystem bestemmer rækkefølgen af afspilningen. Det fremgår da også af mine interviews, at flere informanter bruger iPod'en

til at blive bekendt med ny musik, hvorfor oplevelsen af at høre noget ukendt på sin cykeltur ikke nødvendigvis afviger fra den vanlige iPod-lytning.

Filmen starter uden musik og har pauser undervejs, hvor der ikke er musik. Under hele filmen kan omgivelsernes reallyde høres, og afhængig af det aktuelle miljø er denne lydside mere eller mindre påtrængende. Det er en bevidst pointe at beholde reallydene, der primært består af menneskestemmer og trafikstøj, relativt højt i mixet. Både fordi dette soundscape understøtter det realistiske udtryk i filmen, og fordi det er min hypotese, at disse lyde i høj grad også påvirker den reelle mobile lytteoplevelse. En støjende bus kan fx forhindre lytteren i at høre sit yndlingsomkvæd, og reallydene kan desuden kræve lytterens opmærksomhed og derved forankre lytteren og oplevelsen i det offentlige rum. Oplevelsen er således både visuelt og delvist også auditivt forbundet til den aktuelle tid og det givne sted.

Ydermere var jeg i produktionen af filmen opmærksom på at undgå impulsivt at falde i æstetiserende fælder. Det var nærliggende og også fristende at tænke i stemningsmæssigt stærke audiovisuelle kombinationer. Det kunne fx være at fade musikken, skifte til et nyt nummer eller skru op for volumen, således at den ville "passe til" billedsiden. En æstetiserende impuls kunne ligeledes være tilskyndelsen til at starte et nyt nummer, idet cyklen når frem til søerne, således at det åbne rums tilsynkomst understreges af en ny sangs afsæt. Erfaringen af denne umiddelbare tilskyndelse til at æstetisere omgivelserne ved hjælp af musikken er et eksempel på, hvordan selve den kreative arbejdsproces bidrager med nye erkendelser af emneområdet. Målet var dog at skabe et troværdigt udtryk og en tilfældig relation mellem lyd og billede og derfor at undgå denne bevidste iscenesættelse. Dvs. at når numrene skifter undervejs i filmen, er det ikke et forsøg på at få lyd og billede eller musik og omgivelser til at "passe sammen" eller understøtte hinandens stemningsmæssige udtryk. Rækkefølgen er tilfældig, og potentielle overensstemmelser mellem billede og lyd er dermed ikke intenderede, hvorfor eventuelle oplevelser af sammenhæng hos informanter bliver desto mere interessante.

Metodens kreative fundament – den performative lydvandring

Dette praksisbaserede metodiske greb, hvor en mobil lytning iscenesættes og optages, er inspireret af produktionen og oplevelsen af forskellige performative lydvandring. iPod-filmen kan karakteriseres som en audiovisuel iscenesættelse af omgivelserne, og den adapterer derfor strukturelle og formmæssige aspekter af den performative lydvandring. Filmen kan dog ikke ligestilles med sådanne kunstneriske iscenesættelser. Den skal i stedet forstås som et kreativt produkt, der med udgangspunkt i en praksis (selv cykelturen), og det deraf følgende objekt (iPod-filmen), har til formål at skabe en ny vinkel på iPod-lytning og belyse nye elementer af den mobile lytteoplevelse. Filmen er som nævnt iscenesat med hensyn til ruten og den udvalgte musik, men oplevelsen af filmen vil afhænge af beskueren og hans/hendes sociokulturelle positionering, på samme måde som modtagere af eksempelvis kunstneriske, performative lydværker danner deres egne oplevelser og er påvirket af deres positionering. Her kan eksempelvis fremhæves værker af kunstnerne Janet Cardiff og Christina Kubisch, som begge i mange år har arbejdet med auditive og audiovisuelle iscenesættelser af omverdenen (se litteraturlisten). Især Cardiff er kendt for sine videovandring gennem forskellige urbane miljøer, der sender modtageren ud på en rute bærende en skærm med hovedtelefoner, der afspiller en bevægelse ad samme rute og således fordobler rummet og tilføjer det en konstrueret narrativ dimension. Kubichs byvandring *Electrical Walks* består derimod kun af et sæt specialdesignede hovedtelefoner, der kan opfange elektromagnetiske bølger i byrummet og transformere dem til lyd. Her er dobbeltheden af rummet en oversættelse af signaler, som vi

almindeligvis ikke kan opfange, men som er en del af alle urbane miljøer.

Både Cardiffs video- og lydvandringer og Kubischs værk *Electrical Walks* indeholder undersøgende elementer og står derfor ikke som færdige udsagn, der kommunikerer et afgrænset budskab til modtageren. I stedet skaber de rammerne for at modtagerne i interaktion med værkerne på ny kan erfare et område, dets soundscape og deres egen optræden i dette. De to kunstnere arbejder fx med værker, der tematiserer vores lyttevaner i det offentlige rum. De designer nye lydligge strukturer og lag oven på vores visuelle oplevelser og skaber på den måde et rekonfigureret offentligt rum og en ny kombination af visuelle og auditive elementer (Sexton 2007: 92)

Denne sammenligning af iPod-lytningen med både filmmediet og de performative lydværker er ikke et forsøg på at sætte lighedstegn mellem disse forskellige medialiteter og udtryk. Samstillingen laves alene med henblik på at udpege strukturelle ligheder, og dermed forholde produktionen af filmen til andre kreative produkter. En sådan sammenligning bliver dog afvist i Janet Cardiffs egen *The Walk Book* (2005), hvor hendes kunstneriske praksis præsenteres og diskuteres:

Oplevelsen med Janet Cardiffs audio walks kan ikke sammenlignes med det at lytte til en walkman på samme måde som hendes video walks ikke kan sammenlignes med at se en film i biografen. I begge tilfælde kan lytteren eller beskueren kun blive opslugt i lydoptagelsen eller i den filmiske illusion, hvis han kan glemme sine faktiske spatiale og temporale omgivelser og glemme sin egen krop (Schaub 2005 [oversat fra engelsk]).

Jeg anerkender, at modtageren af Cardiffs værker vil være tilbøjelig til at forsvinde længere ind i værkets univers, end det som regel er tilfældet for iPod-lytteren ved hans egen scenesatte udgave af omverdenen. Alligevel synes der at være afgørende ligheder mellem de perceptuelle processer, som modtagerne kan gennemgå i mødet med værkerne og under iPod-lytningen. Cardiff modsiger da også ovenstående udsagn, da hun på det femte spor af den medfølgende cd og i et citat i bogen beskriver, hvordan lyd kan påvirke vores oplevelse af omverden:⁵

Det er interessant, hvordan en lydeffekt fuldstændig kan transformere og påvirke et sted. Ved at tilføre lyden af blæstens rusken i bladene, nogle der løber forbi eller et par takter uhyggelig musik kan virkeligheden pludselig blive til en filmisk event (Schaub 2005: 25 [oversat fra engelsk]).

Her anerkendes lydens evne til at motivere lytteren til at konstruere nye og anderledes oplevelser af et aktuelt rum og en given situation. Det er en kvalitet, der er iboende lyden og karakteriserende for lyden som medialitet. Jeg tager udgangspunkt i denne forståelse af lydets funktion, hvorfor jeg i undersøgelsen af dette felt insisterer på at trække disse paralleller til den kunstneriske verden, hvor bevægelsen af individet er en naturlig og ofte forekommende konsekvens af perceptionen af værket. En sådan bevægelse af lytteren vil langt fra altid forekomme under iPod-lytning. Men det er min hypotese, at sådanne mindeværdige, emotionelle oplevelser, der er sammenlignelige med kunstoplevelser, kan være resultat af særlige omstændigheder og bestemte kombinationer af musik, omgivelser og lytterens sindsstemning. Disse æstetiske oplevelser er ikke nødvendigvis ekstraordinære. De kan forekomme under hverdagsaktiviteter og i forbindelse med rutineprægede opgaver. Denne overbevisning synes også at ligge til grund for Cardiffs arbejde. I *The Walk Book* beskrives

5) Janet Cardiff står ikke som forfatter af bogen men som udvikler af konceptet. Med bogen følger en cd med eksempler på indspilninger fra Cardiffs værker. Undervejs i bogen inddrages citater fra disse lydspor, således at Cardiffs stemme kontinuerligt er present i gennemgangen af hendes værker.

hendes værker som antydende potentielle magiske oplevelsesverdener i vores tilsyneladende trivielle hverdag (ibid.: 24). Cardiff vil trække os ud af vores vante perceptionsmønstre og give os en anden tilgang til verden "out there" (ibid.: 16). Hendes samarbejdspartner George Bures Miller udtaler:

Jeg kan godt lide idéen om at vi bygger en simuleret oplevelse for at få folk til at føle sig mere forbundet til det virkelige liv (Schaub 2005: 18. [Citeret fra Wayne Baerwaldt, The Paradise Institute. Venice XLIX Biennale di Venezia, 2001. Oversat fra engelsk]).

Det er netop dette greb, som forsøges i og med iPod-filmen. Konstruktionen af en audiovisuel simulation af en multisensorisk oplevelse skal eksemplificere, hvorledes kombinationen af musik, omgivelser, bevægelse og sindsstemning kan være med til at knytte lytterne til verden "out there".

Anvendelsen af iPod-filmen i denne undersøgelse er ligeledes inspireret af de lydvandring, som findes hos blandt andre Hildegard Westerkamp. Westerkamp tilhører gruppen omkring R. Murray Schafer, der med *World Soundscape Project* ønsker at skabe mere fokus på vores lydige omgivelser. Det centrale i disse vandring er, at vi igennem en fokuseret lytning skal blive mere opmærksomme på forskellige soundscapes karakterer og anerkende deres betydning for vores oplevelse af omverdenen.⁶ Som udgangspunkt er lyddesignet af en sådan vandring det diametralt modsatte af iPod-lytningen, hvor realyden netop lukkes ude til fordel for et udvalgt soundtrack. Alligevel mener jeg, at der er en fællesnævner i form af den æstetisk orienterede lytning, som er central i Westerkamps lydvandring. Det handler om installationen af en auditiv sensibilitet, som gør os modtagelige for den æstetiske oplevelse, og som påvirker vores interaktion med og oplevelse af vores omverden. Rammen omkring lytningen kan dermed i større eller mindre grad fordrø denne sensibilitet og åbenhed, der betinger den æstetiske oplevelse og æstetiske relation.⁷ Det er målet i analysen af filmen at undersøge om og i hvilke øjeblikke, de audiovisuelle informationer ansporer denne indstilling.

Metodens teoretiske udgangspunkt

Hvis iPod-filmen anskues som et kreativt produkt, der er resultat af en kreativ arbejdsproces, er det nærliggende at spørge til det videnskabelige potentiale i materialet. I takt med at kreativitetsbegrebet har udviklet sig fra primært at betegne legende, kunstneriske processer til at blive et "buzzword", der skal signalere kvalitet og nytænkning i kommercielle, erhvervmæssige sammenhænge, bliver der i stadig større grad sat spørgsmålstegn ved opdelingen af forskning og kreativitet eller forskning og praksis (Frayling 1993/1994; Barrett & Bolt 2007; Knowles 2008; McIntosh 2010 m.fl.). Der ses en udvidelse af forståelsen af kreativitetsbegrebet og dets muligheder og kvaliteter i en forskningsorienteret ramme. Fra alene at betegne den praksis, der foregår på akademier, konservatorier og lignende kunstneriske uddannelser, begynder andre fagområder at inkorporere forskningsprocesser, der i form og delvist også i indhold mimer den kunstneriske proces. I det følgende vil jeg relatere ovenstående case til teorier om kreativ forskning og til spørgsmålet om det videnskabelige potentiale, der ligger i en sådan form for praksis.

I Christopher Fraylings artikel "Research in Art and Design" efterspørges en ny forståelse af kreativitet. Her betegner begrebet ikke alene en kunstnerisk skabelsesproces eller en erhvervsorienteret

6) Et eksempel på Hildegard Westerkamps lydvandring kan findes i teksten "Soundwalking by Hildegard Westerkamp" (2001).

7) Jf. Morten Kyndrups og Mikel Dufrennes teorier om det æstetisk stemte objekt (omgivelserne) og det æstetisk intentionelle subjekt (lytteren) som forudsætninger for etableringen af en æstetisk relation og æstetisk oplevelse (Kyndrup 2008: 117 og Dufrenne 2001: 98).

kvalitet tilføjet et produkt eller en virksomhed. Frayling sætter spørgsmålstegn ved adskillelsen af kunstneriske processer fra videnskabelige forskningsprocesser. Man har tidligere forstået kunstnerisk virksomhed som repræsenterende og udviklende "det nye", hvor forskning er blevet forbundet med undersøgelse af "det gamle". Men i takt med at kreativitetens kvaliteter breder sig til mange forskellige felter, kan man efterhånden spore en tendens til at sammentænke kunst og forskning og anerkende de videnskabelige resultater, som en kreativ proces kan afføde (Frayling 1993: 1). Frayling arbejder med tre forskellige typer forskning i forbindelse med design og kunst:

- Research *into* art and design
- Research *through* art and design
- Research *for* art and design (Frayling 1993: 5)⁸

Forskningsmetoderne er henholdsvis fokuseret på kunst og design som *objekter* for deres undersøgelse, som *redskaber* til belysning af et andet objekt eller som *mål* for en forskningsproces. Sidstnævnte er den mest kontroversielle, hvor formålet ikke alene er en accept af den kunstneriske, kreative arbejdsproces som en videnskabelig praksis, men hvor den kreative proces, der går forud for skabelsen af et kunstværk, karakteriseres som forskning.⁹

Fraylings opgør med opdelingen og adskillelsen af kunstneriske og videnskabelige praksisser er interessant i relation til arbejdet med iPod-filmen og i forhold til bestemmelsen af dette kreative metodiske grebs karakter. Derfor vil jeg inddrage Fraylings begreber i den følgende udredning af, hvilken rolle kreativitet spiller for nærværende metode og empiriske arbejde.

Problemet med Fraylings opgør er dog, at artiklen, grundet sit fokus på en udligning af forskellene mellem de forskellige praksisser, ikke når til en udredning af metodernes forskellige styrker og svagheder. Forskning *i*, *gennem* og *for* kunst og design bliver dermed præsenteret som værende lige videnskabelige tilgange. Han fremhæver praksis som central i denne sammenhæng og argumenterer for handling som vej til viden. Dette forsøg, på at bryde konventioner om den ureflekterede men skabende kunstner over for den reflekterende forsker, der behandler gammelt stof, bidrager med interessante og relevante perspektiver i forhold til en udvikling af forskningsfeltet og forskningstraditionen. Desværre rummer artiklen ikke bud på, hvordan refleksion og praksis reelt kan arbejde sammen. Fraylings bidrag skal i stedet ses som en ansats og opfordring til debat om de kreative processers potentiale i forskningsverdenen.¹⁰

Vi nærmer os et bud på dette hos Niels Lehmann, der i artiklen "Pragmatisk dualisme: dannelse mellem rationalitet og rationalitetskritik" giver et andet bud på en gentænkning af relationen mellem videnskab og praksis. I stedet for at ende i en ufrugtbar forskelsudligning, som Frayling ind i mellem synes at være i risiko for, argumenterer Lehmann for en opretholdelse af de to poler, som han, med henvisning til Karl Poppers og Antonin Artauds modstridende kultursyn, betegner *det analytiske menneske* og *det kraftfulde menneske* (Lehmann 2002: 257). Det analytiske menneske henviser til en verden baseret på videnskabelige traditioner og forståelser, hvor det kraftfulde men-

8) Frayling er med denne opstilling inspireret af Herbert Reeds projekt om undervisning gennem kunst (Reed, Herbert: *Education Through Art*. Faber, London, 1970).

9) Det skal her nævnes, at Frayling skelner mellem forskning med stort og lille *f*. Førstnævnte henviser til en udviklingsproces, hvor forskning med lille *f* betegner en undersøgelsesproces, hvor der ledes grundigt efter et bestemt objekt, individ, fakta eller lignende. Frayling beskriver *research for art* som værende forskning med lille *f* (Frayling 1993: 1+5).

10) Denne mangel på konkrete modeller berøres i Thomas Rosendal Nielsens artikel "Kunstabaseret forskningspraksis: En systemteoretisk analysestrategi", der i erkendelse af denne problematik præsenterer et bud på en sådan model.

neske fokuserer på individets kropsligt-rituelle praksisformer.¹¹ Lehmann foreslår en pragmatisk løsning, en såkaldt *pragmatisk dualisme*, idet han introducerer betegnelsen *det springende menneske*. Hermed argumenterer han for en relation mellem videnskab og praksis, der defineres af menneskets kontinuerlige skift fra det ene til det andet felt og fokus. Lehmann efterlyser en tilladelse af "det andet" på dets egne præmisser, hvorfor hans løsning er, at individet flytter sig fra den ene til den anden lejr og dermed får begge perspektiver med. Denne bevægelse kan være kompleks at udføre i praksis, og Lehmann når da heller ikke til en beskrivelse af den pragmatisk dualisme udført i praksis.¹² Præcis hvordan individet i sine spring mellem den kraftfulde og den analytiske position kan opretholde sit fokus og sin udsigelsesposition er fortsat usikkert, men metodens grundlæggende insisteren, på anerkendelse og inddragelse af de kraftfulde og analytiske perspektiver på deres egne præmisser, er interessant og frugtbar.

Fænomenologiske spring mellem videnskab og praksis

I arbejdet med iPod-filmen indtager jeg forskellige positioner som både producent og analytiker og indgår dermed i flere relationer til objektet. For at kunne navigere i disse forskellige perspektiver og roller er det nødvendigt at være bevidst om mine bevægelser fra en relation til den næste og tilbage igen. En del af metoden handler således om at agere *springende menneske* flere gange undervejs i analyserne af både brugerinterviews, iPod-filmen og de performative lydvandring.

Jeg kommer i henhold til Lehmanns beskrivelse til at bevæge mig imellem skiftevis en personlig, engageret relation til produktionen af filmen og en objektiv, analytisk undersøgelse af samme.¹³

Nærværende forskningsmetode kan endvidere siges at bevæge sig inden for flere af de tre forskellige forskningstyper, som Frayling fremlægger. Arbejdet med filmen kan inddeles i tre forskellige perioder, der sammen repræsenterer Fraylings to første forskningstyper:

Første trin i arbejdet med filmen er udviklingen af designet og selve produktionen af filmen. Som tidligere nævnt viste filmen sig at igangsætte en række refleksioner om den proces, som nogle lyttere gennemgår, når de udvælger musik til cykelturen, eller når de justerer afspilningsforløbet undervejs. Både designet af ruten, der skulle simulere en almindelig tur på vej til arbejde, men som samtidig bød på forskellige visuelle udtryk, samt valget af musiknumre medvirkede til en øget refleksion angående de stimuli, der møder lytterne og påvirker deres oplevelse. Jeg blev opmærksom på, hvordan ruten, vejret, tempoet osv. kunne have betydning for den overordnede oplevelse.

11) Lehmann diskuterer i artiklen C.P. Snows ønske om at forene den naturvidenskabelige og den humanistiske kultur. Dermed står hans argument indirekte også i opposition til Fraylings forsøg på at udvise faggrænserne (Jf. Snow, C.P.: *The Two Cultures and the Scientific Revolution*. Cambridge University Press, Cambridge, 1960.).

12) Man kan endvidere sætte spørgsmålstegn ved, om det er muligt fuldstændig at skelne mellem den kreative/kraftfulde og den analytiske aktivitet, eftersom de fleste videnskabelige, forskningsmæssige tiltag så som skriveprocesser og udførelse af interviews kan formodes at indeholde elementer af improvisation og opdagelse, som man almindeligvis forbinder med det kreative. Jeg vil dog fastholde opdelingen af disse to indstillinger, da jeg mener, det er frugtbart at identificere, om et videnskabeligt tiltag primært er kreativt eller analytisk i sin hensigt. Hvis vi definerer samtlige forskningshandlinger og -tiltag som kreative udvaskes betegnelsens betydning, og "kreativ forskning" vil ikke længere kunne forklare karakteren af en given forskningsaktivitet eller pege på specifikke elementer inden for forskningen. Ved netop at insistere på den kontinuerlige spring mellem den *kraftfulde* og den *analytiske* position mener jeg, at positionernes tætte indbyrdes relation illustreres. Det skal endvidere anføres, at det ikke er artiklens ærinde at spore disse kreative kvaliteter i led i forskningsprocessen. I stedet tager jeg udgangspunkt i det specifikke arbejde med iPod-filmen for herudfra at illustrere, hvordan dette materiale eksemplificerer springene mellem den kreative og den analytiske position og efterfølgende påpege kvaliteten i disse forskellige positioner.

13) Dette greb findes også i fænomenologien, som ligeledes er undersøgelsens teoretiske udgangspunkt. Blandt andet Birgitte Stougaard beskriver, hvorledes den fænomenologiske analytiker skiftevis kan gå i direkte dialog med objektet og efterfølgende holde denne erfaring ud i strakt arm og forholde sig objektivt til den (Stougaard 2004: 83-84).

Filmens manglende taktile element var også med til at isolere dette aspekt af den mobile lytning og gøre det lettere at isolere og undersøge, hvor stor betydning følelsen af kroppens bevægelse og vinden i håret har for iPod-lytterne.

Processen anskueliggjorde endvidere min egen umiddelbare impuls til at æstetisere udtrykket. Jeg blev ansporet til at tænke i stemningsmæssige overensstemmelser mellem de visuelle og de auditive udtryk eksempelvis ved at udvælge særlige numre, der kunne relatere sig til det visuelle miljø eller gennem en justering af volumen. Jeg lod dog tilfældigheden råde af førnævnte grunde, men erfaringen om lysten til det æstetiske var givende for forståelsen for lytternes motivation. Dette trin i arbejdsprocessen kan karakteriseres som "research *through* art and design", hvis begreberne kunst og design forstås bredt som betegnende en eller anden form for kreativ praksis.

Det andet trin er analysen af filmen, der baseres på en kombination af en fænomenologisk analysetradition og filmteoretiske analysemodeller og har til formål at adskille og undersøge de forskellige komponenter, der påvirker oplevelsen under den mobile lytning. Denne tilgang kan beskrives som "research *into* art and design". Her fungerer praksisobjektet som fokus for analysen, der undersøger, hvordan de forskellige audiovisuelle kombinationer påvirker hinanden. Hvordan smitter musikkens stemning, tempo og overordnede udtryk af på oplevelsen af et givet område. Og omvendt, hvordan kan indtrykket af musikken påvirkes af de visuelle stimuli? Min hypotese er, at de forskellige stimulanser alle påvirker og påvirkes gensidigt, og denne påstand efterprøves i inddragelsen af filmen under interviews med informanter.

Disse kvalitative forskningsinterviews udgør det tredje niveau i arbejdet med iPod-filmen. Efter en samtale med informanterne om deres intentioner og oplevelser med lytningen ser de filmen på en computer med hovedtelefoner i ørerne. Efterfølgende inddrages filmen i relation til informantens foregående beskrivelser, og deres fortællinger får således et konkret objekt at forholde sig enten bekræftende eller kontrasterende til. I denne proces af interviewet bliver det tydeligt, at brugerne og jeg nu har en fælles referenceramme, som de kan tage udgangspunkt i i deres beskrivelser af egne oplevelser.

"Rie": [Om musikken i filmen] ... Hvor nummer tre... det ville aldrig være sådan noget, jeg selv ville lytte til i sådan en situation, (...), fordi det er simpelthen for larmende. Altså, det ville være i en anden sammenhæng, at jeg skulle lytte til Dizzy, vil jeg sige. Det skal ikke være på en cykeltur, fordi det bliver sådan for stressende på en eller anden måde.

Interviewer: Det bliver for meget?

"Rie": Ja. Og slet ikke Gnags! (...) Det bliver simpelthen bare for lalleglad, altså det bliver sådan argh... Det var ikke en god association. (Interview med "Rie", september 2010.).

"Rie" har forud for dette citat beskrevet, at hun var glad for de to første numre i filmen og fortalt, at de kunne være nogen, hun selv havde valgt. Citatet viser, hvordan det tredje nummer falder uden for hendes smag eller i hvert fald ikke passer ind i den pågældende situation. Ligeledes viser citatet, hvordan dette eksempelmateriale gør det lettere at nå en forståelse af, hvornår, hvordan og hvorfor lytteren bruger sin iPod. Uden filmen ville det være svært at gøre lytteren bevidst om sådanne ofte ubevidste handlinger og strategier.

Filmen fungerer således som et eksempel, der igangsætter lytterens refleksioner over både den pågældende audiovisuelle kombination og over musikkens funktion generelt. Denne refleksions-

udvikling fra det specifikke til det generelle eksemplificeres i interviewet med "Magnus":

"Magnus": Så kom der et nummer mere, som også var sådan enormt... enormt godt, faktisk, som er enormt dystert. Han synger på et tidspunkt et eller andet med "self pity". (...) – "pool of your self pity". Det er sådan "ej okay, det... Han er ked af det, ham her". (...) Men det betyder ikke, at man selv bliver ked af at høre det. (...) Man kan godt synes, det er et helt vildt godt nummer, man faktisk bliver glad for at høre. (...) Det er det, der er så mærkeligt ved musik, der er sørgelig og dystert. Man bliver selv glad for det nogen gange. ("Magnus", september 2010).

Interviewet med "Rie" viser ligeledes, hvordan filmen kan igangsætte en refleksion over musikens funktion i relation til de visuelle indtryk.

Interviewer: Så din oplevelse af tingene havde ændret sig, hvis du havde hørt noget andet musik, eller...?

"Rie": Helt sikkert! Altså, du kunne have givet mig en helt anden oplevelse, hvis det havde været fire andre sange.

Interviewer: Okay.

"Rie": Fuldstændig.

Interviewer: Hvordan ville den... Hvis du nu havde hørt Dizzy ned ad alléen...?

"Rie": Ja, det havde været synd, da! (...)

Interviewer: Hvorfor havde det været synd?

"Rie": Jamen fordi at det er natur, og det er træer, og det er smukt, og det skal ikke være sådan noget larm, altså. (...) Det skal ligesom hænge sammen ikk'. (Interview med "Rie", september 2010.).

Idet filmen inddrages under interviewet er den det primære objekt for samtalen og for den undersøgelse, man kan siges at lave af den audiovisuelle kombination sammen med informanten. Denne udforskning kan forstås som en slags research *into* art. Men dette fokus på filmen etableres alene med henblik på at nå til dybere erkendelse af musikens og hele den mobile lytnings funktion for lytterens samlede oplevelse og lytterens vaner med og begrundelse for at bruge iPod'en. I en forskningsmæssig sammenhæng fungerer filmen her som eksempel på research *through* art.

Opsummerende refleksion

Jeg har i artiklen beskrevet, hvorledes jeg i min undersøgelse af iPod-lytterens oplevelser i det urbane rum anvender iPod-filmene som et kreativt greb, der belyser emnefeltet fra en praksisorienteret

vinkel. De kreative “spørgsmål”, som metoden retter mod analyseobjektet, afføder nogle bestemte svar, og belyser nogle aspekter, som jeg vurderer ellers ikke ville være blevet belyst. Filmen skabte som nævnt både et konkret referenceobjekt og sammenligningsgrundlag for iPod-lytterne under interviewet. Den gjorde det lettere for lytterne at italesætte deres oplevelser og gjorde dem samtidig bevidste om deres intentioner og vaner med lytningen, som de indtil da ikke havde reflekteret meget over.

Endvidere gav selve produktionen af filmen mig indsigt i lytningens sammensatte struktur. Den belyste, hvorledes byen nogle steder kan synes at kalde på en auditiv æstetisering. Arbejdsprocessen medførte ligeledes en ny forståelse af lytteren som en kreativ designer af multisensoriske oplevelser, idet han mere eller mindre bevidst, enten undervejs på cyklen eller forud for lytningen, skaber og iscenesætter sin egen personlige oplevelse af og i det urbane rum.

Artiklen præsenterer således et eksempel på, hvordan et kreativt produkt og en kreativ proces, med henvisning til Niels Lehmanns teori om *det springende menneske*, kan anvendes i en videnskabelig undersøgelse med henblik på at belyse svært tilgængelig information samt medvirke til at anlægge anderledes og givende perspektiver. Springet angår *det kraftfulde menneskes* bevægelse fra en “varm”, skabende relation til et kreativt produkt til *det analytiske menneskes* “kolde” relation til og refleksion over samme. Denne metode kombineres i ph.d.-projektets overordnede undersøgelse med andre perspektiver og metoder. *Det springende menneske* kommer således ikke alene til at springe imellem positioner i forhold til et kreativt produkt (filmen), men også imellem forskellige vinkler på hele analysefeltet omkring den mobile iPod-lytning.

Sådanne komplekse metodiske spring behandles fra et systemteoretisk udgangspunkt i Thomas Rosendal Nielsens artikel “Kunstbaseret forskningspraksis”. Selvom nærværende forskningsmetode er fænomenologisk funderet, kan Nielsens bud på en analysestrategi, der kan gøre kunstbaseret forskningspraksis sensibel overfor kritik, bidrage oplysende i forhold til de forskellige metodiske greb, der er præsenteret og diskuteret i denne artikel. I henhold til Nielsens bidrag kan de forskellige metodiske spring, som jeg foretager i undersøgelsen af den mobile iPod-lytning, anskues som iagttagelsespositioner i både første og anden orden (Jf. Nielsens udredning af disse begrebs betydning). Disse kan – simplificeret anskuet – siges at have paralleller til Niels Lehmanns spring mellem *det kraftfulde* og *det analytiske menneske*. I første orden iagttages et fænomen ud fra en distinktion og en efterfølgende indikation, dvs. en proces, hvor noget skelnes fra noget andet, og der fokuseres på en af siderne (Jf. Nielsen). En sådan iagttagelse indebærer det iagttagende individ, som i fænomenologien er den sansende krop, og dets fokusering og skelnen i iagttagessituationen. Produktionen af iPod-filmen kan beskrives under denne første orden og dette “system”, idet jeg selv som skaber af filmen indgår i en første ordens iagttagelse med den film, jeg designer. Ifølge Nielsen figur 2 kan der inden for denne orden også foretages spring mellem det, han betegner som rum. Derfor kan den efterfølgende anvendelse af filmen i en interviewsituation ligeledes forstås som tilhørende første orden, hvor der stadig er en relativt umiddelbar, direkte relation mellem min iagttagelse og interviewet/iagttagelsesobjektet. Forskellen beskrives i systemteorien som skift i iagttagelsespositioner og rum, hvor forskellige systemer er fremherskende. For at blive i den systemteoretiske terminologi kan forskellen i systemer og rum i disse tilgange karakteriseres ved graden af *nærhed* i relationen mellem fænomen og iagttagelse (Jf. igen Nielsens figur 2). I designprocessen er der stor nærhed mellem iagttagelse og objekt, hvor der allerede ved anvendelsen af materialet i interviewsammenhænge skabes en afstand, eftersom det nu er interviewobjektet, der skal indgå i en direkte, perceptuel relation med filmen.

I anden orden holdes iagttagelserne af første orden ud i strakt arm, idet selve iagttagelserne iagt-

tages. Nærværende artikel er et eksempel på et sådant greb, hvor der reflekteres over egne metodiske tiltag og spring.

Konklusion

Ligesom Nielsen argumenterer for i sin artikel, har jeg fundet det relevant at opretholde tydelige grænser mellem de forskellige tilgange til mit empiriske materiale. Hvad enten de forskellige metodiske strategier betegnes som systemer eller spring, så er det min erfaring, at de kan belyse og udfordre hinanden gensidigt, så længe deres individuelle kendetegn og kvaliteter erkendes og holdes adskilt.

Det er således i mit empiriske arbejde med iPod-filmen – og i denne efterfølgende refleksion over de metodiske greb og strategier – min hensigt at have gjort arbejdet transparent og sensibelt overfor en kritik, der netop tager det kreative arbejde alvorligt i en videnskabelig sammenhæng.

Litteratur

Barrett, E. og B. Bolt, 2007. *Practice as Research: Approaches to Creative Arts Enquiry*. London: I B Tauris.

Bull, Michael, 2005. No Dead Air! The iPod and the Culture of Mobile Listening. *Leisure Studies*, 24(4).

Bull, Michael, 2007. *Sound Moves - iPod Culture and Urban Experience*. New York: Routledge.

Dufrenne, Mikel, 2001. Det æstetiske objekt som perciperet objekt. *Periskop*, 10. Foreningen Periskop, Københavns Universitet.

Frayling, Christopher, 1993/1994. Research in Art and Design. *Royal College of Art Research Papers*, 1(1).

Kyndrup, Morten, 2008. *Den æstetiske relation*. København: Gyldendal.

Lehmann, Niels, 2002. Pragmatisk dualisme: dannelse mellem rationalitet og rationalitetskritik. I: Martin Bloch Johansen (red.). *Dannelse*. Århus Universitetsforlag, Århus.

McIntosh, Paul, 2010. *Action research and reflective practice: creative and visual methods to facilitate reflection and learning*. New York: Routledge.

Schaub, Mirjam, 2005. *The Walk Book*. Wien: Thyssen-Bornemisza Art Contemporary.

Sexton, Jamie, 2007. Reflections on Sound Art. I: *Music sound and Multi Media: From the Live to the Virtual*. Edinburgh University Press,.

Snow, Charles Percy, 1960. *The Two Cultures and the Scientific Revolution*. Cambridge: Cambridge University Press.

Stougaard, Birgitte, 2004. *It don't mean a thing if it ain't got that swing*. Aarhus Universitet, Ph.d.-afhandling.

Westerkamp, Hildegard, 1974/2001. Soundwalking by Hildegard Westerkamp. *Sound Heritage*, III(4), Victoria B.C. (10.7.2010: <http://cec.concordia.ca/econtact/soundwalk/soundwalking.htm>).

Hjemmesider

Cardiff, Janet: "Walks with us": <http://www.youtube.com/watch?v=AKXXkxD3ue4&feature=related>

Kubisch, Chistina: "Electrical Walks": <http://www.youtube.com/watch?v=BIQtA3OGF4I>

Nina Gram

Ph.d. studerende på Institut for Æstetik og Kommunikation, Aarhus Universitet. Nina forsker bl.a. i oplevelser med mobile lydafspillere, lydkultur og lydmiljøer. Øvrige udgivelser af Nina Gram kan findes her: <http://au.academia.edu/NinaGram>

Caseanalyse

Stemme, lytning og kreativitet

Stemme, lytning og kreativitet

En metodologisk undersøgelse baseret på to cases

Af Ansa Lønstrup

Hvad foregår der, når vi lytter til stemmer? Hvordan kan vi forstå vores egen stemme- og lytteaktivitet i relation til en kreativitetsdiskurs? Hvordan kan vi forstå det kreative forhold mellem vores stemme- og lytteaktivitet? Kan vi bruge stemme og lytning i vores skabelse: af os selv og vores væren i og viden om verden – i vores *akustemologi*¹ og i vores videnskab?

I denne artikel vil jeg forsøge inden for en kreativitetsdiskursiv ramme at sammentænke egen mangeårig praksiserfaring – systematisk iscenesættelse og afprøvning af lytte- og stemmeaktivitet i et pædagogisk perspektiv – med et aktuelt eksempel på markant dansk satireunderholdning, *Rytteriet*, som opererer med basis i stemmekarakterer og stemme-imitation, funderet i hvad jeg vil kalde kreativt *lytteri* og kreativ stemmeproduktion. *Rytteriet* modtog i december 2010 Danmarks Radio's (DRs) Sprogpris.

Min undersøgelse er funderet i de to cases, men eftersom der inden for samtidskunst og samtidskulturen nu synes at foregå en meget omfattende udforskning og afprøvning af netop (stemme) lydens og lytningens potentiale – æstetisk-kreativt som teoretisk-videnskabeligt – har jeg desuden en klar forventning om, at det også vil være produktivt at analysere min og andres praksis på stemme-lyd-lytning området også i relation til en bredere metodologisk refleksion over kreativitetsbegreb og -diskurser.

Jeg tager således udgangspunkt i den parallelitet, der findes mellem den kunst- og kulturpraktiserende "udforskning" og den videnskabelige forskning i stemme, lyd- og lyttefeltet². Derfor kan denne artikels undersøgelse heller ikke entydigt placeres i én af Fraylings tre kategorier: "Research into art and design", "Research through art and design" eller "Research for art and design" (Frayling 1993:5). Et forslag til karakteristik og kategorisering vil jeg foreløbig deponere som en *cliff-hanger*, indtil jeg afslutningsvist vil vende tilbage med et bud på, hvad det er artiklen har forsøgt at praktisere.

Jeg er endnu ikke stødt ind i nogen samlet eller systematisk fremstilling af stemme og lytning som *kreativ proces*, handling og praksis, men der findes masser af bidrag og ansatser dertil fx i Don Ihde: *Listening and Voice. Phenomenologies of Sound*; Ola Stockfelt: *Musik som lyssnandets kunst* samt *Adequate Modes of Listening*; Jonathan Rée: *I see a Voice*, samt Ansa Lønstrup: *Stemmen og Øret. Studier i vokalitet og auditiv kultur; Stemme, lyd og lytning i Samtid og Kunst*³. Dem vil jeg bygge videre på som refleksivt værktøj, ligesom jeg vil trække på og teoretisere over min egen praksiserfaring.

Jeg vil endvidere inddrage den mere kritisk-analytiske tilgang til kreativitets-diskursen, eksemplificeret ved Ulrich Bröckling: *On Creativity: A brainstorming session*, Jan Løhmann Stephensen:

1) Ordet er en sammentrækning af akustik og epistemologi. Antropologen Steven Feld definerer *akustemologi* på flg. måde: "Using and understanding sound as modality of knowing and being in the world", Steven Feld: "A Rainforest Acoustemology", (Feld 2004 :226).

2) Hermed menes ikke et forskningsfagligt samlet eller entydigt felt, men derimod de mange fagligt og teoretisk yderst forskellige forsøg og bud på at videnskabeliggøre relationen mellem stemme, lyd og lytning. Se fx Nancy, Jean-Luc, 2007. *Listening*. Fordham: Fordham University Press; Norie Neumark (red.), 2010. *VØICE. Vocal Aesthetics in Digital Arts and Media*. London: The MIT Press; Jacob Smith, 2008. *Vocal Tracks. Performance and Sound Media*. London/Los Angeles: University of California Press.

3) Ihde 2007; Stockfelt 1988 og 2004; Ree 1999 samt Lønstrup 2004 og in print.

Kapitalismens ånd og den kreative etik samt ikke mindst Alistair Pennycooks artikel *'The rotation Gets Thick. The Constraints Get Thin': Creativity, Recontextualization, and Difference*, bl.a. med henblik på at kunne forstå og forklare stemmenlydens *særstatus* i kreativitetssammenhæng og heraf dens særlige behov for metodologisk-erkendelsesmæssig behandling.

Hvad angår mine to cases nedenfor, som umiddelbart kunne synes lidt rigeligt i dette artikelformat, så er de valgt ud fra en flerleddet tematisering, som alt i alt gerne skulle sikre, at jeg rent faktisk kommer rundt om hele mit sammentænkende projekt:

- Case 1: *Rytteriet* og lytteriet. Kreation af stemmekarakterer i dansk satire.⁴

- Case 2: Stemme- og lytteøvelser på gulv som kreativ proces.

Forudsætninger

Min egen stemmepraksis er næsten lige så gammel som jeg selv – på et fotografi sidder jeg som toårig med salmebogen i hånden. Den åbne, rundede mund og mit koncentrerede opadvendte blik rettet mod min klaverspillende far, som ikke ses på billedet, er tydelige tegn på, at jeg synger – og lytter. Det har jeg gjort lige siden, men det var først via mødet med en helt anden stemme-lytte praksis i begyndelsen af 1980'erne, at jeg for alvor begyndte at reflektere over min egen og andres stemme-lytte praksisser. Under en kort gymnasielærerkarriere var jeg i 1981 blevet del af en selvbestaltet kvindegroupe, som fandt ud af at organisere et pædagogisk praksisudviklingsarbejde "med drama" som redskab. Vi valgte en kandidat i musikvidenskab og dramaturgi som konsulent for gruppen, og hun introducerede "dramaøvelser på gulv", herunder et længere stemmeopvarmnings- og øvelsesprogram, som var inspireret af den polske teaterinstruktør og dramapædagog Jerzy Grotowski⁵ samt af Eugenio Barba. Øvelserne indledte hver session i gruppen. Gruppen arbejdede først og fremmest som en selvvalificerende gruppe med pædagogisk-didaktiske processer og kvalificeringer som mål og middel og med hver vores personlige gymnasiale undervisning for øje. Men det lykkedes os da også at lave en mindre forestilling. Derefter opløstes gruppen.

I de kommende år fra 1982 som nyansat adjunkt på Æstetisk Kulturarbejde (senere Æstetik og Kultur) udviklede jeg de indlærte drama-stemmeøvelser i forlængelse af min mangeårige praksis som sanger, nu suppleret med endnu flere dramaøvelser på gulv, overleveret fra og i samarbejde med min kollega fra Dramaturgi. I årene der fulgte udviklede det sig til et egentligt *stemmeprogram*, som blev formidlet i en kort artikel⁶, oprindeligt formuleret i og til en voksenpædagogisk kontekst. Den foranledigede mange foredrag og workshops i vidt forskellige kontekster: voksenpædagogiske kurser, kurser for vejledere, socialpædagoger, sygeplejersker, journalister m.fl., alt inden for et bredt stemme-lytnings-, formidlings- og kommunikationsfelt. Stemmen var tilsyneladende kommet markant på dagsordenen i de år, og jeg benyttede i slutningen af 1990'erne lejligheden til inden for rammen af det store forskningsprojekt *Moderne Æstetisk Teori*⁷ at udvikle mit eget delprojekt

4) Til læsere som ikke er bekendt med *Rytteriet* anbefales det, at man ser og hører det inden man læser videre om casen på side fem. Se links under note 13 og 15.

5) Jerzy Grotowski (1939-1999), kendt for sit krops- og "action"-baserede gruppeteater og teater- "laboratorium". Han arbejdede bl.a. med alle kroppens enkeltdele som kilde til eller resonans for stemmens artikulation og ekspressivitet. Hans elev, Eugenio Barba, har som leder af *Odinteatret* i Holstebro ligeledes arbejdet med stemmen som særligt privilegeret og kropsfunderet virkemiddel. Se http://en.wikipedia.org/wiki/Jerzy_Grotowski og http://da.wikipedia.org/wiki/Eugenio_Barba#Ekstern_henvisning samt <http://www.hum.au.dk/nyheder/arkiv/forskning/29odin.htm>

6) "Stemme og stemmekvalitet" i Lønstrup 2004.

7) *Moderne Æstetisk Teori: Det æstetiskes aktuelle funktionsforandring* v/Morten Kyndrup. Center for Kulturforskning, AU, 1993-98. Finansieret af Statens Humanistiske Forskningsråd.

om stemmen. Resultatet heraf udkom i bogform: *Stemmen og Øret. Studier i vokalitet og auditiv kultur* i 2004. Og det var så det, troede jeg.

Men i forskningsprojektet *Audiovisuel kultur og den gode lyd*⁸ viser det sig, at fokus i høj grad samles omkring lytning som den centrale metodologiske problemstilling, ligesom dette også internationalt allerede er tilfældet i de nævnte udgivelser om lyd, stemme og lytning. I mit eget delprojekt *Lyd i samtidskunst – lyd på museum*⁹ er udgangspunktet ligeledes en undren over, hvad samtidskunstens inddragelse af lyd som materiale og dermed en intenderet, iscenesat lytning mon kan betyde i et bredere æstetisk-kulturelt og samfundsmæssigt perspektiv. Den relativt nye *lyttende* kunstneriske praksis synes at etablere en ganske anderledes måde at gå til værks på inden for det, vi tidligere har kaldt *billedkunst*. Når så genudgivelsen af Don Ihdes bog *Listening and Voice. Phenomenologies of Sound*¹⁰ (1. udgave 1976) dukker op i 2007, må det have noget for sig:

If I listen, I may begin in the midst of word for there is a center to my experience of language. It is that strange familiarity that lies in the very conversation that shows things, others, the gods, myself. The center of language is located in the voiced and heard sounding of word. From this center I may proceed "outward" toward horizons of sound and meaning that embody significance within the world. (Ihde:116).

Stemme og lytning kalder på en genrefleksion, ikke kun fænomenologisk og pædagogisk, men også i forhold til en diskussion med den brede kreativitetsdiskurs, som synes at *kreativisere*¹¹ alt på sin vej. Er stemme og lytning i virkeligheden den primære og den ultimativt demokratiske teknologi, hvormed vi *alle* – stort set – ikke blot kan udforske hver vores ekspressive kreativitet og dermed producere en "udvidelse" og iterativ genskabelse af *os selv*, men også kan gøre dette i et (inter)agerende fællesskab, baseret på lytning som både forudsætning for og som effekt af stemmens skabende lydaktivitet?

Stemme – ikke sprog

Der ligger indbygget og manifest i forståelsen af stemmen et problem med at kunne skelne mellem stemmens to fundamentalt forskellige funktioner som hhv. sprog- og lydproducerende. Fælles for de to funktioner er genereringen af *betydning*, men hvor den sproglige produktion er bestemt af sprogets særlige tegnkonventioner og -systemer, procedurer og historie, så er stemmens lydige produktion rundt om den sproglige artikulation bestemt af stemmens individuelle, særlige lyd og karakter, produceret af en fysisk krop og en (mental) personhistorie. Derfor kan en fænomenologisk reduktion og dekonstruktion af stemmen være nødvendig med henblik på at 'af-naturalisere' vores såkaldt naturlige eller hverdagslige opfattelse af stemmens komplicerede og sammensatte lydproduktion. Hvis vi således lytter æstetisk og 'forbi' sproget, vil vi primært høre stemmens klang (*timbre*, resonans og overtone- og frekvenssammensætning), bestemt af køn, fysiognomi,

8) Kollektivt forskningsprojekt 2009-2012, finansieret af FKK. Se hjemmesiden <http://ak.au.dk/> og projektets blog <http://www.avlyt.dk/>

9) Mit eget delprojekt har ikke planlagt bevæget sig over i en "stemme"-metodologisk retning, ikke mindst inspireret af Don Ihdes fænomenologiske lyttemetodologi, som er funderet i et meget bredt stemmebegreb: al verdens lyd – menneskelig og ikke-menneskelig – er ifølge Ihde "stemme".

10) Don Ihde, 2007. *Listening and Voice. Phenomenologies of Sound, Second Edition*. Albany: State University of New York Press.

11) Se Jan Løhmann Stephensen afhandling *Kapitalismens ånd og den kreative etik*, hvori han undersøger kreativitetsbegrebets genealogi, dets historiske skiftende position og status, samt dets aktuelle, diskursivt uafgrænsede status og karakter. Jf. også Løhmann Stephensens udredning og diskussion af kreativitetsbegrebet og vidensproduktion i nærværende artikelsamling (Stephensen 2010)..

race, seksualitet, stemmeforbilleder eller 'kilder' som forældre- og andre identifikationsfigurer, samt tillærte og internaliserede, individuelle og kulturelle vaner. Kort sagt alt det som tilsammen skaber en personlighed, gennem hvilken vi 'per sona' (gennem lyden) fremtræder for andre i verden. Sekundært vil vi høre komponenter som stemmens artikulation (af sproglydene), diktion og prosodi, intonation (tonegang), rytme, frasering, pausering. Hvis stemmen 'synger' vil vi primært høre det ske gennem periodiske lydsvingninger, dvs. som 'toner' – hvis stemmen 'taler' primært gennem uperiodiske svingninger, dvs. som 'lyd'. Men for begge disse aktiviteter gælder det, at stemmen i sin lydproduktion arbejder efter musikalsk-æstetiske principper såsom rytme, pause, klang, tonehøjde og -styrke, uanset om produktet er tale eller sang – eller noget midt imellem. Hvor stemmens *sprog*-produktion sker inden for et sæt af fælles vedtagne regler og konventioner, så foregår stemmens *lyd*-produktion altså inden for en meget bredere musikalsk ramme, hvorfra den enkelte stemme henter og aktiverer sine helt egne, personligt unikke sammensatte komponenter og virkemidler. Indsamlingen heraf sker i en livslang mental og fysisk *proces*, først og fremmest baseret på lytning til og internalisering (tilegnelse) af andre stemmer, og resultatet er en unik stemme 'komposition', som kan måles og identificeres teknisk fx gennem biometriske metoder. Men også inden for sin egen grundkomposition kan stemmen ændres og varieres over tid og i rum. Grundstemmen skabes i en lang ontogenetisk individualiseringsproces, men den kan til enhver tid genskabes, omskabes og udvikles gennem træning, æstetisk, kreativ praksis eller udefra kommende æstetisk-lydlige input. Det samme gælder vores konkrete klingende og anvendte stemme(r), som vi til enhver tid kan ændre, variere intuitivt eller intentionelt efter lyst, talent og evne, kontekst eller forgodtbefindende.

Rytteriet og lytteriet: kreation af stemmekarakterer i dansk satire

Særpris til Rytteriet: Udover prisen til Jette Beckmann havde DRs sprogprisjury i år valgt at uddele en særpris til skuespillerne Rasmus Botoft og Martin Buch for deres virke i satireprogrammet 'Rytteriet'. Også Rytteriets satire har tilført det danske sprog nye faste vendinger, som i øjeblikket høres hyppigt rundt i landet. Men årsagen til uddelingen af særprisen er ifølge DRs sprogredaktør, Martin Kristiansen, først og fremmest Botofts og Buchs evner til humoristisk at anskueliggøre mangfoldigheden i dansk sprogbrug.

"Rytteriet jonglerer virtuost mellem de enkelte figurers personlige sprog, både dem med kendt forlæg og de fiktive, og mellem dialekter og sociolekter. Satiren og karaktertegningen bygger på skarpe sproglige iagttagelser, der samtidig på herlig pædagogisk vis lærer os, at forståelsen af det sagte i den grad afhænger af sammenhængen," siger Martin Kristiansen.¹²

Sådan kan man læse på forsiden af DR's hjemmeside d. 6. december 2010 – ca. 1/2 år efter at jeg for første gang via en downloadet version på en iPod blev præsenteret for DR P2's satire Rytteriets "Jørgen Leth parodi" fra 17. okt. 2009¹³. Min første reaktion da jeg hørte den var, at den måtte være en montage af autentiske Jørgen Leth optagelser: alt i "Jørgen Leth"s stemme – hans stemmetimbre herunder resonans-, frekvens- og overtonesammensætning, hans diktion, pauseringer, fraseringer, intonation, prosodi m.m. lød fuldstændig autentisk og så præcist Jørgen Leth'sk, at jeg ikke havde fantasi til at forestille mig, at der kunne være tale om andre kilder end Jørgen Leth selv. Vi der sammen havde lyttet til "montagen" blev så uenige om dens ophav, at en henvendte

12) http://www.dr.dk/OmDR/Nyt_fra_DR/Nyt_fra_DR/2010/12/06093915.htm 06.12.2010

13) <http://www.youtube.com/watch?v=mGsNahjy0Lg> Jørgen Leth parodi på YouTube

sig skriftligt til DR derom og fik svaret, at "Jørgen Leth's" stemme tilhørte skuespilleren Martin Buch, den ene halvdel af Rytteriets to mandlige hovedkræfter – tydeligvis en sand mester i kunsten at imitere stemmer.

Længe før modtagelsen af DR's Sprogpris har *Rytteriet* opnået kult status, hvilket bl.a. kan aflæses på de mange uploads og det ekstremt store antal besøg, disse har genereret på YouTube, af de mange udvalgte sentenser fra Jørgen Leth sketchen og andre af deres satire numre, som flourer i folkemunde, samt af deres meget store succes med *Rytteriet Live* på Bellevue Teatret i sæsonen 2010-2011. Her vil jeg fremhæve og fremanalysere de kreative principper, som *Rytteriet* arbejder med, og som jeg ikke finder tilstrækkeligt dækkende i formuleringen: "evner til at anskueliggøre mangfoldigheden i dansk sprogbrug" eller "jonglerer virtuost mellem de enkelte figurers personlige sprog, både dem med kendt forlæg og de fiktive, og mellem dialekter og sociolekter", jf. begrundelsen for Sprogprisen citeret ovenfor.

I forlængelse af Pennycook¹⁴ vil jeg anføre, at også repetition, intertekstualitet, flow, en høj grad af mimesis (imitation) og selve stemmens performativitet (eller "tone") er særdeles afgørende og karakteristisk for *Rytteriets* artistiske kunnen. Især i Jørgen Leth parodien, hvor imitationen af alle talens klangligt-lydlige aspekter som tidligere nævnt er så præcis, især vedr. den særlige Leth'ske nasale resonans, at den kan forveksles med originalen – selv af et skarpt lydanalytisk øre. *Rytteriet* benytter desuden oplagt her den sproglige repetition, idet "Jørgen Leth" gentager ord fra interviewernes spørgsmål, han gentager sig selv (fx "jeg er et nøgent menneske" og "fuldstændig"), og han gentager på bedste intertekstuel vis personen Jørgen Leths egne øvrige værker og roller: som poet, som filmmager og som Tour de France kommentator. Men gentagelsen høres imidlertid også i hans særlige måde at tale i hovedsætninger, pausere og ophobe statements på: "Jeg er et nøgent menneske" – pause – "Jeg ligger på min hotelseng i Havanna" – pause – "Jeg ser på min krop" – pause – "iagttag den, udforsker den" – "Min mave er Mont Ventoux" – pause "Bag Mont Ventoux ligger min pik og hviler sig" – pause – osv. Dette foregår med én og samme intonation og en og samme fraseringsrytme á la "digt recitation", sådan som vi kender det fra digteren Jørgen Leth. I "Jørgen Leth" parodi-imitationerne lytter vi intenderet både til hans stemmes karakter (klang, lyd, rytme, prosodi, dynamik) og til dens leksikalsk-sproglige udsagn, som er plausible og derfor morsomme i forhold til, hvad den autentiske Jørgen Leth ville kunne finde på at sige.

Udsigelsen (den performative, æstetiske betydning) er i perfekt balance med udsagnet (den referentielle, leksikalske betydning), således at vi etablerer en reflekteret æstetisk relation til begge dele. Stemmens dobbelte betydning er betingelsen og afgørende for den komiske og "imaginative" effekt og forestilling om karakteren Jørgen Leth hos lytteren. Noget lignende kan fx også ske, når vi lytter til udpræget dialektale eller sociolektale stemmer hos udenlandsdanskere, indvandrere eller medlemmer af kongehuset – hvor vi tendentielt vil kunne "tippe" vores lytning over i en ren æstetisk udsigelseslytning og overhøre eller nedprioritere, hvad der rent sprogligt udtrykkes – med samme komiske effekt til følge.

I *Rytteriets* særlige musiklydstudieserie¹⁵, hvori kendte danske sangere og deres sange imiteres, sker dette ved hjælp af et dobbelt repeterende princip, dels ved at samtlige afsnit kører efter den samme skabelon, dels gennem intensiv stemme-imitation som figurkonstruktion af de valgte san-

14) Alistair Pennycook: 'The Rotation Gets Thick. The Constraints Get Thin': Creativity, recontextualization, and Difference. Oxford Journals. Humanities. Applied Linguistics, Vol. 28, (Issue 4) 579-596.

15) http://www.youtube.com/watch?v=EtDmkNclQ_U&feature=related "Jeg er så glad for min penis". <http://www.youtube.com/watch?v=tj9GR0TW7Yg&feature=related> "Så 'n nogen som os har jo brug for en penis".

gere, fx “Poul Kjøller”, “Poul Krebs”, “John Mogensen” m.fl. Skabelonen er som følger: Sangeren (Martin Buch) står i lydstudiet og begynder at synge sin sang, hvori de enkelte sangerfigurer i hvert deres afsnit imidlertid har substitueret det centrale to-stavelles substantiv i omkvædet med ordet “penis”: “Jeg er så glad for min penis”, “Så’n nogen som os har jo brug for en penis” osv. Producenten (Rasmus Botoft) står i producer- og mixerrummet og synes ligegodt, at der er noget, der virker mærkeligt. Så han foreslår hver gang, at ordet “penis” måske skal erstattes med hhv. “cykel”, “kær’ste” osv. (dvs. de korrekte ord fra de originale sangtekster). Det prøver “Poul Kjøller” eller “Poul Krebs” så, men de på deres side synes ikke det fungerer – og det synes producenten efter nærmere lytning så alligevel heller ikke. Så de bliver enige om, at de alligevel “kører den ind med penis”, som man også (plausibelt) ville kunne høre det formuleret i musiker- og producerjargon. I den forstand er der selvfølgelig tale om en kreativ sproglig omgang med en særlig socio-, eller idiolekt, men helt afgørende er det konsekvent gennemførte substitutionsprincip, som anvendes på en rekontekstualiserende måde, og således at disse sang- og sangerversioner fremstår om muligt mere nyskabende og originale end forlæggenes og de oprindelige kunstneres autentiske versioner.

Det er påfaldende, at en meget stor del af nyere dansk radio- og tv-satire synes at være funderet i en performativ stemme-lytte kreativitet, når det drejer sig om at skabe grundmateriale for markante satiriske figurer. Ud over *Rytteriet* kan nævnes eksempler som *Cris og Chokoladefabrikken*, *Drengene fra Angora* og senest også *Krysters Kartel*. Figureerne i disse er funderet i en stemmekarakter, formodentlig baseret på en uendelig mængde (af)lytning, repetition, imitation og variation af stemmer, og formodentlig gennem iterative “øvelser på gulv” over længere tid med hårdt arbejde og meget sved, mange gentagelser, leg, udforskende krops- og stemmeøvelser i et iscenesat og formgenererende forløb. Sådant kan også *Rytteriets* forudgående kreative processer meget vel være foregået.

Stemme- og lytteøvelser på gulv: iteration, imitation og variation som kreativ proces

Mit eget stemmeøvelsesprogram foregår efter en grundstruktur og inden for en varighed mellem to og fem timer, i et rum med masser af fri gulvplads og et deltagerantal på 10-35 personer. Alle øvelser foregår med et fysisk afsæt og i en eller anden fysisk bevægelse, så derfor anbefales løst/ behageligt tøj og lydløst fodtøj. Der begynder med kropsovarmning, herunder løbe-syngning af en alment kendt sang, som varieres gennem parametrene tonehøjde, dynamik (styrke), tempo, stil, ekspressivitet. Derefter aktive vejtrækningsøvelser i klassisk sangpædagogisk tradition, dvs. med vægt på en fysisk fornemmelse og aktiv placering af åndedrættet ned i kroppen med mobilisering af mellemgulv (*diafragma*) samt med afsøgning af stemmens fysiske ’teknologi’: strubehoved og stemmebånd (instrument), åndedræt (energikilde), resonans (forstærkning). Der arbejdes med imitationsøvelser efter det musikalske *call-response* princip, hvor vi løber rundt i en stor cirkel, mens jeg “syngende” stiller det samme spørgsmål: “Anna er kaffen klar?” til hver enkelt deltager, en ad gangen, individuelt varieret efter samtlige musikalske principper (tonehøjde, klang, dynamik, tempo, rytme, *feeling*), og idet det er deltagerens opgave at svare med en og samme sætning: “Ja, Ansa, kaffen er klar”, men individuelt varieret i overensstemmelse med spørgsmålets *stemmekarakter* – dvs. imiterende min individuelt varierede spørgestemme på alle de musikalsk-æstetiske parametre, i.e. i overensstemmelse med den varierede karakter i min spørgende stemme.

Senere arbejdes der efter samme imiterende princip, nu to og to og i et længere forløb, hele tiden med et fysisk bevægelsesafsæt for stemmeartikulationen, og idet man gennem flere minutter afsøger, afprøver og varierer alle mulige/givne stemmeudtryk, indtil jeg vurderer, at de er tilpas udtømte og beder dem skifte roller som henholdsvis 1. stemme (spørgsmål) og 2. stemme (imitation eller ’svar’). I starten foregår øvelserne uden sprog. I stedet arbejdes der med imaginære roller, fx “nu

er du en elastik” med en imaginær elastik om håndleddet, som man strækker og sætter stemmelyd på i overensstemmelse med stræk-bevægelsen. Eller hvor ansigtet strækkes og undersøges med stemmelyd på. Her er sproget altså helt sat ud, hvorimod det er den fysisk-kropslige materialitet, imaginationen og de gestiske bevægelser, som via stemmen initierer eller giver lyd. Dette udvides senere til øvelser, hvor den ene person bevæger sig rundt i rummet, “tilkalder” og udelukkende med vedvarende variation af sin egen stemme ’be-stemmer’, hvordan den anden (med lukkede øjne) gestisk-musikalsk skal bevæge sig rundt efter ’tilkalderen’. En variation heraf er den “blinde” som med lukkede øjne men med sin varierede kropsligt-gestiske direction bestemmer den andens stemmeartikulation. Senere opereres der med et enkelt ord pr. stemme, fx udspillet “værsgo” og svaret “tak” – men stadig initieret af en kropslig bevægelsesimpuls eller gestus og til stadighed fokuseret på stemmevariation og imitation.

Sidst i forløbet kommer så to kollektive øvelser, hvor det går ud på at bevæge sig rundt mellem hinanden med hver sin (af mig) *tildelte og holdte (gentagende) tone*, den første øvelse i stresset løb, den anden med lukkede øjne og derfor forsigtigt følede sig frem. I denne anden øvelse går det ud på under en afsøgende og forsigtig fysisk bevægelse rundt i rummet at synkronisere og afbalancere lytning og stemmegivning, eftersom opgaven er gennem lytning at finde frem til og holde fysisk fat i andre deltagere med nøjagtig den samme tone. Det er forholdsvist vanskeligt den første gang at ’holde sin tone’ (intonere) og lytte samtidigt – selvom eller måske netop fordi der alt i alt er distribueret tre (fire) forskellige toner svarende til en harmonisk 3- eller 4-klang. Men anden evt. tredje gang deltagerne laver øvelsen, lykkes det for de fleste at finde de andre ’tone-makere’, dvs. at balancere lytning og stemmegivning og dermed både finde (og holde fast i) de andre identiske toner og kreere en flot harmonisk klang, som samtidig er i en vis tonal bevægelse under processen.

Til allersidst samles og lukkes forløbet i produktionen af et kollektivt *soundspace* eller lydværk, som improviseres frem efter anviste regler og principper. Vi sidder eller står på gulvet med lukkede øjne af hensyn til koncentrationen og den størst mulige lyd-lytte kontakt. Jeg fastsætter fx flg. regler for forløbet: Hver deltager og den samlede gruppe af deltagere skal starte *piano* (svagt), langsomt stige i styrke i et langt *crescendo*, kulminere og derefter langsomt “fade” i et *decrescendo*. Jeg understreger samtidig, at ’tonen er fri’, dvs. at man hver især selv må agere individuelt inden for denne ramme eller *storform*, begynde når man vil, give lyd, nynne, tralle, synge på vokaler og konsonanter, men aldrig med ord og hele tiden efter det tidligere indøvede imitations- og variationsprincip, hvor man lytter sig ind på hinanden, evt. responderer på, gentager, imiterer eller varierer hinandens lyd og stemmer og derved indgår i kortere eller længere stemmelydlige ’dialoger’. Endelig aftaler vi, hvilke musikalsk-lydlige parametre vi skal prioritere: melodi, rytme eller klang, og hvorvidt vi skal tilstræbe konsonans (samklang, afspændthed, ’det harmoniske’) eller dissonans (spænding, sammenstød, støj). Eller hvorvidt vi skal dele os i to grupper, der opererer selvstændigt med forskellige prioriteringer og ved siden af hinanden, men inden for et samlet og fælles lydforløb og -rum.

Hver og en bliver således kollektivt medansvarlig for forløbet i en særdeles konkret og dialogisk stemme-lytte proces – kun med stemmen og lytningen som materiale og inden for en lydlig, æstetisk-musikalsk rammesætning. Som regel kommer der fantastisk smuk modernistisk musik ud af det – altid til deltagernes store forundring. Vi har kommunikeret og kreeret udelukkende ved hjælp af stemmeartikulation, lytning, imitation og variation samt ikke mindst inden for de ramme- og formsættende regler og aftaler.

Min rolle undervejs kan karakteriseres som sammensat og fysisk anstrengende – jeg løber og sveder med dem – og med en delvist streng og styrende procesledelse: instruerende-demonstrerende fysisk og verbalt, deltagende, observerende, vejledende (korrigerende), kommenterende, men dog

ikke 'lukkende' til sidst, hvor gruppen selv får det kollektive ansvar for 'lydværket' med mig som ligeværdig deltager. Forud for hele forløbet laver jeg en kontrakt med deltagergruppen om, at de ikke må tale eller kommentere unødvendigt undervejs. Endvidere at de ikke må stille kritiske spørgsmål undervejs – kun konkrete tvivlsspørgsmål til øvelser eller instruks. Til gengæld må de gerne grine og larme – men med opmærksomhed og fornemmelse for det samlede (og belastede) fælles lydrum.

Når øvelsesforløbet er slut, åbnes der for en fælles refleksion og diskussion af forløbet, hvor alt kan artikulere: hvad var meningen, hvad skete der undervejs, hvorfor lige den og den øvelse, hvad kan jeg/vi bruge dette til? Her er der erfaringsmæssigt altid to reaktioner, der går igen: forundringen over hvordan det kunne lade sig gøre at skabe 'musik' udelukkende med stemmen og helt 'fra scratch', uden noder eller specifikke tone-begrænsende forlæg. Forundringen over at det var muligt at bruge stemmen på en eksplorativ måde, som godt nok var krævende, men (stort set) ikke ubehagelig, sådan som rigtig mange ellers tidligere har oplevet det at skulle 'synges'. Øvelsen "*finde tonemakkere*" (med lukkede øjne) fremhæves som en meget stærk og 'smuk' erfaring, det samme gælder 'lydværket' til sidst. Stort set alle melder tilbage, at det har været sjovt og er blevet oplevet som en leg, bortset fra en enkelt eller to, som i nogle få tilfælde har meldt sig ud med henvisning til at "deres grænser er blevet overskredet". Mange tilkendegiver, at de oplever at "deres personlighed er blevet udvidet" via aktivering af de for dem selv hidindtil ukendte, aldrig før afprøvede eller aktiverede og derfor helt nye ekspressive stemmeressourcer og muligheder. Men det er næsten aldrig sket, at nogen har bemærket eller reflekteret over, hvorfor og hvordan i al verden det rent faktisk kunne lade sig gøre, selvom de godt nok spørger til de mange øvelser med lukkede øjne og den megen løben rundt. Her vil jeg så oftest selv pege på *lyttedimensionen* som afgørende grundlag for øvelserne: at jeg har iscenesat ikke blot stemmen, men i høj grad *lytningen* som forudsætning for såvel den individuelle, ekspressivt kreative stemmeproduktion som for den kollektive stemmeinteraktion og produktion, med henblik på at der skulle komme noget lytteværdigt og derfor umiddelbart meningsfuldt ud af det – undervejs i processen og i det afsluttende lydværk.

I denne artikels rekonstruktion og genrefleksion af øvelsesprogrammet kan jeg desuden tilføje, at vores perceptoriske vane med at lade syn og sprog dominere over den æstetisk-kvalitative lytning – som imidlertid netop er forudsætningen for det stemmekreative flow – betyder, at hvis øvelserne skal lykkes, må den dårlige vane sættes ud af kraft via de lukkede øjne og det (stort set) ekskluderede sprog. Men den megen kropslige aktivitet er lige så afgørende, fordi den mobiliserer stemmen direkte fysisk (i stedet for mentalt, psykologisk) via det løbeaktiverede åndedræt, ligesom den afleder en almindeligt udbredt ængstelse ved at skulle bruge stemmen højtlydt og uden talens betydning (mening) som fokus. Endelig kan den fysiske aktivitet befordre, at flere dele af kroppen aktiveres som resonans og forstærker af stemmelyden (jf. Grotowski, se note 5) samt at det kropslige afsæt eller 'valg' af stemmeekspresion undgår eller går bagom den normale, rationelle selvcensur.

Refleksion: perspektivering til diskursen om kreativitet, dens genealogi og potentialer

I relation til og som svar på eksisterende, især kritisk-skeptiske fremstillinger¹⁶ og udlægninger af kreativitetsbegrebet vil jeg i det følgende forsøge at fremdrage, hvad mine cases mon kunne rumme af bud på, hvordan vi kan rammesætte og forstå en særlig stemme-lytningsbaseret iscenesættelse af kreative processer, som har en slags "back to basis" teknologisk karakter og i kraft heraf både et alment og et "demokratisk" potentiale som et specifikt æstetisk-kunstnerisk potentiale.

I sin artikel *On Creativity: A brainstorming session*, som grundlæggende og i en pædagogisk, fi-

16) Eksempler herpå er Stephensen 2008; Bröckling 2006; Pennycook 2007.

losofisk kontekst problematiserer begrebet *kreativitet*, oplister Ulrick Bröckling (Bröckling 2006) de metafysiske betydningsfelter og forestillinger, begrebet er blevet knyttet til og udlagt som, med afsæt i det religiøse “mirakel”. Heroverfor anfører Bröckling den velkendte formel, at kreativitet betyder 99% *perspiration* (sved) og 1 % *inspiration*, hvis etymologiske betydning netop er “indånding”. Videre bestemmer han kreativitet som evnen til at skabe noget nyt med basis i imaginationen, dvs. det at gøre noget fraværende nærværende gennem fantasien til at realisere det endnu ikke eksisterende. Han refererer her til den tyske sociolog Heinrich Popitz’ s tredeling af denne proces: 1. *exploring*, 2. *shaping* og 3. *generating meaning* (ibid: 513-514). Umiddelbart udgør denne tredeling en dækkende beskrivelse af, hvad der foregår i de ovenfor beskrevne “stemmeøvelser på gulv”: gennem kropsarbejde og arbejde med åndedræt udforskes stemmens muligheder, der skabes en produktion af et lydværk gennem et rammesat formforløb samt produktion af “mening” i form af æstetisk-musikalsk lytteværdig betydning. Ligeledes kan begge mine cases bruges som eksempler på en lydig nærværende-gørelse (realisering via imaginationen hos lytteren) af endnu ikke eller ikke egentlig fysisk tilstedeværende karakterer (personer).

Bröckling anfører videre i sin historisering af begrebet ganske rigtigt, at udformningen af en genealogi for kreativitet ud over dets historiske semantiske elementer ligeledes må skulle undersøge “the disparate technologies involved in forming the human capacity to discover and shape, and to generate meaning; the various models of creative accomplishment and self-accomplishment (from genius embraced by the muses to unorthodox mind-mapping thinkers)” (ibid.: 514-515). Jeg kan i forlængelse heraf henvise til den mest basale, men ofte “glemte” teknologi: øret og stemmen som sammenhængende menneskelig kapacitet og instrument til at finde, forme og generere “meaning”. Lidt senere i artiklen gør han indsigelse over for de Rousseauske naive “creativity programs” som “offer cultural techniques meant to lead one back to a nature putatively buried by the proces of cultural formation” (ibid.: 516), baseret på en opfattelse af kreativitet som startende fra fødslen og som noget senere “aflært” og derfor nødvendigvis noget, der skal genlæres. Heroverfor vil jeg – dog uden en længere udredning – referere generelt til menneskets onto- og fylogenetiske udvikling af balancen mellem stemmens to forskellige funktioner (sprog- og lydproduktion, jf. s. 4-5) som en, der klart går i retning af sprogproduktionens, formålsrationalitetens og referentialitetens klare dominans. Spædbarnets lystfyldte, undersøgende og legende lytte-stemme-aktivitet bliver simpelthen “glemt” eller nedprioriteret gennem den sprogligt-kommunikative overtagelse af stemmen og øret, jf. også Roland Barthes (Barthes 1996) og hans dobbelte stemmebegreb: *geno*-stemmen (stemmen som ’krop’) og *fæno*-stemmen (stemmen som kommunikation). Med mindre man gennem stemmeøvelser på gulv eller via andre legende, musikalske lytte-stemme handlinger vedligeholder den igen og igen uden en bestemt formålsrationalitet, vil evnen til at aktivere den lystfyldte, ikke primært kommunikationsfikserede *geno*-stemme tabes eller aflæres. Her ligger hunden måske begravet: *gentagelsens* nødvendighed og betydning for udviklingen af kreativitetsteknikker (og -diskurser) – hvilket jeg senere kort vil vende tilbage til.

Men tilbage står “stemme-lytteøvelser på gulv”-programmet og dets ’teknologi’ som den mest demokratisk tilgængelige, der ikke blot iscenesætter og rammesætter, men også i høj grad konkretiserer og afmytologiserer kreative processer gennem de lad os sige ca. 40 % fysisk arbejde og sved, 20 % inspiration og imagination samt 40 % fokuseret og lyttende koncentration.

Sprog, stemme, lytning og gentagelse

Hidindtil har jeg betonet forskellen mellem stemme og sprog for at kunne forklare min første case og grundlaget for den. Det er selvfølgelig en fænomenologisk reduktion og en analytisk distink-

tion, som ikke helt holder vand. Vi er aldrig helt ude af sproget, lige såvel som sproget også for en stor del er en del af stemmelyden, sådan som K.E. Løgstrup (Løgstrup 1976) forklarer det i sin bog *Vidde og prægnans. Sprogfilosofiske Betragtninger. Metafysik I*. Her skriver han om *tonens* rolle i det talte sprog og om lyden som talens sanselige medium, der bliver til tone, der stemmer sindet. Til gengæld 'forlanger' sindet variation i tonen for at ville lytte til stemmen: pause, rytme, variation i tonehøjde og tonestyrke. Kun hvis den talende indfrier den lyttendes forventning til tonen og dens variation, vil der blive lyttet til talens mening. Således er sproget ikke kun referentielt og konventionelt bestemt, men har en egen tonende mening, hvis differentiering er betingelsen for tilegnelsen af talens mening. Jeg læser Løgstrup sådan, at han reelt taler om *stemmelyden* som medium, når han taler om "tonen", og at han tildeler den og dens variation meget stor betydning for vores lytning og afkodning af talesproget.

I sin artikel om sprog og kreativitet¹⁷ undersøger Alastair Pennycook de mulige implikationer i at betragte kreativitet som noget, der kommer til udtryk gennem gentaget lighed (identitet, *same-ness*) snarere end gennem observerbar forskel. Her trækker han på indsigter fra hip-hop-kulturens sampling-kreativitet og på filosofier¹⁸ om *forskel* som vægter iterativitet og performativitet. Med dette som afsæt ønsker Pennycook at diskutere repetition, *reenactment* (genopførelse) og rekontekstualisering som sproglige kreativitetsformer. Hvor *flow* og *forskel* er norm i den gængse kreativitetsdiskurs, vil han altså med afsæt i samtidens digitale sampling foreslå en parallel kreativitetsfilosofi. Han udvider *gentagelse* og *lighed* til også at omfatte identifikation, efterligning (imitation) og reproduktion, og han foreslår at vi genovervejer den traditionelle komplementære opposition mellem lighed og forskel til fordel for en fornyet undersøgelse af det politiske perspektiv i lighed, subversiv imitation eller "det besværlige ens, men forskellige" (ibid. p. 580, min oversættelse). Han advokerer således for, at der på trods af en udbredt vedtaget doxa om *forskel* som afgørende for sproglig kreativitet også i en sådan forekommer masser af sproglig *gentagelse*, som vi blot ikke lægger mærke til. Hertil vil jeg tilføje, at dette evt. kan forklares ved den talens tone (eller stemmelyd), hvorigennem vi også lytter til sproget, og som jo oftest netop er varieret, forskellig og 'personlig', og som således bidrager og camouflerer med *forskel*, hvor selve sproget producerer *enshed* og *lighed*.

Pennycook foreslår en alternativ (sprog)filosofi som betoner såvel forskel (difference) som repetition, intertekstualitet, *flow*, mimesis (imitation) samt performativitet (p. 584). Dette vil jeg gerne støtte, eftersom jeg i hans formuleringer læser en vis, dog ikke ekspliciteret antydning af den type kreativ stemmeaktivitet, som jeg tidligere har beskrevet i min første case, men som jeg dog i beskrivelsen og analysen af casen stort set holdt adskilt fra sproget. Og som også K.E. Løgstrup havde fært af.

Afslutning

Og nu tilbage til min *cliff-hanger*: hvad er det jeg har praktiseret i denne artikel i forhold til Fraylings tre kategorier: "Research *into* art and design", "Research *through* art and design" eller "Research *for* art and design" (Frayling, 1993:5)? Jeg vil mene at jeg har kombineret alle tre. I min første case om *Rytteriet* har jeg lyttet "*into*" denne vokalt baserede satires virkemidler, delvist forudgribende i forhold til den anden case og med inddragelse af tidligere og nyere teoretiske diskussioner af forholdet

17) Alastair Pennycook 2007. 'The Rotation Gets Thick. The Constraints Get Thin': Creativity, recontextualization, and Difference. Titlen refererer til DJ Spooky, som i artiklen refereres for at beskrive sampling som "a new way of doing something that's been with us for a long time: creating with found objects. The rotation gets thick. The constraints get thin. The mix breaks free of the old associations" (ibid., p. 580).

18) Bl.a. Deleuze, 1968.

mellem stemme, lyd, kreativitet og sprog. Med min anden case om øvelser på gulv dokumenterer jeg “*through*” en selvgenereret designet proces mulige principper for udvikling af om ikke “art”, så kunsten at bruge stemme og ører i en kreativ, genererende og æstetisk formende proces, som evt. kunne tænkes at ligge forud for en kunstnerisk praksis á la *Rytteriet*, men som først og fremmest yderligere kvalificerer analysen af *Rytteriets* stemme-lytnings-praksis. Men vigtigere end at kunne kategorisere min forskningspraksis i forhold til Fraylings tredelte typologi er det nok, at jeg har taget og sammenskrevet springet fra analysen af andres æstetisk-kreative praksis som *produkt* med en af mig rammesat æstetisk-kreativ processuel praksis. Begge dele er foregået gennem en lyttende proces som metode, og det er oplagt det, som er det vanskelige og springende i min metodologi. Ikke desto mindre er det, hvad jeg går efter: en lyttende epistemologi – en *akustemologi* – hvormed vi interaktivt, frit og dialogisk kan være i og agere æstetisk-kreativt med vores egen øre-stemme teknologi, der uden en bestemt formålsrationalitet kan ‘optage’, sample og genproducere på alt, hvad vi lytter til. På den måde kan vi med stemmen gentage, variere, imitere og komponere. Som sådan har lytte-stemme-teknologien enorme kreative potentialer. Men den har også altid rigeligt at gøre, fx med løbende og hver eneste dag på ny at holde os kørende som *per sona*, dvs. en stemme, som der bliver lyttet til, som er lytteværdig, og som vil kunne be-stemme og be-tyde os og vores væren i verden, kort sagt: vores (politiske) *agency*. Såvel ører som stemme kræver som sagt vedvarende træning og vedligeholdelse, nøjagtig ligesom hoved, krop og teknologi i øvrigt. Dertil egner leg og stemme-øvelser på gulv sig fortrinligt: nemt, billigt, befriende morsomt.

Litteratur

- Barthes, Roland. 1996. “The Grain of the Voice”. I Michael Huxley and Noel Witts (red.): *The Twentieth-Century Performance Reader*. London: Routledge. Oversat fra Roland Barthes: “Le Grain de la Voix”. *Musique en jeu* 9, Paris 1972.
- Bröckling, Ulrich. 2006. “On Creativity: A brainstorming session”, *Educational Philosophy and Theory*, Vol. 38, No. 4.
- Deleuze, Gilles, 1968. *Différence et répétition*. Paris: Presses Universitaires de France..
- Feld, Steven, 2004. “A Rainforest Acoustemology” in Bull/Back (red.): *The Auditory Culture Reader*, Berg Publishers
- Frayling, Christopher, 1993/1994. Research in Art and Design. I *Royal College of Art Research Papers*, vol. 1, (no. 1).
- Ihde, Don. 2007, *Listening and Voice. Phenomenologies of Sound*, Second edition. State University of New York Press, Albany.
- Løgstrup, K.E, 1976. *Vidde og Prægnans. Sprogfilosofiske Betragtninger. Metafysik I*. Kbh.: Gyldendal.
- Lønstrup, Ansa.,2004. *Stemmen og øret. Studier i vokalitet og auditiv kultur*. Århus: Klim.
- Lønstrup, Ansa (in print). “Stemme, lyd og lytning i Samtid og Kunst”, *Dansk Musikforskning Online*.
- Pennycook, Alistair, 2007. ‘The Rotation Gets Thick. The Constraints get Thin’: Creativity, Recontextualization, and Difference, *Oxford Journals, Humanities, Applied Linguistics*, Volume 28 (Issue 4).
- Jonathan, Rée, 1999. *I see a Voice. A philosophical History of Language, Deafness and the Senses*. London: Harper Collins Publishers.
- Stephensen, Jan Løhmann, 2008. Kunst, kreativitet, arbejde: Forskydninger i kunstens utopiske legitimering. Æstetik og politik: Analyser af politiske potentialer i samtidskunsten. Århus: Klim.

Ansa Lønstrup

Stephensen, Jan Løhmann, 2010. *Kapitalismens ånd og den kreative etik*. Aarhus: Digital Aesthetics Research Centre/The Aesthetics of Interface Culture.

Stockfelt, Ola, 1988. *Musik som lyssnandets konst*, Musikvetenskaplige institutionen, Göteborg.

Stockfelt, Ola, 2005. Adequate Modes of Listening, Cox, Christoph /Warner, Daniel (eds.): *Audio Culture*, N.Y. & London: Continuum.

Ansa Lønstrup

Lektor i Æstetik og Kultur ved Institut for Æstetik og Kommunikation, Aarhus Universitet. Har skrevet om musik, film og levende billeder; musik, lyd og performance-teater, musikdramatik. Har udgivet bøgerne *Stemmen og Øret – Studier i vokalitet og auditiv kultur* (2004) og *Musik, film og filmoplevelse* (1986). I de senere år har hun arbejdet med lyd og lytning som metode og erkendelsespotentiale. Er leder af det FKK-finansierede kollektive forskningsprojekt, *Audiovisuel kultur og den gode lyd* og arbejder i øjeblikket med lyd og samtidskunst på museet.

Caseanalyse

Ledelse af kreativ tænkning

Ledelse af kreativ tænkning

Teaterkreativitet for erhvervslivskursister

Af Ida Krøgholt

Denne artikel er tænkt som et lille modtræk til nogle af de kreativetsideologier, der dominerer vores samtid. Artiklen udspringer af en teaterfaglig interesse for kreativ praksis og for de udfordringer, kunstfagene møder, når kunstens kreative former overføres til andre steder og kontekster. Med det udgangspunkt bevæger artiklen sig uden om de strømninger, der opfatter kreativitet som en borgerpligt og en markedsøkonomisk ressource. Artiklen stiller sig dog heller ikke helt på linje med fortalere for kreativitetens frie og subversive skaberkraft, der helst ikke ser kreativ praksis sat ind i institutionelle, erhvervsrettede eller pædagogiske rammer. Artiklen analyserer en case; jeg har som forfatter af artiklen været observatør til en kreativ idéudviklingsproces, og gennem analyse af processen udreder jeg, hvordan æstetisk 'andethed' konkret kan struktureres og faciliteres til kursister i erhvervslivet. I forlængelse heraf giver artiklen et bud på, hvad der kan være den æstetiske ydelse i en sådan kreativ proces. Metodologisk er artiklen optaget af at lade kreativ praksis og begrebslig viden om kreativitet udfordre hinanden. Derfor er forskning *i* kunst (research into art), hvor man nærmer sig praksis ved at lægge distance til den med teoretiske diskurser, og forskning *gennem* kunst (research through art) som aktionsforskning og anvendt forskning¹, sameksisterende perspektiver i denne artikel.

Artiklens caseanalyse er drevet af en interesse for at undersøge regulativer, som kan styre deltageres valg i en kreativ proces. Jeg har undersøgt, hvordan sådanne regulativer kan faciliteres, idet afstemningen mellem *for mange* og *for få* valgmuligheder er i undersøgelsens fokus. En udfordring for facilitatoren vil i dette perspektiv bestå i at gøre rammerne for en situation så stramme, at dens valgmuligheder ikke overvælder og dermed passiviserer aktørerne. Og dog så åbne, at de ikke indfrier alle aktørernes forventninger og gør deres idéer og interventioner forudsigelige. Dette forhold, mellem de principielt uendelige valgmuligheder og de faktiske begrænsninger af dem, udtalte den tyske sociolog, Niklas Luhmann, sig generaliserende om for efterhånden 40 år siden, idet han pegede på modernitetens skisma i vores frihed til at vælge i alle forhold over for det praktisk umulige i samme. Som Luhmann udtrykte det: "alt kunne være anderledes, og næsten intet kan jeg ændre" (Luhmann 1994 (1971)). Knastørt italesatte Luhmann hermed kontingensvilkåret, dvs. de mange og kontinuerligt nye muligheder, omverdenen giver os for at tilslutte os den og reagere på den. Og det samtidigt uladsiggørlige ved alle disse potentialer for kreativ respons. Citatet rummer også den pointe, at vi i det sociale agerer samtidig med, at vi forsøger at forstå meningen med andres måder at agere på. For når en har leveret en handling, reagerer en anden og sender signaler tilbage til den første, der iagttager den andens reaktion og skaber en mening ud af den. Det samme gør modparten, og den sociale relation kan derfor beskrives som begge parter mulighed for at foretage valg, respondere og handle, og evt. at handle anderledes end modparten havde forventet. På den måde er den enkeltes valgmuligheder justeret af andre, og med Luhmanns formulering kan subjektet alene "næsten intet (...) ændre". Når jeg knytter an til Luhmanns bemærkning, er det for at henlede opmærksomheden på, at kreativitet også kan anvendes som et begreb, der har med strukturerne og

1) Distinktionen mellem research into art og research through art er Christopher Fraylings (Frayling 1993/1994).

aktørerne i en proces at gøre og samspillet mellem disse. I iscenesatte handlingsrum som æstetiske læreprocesser og kreative undervisningsforløb kan sådanne komplekse relationer gøres til genstand for undersøgelse. En kreativ proces kan reducere kompleksitet og indkredse valgmuligheder, så deltagerne fornemmer, at ikke alt men blot *noget* kunne være anderledes, og at *det her* kan jeg ændre, jf. Luhmanns bemærkning. I forlængelse heraf viser nærværende artikel, hvordan kontingensvilkåret kan håndteres strukturelt gennem lederens måde at iscenesætte og formgive deltagerens valgmuligheder på, ligesom deltagerens måde at relatere til processen på i både første og anden orden muliggøres via ledelsesstrukturen. Hovedpointerne suppleres med en skildring af, hvordan deltagende aktører kan animeres til at idéudvikle og problemløse uden om deres vante måder at agere på, og analysen viser, hvordan deltagerne *frames* til at tænke og agere kreativt. Begrebet *frame* er her hentet hos Goffman, der bruger det for at betegne den måde, hvorpå aktører iscenesætter, rammesætter og italesætter hverdagens mikro-sociale interaktioner og rollespil². I det eksempel, artiklen trækker på, forekommer aktøren på den ene side at være et produkt af strukturen: *framingen* og konkretheden i de opgaver, som skal løses i processens enkelte trin, kan aflaste den enkelte aktør. På den anden side vil rammer kunne frisætte aktøren til at producere kreative idéer og løsninger, og sådan er artiklens tese, at strukturer kan udformes og faciliteres med henblik på kreativ kommunikation, og derved kan de fungere idé-genererende.

Eksport af kreative greb

Casen, som skal belyse disse pointer, er et *Applied Theatre* forløb som blev gennemført af Astrid Guldhammer (AG) på Institut for Æstetiske Fag ved Aarhus Universitet i november 2010. *Applied Theatre* er de senere år blevet et udbredt paraplybegreb, der bruges om anvendelsen af teatrets kreative strategier inden for mange forskellige brancher (fx Taylor 2003, Nicholson 2005, Prentki og Preston 2008). Teaterbegrebet benyttes her i forbindelse med brug af teatral fordobling i fx rolle- og fiktionsspil, hvor man iagttager hinanden teatralt, dvs. i rolle. *Applied* pointerer, at teaterarbejdet har med den praktiske transport af viden og færdigheder fra et rum til et andet at gøre (jf. Nicholson 2005) – fra teatrets kontekst til skoler, virksomheder, lokalsamfund, integrationsprojekter og politiske debatfora. Paraplybegrebet er samtidig betegnende for den arena, mange teaterarbejdere befinder sig i i dag, som facilitatorer i partnerskaber mellem kunstsyste­met og andre sociale systemer, primært mellem kunst- og økonomisyste­met, *Theatre in Business*, og kunst- og uddannelses­systemet, *Theatre in Education*.

Kurset *Design og ledelse af kreative processer* er et led i universitetets brobygning i forhold til omverdenen, et program kaldet OutReach, og henvender sig til deltagere fra erhvervslivet, ofte personaleledere, HR-konsulenter og lignende. Idéen bag kurset er at præsentere deltagerne for kunstfagenes kreative andethed med henblik på at kunne oversætte konkrete greb til egen verden. Kurset foregår i løbet af et semester og består normalt af fire intensive undervisningsmoduler, hvoraf jeg har fulgt et enkelt som observatør.

Vertikal og lateral viden

Forud for den mere detaljerede beskrivelse af forløbet skal jeg kort redegøre for de tankemodeller, jeg har iagttaget det igennem. Det konkrete kursusforløb var struktureret på en sådan måde, at deltagerne kontinuerligt blev præsenteret for problemstillinger og opgaver, som de skulle give respons

2) Se i tillæg hvordan Kari Mjaaland Heggstad tager Dorothy Heathcotes forståelse af begrebet *framing* i anvendelse i en analyse af et TIUforløb i artiklen "Prosperos nyve og den sokratiske orden. En undersøgelse af TIU praksis via begrebet 'framing'" (Heggstad 2008).

på. Men AG styrede dem behændigt uden om egentlige løsninger på problemer og undgik såkaldt 'tidlige lukninger' af forløbet. Derved honorerer forløbet i hovedtræk de præmisser, som hjerne- og kreativitetsforskeren, Edward de Bono, sætter for kreativ tænkning (de Bono 1990 (1970)). De Bonos teori er skrevet i et forsøg på at adskille to vidensformer, som han udmaler ved to forskellige hjerneaktivitetsprocesser med hver sit formål: den vertikale, rationelle, selektive og kausale og den laterale, sidespringende, ekspanderende, associerende og ikke-lineære kreative tankegang. Vi har ifølge de Bono brug for begge former for viden, men da en af hjernens primære funktioner er at give os en oplevelse af, at der er symmetri mellem det, vi allerede ved, og det nye, vi møder på vores vej, for på den måde at gøre verden overskuelig i al dens kompleksitet, indarbejder den hele tiden ny information om verden i forhold til det allerede kendte. "The mind is a cliché making and cliché using system", ræsonnerer de Bono (de Bono 1990: 36), og idet vi perciperer og agerer ved at søge det genkendelige, er vi normalt langt mere vertikale og lukkede i vores måde at møde verden på end laterale og åbnende. Dette er dog ikke ensbetydende med, at vores handlinger nødvendigvis er et resultat af, at vi først har tænkt os om. Oftest handler vi automatisk, idet vi har gjort noget lignende før og fundet ud af at det virkede, og på den måde lejres erfaringer som vaner i kroppen. Det er den form for kognitiv erfaring, Bourdieu kalder habitus (Bourdieu 1997). Vores vaner og instinktive handlinger kan altså ofte begrunde, hvorfor vi gør, som vi gør. Men det betyder også, at vores handlinger i handlingsøjeblikket kan forekomme ubegrundede og uhensigtsmæssige. Dette er nogle af de bagvedliggende grunde til, at det ifølge de Bono ikke er helt enkelt at gå kreativt til forandringsprocesser. At tænke kreativt og lateralt afkræver at man bogstaveligt talt spørger anderledes til det, man møder, end man normalt ville gøre og, dermed udfordrer habitus ved bevidst at vende tingene på hovedet. Hvis man skal designe en bolig, kan det begunstige den kreative proces at fordreje den viden, vi allerede har om boliger, fx at de skal bygges af velafprøvede materialer som beton, sten og træ og skal funderes på jorden. Hvad nu hvis der ikke fandtes huse? Hvad nu hvis man ikke behøvede et hjem? Hvad nu hvis man kunne bo på vandet? Hvad nu hvis et hus kunne bygges af vand? Osv. Den laterale tænkning kræver også, at man lægger mindre vægt på målrettet og subjektorienteret aktivitet, da det ikke harmonerer med den laterale lytten til verden og stillen sig modtagelig for omverdenens impulser. Under forhold, hvor der ikke er for stort pres på den enkelte i forhold til at skulle agere originalt og løsningsorienteret, men derimod er åbenhed for responser på en opgave, har den laterale modus altså de gunstigste vilkår. Sådanne forhold har kunsthøj muligheden for og ekspertise i at rammesætte, mens laterale arbejdsforhold er mere uvante for et bundlinie- og forretningsorienteret erhvervsliv.

Design af laterale processer

Den norske designudvikler Erik Lerdahl har bl.a. med inspiration i de Bonos teori udviklet en model for kreativ idéudvikling i designprocesser (figur 1). I den praksistradition, han henvender sig til, ser Lerdahl to forskellige retninger for arbejdet med kreative processer, som han med sin idéudviklingsmodel forsøger at mediere: *black box*-traditionen, der opererer med en rationalitetskritisk fordybelsesform, som Lerdahl forbinder med kunstpraksis, og den såkaldte *glass box*-tradition, der tilhører ingeniørfaget, og som har til hensigt at rationalisere processen ved at synliggøre dens faser og greb for på den måde at kunne kontrollere produktudviklingen (Lerdahl 2005). Lerdahl ser en pointe i at lade metodebevidstheden fra *glass box*-traditionen øve indflydelse på *black box*-traditionen – og omvendt at befrugte *glass box*- med *black box*-traditionens udsættelse af mål- og produktkrav.

Med visse tilføjelser kan Lerdahls model belyse den kreative proces, som AG og deltagerne gennemførte i kurset, idet den tilbyder en struktur, som processens vertikale og laterale niveauer kan iagttages igennem. Podningen af *black box* og *glass box* udstyrer Lerdahls model med den kvalitet, at den kan fremstille idéudviklingsprocesser som ikke-lineære iterationer, og modellens præmis synes derfor at være, at idéudviklingen i en kreativ proces ikke på noget tidspunkt ophører. Som modspil til en lineær, ikke-kreativ struktur som den renhjertede *glass box*, der typisk ville tage afsæt i en åbende brainstormfase for dernæst at hellige sig en vertikal og relevansorienteret løsningsfase, satser Lerdahls design for en kreativ proces ikke på at finde en suveræn løsning. Ved at undgå en lineær struktur lægger modellen op til at kreative teams anelser om, hvor en proces skal ende og hvilken form for produkt, den skal materialiseres i, kan flytte sig, bearbejdes og idéudvikles under processen. Idéudviklingsmodellen forekommer i forlængelse heraf at være skabt med en interesse for at gøre processen til en tænkemaskine, der genererer mange tanker og idéer frem for én masterplan, og som tankegods kan den ses som del af traditionen for forskelstænkning hos fx Deleuze og Derrida – altså med udviklingen af forskelligartede men ligeværdige tankefigurer som grundprincip. Modellen inkluderer et værdi- og kriterieniveau samt et koncept- og løsningsniveau, og i kombination med forskelstænkningen betyder det, at modellen ikke lægger op til at idéudvikle på baggrund af faste værdimæssige kriterier, men ansporer til at værdien af bestemte perspektiver undersøges løbende. Selv om det centrale anliggende i Lerdahls model, som markeret i dens grafiske centrum, er at finde idéer frem for at finde idéen, indeholder den altså også et selektionsniveau, hvor værdier og koncepter bliver valgt til og fra.

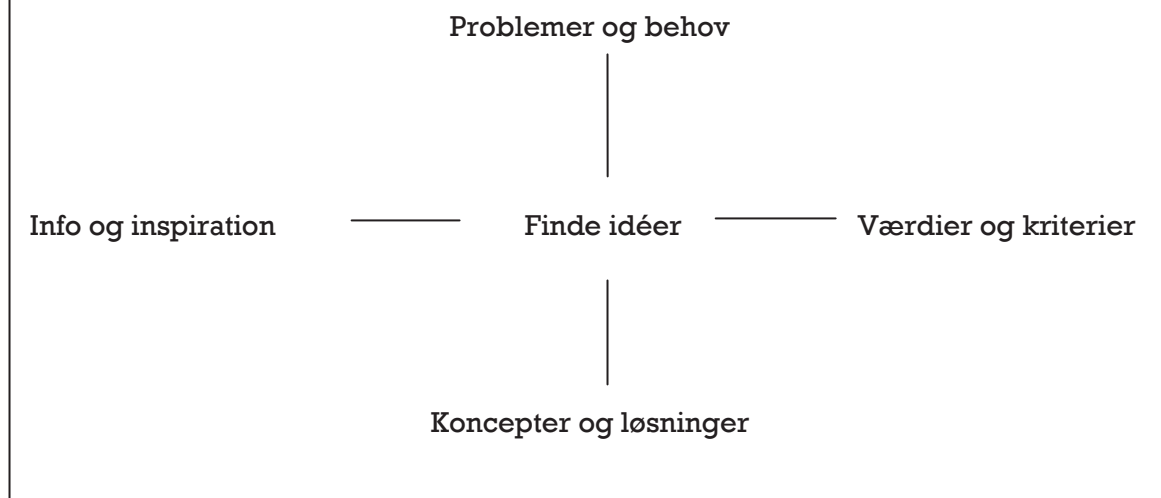
Nu er Lerdahls designmodel udviklet med henblik på at kunne strukturere produktudviklings- og problemløsningsprocesser, der ofte vil være styret af konkrete og ultimative målsætninger: et design skal være en god forretning, produktet skal opfylde bestemte krav, fx indfri brugerens forventninger til komfort og funktionalitet. Problemløsningsprocesser vil normalt være rettet mod afhjælpning af bestemte problemer, det kan være at sætte energiforbruget i et boligkompleks ned eller at reducere antallet af kønssygdomme hos en bestemt målgruppe. Sådanne determinerede mål tilstræber modellen at udfordre med sit processuelle greb, og den forekommer derfor både at kunne anspore til overblik over og analyse af egen proces og at kunne bruges som hjælpemiddel til at kortlægge og strukturere sammenhænge i en udviklingsproces (Lerdahl 2008: 58). Modellens detaljerede processtruktur kan ses som et forsøg på at tvinge opmærksomheden væk fra idéen om et fremtidigt produkt- eller løsningsmål. Hvert procesniveaus konkrete afgrænsning og delmål synes dels at kunne gøre problemløsningsprocessen overskuelig og dels at kunne give gode betingelser for fordybelse og nærvær – såkaldte her-og-nu-effekter. Lerdahls model forekommer altså, i kraft af disse differentierede strukturelle niveauer, at være udviklet med henblik på at forstyrre rationel målstyring, og dens laterale proceslogik leder på den måde uden om vante tankebaner og begunstiger kreativ problemløsning og produktudvikling.

En problemudviklingsproces

I følgende belysning af casen kan Lerdahls model hjælpe med at præcisere, hvilke præmisser AGs indledende øvelser lagde til rette for processen, mens det bliver nødvendigt at supplere Lerdahls designbegreber, når de teatrale dele af forløbet skal uddybes.

Som ovenfor beskrevet forstår Lerdahl-modellen problemløsning og idéudvikling som del af samme proces. Identifikation af et problem findes altså ikke ved en problemløsningsproces' begyndelse, men emergerer (bliver til) i løsningsprocessen. I modellen markeres dette med niveauet *at finde problemer og behov*. At problemidentifikationen er en bestanddel af den samlede proces belyste

Erik Lerdahls model for kreativ problemløsning



Figur 1: Erik Lerdahls model for kreativ problemløsning

AGs workshop ret eksemplarisk, idet hun indledte med en problemsøgende fase. Denne markering tilkendegav, at problemstillinger vælges, men også vil forskydes, forandres og formes, alt imens de bliver undersøgt og udredt. Og problemløsning er derfor synonymt med problemudvikling. Centralt i forløbet var et fiktionsspil, hvilket jeg betragter som denne kreative proces' æstetiske medie og den form, som processens forskellige dele indførte deltagerne i, lod dem afprøve og ledte dem ud af igen.

Finde problemer og behov. AG indledte sin workshop med at uddele en bunke post-its og bad deltagerne om at nedfælde et medieaktuelt emne som forslag til dagens problemstilling og tema. På den måde blev det tidligt markeret, at deltagerne fungerede som aktører og forventedes at bidrage aktivt til at *finde problemer og behov*, for nu at blive i Lerdahl-modellens distinktioner. Samtlige post-its blev hængt op på en tavle til fælles beskuelse. Og med Lerdahl påbegyndtes en *problemidentifikation*, idet AG bundtede forslagene på tavlen i fire kategorier: 1. æstetik, kreativitet, musikundervisning, komplekse dagligdage med stress og innovation 2. ungdomskultur, refleksive processer, stoffer 3. kollegiale forhold, 4. Tea party, bananstat, midtvejsvalg i USA.

Finde kriterier og værdier. AG påtog sig som facilitator en ledende funktion i forbindelse med kategoriseringen af deltagernes forslag. Hun markerede med en prøvende attitude, at kategorierne blev skabt på stedet, og derved fik hun også præsenteret de rammer, hun derved skruede deltagernes forslag ned i, som udkast, der i udgangspunktet var kontingente. Dermed berørte hun det gennemgribende paradoks, nemlig friheden til at vælge i stort set alle forhold og det praktisk umulige af samme. Med sine kategoriseringer løste AG paradokset ved at lukke forløbet om bestemte problemstillinger, som skærpede rammen om processen og dermed ændrede betingelserne for det videre forløb. På den måde positionerede AG sig som en eksperimentel lederskikkelse, hvis opgave var at samle deltagernes forskelligartede idéer og associative indfald i nogenlunde overskuelige og

stabile enheder, hvorved forventningerne til et videre forløb måtte justeres hos hin enkelte, samtidig med at AG bevarede samtlige forslag i spil en lille stund endnu.

Finde koncepter og løsninger. Efter forslagsrunden indtrådte en beslutningsrunde, der procedurermæssigt var delt i to faser. Først markeredes fire rum på gulvet, et til hver kategori, og hver af deltagerne placerede sig fysisk ud for den problemoverskrift, de fandt mest interessant. De to kategorier, der fik flest stemmer, gik videre til anden valgrunde, hvor to deltagere skulle argumentere for relevansen og det interessante i hvert sit problem, og på den måde hvervede forslagene dels forventninger og dels stemmer. På den måde vekslede processen mellem lateral *generering* af idéer og vertikal *selektion*. Resultatet af den sidste del af processen, hvor man altså forsøgte at identificere en fælles problemstilling, var, at deltagerne fik truffet beslutning om et noget komplekst og ved første blik sammenkøbt problemfelt: “æstetik, kreativitet, musikundervisning, komplekse dagligdage med stress og innovation”. Men der var formentlig gode grunde til at netop dette emne faldt i flest deltageres smag. I hvert fald viste forløbet, at emnevalget inkluderer en interesseudsættelse mellem kunstfagsorienteret kreativitet og bundlinieorienteret innovation, som blev udfoldet i løbet af processen, og som værdimæssigt syntes både at styre og motivere forløbet.

Finde information og inspiration. I den følgende øvelse skulle deltagerne associere og derved idégenerere. AG indarbejdede her en distancerings effekt, som skulle give stof til den fælles problemsøgning og anspore den enkelte deltager til at bidrage til processen uden at lægge pres på den enkelte. Frem for at lade deltagerne udtale sig om, hvad de hver især måtte få af tanker og associationer ved indholdet i problemoverskriften, *framede* AG på meget enkel vis en anden vej til den enkeltes bidrag, idet deltagerne skulle vælge sig en afdød person, hvis mening om problemoverskriften, “den komplekse dagligdag”... osv., de kunne tænke sig at lade sig inspirere af. Gennem den måde, øvelsen blev framet på, blev deltagerne fritaget fra selv at skulle ytre sig og udtalte sig i stedet om, hvad bedstemor, Shakespeare eller Bohr ville have tænkt om den aktuelle situation: “jeg tror xx ville have tænkt...”. Derved var øvelsen decentrerende, og den udfordrede deltagernes habitus ved ret nænsomt at lede dem ind i andre tankebaner end de vante. Samtidig blev de varmet op til det efterfølgende arbejde med teatral fordobling.

Teatral fordobling som kreativt greb

Den efterfølgende del af problemudviklingsprocessen foregik som debatskabende fiktionsspil. Et fiktionsspil skal forstås som en teatral interaktion, der fordobler tid, rum og figurer. Min beskrivelse af processen tager derved en drejning fra Lerdahls model, idet den fiktive ramme åbner for andre dimensioner af en problemudviklingsproces end designfagenes modeller. Og hypotesen er, at deltagerne fik mulighed for at tilegne sig en særlig viden om et kreativt forløbs *handlingsfelt* i denne del af processen.

Det dramapædagogiske rollespil, som AG her havde hentet sine redskaber fra, foregik i tre faser: en fiktionsopbygnings-, en spil- og en refleksionsfase. I den følgende beskrivelse af fiktionsspillet vil jeg benytte disse tre faseafgrænsninger som overskrifter.

Fiktionsopbygningsfasen

AG informerede om den fiktion, der nu skulle finde sted og leverede på den måde de opbyggelige rammer: spillet ville foregå i Undervisningsministeriet, selv ville hun være i rollen som departementschef, mens deltagerne blev bedt om at vælge en rolle-funktion som enten underviser i gymnasieskole eller på seminarium, kommunaldirektører, konsulenter fra private virksomheder eller politikere. I opbygningsfasen blev deltagerne således forberedt på rummets følgende forvandling til

teaterrum, på, om muligt, at iagttage hinanden teatralt og på, gennem sit valg af rolle, at udse sig en position at iagttage spillet (problemudviklingsprocessen) fra. Med andre ord opbyggede disse indledende greb deltageres forudsætninger for at indleve sig i fiktionen og spille med. En væsentlig dimension i den grundige opbygning af fiktionen var altså AGs ledelse af deltageres teatralt iagttagelse og, med et knap så elegant ord, deres meningstilskrivningshorisont. Processen var tydeligvis stramt styret med udgangspunkt i det begrænsede rolleudvalg. Omvendt fik den enkelte faktisk mulighed for at træffe et valg, der nødvendigvis måtte få konsekvenser for forløbet, idet deltagerens rolle blev afgørende – det var lige præcis ikke ligeegyldigt, om man valgte at gå i politikerens sko eller i gymnasielæreren. Således er dette et eksempel på, hvordan sådanne rollepositioner kan tænkes at give struktur til oplevelsen og kommunikationen i en proces, og hvordan disse præcist udvalgte positioner, som deltagerne blev ledet igennem, kan etablere et 'sted' hvorfra situationens mening konstrueres. Rollen skal derfor ikke forstås som en kompleks sammensat figur, men som en optik der tilskriver mening til situationen. Endvidere giver valgfriheden deltagerne en indflydelse på situationens struktur.

Rent teknisk introducerede AG det såkaldte 'lærer-i-rolle'-greb, som dækker over underviserens deltagelse i improvisationen, og faciliteringen af improvisationen ville nu foregå 'inde fra' i hendes rolle som departementschef i ministeriet³. Lærer-i-rolle er en velkendt teater- og dramapædagogisk metode (se fx Braanaas 2008: 261 ff.), og igennem sit bidrag til spillet inde fra fiktionen vil underviseren normalt arbejde for to præmisser: dels at fiktionen skal kunne fungere som et beskyttet rum, der kan være impulsfrisættende. Og dels at der arbejdes bevidst med en kropslig forankring, som kan levere andre impulser end dem, man normalt ville gribe til i en problemløsning.

Når AG valgte at benytte lærer-i-rolle var det, som hun selv forklarede, for at medvirke til at holde liv i det improvisatoriske spil. Denne formulering forener den teater- og dramapædagogiske tradition med Lerdahls procesforståelse, idet improvisationsteaterets principper er koncentreret om at få de deltagende til at bidrage med en affirmativ indstilling til interaktionen: improvisation drejer sig om at respondere på medspillernes bud og om at reagere spontant på disse ved at bruge sit allerførste indfald. For at begunstige denne spontane udveksling af impulser, parkerer improvisationsteatret så vidt muligt den kritiske rationalitet uden for døren, og med dette fokus kan improvisationsarbejde træne en affirmativ indstilling, der hos Lerdahl er en betingelse for at en problemløsningsproces kan udfolde sig kreativt. I dramapædagogisk teori findes en supplerende idé om at *gennemleve* en situation gennem i-rolle-improvisation ('living through experience' jf. Bolton 1986), men denne suppleres af et erkendelsesteoretisk argument om distance, idet spillerens dobbeltposition – den teatral fordobling – kan give en særlig mulighed for at *se oplevelsen udefra*, fra en oplyst position⁴. Det hænger sammen med, at spilleren både oplever og ser med rollens særlige optik på sin egen oplevelse. Gavin Bolton har fremsat den teori, at mens rollen gennemlever den situation, som fiktionen rammesætter, er deltageren befriet fra opmærksomhed i forhold til situationen, og på den måde inviterer den æstetiske fordobling til 'forhøjet opmærksomhed' i situationen (Bolton 1986 og 1992). Ser vi på casen her i perspektiv af hhv. gennemlevelse og oplyst refleksion, forekom gennemlevelse umiddelbart at være den indstilling hos rollerne, AGs ledelse tydeligst positionerede. For en teaterunderviser, der arbejder på baggrund af en vestlig teatertraditions idé

3) Dramapædagogik spænder over forskellige aktiviteter der arbejder med teatral fordobling som pædagogisk greb, hvor deltagere faciliteres i forhold til at iagttage et perspektiv gennem et fiktivt scenarie. I lærer-i-rolle arbejder underviseren med en teatral dobbeltposition, idet han/hun dels faciliterer spillet og dels spiller en rolle, så faciliteringen kommer til at foregå 'inde fra' fiktionen.

4) For uddybet analyse af dette forhold, se Stig Eriksson 2009.

om ' troværdigt skuespil', kan det forekomme naturligt at lægge emfasen her, men lytter man til kreativitetsteoretikeren de Bono, vil han også bifalde prioriteringen, da ombrydningen af de mønstre, hjernen normalt benytter til bearbejdning af information, netop kan sættes i gang ved indlevet koncentration om et andet perspektiv end det vante. Derved kan den fiktive ramme ses som et lateralt greb, der understøttede deltageres kreative tilstand. Helt konkret kom AGs prioritering af gennemlevelse til udtryk som små påmindelser til deltagerne om, at man skulle vælge sine indspil til idéudvikling og improvisation uvilkårligt: "brug det første der falder dig ind", og at man selekterede uden at beregne konsekvensen af sit valg: "i morgen kan det være, I havde valgt en anden (rolle)". Sådan kan lærer-i-rolle-grebet være medvirkende til at fremme gennemlevelspositionen ved at forsøge at forføre de menige deltagere til at overgive sig til fiktionen eller, som det omvendt kan formuleres, at opgive en eventuel mistillid til fiktionen.

Spilfasen.

AGs rolleskift blev markeret diskret ved, at hun iførte sig en habitjakke og præsenterede sig som departementschef i Undervisningsministeriet. Hun forklarede, at hun var stedfortræder for Bertel Haarder, "der desværre er blevet forhindret i at deltage i dagens møde, da han lige er blevet udnævnt til minister." Med dette let ironiske anslag, der på den ene side situerede hende som mødeleder og på den anden side tilkendte hende en lavere status i spillet, end hvis hun havde haft rollen som ministeren selv, havde AG givet deltagerne mulighed for proaktivt at begynde at fornemme fiktionen, forholde sig til den og overveje egne tilslutningsmuligheder via deres rolle-position. Den forholdsvis ydmyge rolle, AG havde tildelt sig selv, tillod hende i det videre at forholde sig spørgende til situationen – hun var jo lovligt undskyldt i sin egenskab af vikar for ministeren – og på den måde undgik hun rollen som autoritær prototype, fik mindre fokus og tildelte deltagerne et større råderum. Fiktionsspillet undgik således at aftvinge deltagelse og tilstræbte i stedet at lokke deltagerne til at indleve sig i fiktionen ved at dosere spillet præcist.

Men det var tydeligvis ikke en ubrudt indlevelse, der var hensigten med problemløsningsprocessen, og gennemlevelspositionen stødte kontinuerligt op mod deltageres gennemtænkte overvejelser, der også løbende blev faciliteret. Især viste den reflekterede måde at iagttage verden på sig som en støtte for indlevelse i spillet, da AG som departementschef afslørede, at man var samlet for at diskutere en spritny og faktisk eksisterende rapport om De Kunstneriske Fag, lige udarbejdet af forskere ved Danmarks Pædagogiske Universitet: "Musikfag i undervisning og uddannelse: Status og Perspektiv 2010". Kort forklarede AG (i rollen som departementschef) om rapporten, at den viste, hvordan især musikfaget nedprioriteres, bla. ved at der uddannes færre kunstfagslærere. På den måde lagde temarammen op til, at der mellem rollerne skulle udspille sig en diskussion om kunstfagernes værdi. Man kan ikke forvente, at deltagerne havde noget kendskab til den konkrete rapport, men gennem AGs (departementschefens) beskrivelse af indholdet i den, fik man mulighed for at se den som parallel til tematikkerne i den medieomtalte Bamfordrapport⁵, som flere deltagere kunne forventes at have hørt om (Bamford 2006). Deltagerne måtte altså formodes at have en fælles reference her, hvilket sandsynliggjorde, at de ville kunne engagere sig i en debat om emnet. Med præsentationen af rapporten fik fiktionen således en aktualitet tilført, der ville kunne motivere til deltagelse. Men idet rapporten ikke tilhørte det fiktive univers, bidrog den – med de

5) Anne Bamfords rapport *The Ildsjael in the Classroom* bekræfter dels, at børn får udviklet eksperimentelle og fantasiudøvende evner gennem kunstfag, og dels at kunstfagernes træning af børns evner til at udtrykke sig sanseligt og formgivningsmæssigt har en synergieffekt, der begunstiger læring i andre faglige sammenhænge.

Bono – med en stabiliserende vertikal dimension, hvilket kan være risikabelt for et fiktionsspil. For ved at bringe en faktisk genstand som rapporten med i spillet, risikerede rapporten at blive mødt med rutineprægede automatikker, og man kunne have ængstet sig for, om det så skulle føre til en klichépræget og forudsigelig debat. Min vurdering som observatør er, at det muligvis af samme grund ikke lykkedes helt at få diskussionen tacklet uden om det klichéfylde, idet de synspunkter, rollerne stod for i debatten, blev præsenteret ret unuanceret. I kraft af rollefordoblingen fik man derimod som deltager mulighed for at afprøve nogle af de klichéer, man normalt ikke ville tænke på at gøre sig til talsmand for i samfundsdebatten. Fra et hold blev der fremført rindalistiske meninger og argumenteret mod statslig kunststøtte. Fx var der en deltager, der, i rolle som resultatorienteret virksomhedsrepræsentant, fandt det omsonst at spille penge på kunstfagsuddannelse, når dette fører til arbejdsløshed. Så hellere bruge pengene på jobskabende og kapitalgenererende aktiviteter. Fra andet hold blev der argumenteret for at erhvervslivet gennem support af kunst kan bidrage til at udvikle samfundets kulturelle værdier, mens et tredje synspunkt i forlængelse heraf diskuterede værdien af tv-programmet X-factor og funderede over, hvorvidt programmet fremstiller et kulturelt taber- eller vinderhold. Man må, med udgangspunkt i den kompromisløse måde rollerne ytrede deres ofte vertikalt orienterede holdninger på, antage, at fiktionen medvirkede til at generere mere ubøjelige værdipositioner, end deltagerne ville have påtaget sig uden for fiktion. Men samtidig blev den vertikale tænkning et iscenesat tankesæt og dermed et ikke selvfølgeligt, men et iagttageligt perspektiv: en særlig rolle- og værdiposition. Således kunne man som deltager her få mulighed for at 'se' de tankemodeller, kommunikationen styredes af. En pointe er også, at denne potentielle bevægelse mellem forskellige iagttagerperspektiver betyder, at faser mellem spil og refleksion ikke kan adskilles som to forskellige lineære faser, men må betragtes som iterationer.

Et af de særlige greb, AG benyttede for at lede deltagerne mod et lateralt blik på sagen, bestod i at hun som departementschef spurgte enkelte deltagere "hvordan afspejler rapporten *din* virkelighed?" Dermed aftvang hun på det nærmeste deltageren en bestemt position, hvorfra han/hun forventes at tænke og agere med støtte i sin rolle. Eksemplet markerer, hvordan et æstetisk greb skaber udveksling mellem den statiske rapport og den potentielt dynamiske rolle, deltageren arbejder med, og peger på, at det er i udvekslingen, det kreative potentiale er indfældet. Endelig ser man i eksemplet, hvordan faciliteringen lagde op til, at deltagerne skulle konkretisere rollens forhold til rapporten, og selv om flere agerede vertikalt, idet de var fast forankret til bestemte synspunkter i kraft af deres rolle, syntes faciliteringen konsekvent at lægge vejen uden om sandhedssøgende og vertikale udlægninger af kunstfagsdebatten ved netop gennem rollen at fritage deltageren fra personligt at tage stilling.

Refleksionsfasen

Fiktionsspillet blev perspektiveret gennem flere øvelser, der tilsammen – og med de modifikationer i forhold til en faseindeltes linearitet i forløbet, som jeg formulerede ovenfor – betragtes som spillets refleksionsfase. Der indledtes med en statusøvelse, idet deltagerne skulle stille sig på række og derved markere rollens mulige indflydelse på kunstfagenes virkelighed. På den måde blev de anmodet om at iagttage rollen 'udefra': de trådte på skift frem og præsenterede rollen med titel og navn, mens de øvrige deltagere kunne opponere, hvis de mente rollen burde have en anden status i rækken. AG udfordrede med spørgsmål som: "hvor ligger de frie agenter? Ville erhvervsledere ikke placere sig i nærheden af politikere?" Dette ledte til, at AG udlagde sin version af fiktionsspillet hovedkonflikter, og på den måde guidede hun deltagerens refleksion. For det første pegede hun på den værdimæssige diskussion omkring, hvorvidt det er kunstfagenes sær- eller tværfaglighed, der skal

prioriteres. For det andet på de divergerende holdninger til kunstens økonomiske konstitueringer: om kunst skal finansieres via frie initiativer eller ved hjælp af statsstøtte. Deltagerne grupperede sig med ligesindede omkring disse synspunkter, hvorved holdet delte sig i to grupper, der udfordrede hinanden på forskellige måder. Deltagerne trak tov – tovet var imaginært – imens de sang Fra Engeland til Skotland. Med inspiration i Augusto Boals statueteater skulle hvert hold danne et utopisk krops-tableau med overskriften “når kreativiteten blomstrer”, hvilket blev efterfulgt af “en dystopi af samme”. Tableauerne blev vist for en partnergruppe, og med inspiration i eget udtryk forandrede partnerne nu gruppens tableau. Det er værd at bemærke, at problembearbejdningen, der under spillet var foregået siddende i det fiktive mødelokale, nu blev udsat for fysiske og visuelle formgreb, der gav fokus til mere kropslige kommunikationsveje. Tableaues visuelle formgreb fungerede her som en såkaldt prototype, der lader idéudkast blive skitseret i et konkret og sansestimulerende udtryk.

Workshoppen blev rundet af med to mindre stramt rammesatte fiktionsspil. Først var deltagerne to og to i rolle som hhv. en forælder og et ungt menneske, hvis opgave var at fortælle den pågældende mor eller far, at han/hun ville søge ind på musikkonservatoriet og droppe sin gymnasieuddannelse til fordel for en karriere i musikken. Efterfølgende blev disse par bedt om at diskutere konfliktpotentialer i den lille improvisation og at drøfte, hvordan forholdet mellem konflikt, relationskontakt og forståelse havde fungeret.

Slutteligt blev der arbejdet med en improvisation i to trin, hvor to rolleindehavere var ledere af det fiktive firma *Innovation Now*, mens to var i rolle som nyuddannede, der skulle til hver sin ansættelsessamtale hos firmaet; den ene var uddannet indenfor business, den anden havde en alternativ baggrund som kandidat i Musikvidenskab. I improvisationens andet trin diskuterede og besluttede ledelsen, hvem af de to ansøgere, der skulle tilbydes stillingen. De øvrige deltagere bidrog parallelt ved at diskutere, hvad udfaldet af ansættelsessamtalen mest sandsynligt ville blive, og som finale afslørede ledelsen deres foretrukne, der viste sig at være musikkandidaten. Om dette var en lykkelig slutning eller ej var der delte meninger om, men den perspektiverende måde at afslutte forløbet på kan ses som et resultat af den samlede facilitering – den løbende undersøgelse og diskussion af værdien af bestemte perspektiver var netop denne workshops helt gennemgående træk.

Æstetisk læring

I denne gennemgang af en kreativ proces har jeg tilstræbt at være grundig, nok grænsende til det omstændelige, i beskrivelsen af de mange forskellige perspektivskift, der blev foretaget undervejs. Det er væsentligt for mig at få pointeret, at selv om forløbet var perspektivrigt, havde det en struktur, der kunne håndtere den kompleksitet, det selv producerede. For at tydeliggøre den pointe, sammenfatter jeg herunder de principper, der blev taget i brug for henholdsvis at forøge og at reducere kompleksitet. Ligeledes peger jeg på, hvordan opmærksomheden på den enkelte på forskellig måde blev nedtonet for bl.a. at modvirke kreativitetshæmmende selvkritik undervejs. Endelig skal forløbets måde at forme refleksivitet på fremhæves, da det udgør dets læringsmæssige krumtap.

Forøget kompleksitet

- Kontinuerlig præsentation af nye øvelser.
- Opmuntring til hurtig udveksling af impulser.
- Produktion af mange idéer frem for få.
- Omgåelse af endelige produkt- og løsningsmål.

Reduceret kompleksitet

- Klart formulerede og konkrete opgaver.
- Mange reelle fravalg.
- Invitation til iagttagelse af egne selektionskriterier: produktion af lister, udarbejdelse af idé-hierarkier, opstilling af parametre for pointfordeling til idéer.

Formindsket opmærksomhed på den enkelte

- Afprøvning af synspunkter og idéer i fiktive formater, diskussion i rolle.
- Udfordring af habitus, bevidst vendt vante måder at se verden på på hovedet.
- Omgåelse af originalitetspres, fokus rettet mod selve problemet og mod opgaven.

Øget refleksivitet

- Teatral fordobling med mulighed for at iagttage bestemte perspektiver.
- Iagttagelse af, hvordan vi selv iagttager.
- Perspektivskift ved efterprøvning på egen krop.

Forøget kompleksitet øger også mulighederne for at vælge. Men uden modspil vil kompleksitetsøgning nemt føre til processuel usikkerhed og uoverskuelighed og kan ende i stagnation og tomgang. Derfor imødegås det i processen her af et princip om kompleksitetsreduktion, der giver regulativer for, hvordan der luges ud i idérigdomme, selekteres og træffes afgørelser. Princippet om at formindskede opmærksomheden på den enkelte er i processen her indarbejdet som små distanceskabende greb som fx i-rolle-arbejde, der skal modvirke, at man forstyrres af egne selvkritiske iagttagelser. Refleksivitetsprincippet er baseret på andenordens-iagttagelse, dvs. en dynamisk forholden sig til egen agens, hvilket jeg skal uddybe i det følgende.

Den problemløsningsform, forløbet præsenterede, bestod i at udvikle en kæde af perspektiver, der i kombination med hinanden giver løsningen. Dette skal naturligvis forstås modificerende, for i lighed med Lerdahls idéudviklingsmodel efterspurgte forløbet ikke en handlingsplan – det efterlyste jo ikke løsningen. Snarere undersøgte det, hvordan et problem kan konstrueres, idet det gøres observer- og kommunikerbart, og forløbet synes derfor at eksemplificere, hvordan kompleks kommunikation kan struktureres ved en tydeliggørelse af dens forskellige niveauer. I kraft af dette er det interessant at iagttage, hvordan fiktionsspillet teatral fordobling supplerer Lerdahl med et æstetisk læringsperspektiv. I fiktionsspillet så vi, hvordan deltagerne mulighed for at slutte sig til handlingen og reagere på den blev overskueliggjort i kraft af deres rolleperspektiv, som afgrænsede deres blik på situationen i Undervisningsministeriet. Sådan blev deres mulighed for at foretage valg og agere i det sociale handlingsrum altså formgivet af rollen og fiktionen, og derved forekom kompleksiteten i deltagerne indbyrdes kommunikation at blive reduceret. Men forløbet kan også vise, hvordan den teatral fordobling fungerer perspektivudvidende – som refleksivitet – ved at præsentere bånd, der hjælper deltagerne til at 'tænke ud af boksen' for at få øje på nye komplekse sammenhænge. I kraft af den teatral fordobling gennem de roller, deltagerne var positione-

ret i, fik de mulighed for at bidrage til handlingsrummet på flere forskellige måder og i vekslende ordner: I første orden indgik de i handlingen som nærværende og indlevede konferencedeltagere. I anden orden deltog de som refleksevene kursister og kunne forholde sig bagudrettet til den handling, der lige var gennemspillet. Og de fik mulighed for at være fremadrettede strategiske med henblik på rollens næste bidrag til problemudviklingsprocessen. Her kunne de også taktisk kalkulere eller 'mærke efter' hvilke værdier, de, via rollen, skulle repræsentere. Fiktionsspilsformen tillader således en kontinuerlig vekselvirkning mellem to iagttagelsesordner, og via de værdimæssige klichéer, som rollen havde fået tildelt, kunne forskellige værdier prøves af. Spillet så tydeligvis på verden gennem det bestemte tema, deltagerne havde besluttet sig for at forfølge tidligt i forløbet, mellem kunst-kreativitet og erhvervslivs-innovation. Der kom som beskrevet flere værdimæssige markeringer i spil, blandt andet blev kunsthøg og arbejdsløshed nævnt i sammenhæng, idet rollerne var uenige om, hvorvidt kunst er en ressource for erhvervslivet eller øger arbejdsløsheden. Denne diskussion lod sig kun gøre ud fra en skelnen mellem mere/mindre nytte 'på bundlinien', og denne værdidebat fik modspil, da en af rollerne spontant tematiserede X-factors indflydelse på kulturen, og derved vendte spillets opmærksomhed fra det bundlinieorienterede nytteperspektiv til et dannelsesmæssigt spørgsmål om nytte, nemlig om X-factors indflydelse på kulturens taber- og vinderpositioner. Spillets æstetiske ydelse synes dermed at vise sig i de forskellige perspektiver, deltagerne i rolle gjorde sig til talsmænd for, idet *fiktionen* gjorde det muligt at sætte 'fremmede' værdimæssige distinktioner i spil. Casen skulle således gerne vise, hvordan denne måde at arbejde med en fiktiv rammesætning kan åbne for perspektivskift, som kan tilføre en problemundersøgelse nye og overraskende optikker.

Ledelse i fiktion

Afslutningsvis vil jeg forholde mine observationer mere principielt til ledelsen af forløbet, idet spørgsmålet er hvad lærer-i-rolle-formen, der jo er udsprunget af den pædagogiske verden, kan tilføre organisatoriske ledelsesformer. Hvordan adskiller dette forløbs i-rolle-ledelse sig fra beslægtede former for situationsledelse? Den form for ledelse, AG demonstrerede, kunne umiddelbart sammenlignes med facilitatorrollen, som den beskrives i en organisationspsykologisk samling af faciliteringsteori redigeret af Roger Schwarz i *The Skilled Facilitator* (Schwarz 2005). Facilitatorrollen forbindes i *The Skilled Facilitator* med organisatorisk forandringsledelse. En stor del af de strukturer, der i dag udvikles i organisationslivet, har til hensigt at decentralisere relationer mellem ledelse og medarbejdere for, ideelt set, at gøre medarbejdere til organisationens medledere. Det betyder konkret, at en stor del af ansvaret for virksomhedsarbejdet – medledelsen – uddelegeres til selvstændige teams med en teamleder i spidsen, hvis opgave består i at facilitere teamets processer indenfor de rammer, som den centrale ledelse har udstukket. Facilitatorens ledelsesmæssige status og funktion er derfor ret forskellig fra den såkaldte leder af første orden, der indtager en central organisatorisk magtposition gennem forbilledlighed og suverænit. Teamlederen vil ofte reelt være en del af teamet og må derfor indgå en kontrakt med sine kolleger, som giver ham/hende formelt lederskab til at skabe de rammer, teamet kan udfolde sig bedst muligt i. På den baggrund kan teamledelse ses som ledelse af anden orden, der i al væsentlighed drejer sig om at understøtte teamdeltagernes beslutninger, da pointen er at skabe konstruktiv deltagelse. Den, der skal facilitere teamledelse, skal derfor løse en kommunikationsopgave, der minder om den, som er beskrevet i denne artikels kreative proces. Med en psyko-social indgang til facilitatoropgaven prioriterer Schwarz tydeligvis såkaldt *Low-level inference* og karakteriserer *The Skilled Facilitator* som en leder, der forholder sig yderst diskret i sin observation af den faciliterede gruppe, er værdineutral i forhold

til teamets kommunikation og økonomiserer mest muligt med sine interventioner. Det er oplagt at Schwarz foreslår dette, da han forholder sig til en situation, hvor facilitator ikke har større sagsmæssig ekspertise end teamets øvrige medlemmer og derfor må håndtere den vanskelige balance mellem både at lede og at være jævnbyrdig. I sammenligning med Schwarz' anbefaling af *Low-level-inference* forekommer AGs facilitering af workshoppen dog at kunne bidrage til et mere differentieret syn på ledelse af kreative processer. Det, som blev tydeligt i AGs forløb, var, at hun stillede en faglig ekspertise til rådighed for problemudviklingen ud fra devisen "deltagerne har problemet, facilitator har formen". Det interessante i hendes faciliteringsform var således ikke værdineutralitet, men måden hvorpå hun både rammesatte og ledede forløbet og gjorde ledelsesforholdet til objekt for iagttagelse. Stik imod Schwarz' ideal for *The Skilled Facilitator* var der ikke megen tvivl om, at AG ledede workshoppen forholdsvist suverænt. Dog ikke i alle forhold, for snarere bevægede hendes ledelse sig strategisk mellem to positioner, mellem Low- og High-level-inference. Hun nøjedes ikke med at sætte rammerne, som når hun definerede spillereglerne for de fiktive dele, hun justerede også deltagerens forventninger på et værdimæssigt niveau, idet hun fx opmuntrede til at "bruge det første indfald". Men der var også flere eksempler på, at hun som leder konfronterede sin egen hierarkiske ledelsesform. Dels, som jeg har peget på, ved eksplicit at betone kontingensen i de valg, både hun og deltagerne tog: "i morgen ville I have valgt anderledes", hvorved hun fik pointeret, at værdier ikke kan betragtes isoleret fra de kontekster, hvori de indgår. Og dels gav hun den suveræne lederposition modspil med sit æstetiske formgreb, ved, i rollen som departementschef i Undervisningsministeriet, at performe en ekstraordinært åben og samtidig noget defensiv facilitator. Med dette greb fik AG markeret en minimal forskydning mellem sin facilitering i- og ude af rolle, men forskellen var nøjagtig stor nok til at præcisere, hvordan facilitator i rolle kan udforske ledelsesformen selv. Gennem den iagttagelsesmæssige forskel som den teatral fordobling skabte mellem AG som offensiv leder af forløbet og defensiv leder i fiktionsspillet, fik deltagerne – hvoraf mange var ledere og mellemledere af profession – tilbudt et dobbeltblik at studere faciliteringen af processen igennem. Og hypotesen er altså, at de derved fik mulighed for dels at se, at relationen mellem leder og deltager kan faciliteres med forskellige greb, og dels at ledelse ikke blot er en funktion, men også kan være flytbare positioner. Ifølge hypotesen er dette altså et eksempel på forløbets æstetiske ydelse.

Sammenfattende synes den mest signifikante opgave i ledelse af kreative processer at være sikring af den laterale dimension af processen, hvilket facilitatoren i denne specifikke problemudviklingsproces udøvede ved kontinuerligt at arbejde logisk – vertikalt – med små rammesatte opgaver, der kunne lede deltagerens opmærksomhed uden om vante løsninger og logikker. Forløbets teatral fordobling nuancerede dog perspektivet: deltagerne blev ikke blot indviet i, hvordan en idéudviklingsproces kan struktureres og faciliteres med øvelser og gruppedynamiske regulativer; de afprøvede også på egen krop, hvordan teatral teknikker kan supplere den kreative proces med perspektiver, den enkelte muligvis ikke ville kunne tænke eller formulere uden for fiktion. Ved at bygge forløbet op omkring dels idéudvikling, dels valg af en problemstilling og dels gensyn med problemstillingen i en teatral fiktion, forekom forløbet at konsultere både den entrepreneurielle og rationelle *glass box*-tradition fra designfagene (Lerdahl 2005) og mere dynamiske produktforståelser fra kunstfagene såkaldte *black box*-tradition. Resultatet af denne dynamik har jeg forsøgt at belyse ved at beskrive, hvordan der blev genereret og selekteret idéer parallelt med, at der gennem teatral fiktion blev foretaget iagttagelsesmæssige sidespring. Dette begunstigede både deltagerens mulighed for at komme tæt på en problemstilling og at se reflekteret på den kreative proces' sociale handlingskompleks, herunder processens ledelse, og på de værdimæssige distinktioner, de selv kommunikerede igennem.

Valgmulighederne kan forekomme uendelige, når man som i processen her først genererer en masse idéer for dernæst at søge en orden i dem. Den høje grad af kompleksitet kunne godt have udmattet deltagerne og sået mistillid til lederen, til de andre og til det læringsmæssige resultat. Dette syntes imidlertid ikke at være tilfældet, for mens forløbet på mange måder støttede op om Luhmanns kontingensbetingede bemærkning: "alt kunne være anderledes, og næsten intet kan jeg ændre", forekom facilitatoren at acceptere det almene kontingensvilkår gennem sin håndtering af samme. En af forløbets forcer var i det lys, at det lykkedes facilitatoren at forbinde kontingens og tillid, så deltagerne kunne blive delagtige i en vanskeligt håndterbar kompleksitet, uden at processen derved mistede styring.

Litteratur

Bamford, Anne, 2006. *The Ildsjael in the classroom: a review of Danish arts education in the Folkeskole*. Kbh.: Kunstrådet. http://www.kunstraadet.dk/db/files/the_ildsjael_in_the_class_room.pdf

Bolton, Gavin, 1986. *Selected Writings*. London and New York: Longman.

Bolton, Gavin, 1992. *New perspectives on classroom drama*. London: Simon & Schuster.

de Bono, Edward, 1990(1977). *Lateral thinking*. London: Pinguin Books.

Bourdieu, Pierre, 1997. *Af praktiske grunde: Omkring teorien om menneskelig handling*. Kbh.: Hans Reitzels Forlag.

Braanaas, Nils, 2008. *Dramapedagogisk historie og teori*. 5. udg. Trondheim: Tapir, akademisk forlag.

Eriksson, Stig, 2009. *Distancing at close range. Investigating the significance of distancing in drama education*. Åbo: Akademisk Avhandling.

Frayling, Christopher, 1993/1994. Research in Art and Design. *Royal Collage of Art Research Papers*, 1 (4).

Goffman, Erving, 1997. *The Goffman Reader*. Oxford: Blackwell.

Heggstad, Kari Mjaaland, 2008. Prosperos nyve og den sokratiske orden. En undersøgelse af TIU praksis via begrebet 'framing'. I: Niels Lehmann og Aslaug Nyrrness, red. *Ut ifra det konkrete. Bidrag til en retorisk kunstfagdidaktikk*. Oslo: Universitetsforlaget.

Lerdahl, Erik, 2008. *Slagkraft*. Oslo: Gyldendal Norsk Forlag.

Lerdahl, Erik, 2005. The Vision-Based Methodology: a holistic approach to the design of products. I: B. Rønning, red. *FLYT: en nøkkel til kreativitet og innovasjon*. Trondheim: Tapir, Akademisk forlag.

Luhmann, Niklas, 1994(1971). *Politische Planung. Aufsätze zur Soziologie von Politik und Verwaltung*. Opladen: Westdeutscher Verlag.

Nicholson, Helen, 2005. *Applied drama: the gift of theatre*. London: Palgrave Macmillan.

Prentki, Tim and Sheila Preston, eds., 2008. *Applied theatre reader*. London and New York: Routledge.

Schwarz, Roger et. al., 2005. *The Skilled Facilitator Fieldbook*. San Francisco: Jossey-Bass.

Taylor, Philip, 2003. *Applied theatre: creating transformative encounters in the community*. Portsmouth: Heinemann.



OutReach. (Foto: Torben Nielsen)

Ida Krøgholt

Ph.d., lektor ved Dramaturgi, Institut for Æstetik og Kommunikation, AU. Underviser bl.a. i kurset Design og ledelse af kreative processer. Har skrevet bøger og artikler om teaterprocesser og performativitet i bred forstand, i teatret, i kulturelle udvekslingsformer og i kunstpædagogisk praksis.

Caseanalyse

Udvikling=kreativitet?

Udvikling=kreativitet?

Scenekunstnerisk udvikling betragtet som en kreativ proces

Af Louise Ejgod Hansen

I denne artikel vil jeg se nærmere på begrebet 'scenekunstnerisk udvikling', som er et begreb, der fylder meget i den teaterpolitiske debat.¹ Jeg vil inddrage forskellige teorier om den kreative proces for at undersøge, hvorvidt disse kan bidrage til en større forståelse af, hvordan man konkret skaber gode rammer for den scenekunstneriske udvikling. I artiklen analyserer jeg en igangværende proces med at facilitere scenekunstnerisk udvikling i Scenekunstnetværket i Region Midtjylland (SceNet), der i en treårig projektperiode blandt andet har scenekunstnerisk udvikling som en overordnet strategi. Jeg ser på, hvordan netværkets arbejde med at realisere denne strategi har ændret sig fra den indledende projektbeskrivelse over en møderække afholdt med samtlige teatre i netværket til skitseringen af det såkaldte døgnflueprojekt, som nu så småt er blevet skudt i gang. Afslutningsvis vil jeg diskutere, hvordan SceNets arbejde med kunstnerisk udvikling har ændret sig, og hvordan disse ændringer kan ses i relation til kreativitetsteoriene.

Scenet

SceNet er et netværk bestående af samtlige 19 professionelt producerende teatre i Region Midtjylland med egen scene og kontinuerlig drift. Netværket blev dannet i 2009, og i perioden 2010-2012 har netværket fået en bevilling fra Region Midtjylland til et kombineret udviklings- og forskningsprojekt. Det overordnede formål med udviklingsprojektet er: "udvikling af publikumskompetencer og udvikling af det scenekunstneriske kerneprodukt" (SceNet, projektbeskrivelse 22/2 2010, s. 1). I alt er 19 teatre medlemmer af netværket, der er karakteriseret ved en høj grad af såvel kunstnerisk som organisatorisk diversitet, idet fællestrækket ved medlemsteatrene er, at de er placeret i Region Midtjylland.²

Her næsten halvvejs inde i projektperioden er det interessant at se på, hvordan det er gået med denne målsætning. Først og fremmest har måden, hvorpå man går til målsætningen, ændret sig drastisk. Målet med denne artikel er ikke at vurdere den faktisk skabte kunstneriske udvikling, men at se på, hvordan målsætningen er grebet an i et netværk, der som udgangspunkt er geografisk og kulturpolitisk frem for kunstnerisk organiseret. Forskellighed – eller mangfoldighed – har været et positivt nøgleord i den teaterpolitiske diskussion, og som sådan kan det ses som en styrke i netværket (Teaterudvalget, 2010, s. 7 og 13). Når det kommer til at realisere en fælles strategi for at skabe kunstnerisk udvikling, er netværkets diversitet imidlertid også en udfordring, hvilket nok også er baggrunden for, at de konkrete planer på området har ændret sig meget undervejs i processen fra projektbeskrivelse over reel netværksopbygning til konkrete samarbejdsprojekter. I denne artikel vil jeg spørge analytisk til processen, der startede med en delstrategi for samproduktion med decentrale og centrale spillesteder, og som nu er et koncept for små laboratorieførøb kaldet *døgnfluer*.

Min analyse er baseret på, at jeg siden 1. februar 2010 har været tilknyttet SceNet som forsker, og jeg har altså selv deltaget i en stor del af det udviklingsarbejde, der præsenteres i analysen. Det

1) Se eksempelvis rapporten *Scenekunst i Danmark. Veje til udvikling* (Teaterudvalget, 2010).

2) En komplet liste over netværkets medlemmer kan ses på <http://www.scenet.dk/om-scenet/medlemmer.html> (6/7 2011).

vil sige, at jeg som forsker positionerer mig inden for en praksisbaseret kunsthistorisk forskning, som den diskuteres i Thomas Rosendal Nielsens artikel "Kunstbaseret forskningspraksis: En systemteoretisk analysestrategi". I forhold til en klassisk position som deltagende observatør (Hastrup 2010) har jeg været forholdsvis personligt involveret i processen. Jeg har været medlem af arbejdsgruppen for døgnfluer, som netop har haft fokus på scenekunstnerisk udvikling, og har i den forbindelse bragt min viden som forsker i spil i processen. Som Nielsen beskriver det, så er involvering i det kunstneriske miljø en forudsætning for, at man som forsker kan indgå i denne type processer; også selvom det bryder med den traditionelle opfattelse af forskeren som den deltagende observatør, der ikke deler aktørernes selvfølgerige baggrundsagttagelser. Det afgørende i forhold til denne position er forskerens evne til at skifte position, at indgå i en 'dobbelt rammesætning' af kunst og forskning. Jeg har undervejs i processen foretaget adskillige skift mellem forsker- og deltager/udviklingspositionen. Når jeg eksempelvis under besøgsrunder har spurgt teaterlederne om, hvad der er den vigtigste forudsætning for et godt kunstnerisk samarbejde, så har det først og fremmest været ud fra en projektmæssig interesse: Hvad skal vi tage hensyn til, hvis vi skal rammesætte kunstneriske samarbejdsprojekter? Men svaret er også interessant i et forskningsperspektiv og bliver i denne artikel til den empiri, som kan analyseres ved hjælp af forskellige kreativitetsteoriens forståelse af kreative gruppeprocesser.

I artiklen kombinerer jeg det datagrundlag, jeg har hentet via den deltagende observation, med en dokumentanalyse, hvor jeg inddrager de tilgængelige dokumenter fra SceNet som tilsammen skildrer forløbet: Det vil sige diverse projektbeskrivelser, men også referater og plancher fra diverse møder.³

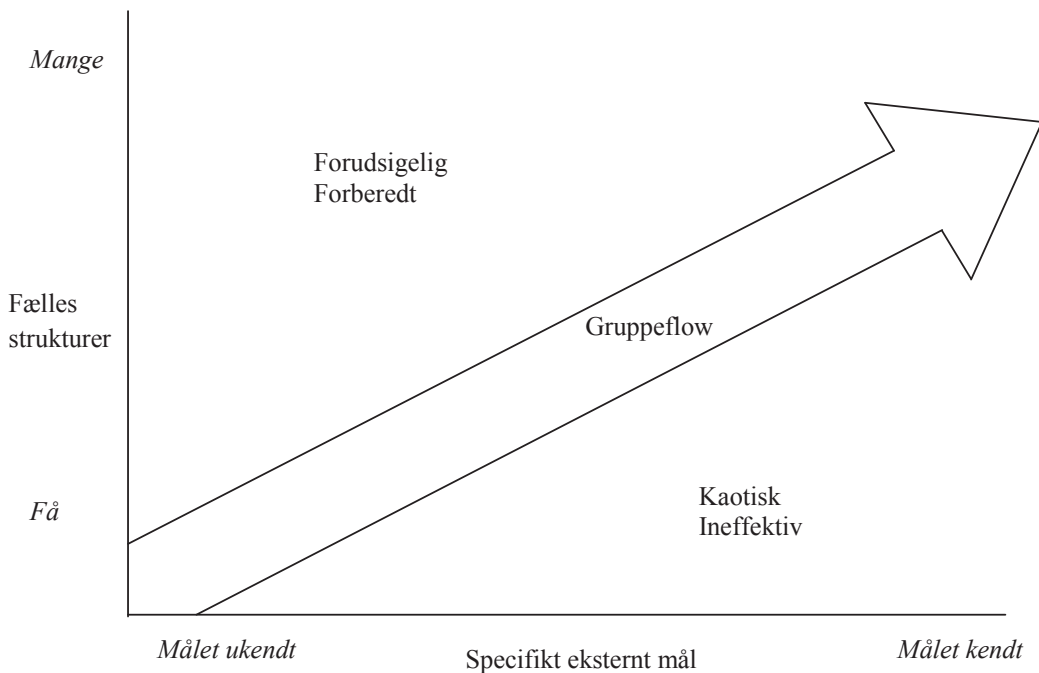
Kreativitetsteoretisk afsæt

Som udgangspunkt for min analyse har jeg valgt Robert Keith Sawyers teorier om den kreative gruppeproces (2003 og 2007). I forhold til en praksisnær analyse som den, jeg foretager i artiklen, er Sawyer velegnet som udgangspunkt, dels fordi han tager fat i kollektive, kreative processer, og dels fordi han meget konkret beskriver de forhold, der fremmer den kreative proces. Som supplement til Sawyer har jeg valgt at inddrage Erik Exe Christoffersens begreb om serendipitet (2007) samt Torunn Kjølners teori om konceptuel devising (2009). For begge gælder det, at de er mere specifikke i forhold til det scenekunstneriske aspekt end Sawyers generelle kreativitetsteori. Det er min hensigt, at jeg gennem inddragelse af teorierne mere præcist kan beskrive trinene i den proces, SceNet har gennemgået. Teorierne vil blive anvendt deskriptivt, men også delvis normativt til at udpege principielle overvejelser om, hvordan man fremmer scenekunstnerisk udvikling.

Grundlæggende i Sawyers analyse af kreative gruppeprocesser er begrebet flow, som han henter fra den ungarske psykologiprofessor Csikszentmihalyi, der bruger begrebet til at beskrive oplevelsen af særligt intense øjeblikke (Csikszentmihalyi 1990). Sawyers videreudvikling af teorien implicerer et skifte fra en individuel til en kollektiv oplevelse. Sawyer bruger flowbegrebet til at beskrive den optimale tilstand for kreative gruppeprocesser, og han undersøger betingelserne for, at denne tilstand kan opstå:

Med Csikszentmihalyis model i fig. 2.1 som udgangspunkt, foreslår jeg, at det er mere sandsynligt at gruppeflow forekommer, når kravene til gruppen om at opnå et kollektivt eksternt mål svarer til antallet af forudeksisterende strukturer, som deltagerne deler og anvender. (Sawyer 2007: 167, min oversættelse).

3) Min analyse er baseret på referater fra styregruppemøder, stormøder og møder i arbejdsgruppen for døgnfluer samt to plancher fra et stormøde i SceNet afholdt d. 12/8 2010 på Teater Refleksion i Aarhus.



Figur 1: Gruppflow (sawyer 2004, s. 168)

Sawyer beskriver altså flowtilstanden som en form for balancetilstand, hvor krav og evner passer til hinanden, således at gruppen i sin helhed udfordres lige tilpas meget. Han tilpasser Csikszentmihalyis figur til gruppeprocesser, sådan som det er skildret i figur 1. Både tanken om en idealtilstand og den stigende kurve, som er repræsenteret i pilens opadgående retning, kan problematiseres, især fordi Sawyers fremstilling på den måde fremstår som en universalistisk model, hvor der kun er to elementer, der er afgørende for den kreative gruppeproces, og at det ud fra disse to er muligt at arbejde målrettet med en optimering heraf. Dette er for så vidt også i modstrid med det, som Sawyer selv påpeger, nemlig at kreativitet er forbundet med et tab af kontrol: "Innovationens paradoks er, at organisationer lægger vægt på orden og kontrol, selvom improvisation synes at være ukontrollabel" (Sawyer 2007: 34, min oversættelse). Et element af usikkerhed eller satsning er altså afgørende for især det, som Sawyer betegner problemsøgende kreative processer. I forhold hertil kan man helt overordnet indvende mod Sawyer, at selve begrebet om flow ganske vist svarer meget godt til netop de optimaltilstande, der kan opstå såvel under et prøveforløb som under en forestilling, men at det ikke beskriver alle faser i processen. Jeg vil mene, at det er vigtigt at fastholde, at en produktionsproces ikke hele vejen igennem kan eller bør være præget af flow. Balancen mellem kaos og planlægning kræver vel netop, at man undervejs har faser mest præget af kaos og andre faser, der er mest præget af planlægning. De kaotiske og 'retningsløse' processer kan i forbindelse med begrebet om kreative processer ses som afgørende for det kunstneriske resultat.

Netop de kreativitetsfremmende begrænsninger er i fokus i Christoffersens artikel i dette nummer, *Spilleregler i projektsamfundet*. I lighed med Christoffersen har Heidi Philipsen (2008) vist, hvordan forskellige 'dogmer' eller 'benspænd' kan være kunstnerisk frugtbar, og som sådan kan bestemte begrænsninger ses som kreativitetsfremmende. Samtidig står det også klart, at benspænd

i Christoffersens fremstilling er en måde at skabe en kunstnerisk uforudsigelighed, hvilket han beskriver ved hjælp af begrebet serendipitet:

Serendipitet forsøger jeg at fastholde som en villet konstruktion af uorden ofte gennem præcise regler (...). Disse iagttagelsesoperationer spiller en stigende rolle i relation til kunstnerisk virksomhed både i processen og i værket, ofte i form af et sæt spilleregler eller obstruktioner. Kunsten i moderniteten er forbundet med kontingensbevidsthed om et utal af muligheder, vilkårlighed, ubestændighed og det ikke-absolutte som et vilkår. Spørgsmålet er, hvordan denne frihed og risiko bliver produktiv gennem selvvalgte begrænsninger og besværligheder. (Christoffersen 2007: 16).

Det, der ligger i serendipitetsbegrebet såvel som i benspændsbegrebet, er en erkendelse af, at visse begrænsninger er kunstnerisk produktive. Jeg vil i analysen se på scenekunstnerisk udvikling som noget, der forholder sig til spændet mellem kaos og kontrol, samt på hvordan man skal forstå betydningen af en kunstnerisk gruppes fælles forudsætninger og kendskab til hinanden.

Sawyers ti betingelser

Med disse diskussioner af Sawyers grundlæggende figur in mente er det værd at se nærmere på de ti betingelser, som Sawyer opstiller for, at gruppeflow kan opstå (2007: 43ff.). Jeg vil i det følgende præsentere og diskutere disse ti betingelser og undervejs inddrage Kjølners analyse af, hvordan man planlægger og gennemfører en kreativ proces.

Sawyers første betingelse er, at gruppen har en *fælles forståelse af processens mål* ("establishing a goal that provides a focus for the team"). Sawyer skelner mellem problemløsende og problemsøgende mål, og den kreative proces opstår primært i tilknytning til den problemsøgende proces, altså den proces hvor målet ikke er kendt på forhånd. Når Sawyer peger på, at den kunstneriske proces kræver en problemsøgende tilgang, så griber han også fat i en grundlæggende forståelsesfigur i forhold til et vestligt kunstbegreb, nemlig forestillingen om at kunsten skabes i frihed. Dette er en figur, der stammer tilbage fra romantikken, hvor det autonome kunstbegreb opstår, og hvor kunstneren indtager en genistatus. Denne forståelse af kunstnerrollen har især i den sidste del af det tyvende århundrede været udfordret både af kunstnere og kunstteoretikere. Der kan sættes spørgsmålstegn ved forestillingen om, at totalt frie rammer er produktive og kreativitetsfremmende ud fra blandt andet serendipitetsbegrebet, hvor begrænsningen og styringen er en forudsætning for det uventede.

Lydhørhed og nærvær ("Close listening") er den anden forudsætning. Det er afgørende, at gruppens medlemmer formår at forholde sig til det, der sker lige her og nu og ikke reagerer i forhold til et forventet, senere resultat. Tredje forudsætning er *fuldstændig koncentration* ("Complete concentration"), hvilket må siges at være en idealfordring, men som dog peger på, at det er vigtigt for den kreative proces, at deltagerne ikke skal fokusere på andre opgaver undervejs i processen. Det er interessant, at Sawyer påpeger, at en stram deadline ikke er en kreativitetsbefordrende begrænsning (ibid.: 48), fordi det er en ydre begrænsning. Med Christoffersens ord kan en deadline ifølge Sawyer ikke betragtes som et produktivt benspænd. I forhold hertil er det værd at bemærke, at langt de fleste forestillinger produceres med udgangspunkt i en helt fastlagt produktionsrytme, der peger hen mod en fastlagt premieredato, og at der er mange omkostninger forbundet med at udskyde denne, hvorfor det også meget sjældent sker. I sin fordring om fuld koncentration trækker Sawyer på en romantisk frihedsfigur, som givet er relevant i forhold til kunstneriske eksperimenter, men som nok ikke skal forstås alt for absolut. I hvert fald gør Kjølner op med netop ideen om de praktiske, udefrakommende begrænsninger som en entydig negativ faktor: "En række rammer giver sig

selv. I stedet for at surmule over manglende tid og dårlig økonomi starter planlægningen med at kortlægge begrænsningerne” (Kjølner 2009: 359).

Kontrol over situationen (“Being in control”) er den fjerde forudsætning. Denne forudsætning peger tilbage på det grundlæggende forhold i flowmodellen, at det er vigtigt, at deltagernes evner matcher opgavens sværhedsgrad. For Sawyer handler det om at have kontrol over egne handlinger og over omgivelserne. Denne form for kontrol kan i forhold til den scenekunstneriske udvikling ses som friheden til at eksperimentere, til selv at træffe de valg, der i det kunstneriske arbejde føles rigtige.

Sammensmeltning af egoer (“blending egos”) er Sawyers femte forudsætning for en god kreativ proces. Sawyer beskriver det således: “In group flow, each person’s idea builds on those just contributed by his or her colleagues” (2007: 50). Det handler om evnen til at samarbejde, og her bliver det tydeligt, at Sawyer netop beskæftiger sig med gruppeprocesser. Denne forudsætning er tæt knyttet til sjette forudsætning, *lige deltagelse* (“equal participation”). I forhold til at organisere processen, så er det værd at holde fast i, at devisingprocesser ifølge Kjølner både kan være topstyrede og kollaborative – og det kollaborative er ikke nødvendigvis lig med en flad styringsstruktur (2009, s. 355). Herudfra er det vigtigt at fastholde, at lige deltagelse ikke nødvendigvis betyder kollektivt ansvar. I betingelse syv, *kendskab* (“familiarity”), vender Sawyer tilbage til sin grundlæggende flowfigur. Sawyer taler her om graden af kendskab som en balance:

Når medlemmerne i en gruppe har været sammen i et stykke tid, deler de et fælles sprog og et fælles sæt af udtalte forståelser (...) Men hvis gruppens medlemmer er for ens, bliver flow mindre sandsynlig, fordi interaktionen i gruppen ikke længere er udfordrende. (Sawyer 2007: 51f., min oversættelse).

Grænsen for, hvornår en gruppes medlemmer kender hinanden for godt, sætter Sawyer ved to år. Jeg vil imidlertid mene, at dette forsøg på at definere en fast grænse, er problematisk. Diskussionen kendes også fra teaterpolitikken eksempelvis i relation til fordele og ulemper ved henholdsvis ensembleskuespillere og freelancere (Sirnes 2001, Røyseng 2006, Hansen 2010). Udskiftning af gruppemedlemmer kan være en måde at sikre fornyelse, men er absolut ikke den eneste. Der er mange eksempler på kunstneriske samarbejder, der er velfungerende i en langt længere periode. *Kommunikation* (“communication”) er den ottende forudsætning. Og her peger Sawyer på, at selvom den formelle kommunikationsstruktur naturligvis er vigtig, så er muligheden for uformel kommunikation mindst lige så afgørende. Den niende forudsætning er, at der er tale om *en fremadskridende proces* (“moving it forward”). Sawyer taler meget om, at de succesfulde teams er dem, der hurtigt går fra planlægnings- til afprøvningsfasen. Denne tilgang kunne måske parallelliseres med devisingprocessen, hvor genereringen af scenisk materiale er afgørende (Kjølner 2009: 361f.). Afslutningsvis peger Sawyer på, at det er vigtigt at acceptere *muligheden for fiasko* (“the potential for failure”). Dette er i kunstverdenen et kendt fænomen. Taler vi om kunstneriske eksperimenter, så vil muligheden for, at resultatet ikke bliver godt, være til stede.

Sawyers forudsætninger kan ses som meget konkrete anbefalinger til tilrettelæggelsen af en kreativ proces, og selvom jeg allerede her har peget på nogle nuanceringer og diskussionspunkter i forhold til de forskellige punkter, så vurderer jeg alligevel, at det er værd at anvende hans teori som en forståelsesramme for, hvad der er sket med SceNets formål om at “udvikle/forny det scenekunstneriske kerneprodukt” (<http://www.scenet.dk/om-scenet/formal.html> 6/7 2011). Jeg vil se på, hvordan de to forskellige tiltag: den decentrale produktion samt døgnflueprojektet er tænkt i forhold til at leve op til målsætningen, men jeg vil også inddrage de interne diskussioner i SceNet

af, hvordan det i regi af netværket er muligt at skabe scenekunstnerisk udvikling. Disse diskussioner peger igen tilbage på kreativitetsteorien og dens forståelse af den kreative proces.

Decentral produktion som udviklingsmulighed

Det første udspil til et projekt, der skulle sikre scenekunstnerisk udvikling, var et udspil om *En forestilling fra Netværk for Scenekunst i Region Midt, der først turnerer i netværkets yderområder, før siden at blive afsluttet på hovedbyernes teatre* (Bébe og Eibye, januar 2010). Denne projektbeskrivelse blev lavet på et tidligt tidspunkt i processen med at formulere hele det treårige udviklingsprojekt som et led i den politiske godkendelsesproces. I projektbeskrivelsen er målet med koproduktionen tredelt:

- Udfordre scenekunsten på form og indhold.
- Skabe ny dansk dramatik.
- Undersøge og styrke sammenhængen mellem land og by, idet produktionerne både skal opføres i lokalområdet og på regionens faste scener.

Projektbeskrivelsen opstiller en række rammer for den decentrale produktion:

- Forestillingen skal spille i mindre lokalsamfund med udgangspunkt i et konkret spillested (eksempelvis den lokale kirke).
- Forestillingen kan have et element af totalteater, hvor publikum også bevæger sig rundt.
- Den lokale forestilling skal have en 'del to', der spiller på det nærmeste lokale teater, hvor der er større scenetekniske muligheder.
- Forestillingen skal ramme bredt, historien skal være underholdende og relevant.
- Der skal ikke indgå amatører.
- Forestillingen skal co-producere af flere af netværkets teatre, hvilket vil sige, at der skal indgå teatre, hvis kunstneriske udgangspunkt kan være meget forskelligt.

Vurderet i forhold til en målsætning om scenekunstnerisk udvikling er det værd at bemærke, at der er mange forskellige betingelser og formål knyttet til projektet, og spørgsmålet er, hvorvidt disse begrænsninger, og måske især den resultatorienteret som præger projektbeskrivelsen, er frugtbar for en kreativ udviklingsproces. Et andet aspekt, som bliver væsentligt at overveje, er forholdet til netværkets 19 medlemsteatre, der skal realisere projektet. I projektformuleringsfasen var det en arbejdsgruppe, der skulle formulere strategierne, og først efterfølgende skulle flere teatre inddrages i realiseringen af projektet. Hvem er det, der skal gå ind i projektet, og hvordan skal samarbejdet organiseres? Disse to problemstillinger udgør fokus i min analyse, som bruger kreativitetsteorien som analytisk bande for projektet og for det videre arbejde i SceNet med kunstnerisk udvikling.

Problemsøgende eller problemløsende proces

I forhold til diskussionen om den kreative begrænsning og serendipitetsbegrebet er det værd at overveje, hvilken form for begrænsninger, der er tale om, for derigennem at diskutere deres potentiale. Der synes dog i forhold til dette projekt at være den forskel, at de begrænsninger, der lægges ned over 'projekt decentral teaterproduktion' ikke er skabt, fordi de synes kunstnerisk frugtbar, men fordi de gør det muligt at leve op til nogle publikumsrettede målsætninger.

Christoffersen beskriver, hvordan den kreative proces er afhængig af, at der skabes vilkår for en produktion af et uforudsigeligt resultat:

Kreative processer må naturligvis tage højde for disse indre paradokser og tendentielle modsætninger i organiseringen, projekteringen og planlægningen. Det betyder, at sådanne processer må rumme villet vildledning, kollektiv blindhed eller ikke-intentionelle og tilfældige handlinger, hvilket ikke er i strid med forventninger om brugbare resultater, både i forhold til kunst og videnskab. (Christoffersen 2007: 17).

Med dette udgangspunkt kan man pege på, at det er væsentligt for den decentrale produktions potentiale som kunstnerisk udviklingsprojekt, at det fastholder en uforudsigelighed i sit resultat.

Her ser jeg den publikumsudviklende målsætning som en potentielt hæmmende begrænsning, fordi den i højere grad er rettet mod et allerede formuleret mål. Det gælder i det omfang, projektet forsøger at formulere en klar ide om, hvad det er, publikum vil have. I forhold til den uforudsigelighed, som er afgørende for den kreative proces, er dette altså en målsætning, der umiddelbart kan indvirke negativt på den kreative proces.

Når Sawyer fremhæver lydhørhed og evnen til at fokusere på nuet frem for på de fremtidige resultater som en betingelse i den kreative proces, er det nok værd at holde fast i, at teaterorganisationer må formodes at være vant til at håndtere uforudsigelighed i produktionsprocessen. Det er meget sjældent, at resultatet af en teaterproduktion er fuldstændigt kendt og fastlagt på forhånd. I forhold hertil er det interessante ved den decentrale produktion, at man faktisk går ind og definerer, hvordan den endelige forestilling skal være, og hermed bliver det også interessant at spørge til, hvordan det påvirker den kreative proces – og det endelige resultat.

I forhold til Sawyers skelnen mellem problemløsende og problemsøgende processer, så vil jeg argumentere for, at der altid er et element af problemsøgning i en teaterproduktion, men i varierende grad. Når vi taler om scenekunstnerisk udvikling må det være en forudsætning, at der er tale om en problemsøgende proces. En proces, der, som det hedder i SceNets projektbeskrivelse: "udfordre[r] scenekunsten på form og indhold." Spørgsmålet er, hvorvidt ideen om en decentral produktion i tilstrækkelig grad lever op til det. I hvert fald er der ud fra projektbeskrivelsen allerede fastlagt nogle ret faste rammer og et fast mål.

De mange målsætninger i projektbeskrivelsen gør det relevant at spørge til, hvorvidt den decentrale samproduktion reelt kan betragtes som et problemsøgende projekt, hvilket er afgørende for udviklingspotentialet i projektet. Åbenheden i forhold til endemålet er relativt lille. Med Christoffersens ord er de benspænd, der er lagt ind i den decentrale produktion, efter al sandsynlighed ikke kunstnerisk produktive. Det gør mulighederne for at forfølge det uventede, der dukker op i løbet af processen, relativt små. Ud fra kreativitetsteorien lyder en foreløbig konklusion altså, at det kunstneriske udviklingspotentiale i projektet er relativt lille. Herudfra vil jeg nu se nærmere på medlemmernes egne overvejelser af, hvordan netværket kan skabe scenekunstnerisk udvikling.

SceNets diskussion af den scenekunstneriske udvikling

I maj-juni 2010 var SceNets koordinator Mette Bjørge og jeg på besøgsrunde hos de daværende 18 medlemsteatre i SceNet. Formålet var en gensidig præsentation og en drøftelse af, hvordan det enkelte teater så sig selv i forhold til netværkets tre indsatsområder, herunder scenekunstnerisk udvikling og ideen om at koproducere. Man kan således sige, at det var her, teatrene individuelt for første gang blev bedt om at indtænke forslaget om en decentral produktion i deres egen kunstneriske planlægning. Disse drøftelser fyldte ikke lige meget til alle møderne, der i høj grad var styret af teatrets egne interesser i forhold til netværket.

Det empiriske materiale i denne del af analysen er mine mødenotater angående kunstneriske samarbejder og udviklingsmuligheder. Og selvom det ikke er alle teatre, der er lige godt repræsenteret i min analyse, så er der tale om et udsnit af teatre med forskellige kunstneriske profiler og måder at arbejde på. Jeg har i denne del af analysen valgt at anonymisere udtalelserne, da hensigten med analysen ikke er at se på, hvordan det enkelte teater forholder sig, men at uddrage de overvejelser, der generelt blev givet udtryk for.

På møderne havde vi mulighed for at drøfte det enkelte teaters erfaringer med kunstneriske samarbejdsprojekter, herunder også hvilke farer og muligheder der var forbundet hermed. I de nedenstående afsnit har jeg fremdraget de overvejelser, der gik igen, og som alle – mere eller mindre eksplicit – diskuterer planerne om at lade den decentrale koproduktion være “en mulig forløber for andre projekter i netværket” (Bébe og Eibye, januar 2010, s. 1).

En ’rigtig’ koproduktion

Først og fremmest stod det klart, at når formålet med at koproducere er at skabe en scenekunstnerisk udvikling, så er det vigtigt, at det er et reelt kunstnerisk samarbejde. Ofte indgår teatrene i koproduktioner ud fra økonomiske hensyn, hvor det ene teater har det kunstneriske hovedansvar, og hvor den kunstneriske udveksling er begrænset.

Dette var der taget højde for i projektbeskrivelsen til den decentrale produktion:

Forestillingen laves som en co-produktion, hvor alle involverede teatre fx byder ind med en funktion. Forstået på den måde, at ét teater måske har en ensemblespiller der indgår, mens et andet kan stille en dramaturg eller instruktør til rådighed (...). Der skal naturligvis bruges en del krudt på at definere samarbejdsformerne og beslutningsgangene, men overordnet skal organiseringen omkring forestillingen optimalt set fungere som et regulært produktionsforløb på lige fod med teatrenes normale produktioner. (Bébe og Eibye, januar 2010, s. 3).

Jeg læser projektbeskrivelsen sådan, at tanken er, at der netop skal være tale om det, der i diskussionerne blev betegnet som “en rigtig koproduktion” – forstået som at alle deltagende teatre skulle have kunstnerisk ejerskab til produktionen.

Udgangspunktet i SceNet er, at der er en meget stor spredning i kunstnerisk udtryk og arbejdsformer, hvilket også påpeges i projektbeskrivelsen, der fastslår, at det ikke nødvendigvis er alle teatre, der skal deltage i produktionen (Eibye og Bébe, 2010, s. 3). I det omfang, der ikke på forhånd eksisterer fælles strukturer og normer på produktionsholdet, er det naturligvis vigtigt, at de opstår i løbet af processen; det kan enten ske ved at fastsætte dem som nogle fælles, eksplicitte spilleregler for processen eller ved at give processen den tid, der skal til, for at en sådan struktur opstår. Under besøgsrunden bruger en teateradministrator dette som argument for, at det er afgørende at fokusere på udviklingspotentialer i en koproduktion. Det vil være det, der gør det sliddet værd: “fordi det tager tid ud over at producere forestillingen.” I forhold til Sawyers forudsætning om at arbejde

hen mod et fælles mål, så kan en koproduktion altså betragtes som en udfordring, fordi en fælles forståelse af målet er lettere at skabe i et team, der kender hinanden.

Denne uforudsigelighed kan siges at ligge i intentionen om at skabe en koproduktion: Intentionen om at skabe 'en rigtig' koproduktion handler netop om at skabe et samarbejde, som går på tværs af de sædvanlige teaterkunstneriske skel, som præger det regionale scenekunstlandskab. Det at inddrage nye samarbejdspartnere kan i den forbindelse altså tolkes som et kreativitetsfremmende greb.

Kendskab til hinanden

Under besøgsrunden spurgte vi også ind til de forskellige teatres erfaringer med kunstneriske samarbejder. Som et led i processen var det vigtigt for os at vide hvilke forudsætninger, vi skulle skabe for at arbejde med kunstnerisk udvikling i SceNet. En gennemgående melding fra teatrene var, at man skal kende hinanden for at indgå i en koproduktion. Et kunstnerisk samarbejde er sårbart, og det er nødvendigt, at samarbejdet indgås mellem parter, der tør stole på hinanden. Selve det at koproducere er noget, der er mange erfaringer med rundt omkring i teatermiljøet, og et svar, der går igen i forhold til, hvad der er den vigtigste forudsætning, er: kemi. Eller som kunstnerisk leder fra Teater B formulerer det: Et kunstnerisk samarbejde "kræver at der er to mennesker, der klikker". De folk, man vælger at indgå i et kunstnerisk samarbejde med, skal som udgangspunkt være nogle, man har lyst til at arbejde sammen med. Med det som forudsætning kan ideen til et konkret samarbejdsprojekt opstå hvor som helst – som Teaterleder U under besøgsrunden udtaler, så kan den gode ide "opstå i bilen på en turné". Denne beskrivelse svarer meget godt til serendipitetstankengangen: At de gode ideer opstår uventet under de rigtige betingelser.

I forhold til spørgsmålet om at koproducere, så peger Sawyers overordnede model for flowopnåelse i gruppeprocesser på en interessant ting, nemlig at de fælles, præeksisterende strukturer spiller en afgørende betydning. Tanken om en koproduktion er netop tanken om at etablere et samarbejde blandt teatre, der ikke på forhånd samarbejder. Det kunne med udgangspunkt i Sawyer se ud som om, at det kan forøge uforudsigeligheden i processen i en sådan grad, at kaos truer med at tage over, og gruppens arbejde dermed bliver retningsløst. Tanken om at skabe scenekunstnerisk udvikling ved at koproducere kan siges at være baseret på en fornyelsestankengang, på en forestilling om at forskelligheden i gruppen af producerende kunstnere bidrager positivt til den kreative proces. Ud fra Sawyers model (figur 1) er det værd at bide mærke i, at dette er et kaosskabende element, hvilket gør det nødvendigt at skabe en ramme, der gør dette kaos produktivt. Her er det dels værd at få afklaret, hvem der deltager i projektet og dermed også, hvor forskellige kunstsyn og arbejdsmetoder, der er repræsenteret i projektet.

En del aktører peger på, at SceNets potentiale i forhold til at skabe nye kunstneriske samarbejder måske i virkeligheden først og fremmest er at være et netværk – at skabe uformelle mødesteder. Flere af teatrene peger på, at kunstneriske processer, der ikke skal munde ud i en produktion, kunne danne afsæt for senere samarbejder. Disse 'legepladser' giver dels mulighed for at lære hinanden at kende, noget også Sawyer peger på som en vigtig forudsætning. Men de kan også betragtes som vigtige, uformelle kommunikationsrum, som er den scenekunstneriske pendant til Sawyers "conversations in the hallway" (Sawyer 2007: 53).

Forskellighed i netværket

Diversitet bliver som nævnt ofte set som et produktivt afsæt for udvikling, og koproduktion kan bidrage til scenekunstnerisk udvikling, hvis den udfordrer de deltagende parter på deres eget udtryk,

men undgår en kompromissøgende tilgang. Det kræver kunstnerisk ledelse eller klart beskrevne kunstneriske rammer. Og det kræver villigheden til at lade sit eget kunstneriske udgangspunkt underordne en fælles kunstnerisk målsætning. Når dette fremhæves af et af teatrene, så svarer det til Sawyers pointe om, at deltagerne skal være villige til at tilsidesætte deres eget til fordel for det fælles. Teaterleder K understreger under besøgsrunden, at det kræver tillid og troen på en fælles, kunstnerisk ide: “det her inde i midten, det tror vi på”. Det er en risiko, men positivt betragtet, så er det lige præcis det, der gør, at kunstneriske samarbejder kan føre noget nyt med sig, for som teaterleder S siger: “Indholdsmæssigt skal man udfordre hinanden.”

Netop forskellighed som drivkraften bag en scenekunstnerisk udvikling gør også, at enkelte teatre ikke ser koproduktioner som en oplagt vej til scenekunstnerisk fornyelse. Som teaterleder Q udtaler, så skabes scenekunstnerisk udvikling ikke ved, at deltagerne går på kompromis for at mødes i et fælles udtryk. Netop derfor giver teaterleder M også udtryk for, at hun ikke ønsker at koproducere i den kommende periode. I stedet ønsker hun at specialisere sig i forhold til teatrets egen kunstneriske profil: “Vi vil gerne forfine vores stil.”

Overordnet set så viste besøgsrunden en ret stor skepsis over for at lade netværket være drivkraft bag en koproduktion, fordi det er for sårbart. Til gengæld fremhævede flere af deltagerne netværket som en ressource i forhold til at skabe mere uforpligtende kunstneriske samarbejder i form af workshops og laboratorier. Dette kunne også på sigt være en afsøgning af, hvorvidt grundlaget for et mere forpligtende samarbejde kunne være til stede.

Fra koproduktion til døgnflue

Ud fra disse tilbagemeldinger blev mulighederne for at bruge netværket til scenekunstnerisk udvikling behandlet på et stormøde i SceNet i august 2010. Her blev der blandt andet ideudviklet ud fra overskriften ‘udvikling af nye forestillingstyper’, hvor der kom følgende stikord ud af diskussionen:

Risikovillighed, tage sig råd til at eksperimentere, åbenhed, inspiration, kemi, benspænd – styring, database, studieture, deling af oplevelser, site-specific, besøgsrunde til de andre teatre, råd til eksperimenter, opgaver – tema – penge.

Overskriften ‘samproduktioner’ fik disse stikord med på vejen af deltagerne: “Nyt kunstnerisk udtryk, økonomisk gevinst, ‘større’ produktioner, ‘festival for voksne’.” Her kan man se, at der i hvert fald på det økonomiske område er en væsentlig forskel på at tale om udvikling af det scenekunstneriske udtryk og at tale om samproduktioner, for hvor udvikling er noget, der skal være råd til, så skaber samproduktion mulighed for en bedre økonomi, fordi produktionsomkostningerne deles.

Stormødet mundede ud i, at der blev nedsat en række arbejdsgrupper, herunder en om ‘døgnfluer’ oprettet på initiativ af Bjarne Sandborg, teaterleder på Teater Refleksion, og Mikael Helmuth, kunstnerisk leder på Team Teatret, hvis arbejdsområde skulle være: “Små samarbejdsaftaler med plads til eksperimenter” (SceNets Arbejdsgrupper, SceNet, 2010).

Denne arbejdsgruppe har udviklet konceptet, der på mange måder inkorporerer de betænkneligheder ved den decentrale samproduktion, som kom til udtryk under møderækken. Døgnfluekonceptet har en laboratoriebaseret tilgang til det kunstneriske samarbejde. Konceptet er færdigudviklet af arbejdsgruppen og præsenteres nu på følgende måde:

En døgnflue er en kunstnerisk workshop, som kun varer en dag, hvor de medvirkende mødes om morgenen og arbejder inden for en på forhånd defineret kunstnerisk ramme. Dagen afsluttes evt. med en arbejdsdemonstration af resultatet. Intentionen er, at døgnfluerne skal

være en ramme for uforpligtende kunstneriske eksperimenter og møder – en slags kunstneriske legepladser for netværkets medlemmer. (Koncept for døgnfluer, SceNet, 2010).

Konceptet tager altså udgangspunkt i behovet for mere uforpligtende, mindre produktionsorienterede samarbejder. Derudover præciserer beskrivelsen også, at der skal være en formuleret ramme for de konkrete workshops, at en døgnflue kan gennemføres såvel med som uden en afsluttende fremvisning af 'resultatet', samt at ud over døgnfluer, hvor hele det kunstneriske personale i netværket inviteres med, så er der også mulighed for at lave lukkede forløb, hvor man indgår i samarbejde med nogle bestemte parter.

Status med arbejdet er, at den første døgnflue med to deltagende grupper blev gennemført d. 1. juni 2011. Det er desværre uden for rammerne af denne artikel også at analysere, hvilke scenekunstneriske udviklingspotentialer, der viste sig under den første døgnflue, men jeg vil her fremdrage to pointer, som vi i SceNet tager videre i forhold til de kommende workshops: Inden for denne tidsmæssigt begrænsede ramme er det vigtigt, at den kunstneriske ramme for dagen er tydelig og fokuseret: Der skal kun undersøges ét problem. Kunstnerne i den første workshop kendte ikke hinanden på forhånd og kom fra forskellige dele af det scenekunstneriske miljø, hvilket betød at døgnfluen var en stor udfordring for deltagerne, men også at instruktørerne i grupper måtte påtage sig rollen som den, der fastsatte nogle rammer at arbejde ud fra.

Scenekunstnerisk udvikling

Hvis døgnfluekonceptet skal ses som en kreativ proces, så er det værd at bemærke, at det opfylder et – set i Sawyers perspektiv – vigtigt krav, nemlig at være problemsøgende. Ud fra Sawyers bestemmelse af den kreative proces som en balance mellem gruppens kendskab til hinanden og opgavens sværhedsgrad, så giver døgnfluekonceptet også mulighed for, at meget forskellige deltagere, der ikke kender hinanden særlig godt, kan deltage i en workshop sammen. Her opfylder døgnfluekonceptet medlemmernes ønske om 'at lære hinanden at kende' i en ramme, hvor kravene til resultater ikke er store.

Hvad rammerne angår, har SceNet taget stormødets pointer om at "tage sig råd til at eksperimenter" til efterretning. Bevidstheden om, at kunstneriske eksperimenter ikke nødvendigvis sælger billetter, bekræfter Sawyers betingelse om, at det skal være muligt at fejle. Dette er en afgørende forskel i forhold til den decentrale produktion, hvor det er målsætningen at tiltrække et teateruvant publikum – vel at mærke med det formål, at de efterfølgende får lyst til at gå i teatret igen. Her vil et fejlslagent eksperiment udgøre et problem, og man havde i planlægningsfasen skullet træffe nogle valg i forhold til, hvordan man vægter det eksperimenterende over for publikumsudvikling. Dermed ikke være sagt, at der ikke findes resultater af kunstneriske eksperimenter, som har en bred publikumsappell – man kan bare ikke nødvendigvis planlægge det.

Med døgnfluekonceptet er der fundet frem til en model, som giver plads til det risikomoment, der er afgørende i forhold til ambitionen om at skabe scenekunstnerisk udvikling gennem samarbejdsprojekter. I forhold til den oprindelige delstrategi har projektet bevæget sig langt væk fra de konkrete mål om en forestilling, som publikum i Region Midtjylland vil få glæde af, men der er på den anden side skabt rammer for noget grundlæggende: Det kendskab og den lyst og nysgerrighed, der ifølge scenekunstnerne selv skal til for at en koproduktion bliver en vellykket scenekunstnerisk udviklingsproces. Styrken ved den decentrale produktion havde været, at der faktisk var kommet en produktion ud af det. Og netop Team Teatret og Randers Egnsteater, der stod bag udspillet, ville sandsynligvis kunne have taget skridtet videre hen mod et mere forpligtende samarbejde, idet de to teatre kunstnerisk set ikke er mere forskellige, end at et samarbejde mellem disse to teatre

faktisk godt kunne ende med en produktion. Tine Eibye gav i forbindelse med besøgsrundemødet på Randers EgnsTeater d. 25. juni 2010 udtryk for, at der var tale om en ide, der fængede. Det vil sige, at mødet mellem hende og Dorthé Bébe fra Team Teatret faktisk opfyldte det, som jeg her har beskrevet som en grundforudsætning for et produktivt samarbejde: lysten til at lave det her sammen. Men ideen er indtil videre ikke blevet realiseret, for undervejs i processen fra projektbeskrivelse til konkret projekt blev det tydeligt, at for mange af de øvrige teatre ikke tændte på oplægget; og heller ikke Team Teatret og Randers EgnsTeater har taget initiativ til en egentlig koproduktion.

Den vej SceNet er gået, har haft forskellighed som præmis. En anden vej, som havde ligget tættere op ad den oprindelige strategi om samproduktion, skulle i højere grad basere sig på en klyngetankegang, hvor de kunstneriske samarbejdsprojekter opstod mellem teatre, hvis udgangspunkt var mere ens. Ud fra Sawyers flowmodel kan man sige, at den nuværende strategi har reduceret grundlaget for præeksisterende strukturer i en grad, der gør det helt nødvendigt at nedjustere forventningerne til det eksterne mål.

De forskellige kreativitetsteoretiske tilgange har i artiklen været brugt til at pege på vigtige elementer i tilrettelæggelsen af SceNets arbejde med at skabe scenekunstnerisk udvikling. Der har været en del paralleller mellem den teoretiske og den praktiske forståelse af den kreative proces, som peger på, at det giver mening at forstå scenekunstnerisk udvikling som en kreativ proces. Den gennemførte analyse viser dog også, at det ikke er alle ti betingelser, der er lige vigtige. Især graden af kendskab og målet med projektet har været punkter, som er blevet fremhævet af scenekunstnerne i løbet af udviklingsprocessen. Sawyer skildrer i sin model den kreative gruppeproces som en opadstræbende balanceakt. SceNets praktiske erfaringer med at tilrettelægge et kunstnerisk udviklingsforløb viser, at der næppe er tale om en universel nøgle men om nogle valg, der aktivt skal reflekteres i forhold til konkrete initiativer til at skabe scenekunstnerisk udvikling.

Litteraturliste

Bébe, Dorthé og Eibye, Tine, januar 2010. En forestilling fra Netværk for Scenekunst i Region Midt, der først turnerer i netværkets yderområder, for siden at blive afsluttet på hovedbyernes teatre. Herning/Randers: Team Teatret og Randers EgnsTeater (Upubliceret projektbeskrivelse).

Christoffersen, Erik Exe, 2007. Kunsten at snuble. *Peripeti*, særnummer om serendipitet.

Csikszentmihalyi, Mihaly og Robinson, Rick E., 1990. *The art of seeing. An interpretation of the aesthetic encounter*. Los Angeles: J. Paul Getty Museum.

Hansen, Louise Ejgod, 2010. *Teaterkunst og teaterpolitik. En analyse af sammenhængene mellem de kulturpolitiske rammer og den kunstneriske kvalitet hos egns театrene*. Aarhus: Institut for Æstetiske Fag, Aarhus Universitet.

Hastrup, Kirsten. 2010. Feltarbejde. I: Lene Tanggaard og Svend Brinkmann (red.). *Kvalitative metoder: en grundbog*. København: Hans Reitzel.

Kjølner, Torunn, 2009. Devising og konceptuel devising. I: Lene Kobbernagel (red.). *Skuespilleren på arbejde*. København: Frydenlund.

Philipsen, Heidi, 2008. En leg med æstetik og etik: om filmen "De fem benspænd". *K & K*, 106.

Røyseng, Sigrid, 2006. *Den gode, hellige og disciplinerte kunsten. Forestillinger om kunstens autonomi i kulturpolitikk og kunstledelse*. Bergen: Institutt for administrasjon og organisasjonsvitenskap, Det samfunnsvitenskapelige fakultet, Universitetet i Bergen.

Sawyer, R. Keith, 2003. *Group creativity: music, theater, collaboration*. Mahwah, N. J.: L. Erlbaum Associates.

Udvikling=kreativitet?

Sawyer, Robert Keith, 2007. *Group genius: the creative power of collaboration*. New York: Basic Books.

ScpNet, 22/2 2010. Overordnet projektbeskrivelse for Scenekunstnetværket i Region Midtjylland. http://www.scenet.dk/images/stories/artikler/Scenekunstnetvrket_i_Region_Midtjylland_projektbeskrivelse_22_02_10.pdf

ScpNet, 2010. Koncept for døgnfluer. <http://www.scenet.dk/images/stories/Doegnflue/doegnfluekonceptbeskrivelse.pdf>

ScpNet, 2010. SceNets Arbejdsgrupper (intern oversigt).

Sirnes, Thorvald, 2001. 3.3.1. Three Discourses. Three Countries. One Sector. A comparison of theatre policy in Norway, Sweden and Finland from a discourse-perspective. *Nordisk Kulturpolitisk Tidsskrift*, nr. 1/2001.

Teaterudvalget, 2010. Scenekunst i Danmark. Veje til udvikling. København: Kulturministeriet.

Louise Ejgod Hansen

Ph.d., postdoc. ved Institut for Æstetik og Kommunikation, Aarhus Universitet. Hun fokuserer på forholdet mellem scenekunsten og dens organisatoriske og kulturpolitiske rammebetingelser. Hun er pt. tilknyttet Scenekunstnetværket i Region Midtjylland.

Kreativ taktik

Ubekymrethedens taktik

Ubekymrhedens taktik

Om garn, it og flygtigt anarki

Af Lone Koefoed Hansen

The 'nomadic war machine' conquers without being noticed and moves on before the map can be adjusted. (Hakim Bey).

Much of what is exciting about DIY is not just what we do, but how we do it: the subversiveness of the projects (...) or that empowering moment when you realize that this thing is so much simpler to make than you ever expected. (Buechley et al, 2009: 7).

Under overskriften "Digital Life. New World" var jeg for to år siden på konference med lige over tusind andre it-forskere, og her deltog jeg i en workshop, der handlede om *DIY* (do it yourself, eller gør-det-selv) som kreativ designstrategi. Min 'adgangsbillet' var to hjemmehæklede hatte, fem garnnøgler, tre hæklenåle og en pose glasperler. Andre deltagere medbragte foruden materialer fx en origamiuro, en spilkonsol lavet i smeltede plastikperler og en lampe lavet af papir.

Den korte beskrivelse af selve konferencen lød: "Computing is reaching into all parts of modern life. CHI 2009 will be the showcase for the technologies, designs and ideas that will form the new world of digital life." (chi 2009). CHI står for *Computer Human Interaction* og er en årligt tilbagevendende konference med deltagelse af førende forskere og praktikere inden for feltet. Her handler det med andre ord om, hvordan avanceret IT sætter sit præg på nutidens og fremtidens hverdags-, kultur- og arbejdsliv, og det handler om, hvordan designere, dataloger, ingeniører og lignende videnskabsretninger kontinuerligt arbejder med at udvikle avancerede teknologier og finde nye domæner. På konferencens fire dage er der derfor i alt adskillige hundrede foredrag om forskningsprojekter og -resultater om alt fra studier af, hvordan læger anvender mobiltelefoner, over studier af computerbrug i praksis til udregninger af de mest effektive interfaces. Men sammen med 40 andre deltagere deltog jeg altså også i en workshop, hvor vores opgave var at skabe nye ting ud af fx garn, glasperler, strikkepinde, nogle loddekolber og en bunke brugt batteridrevet legetøj (se figur 1). Mit indledningscitater om DIYs frigørende kvaliteter er taget fra introduktionen til den bog, der dokumenterede vores forskellige 'adgangsbilletter' til workshoppen.

Jeg vil i denne artikel tage udgangspunkt i denne og en anden, lignende workshop for at undersøge, hvordan man kan forstå denne type begivenheder, hvor hverken materialer eller metoder er gængse i forhold til, hvad man plejer at se på 'seriøse' konferencer som *Computer Human Interaction* (CHI). Jeg vil derfor i det følgende analysere denne alternative måde at tilgå it-forskningen på ud fra to perspektiver: det ene handler om, hvordan strik og håndarbejde i sig selv kan anskues som en manifestation af tredje-bølge-feminisme; dvs. at dele af de senere års opblomstring af håndarbejde og alt-med-garn kan forstås som en manifestation af en feministisk diskurs, der hænger sammen med en bredere samfundskritik. Mit andet perspektiv tager udgangspunkt i begrebet "temporary autonomous zone" ("TAZ"), som er formuleret af en af de teoretiske hovedfigurer i anarkismen, Hakim Bey (pseudonym for Peter Lamborn Wilson). Bey mener, at det er kendetegnende for nutidens anarkisme, at den forsøger at skabe midlertidige zoner, hvor man kan opstille alternativer til en eksisterende og dominerende forståelse af et domæne. Ved at kombinere de to perspektiver



Figur 1: Deltagere på workshoppen DIY4CHI i gang med at kortslutte ('circuit bending') et brugt legetøjsorgel for at undersøge, hvilke andre lyde, det kan lave. (Foto: Lone Koefoed Hansen)

vil jeg argumentere for, at de nævnte workshops udgør eksempler på sådanne midlertidige rum, der – ved at inddrage materialernes og arbejdsformens kritiske konnotationer som aktører – formår at stille vigtige spørgsmål til deltageres sædvanlige forskningsvirkelighed og -agenda. De omtalte workshops giver således mulighed for at performe verden på en anden måde; dels fordi materialerne og tilgangen er helt anderledes end, hvad man 'normalt' ser, og dels fordi denne workshopstype fungerer som en 'midlertidig autonom zone', hvor alternative virkeligheder og fremtider kan formuleres gennem kreativ handling, der benytter ubekymrigheden som taktik. Men først lidt mere om min case, to 'skæve' workshops på it-konferencer.

Hæklede computermus?

Workshops til it- og designkonferencer ligger altid i dagene op til selve konferencen og foregår typisk på den måde, at deltagerne mødes for at diskutere et bestemt emne og evt. præsentere teknologi-udviklingsprojekter, som de pt. arbejder med. Formålet er, at man bruger en dag på at have dybe faglige diskussioner om et givent emne eller en given teknologi. Men gør-det-selv workshoppen var anderledes, for nok skulle vi mødes for at diskutere med hinanden, men vi skulle først og fremmest mødes for at skabe nye ting ud af det, som vi hver især havde med. Som der stod i workshop-opslaget:

People creatively repurpose and modify existing materials to produce new things. These techniques are sometimes codified and shared so that others can reproduce, reinterpret or extend them. This workshop will explore DIY as an important alternative digital design practice. (Fra indkaldelsen til DIY 4 CHI).

Det engelske DIY-begreb favner bredere end det danske gør-det-selv, som primært konnoterer no-



Figur 2: Mine to hjemmehæklede 'teleportationshuer' som jeg bidrog med til workshoppen DIY4CHI. Den hypotetiske funktionalitet inkluderer, at mønsteret og farverne identificerer den enkelte hue i 'systemet', og at toppens 'dud' kan sende og modtage. (Foto: Lone Koefoed Hansen)

get, man udfører med en hammer og en boremaskine. DIY – do it yourself – dækker over alt, man kan gøre med sine hænder, dvs. også håndarbejde, cykelreparationer og forandring af eksisterende produkter (en slags hacking). Det bruges med andre ord som et begreb, der udtrykker en slags opposition eller modstand til den masseproducerede vare og til den vare, som kun sælges med ét formål, selvom den måske kan have flere. Som it-forskerne Kuznetsov og Paulos skriver i artiklen "Rise of the expert amateur" (2010), så er nutidens DIY-kultur forbundet med hacker-kulturen, og den afspejler dermed "anti-consumerism, rebelliousness, and creativity of earlier DIY initiatives, supporting the ideology that people can create rather than buy the things they want". (Kutnetzov og Paulos 2010: 296).

For at blive optaget på workshoppen skulle vi i denne ånd derfor hver for sig præsentere noget, som vi selv havde lavet med vores hænder, og optagelseskriteriet var desuden, at vi lavede en trin-for-trin beskrivelse af vores 'produkt', sådan at andre ville kunne gøre os kunsten efter. Mit bidrag var to hjemmehæklede huer (se figur 2), som, jeg påstod, var Teleportationshuer; altså to huer, som refererede til bl.a. sci-fi tv-serien StarTreds koncept om teleportation, hvor en person kan rejse hurtigere end lysets hastighed fra en portal til en anden. I mit tænkte koncept var hver hue en portal, således at hvis man tog den ene hue på, ville man kunne blive 'sendt' til den anden hue. Det er et åbenlyst fjollet design, som ikke har meget hold i virkeligheden, fordi den teknologi selvfølgelig kun findes i science fiction litteraturen, men huerne var et kæmpehit til workshoppen, som i øvrigt også var enormt sjov. Som en del af ansøgningen til workshoppen havde jeg oprettet en case på DIY-websitet instructables.com, hvor jeg beskrev 'formålet' med huerne og løseligt beskrev fremgangsmåden. Kort tid efter blev mit bidrag fremhævet som særligt interessant af sitets administratorer, og siden er beskrivelsen inkluderet i en e-bog om sjove huer, som er skabt med udgangspunkt i beskrivelser på instructables.com (Hansen 2009). En af årsagerne til teleportationshuernes succes

er utvivlsomt, at de på humoristisk (og meget konkret) vis italesætter noget, som mange teknologier allerede implicit arbejder hen imod: at vi ved teknologiens mellemkomst kan komme tæt på hinanden, selvom vi er adskilt i tid og ikke mindst sted.

Ved en lignende workshop på en tilsvarende, men mindre konference et års tid senere, arbejdede jeg videre med huekonceptet med henblik på rent faktisk at gøre en hue anvendelig til et konkret, omend stadig lidt fjollet formål: den skulle kunne tænde for Skype og ringe til en på forhånd udvalgt person. Denne workshop havde titlen "Handcrafting Textile Mice" og havde til formål, at man skulle frembringe interaktionsredskaber ('computermus') ud af 'bløde' materialer såsom garn og stof (dokumentation fra workshoppen kan ses på Kobakant, jf litteraturlisten). Her var vi ni forskere, der mødtes i to dage for at flikke hver vores funktionelle prototype sammen (se figur 3 og 4). Lokalet var fyldt til randen med symaskiner, garnnøgler, primitive strikkemaskiner, hæklenåle, loddekolber, computere og elektronikkomponenter, der skulle medvirke til, at vi kunne 'programmere' vores prototyper til at kunne styre noget – eksempelvis bevægelserne af musens cursor – på vores computer. Jeg nåede aldrig til det punkt, hvor jeg kunne tænde for Skype, men jeg fik da huen til at styre et simpelt tegneprogram, sådan at jeg ved at bevæge hovedet kunne tegne med musen. Deltagerne til denne workshop fordelte sig ligeligt mellem dem, som vidste noget om garn, stof og syning, men meget lidt om elektronik og programmering, og dem som vidste en del om elektronik og programmering, men meget lidt om garn, stof og symaskiner. I dette tilfælde var der også initiativtageren til workshoppen, som ved noget om begge dele, idet hun er i gang med et ph.d.-projekt om "blød elektronik" ved en af verdens mest kendte teknologi-forskningsinstitutioner, MIT Media Lab. Dette er nemlig også et 'seriøst' forskningsområde (velrenommerede forskningsinstitutioner i Boston, Montreal og svenske Borås er stærke inden for det felt), men i denne sammenhæng vil jeg udelukkende holde fokus på workshops som de nævnte, fordi de åbenlyst anlægger en strategi om at være alternative til 'normal' it-forskning, og ikke mindst om at have en ubekymret og legende tilgang til at tænke it.

De to workshops var meget forskellige, men iscenesatte begge et alternativt syn på, hvad it-forskning og -udvikling kan være og er på den måde en slags kulturelle markører af en bestemt måde at anskue it-forskning på. Selvom mange har hørt om, at eksempelvis tekstiler kan indeholde computerteknologi, så er 'bløde' materialer, genbrug og hacking langt fra en del af mainstreamforskningen i, hvordan computere og it kan se ud og fungere, og det er langt fra normalt, at it-forskningen iscenesættes som noget, der også har decideret skøre formål og tillige er humoristisk. Langt de fleste synes naturligvis, at deres forskning er interessant, men der er langt derfra og til, at man melder sig til en begivenhed, som eksplicit opfordrer til, at man tænker i, hvad der kan fremkalde smil og uventede øjeblikke *samtidig* med, at det understreges, at det også er forskningsrelevant. Det er netop det 'smilende' og let selvironiske element ved disse workshops, som jeg her vil forsøge at opstille nogle, muligvis lidt spekulative, forståelsesrammer for.

Jeg vil begynde med at fortolke Beys begreb, TAZ, lidt frit og anskue det som en (kunstnerisk) taktik, der kommenterer på eksisterende forhold uden nødvendigvis at ville forandre verden på permanent basis. Derfra vil jeg fortsætte til tesen om, at håndarbejdets opblomstring også er et udslag af nyere former for feministisk samfundskritik, og jeg vil i den forbindelse kort vende en oplagt historisk reference hertil.

TAZ

Som navnet antyder, er en Temporary Autonomous Zone et midlertidigt og autonomt territorium. Begrebet stammer fra Hakim Beys bog af samme navn, hvor han kommer med en slags anarkis-



Figur 3: Stemningsbillede fra workshoppen "Handcrafting Textile Mice". (Foto: Hannah Perner-Wilson.)

mens teori og beskriver, hvordan anarkisten og anarkistisk tænkning undgår at blive indoptaget af de systemer og strukturer, som man er i opposition til. Beys diskussion skal bl.a. forstås i forlængelse af Michel de Certeaus begrebspar om strategi og taktik, hvor ethvert system lægger strategier for sin opbygning og hvor dem, der skal (over)leve i systemet, anvender taktikker for at manøvrere i strategierne. En given taktik, bevidst eller ej, har således til formål at personliggøre systemets strukturer, således at individet 'overlever' mødet dermed. En af De Certeaus centrale pointer er i den forbindelse, at selvom et system kan forsøge at forudsige og modarbejde potentielle taktikker i strategien, vil det altid være umuligt for et system at forudsige og nogle gange endda at opdage konkrete taktikker. Vi har altså at gøre med to forskellige perspektivtyper, som er i et dynamisk afhængighedsforhold til hinanden: strategier (eller planlægning eller dominans) giver kun mening, hvis der er en form for opposition – også selvom denne opposition ikke er 'ondsindet', men blot er et udtryk for praktisk og hverdagslig tilpasning af strategien eller masterplanen. Modsat giver tanken om individets hverdagslige dispositioner og taktikker kun mening, når man forstår dem som et samspil med en form for masterplan eller mainstream, hvad enten denne hovedfortolkning er bevidst udtænkt eller ej.

Bey understreger selv flere gange, at hans definition af en TAZ er sløret, og at begrebet primært skal forstås som en metafor: "I don't intend the TAZ to be taken as more than an essay ("attempt"), a suggestion, almost a poetic fancy." (Bey 1991, kapitlet "Pirate Utopias"). Der er altså ikke tale om, at han beskriver og analyserer konkrete fænomener, og der er ikke tale om, at hans tekst kan fungere som en 'facitliste' for, hvornår noget er eller ikke er anarkistisk. Som metafor beskriver begrebet, hvordan midlertidige modbevægelser opstår og overlever uden at blive opslugt af mainstream, og inspireret af Deleuze og Guattaris tanker om den nomadiske krigsmaskine, handler det om, hvordan modstand mod mainstream fungerer systemisk. Begrebet TAZ beskriver såle-

des, hvordan dominerende forståelser af samfund, kunst, liv, etc. kan udfordres i korte udbrud af modstand, der arbejder i de inkonsistenser, som altid findes i et givet systems struktur. Der opstår ganske enkelt 'huller' i systemet, som kan udnyttes til at skabe midlertidige territorier, der eksisterer indtil systemet har 'opdaget' hullet og går i gang med at kortlægge, indoptage og/eller reparere det, der er opstået. Det er dog netop på det tidspunkt, skriver Bey, at anarkisten straks må forsvinde. Eller rettere: anarkisten skal på det tidspunkt allerede være væk igen, for en TAZ er netop midlertidig og må, for at overleve, være forsvundet før det bliver indlemmet i systemets 'maskine'. En TAZ bliver dermed: "a guerilla operation which liberates an area (of land, of time, of imagination) and then dissolves itself to re-form elsewhere/elsewhen, before the State can crush it." (Bey 1991, kapitlet "Waiting for the revolution").

Det centrale for Beys midlertidige autonome zone er dermed, at den opstår der, hvor de accepterede systemer ikke nødvendigvis selv ved, at de har 'huller'. Ydermere er det vigtigt, at anarkisten (eller zonen, alt afhængig af, hvem vi tilskriver som aktør) beskæftiger sig med centrale spørgsmål, ultimativt med selve de ideer, som holder systemet sammen: "The strike is made at structures of control, essentially at ideas" (Bey 1991, kapitlet "Waiting for the revolution"). Hvad er om muligt endnu mere interessant er, at metoden er at arbejde kreativt med midlertidigt at opløse eller tilside sætte de strukturer, som 'hullet' er opstået i (her som modsætning til at føje systemets strategi, jf. De Certeau), hvilket bliver tydeligt i en af Beys andre centrale tekster "Immediatism" (først udgivet som "The Radio Sermonettes"). "Immediatism" er et manifest, der hylder nu'et som kreativ basis for udvikling, og hvor hovedargumentet er (med tydelig inspiration fra bl.a. medieteoretikeren Marshall McLuhans tanker om *(an)aesthetics*), at det er nødvendigt at opstille modspil til teknologiernes indflydelse, fordi deres mediering medvirker til, at individet er trukket mere og mere tilbage fra den umiddelbare sansning af verden. Dermed ikke sagt, at medier ikke må findes, for Bey og de fleste af hans læsere er inden for medieindustrien, men argumentet er, at det også er vigtigt at modarbejde dem:

(...) they must not possess us, nor must they stand between, mediate, or separate us from our animall/animate selves. We want to control our media, not be Controlled by them (...) therefore, as artists & "cultural workers" who have no intention of giving up activity in our chosen media, we nevertheless demand of ourselves an extreme awareness. (Bey 1992, afsnit viii og ix).

Læst samlet fortæller de to tekster en historie om, at i det øjeblik, at et kreativt 'nu' får permanent status, bliver det indlemmet i systemet, hvilket umuliggør kreativt arbejde, fordi man nu ikke længere arbejder i 'hullerne' i systemet, men indenfor dets lukkede rammer. Anarkisten (og dermed TAZ) skal dermed operere i en nærmest konstant flux for ikke at blive låst fast af de rammer, som det forsøger at manipulere. Og en af måderne at yde modstand mod indlemmelsen er at insistere på at tænke ud-af-boksen, dvs. at tænke taktisk og ikke strategisk, hvis vi skal bruge De Certeaus begreber. En måde at tænke – eller iscenesætte – en sådan taktik på er at forskyde målet fra at være 'seriøst' til at være eksperimenterende på en legende måde. Det er i hvert fald det indtryk, man får af de nævnte workshops. Man kan sige, at man anvender det ubekymrede som en taktik til at fremvise og ligefrem skabe 'huller' gennem at arbejde kreativt.

Fremtidsvisioner og udfordring heraf

Den normale fremgangsmåde i it-forskningen og -diskursen er at forsøge at undskylde det, der (endnu ikke) er perfekt ved bl.a. at påpege, at så snart teknologien forbedres i en bestemt retning,



Figur 4: På workshoppen "Handcrafting Textile Mice" får jeg hjælp til at få min netop syede testhat til at virke med min computer. (Foto: Chat Wacharamanotham og Hannah Perner-Wilson.)

så vil de fejl og mangler, som findes i den nuværende situation, forsvinde. Altså at teknologien blot skal blive en smule bedre/hurtigere/mere stabil/lettere/mindre, så vil 'hullet' lukkes, og verden være 'perfekt'. Inden for it-forskningen findes der dog en begyndende anerkendelse af, at "cracks and fissures" (jf. Beys terminologi) også kan fungere konstruktivt og måske ligefrem være et vilkår, man aldrig slipper ud af. Som Bell & Dourish påpeger i en skelsættende artikel fra 2007, "Yesterday's tomorrows: notes on ubiquitous computing's dominant vision", så er teknologi nærmest per definition 'messy' og ukomplet, og i stedet for at begræde og/eller undskylde det, så bør it-forskningen udnytte det konstruktivt og snarere begynde at studere det, der allerede findes på de vilkår, der nu engang er. I forbindelse med denne artikel er Bell & Dourish's anmærkninger interessante, fordi de utvetydigt belyser den dominerende forventning til teknologier: at de *kan* blive perfekte, og ikke mindst at de nødvendigvis vil fortsætte ud af det spor, som allerede synes tydeligt optegnet (også selvom det måske netop ikke er spor tydeligt optegnet, men blot eksisterer som et fælles håb i en slags drømmeverden af perfekt teknologi). Netop i denne forbindelse bliver workshops som de her nævnte interessante, fordi de tydeligt iscenesætter en slags pausetilstand, hvor alternativer kan udforskes på ubekymret vis. På den måde bliver workshoppen netop til midlertidige zoner, der decideret kræver, at teknologiudvikling og -brug 'arbejder' i de "cracks and fissures" som åbenbares, når man ikke længere undskylder og bortforklarer, at teknologien ikke virker helt som i fremtidsvisionerne. Og på den måde bliver fremtidsvisionerne selv udfordret, uden at de dermed bliver forkastet.

Det interessante er dog ikke blot, at workshoppen udfordrer de dominerende paradigmer. Det er bemærkelsesværdigt, at det foregår ved at inddrage helt andre materialer end dem, som de fleste it-udviklingsprojekter normalt anvender. Det legende og ubekymrede opstår på sin vis også som konsekvens af de materialer og de metoder, som man anvender. Er der noget, der ikke normalt

associeres med computere og it-forskning, så er det glasperler, garn og strikkepinde. Det er også derfor, at jeg har set så mange skeptiske blikke, når jeg har fortalt om min deltagelse, og det er en af hovedårsagerne til, at det er så enormt morsomt at deltage. Det er noget typisk 'mandligt', der kombineres med noget typisk 'kvindeligt', og det interessante ved netop garn-håndarbejde er, at det bestemt ikke er et ukendt fænomen, at strik forbindes med en revolutionær diskurs, hvilket jeg vil se på nedenfor. Ikke alene blev den franske adel henrettet foran et strikkende publikum under den franske revolution¹, men vi er også midt i en periode, hvor strik for anden gang på 40 år bliver italesat i en feministisk diskurs og som et decideret 'våben'.

Strik som samfundskritik?

“Det var vores bibel”, sagde min underbo, da hun for nylig overrakte mig sit eksemplar af bogen “Hønsesrik” (Hofstætter 1973) sammen med en datidig kreation. Bogen var en udgivelse, der samlede op på en begyndende strikretrend og samtidig fik afgørende betydning for 1970'ernes sy- og strikkepraksis, og den italesætter eksplicit, at strikning både er en kreativ og en politisk handling. Her fra indledningen:

Hønsesrik er et OPRÅB mod garnfirmaerne, der nægter at udlevere en strikkeopskrift, uden at man samtidig køber det garn, der anbefales til opskriften!

Hønsesrik er et OPGØR med de sædvanlige strikkebøger, der altid angiver et bestemt garn-fabrikat til hver opskrift!

Hønsesrik er et OPRØR mod de fastlåsende opskrifter, der ikke får strikkere til at digte og fantasere i strikketøjet! (Hofstætter 1973: 3).

Der udkom i alt tre bøger i serien (1974-80), og deres kendetegn er, at de består af enkle grundopskrifter, en masse eksempler på hvad man kan gøre med dem, samt beretninger fra strikkere over hele landet. Det er også slående, at de blev en integreret del af kvindefrigørelsen (feminismens anden bølge) i 1970'erne. Bogens eksplicitte formål var at understrege, at strikning både er sjovt, kreativt og ikke mindst at det er et middel til at gøre sig fri af de eksisterende konventioner, hvor industrisamfundets masseproduktion både bestemmer, *hvem* der producerer, og *hvad* der produceres. Ved at afmystificere og konkretisere strikning, og ved at indeholde beretninger fra mænd og kvinder, unge og gamle, øvede og nybegyndere, er det bogens budskab, at alting starter med et friskt sind: Det er gennem hele bogen tydeligt antydnet, at gennem kreativt arbejde (her: strikning) ansføres revolutionen: “Lad os begynde med at lave samfundet om, mens vi strikker os selv og vore børn en dejlig trøje” (Hofstætter 1973: 8) og “Når først du har fået dit første arbejde fra hånden, er der ingen ende på, hvad du tør give dig i kast med næste gang, ikke blot på strikkefronten.” (Hofstætter 1973 : 9). Bogen taler om “strikkundertrykkelse” og om at afmystificere “den autoritære ekspertholdning vi møder ikke blot inden for strikningen, men på alle livets områder – en holdning, som fratager os lysten til at gøre alle de ting, som er dejlige og kreative.” (Hofstætter 1973 : 47). Strikkeopskrifter beskrives som “lammende” og “autoritetsskabende”, og ikke mindst skaber de en “usikkerhedsfølelse”, og strikkeren beskrives som en, der alt for nemt føler sig utilstrækkelig.

1) Eller rettere: det franske ord “tricoteuses” betyder “strikkere” og stammer fra den franske revolution. Se Godineau for en redegørelse for og kritik af den historieskrivning, som ligger til grund for den almindeligt anerkendte betegnelse for revolutionære franske (strikke-)kvinder.

Kort sagt skal bogen hjælpe læseren til at indse, at man bogstaveligt talt kan tage 'magten' over produktionen tilbage – såvel i strik som i samfundet generelt. Hønsesrik blev på den måde italesat som et 'våben' i kampen for ligestilling og frihed fra autoritære bånd.

I 2009 blev Hønsesrik genudgivet. Det interessante er her, at næsten alle tegninger og en del fotografier er skiftet ud, men ellers er bogen uforandret, og den er udgivet som en kombination af et mindesmærke over en svunden tid og en nutidig appropriering med et glimt i øjet. Med andre ord en nyklassisk 'hipster'-udgivelse. Det er nemlig markant, at de nutidige eksempler har et helt anderledes udtryk – nogle af de håndstrikkede motiver i 1973-udgaven, som primært bestod af billeder af eksempelvis stiliserede heste, mennesker og kvindefrigørelses-logoer, er erstattet af nye motiver som eksempelvis et adidas-logo og computerspilsfiguren Super Mario. Kommentaren er altså blevet en anden: det fremkaldte smil er blevet ironisk i sin kommentar på forbrugerkulturens mærkevarer, og det er underforstået, at den far og baby, der på et nutidigt billede er iført hjemmestrikkede bluser med 'falske' Adidaslogoer, sikkert samtidig bærer 'ægte' Adidassko. Mønsteret til den nævnte Adidasbluse 'falske' logo er i øvrigt lavet vha. hjemmesiden microvolt.org, et kunst- og aktivistprojekt som beskriver sig selv på følgende måde:

In the Tactical Media lab in Troy, New York between 2003-2006 microRevolt created a series of "logoknits" – knitted garments with the logos of sweatshop offenders. The garments were part of an artistic practice created for discussion on the relation between craft, labor, production and consumption, as well as appropriation and digital copyright. (Microvolt).

Microvolt skriver sig på den måde ind i tredje-bølge-feminismen, hvor bl.a. opblomstringen af håndarbejde og alt-med-garn kan forstås som en manifestation af den nyere feministiske diskurs, der hænger sammen med en bredere samfundskritik. I den forbindelse bliver Microvolt en del af "craftivism"-bevægelsen, som jeg vil se nærmere på i det følgende.

"Stitch'n'bitch" og "Happy Hooker" er titlerne på to strikkebøger i min bogreol (Stoller 2003 og 2006). Begge er solgt i millionoplag. De er skrevet af Debbie Stoller og indeholder ikke blot (i mange tilfælde alternative) opskrifter, men er også basis i de strikkeklubber, som opstod mange steder i begyndelsen af 2000-tallet, hvor (fortrinsvist) kvinder mødtes for at lære at strikke i hyggeligt lag. Det er ikke nyt at lave strikkeklubber, ligesom navnet Stitch-n-bitch heller ikke er nyt, men med bøgerne fik praksissen en helt ny betydning. Opblomstringen af strikkeklubberne blev forbundet med en form for humoristisk og selvbevidst oprør mod traditionerne, og navnet understregede det selvironiske aspekt. Man kan med nogen ret sammenligne dem med ny-udgivelsen af ovennævnte Hønsesrik (som dog blev genudgivet seks år efter den første Stitch'n'Bitch bog udkom): man anvender klassiske teknikker, men på en ny og meget eksplicit samfundskommenterende måde. Med bøgernes opskrifter på en hæklet cowboyhat og på mønstre med dødningehoveder og computerspilslegenden PacMan er det tydeligt, at det her ikke blot handler om at arbejde med garnet og pindene, det handler også om at forholde sig kritisk og med et stort ironisk smil til det, man laver, og til verden omkring os. Det er også tydeligt, at det kreative element ligger i, at man viser, at man kan lave håndarbejde, men det ligger ikke mindst i, at man som strikker bliver inspireret til at tilgå allerede eksisterende symboler med et kreativt blik. Man opfordres med andre ord til at appropriere verden gennem bogstaveligt talt at strikke den.

I artiklen "Feminism, activism, and knitting: Are the fibre arts a viable mode for feminist political action" argumenterer Pentney for, at den nylige opblomstring af strikning og andet håndarbejde kan anskues som en feministisk praksis (Pentney 2008). Ikke fordi den typisk udføres af kvinder, men fordi den er et eksempel på noget, som indgår i en kritisk, reflekteret og ofte humoristisk

dialog med “capitalist consumption and media”, som ifølge Heywood & Drake er et af fællestrækene ved det, de (og andre) kalder tredje-bølge feminisme (Heywood & Drake 2004). Pentney argumenterer endvidere for, at stitch-n-bitch strikningen ligger i direkte forlængelse af de bestemte æstetiske praksisser, som man finder i 1990’ernes DIY-æstetik: Grupper/bevægelser som Riot Grrrl udspang fx af punkbevægelsen og gjorde udstrakt brug af gør-det-selv-æstetikken i magasiner og musikproduktion (for en omfattende redegørelse herfor, se Spencer 2005). Pentney mener, at “Like the Riot Grrrl movement’s DIY aesthetic [...] knitting discourse encourages creativity in spite of artistic skill or training, the creation of personalized, one-of-a-kind objects” (Pentney, uden sidetal). Det handler altså ikke om godt eller perfekt håndværk, men snarere om at anvende kreativ praksis til at modarbejde det færdigproducerede look og indhold. Det er basalt set samme udgangspunkt som Hønestrik-bøgerne, der også fokuserede på det kreative element frem for det regelrette og perfekte håndværk. Begge handler om at turde handle og om at give kreativiteten frit spil uden hensyntagen til praktiske evner, og i den DIY-culture, som Spencer redegør for, bliver den manglende håndværksmæssige kunnen – i bedste punk-tradition – en integreret del af det æstetiske udtryk. Det er dog ikke en forudsætning for Pentneys argument, at genstandenes udtryk bærer præg af at være lavet af én, hvis håndværk ikke er i orden. Det er derimod en forudsætning, at de genstande, der produceres, på en eller anden måde bærer præg af det ikke-konforme; at det ’stikker ud’ i forhold til den traditionelle måde at opfatte ’hjemmestrik’ på. Enten i sit udtryk eller gennem den måde, det bliver skabt på.

Pentney argumenterer for, at praksissen er feministisk af to årsager, som befinder sig i hver ende af et politisk kontinuum, der begge implicit eller eksplicit fungerer som kommentarer på kønsrollemønstre. For det første søger den, i lighed med hønestrikbevægelsen, at omdefinere strikkepraksis (og i bredere forstand håndarbejdspraksis) fra at være forstået som noget, der fastlåser kvinden i et bestemt kønsrollemønster til at blive forstået som noget, der er forbundet til *empowering*, idet det bl.a. muliggør, at man kan lave præcis de varer, man vil, uden at være bundet til, hvad, industrien mener, er ’korrekt’. Altså en slags kønnet forbrugersamfundskommentar – det kaldes også *guerilla knitting* – der samtidig er hyggelig at udføre. ‘Bevægelser’ som Stich’n’bitch er et godt eksempel herpå, fordi bøgerne italesætter strikkerens/hæklerens muligheder for at vælge frit på alle hylder, både hvad angår form, farve og materiale, hvad angår stedet, hvor der skal arbejdes: i tog, busser, parker og stuer, og hvad angår konteksten: til møder, foredrag, koncerter og tv-kiggeri. For det andet benyttes praksissen til *craftivism*, som er en sammentrækning af *craft* og *activism* (se bl.a. Carpenter 2010 og Jortveit 2009). Ofte har disse eksplicit politiske formål, som når kunstneren Hanne Gaard Grønlund laver en kollektion af hæklede våben (Bangsgaard 2007), når kunstneren Stephanie Syjuco hækler kopier af dyre mærkevarer i “The counterfeit crochet project” (se Bryan-Wilson 2011), eller når den århusianske kunstner Marianne Jørgensen strikker og syr et lyserødt overtræk til en tank med det eksplicite formål at demontere dens farlighed: “when the tank is covered in pink, it becomes completely unarmed and it loses its authority. Pink becomes a contrast in both material and color when combined with the tank”. (Jørgensen).

Hvad *craftivism* angår, er Julia Bryan-Wilson enig i, at det at udføre håndarbejde kan betragtes som en politisk handling. I artiklen “Sewing Notions” præsenterer Bryan-Wilson en række kunstneriske projekter, der har det til fælles, at de for det første anvender garn som materiale (strik, hækling, syning) og for det andet bevidst anvender materialets konnotationer til at understrege politiske pointer. Hun spørger eksempelvis helt konkret om “is there something inherently political in crocheting your own hat?” (Bryan-Wilson 2011 : 74) og svarer, at ja, det er der. Netop fordi der er tale om arbejde, som ikke er nødvendigt i et høj-industrialiseret samfund, er håndarbejde, craft,

(også) en politisk handling, og det er netop det, som de enkelte kunstneriske projekter udstiller.

Fælles for de ovenstående tekster er således, at de gennem en række eksempler på, hvad man vist roligt kan kalde alternativ håndarbejdspraksis, overbevisende argumenterer for, at håndarbejde har skiftet status og er blevet til en slags meget løs mini-protestbevægelse, som har rødder i en feministisk orienteret samfundskritik. Hvilket betyder, at det måske nærmest ligger i tidsånden, at brugen af garn konnoterer, at man er i gang med at underkaste et givent fænomen et kritisk blik. Hvad enten det drejer sig om våben, striktrøjer eller måske netop også computere og den digitale kultur, hvilket man netop ser på de workshops, som denne artikel omhandler.

Et hjemmestrikket frirum

I lyset af ovenstående vil jeg vove den (noget spekulative) påstand, at netop inddragelsen af garn, sytråd og strikkemaskiner er med til at skabe det 'frirum', som man har brug for, hvis man på en it-konference med over 2000 deltagere har behov for at forsøge at italesætte alternative forståelser af, hvordan nutiden og fremtiden med computere kan se ud. Workshops som de her nævnte inddrager netop håndarbejdets kritiske konnotationer som aktiv medspiller i workshoppenes formål: Når der opfordres til, at man mødes og 'leger computer' med bl.a. garn og plastikperler, trækker arrangørerne således på den nutidige forståelse af håndens arbejde: at hjemmelavede ting også fungerer som en kommentar til industriens dominans, som i høj grad er en præmis for it-forskningen. Workshoppen kan med andre ord rekonceptualisere teknologi og teknologiforståelse vha. en midlertidig tilsidesættelse af 'normaltilstanden', hvor det måske lige præcis er koblingen af garn, stof og it-konferencer, som skaber det clash, som en TAZ leder efter. Det er ganske enkelt den kobling, der muliggør det 'spring', som både Stougaard Pedersen og Rosendal Nielsen omtaler i dette nummer. Især hvis man har at gøre med nogle workshopdeltagere, der for det første godt ved, at de lige nu er i gang med midlertidigt at ophæve gældende konventioner og for det andet i den forbindelse er i stand til at se sig selv som en slags midlertidige teknologi-aktivister, der netop gør brug af en slags ubekymrethedens taktik for på den måde midlertidigt at kunne omgå de strategier, som resten af konferencens foredrag og genstande er udtryk for.

I forlængelse af dette nummers artikler af hhv. Krøgholt, Gram og Stougaard Pedersen, som alle refererer til Edward de Bonos begreber om vertikal og lateral tænkning (se disse), kan man betegne det som et forsøg på at iscenesætte lateral tænkning i den forstand, at såvel materialer som ramme for workshoppen er medvirkende til at udfordre deltagernes gældende forestillinger om og forventninger til teknologiudvikling. Netop ved at fokusere på DIY, som er amatørernes version af den gode håndværker, og netop ved at inddrage 'bløde' materialer og alternative arbejdsformer, bliver det muligt at forskyde de gængse forestillinger om it og teknologi, der jo normalt er produceret på en fabrik og består af plastik og stål. En TAZ har i sig selv en del fællestræk med de spilleregler, som Christoffersens artikel i dette nummer omhandler. Her beskrives de æstetiske potentialer for spilleregler og obstruktioner, hvis formål bl.a. også er at forstyrre rutinen og gøre bevidst om ens normale diskurs (jf. også Rosendal Niensens artikel om første- og andenordens-iagttagelse som to forskellige praksisformer). Forskellen mellem denne artikels cases og de benspænd, som Christoffersen beskriver, er dog, at formålet med mine workshops er meget mindre styret, og at det ikke handler om at komme frem til et egentligt produkt, men snarere nærmest udelukkende handler om en proces, der blot eventuelt og tilfældigvis fører til et produkt, når dagen er omme. Det handler altså ikke så meget om varigt oprør, men snarere om at verden skal 'prikkes til', sådan at man måske skubber en smule til eksisterende dominante verdensforståelser. Også selvom det er midlertidigt og umiddelbart kun har forbigående effekt.

Afrunding

Jeg har i artiklen søgt at argumentere for, at de åbenlyst kreativt orienterede workshops, som jeg har deltaget i på konferencer, der ellers ikke åbenlyst satser på særligt kreative indslag, kan forstås som en slags midlertidig aktivisme. Det er imidlertid en særlig slags aktivisme, hvis kreative tilgang indskriver sig i en næsten ironiserende diskurs, hvor håndens arbejde indtager en særlig status som der, hvor det bliver muligt at kommentere på verdens tilstand uden at sætte verden over styr. Workshoppe omgår på sin vis de eksisterende diskurser og paradigmer ved at iscenesætte et rum, som tydeligvis er alt andet end møntet på varige eller 'seriøse' resultater. Samtidig er det netop et rum, hvis eksistens afhænger af, at deltagerne færdes hjemmevant i de eksisterende diskurser: Deltagerne er alle også 'normale' deltagere i den 'normale' it-diskurs og praksis, men allerede ved ansøgningen om at deltage i workshoppen overskrider de med stor sandsynlighed mange af de grænser, som deres normale forskningspraksis foreskriver. Med workshoppen får de altså netop mulighed for at benytte den kreative praksis til at vise sig selv og hinanden, at man både fagligt og personligt har brug for noget andet end den strømlinede og målrettede forskning i fremtidens teknologier. Workshoppe fungerer på den måde som en meget konkret italesættelse af, at eksisterende paradigmer netop kun er paradigmer og ikke uomtvistelige sandheder. Selvom det lyder enkelt, er det dermed en ret kompleks anerkendelse, som deltagerne på den måde 'leger frem' undervejs i workshoppen, hvis styrke netop opstår som konsekvens af, at de aparte it-materialer parres med en aparte forskningsbegivenhed, således at kombinationen heraf giver lige præcis den ironiserende og legende distance, som deltagerne har brug for. For selvom nogle af deltagerne også i deres hverdag arbejder med stof og it, sker det ikke på den samme halv-ironiserende og ubekymrede måde, som workshoppe lægger op til.

Der er med andre ord alvor bag disse workshops, selvom de indeholder en del åbenlyst fjollede elementer – herunder mine egne bidrag – for de kan bl.a. forstås som en måde at italesætte alternative fremtider og virkeligheder på, uden at man er begrænset af ens nuværende forståelse af, hvad teknologi er og kan. Workshoppe iscenesætter altså et rum, hvor alt er muligt, og hvor alt skal prøves af. Den eksplicite fokus på kreativitet gennem alternative materialer virker således til at blive brugt som en ressource til at tænke, at verden kan være helt anderledes – til ganske enkelt at 'lege' sig til at kunne tænke fremtiden på en ny måde (jf. også andre artikler i dette nummer). Man forstår, at den 'legende' tilgang og de ofte uteknologiske materialer får fat i nogle ikke før tænkte eller bevidstgjorte fremtidsvisioner. Og man forstår, at den stærkt eksperimenterende tilgang er en særlig vigtig måde at være kreativ på i en verden, der er domineret af at være meget dyr og krævende at operere i. I forlængelse af Bell og Dourish' artikel om den 'uperfekte' teknologiske møde med de 'perfekte' fremtidsvisioner kan man sige, at workshops som disse netop formår at fremvise og fremleje en erkendelse af, at al teknologi bør approprieres 'kreativ' i stedet for blot at blive forstået i forhold til, hvad producenten eller forskningsfællesskabet implicit antager. Ligesom i Beys TAZ kan man på den måde anskue disse enormt sjove og meget givende workshops som midlertidige autonome forsknings- og innovationszoner, hvor materialet arbejder sammen med, snarere end bestemmer, resultatet, og hvor det er underforstået, at kreativt arbejde i én diskurs (garn, plastikperler og legetøj, der har set bedre dage) kan være med til at påvirke diskursen i et andet domæne (it-forskningens). Så hvis jeg skal komme med et bud på, hvilken effekt denne type workshops har uden for workshoprummet selv, så kunne det være, at deltagerne går videre på konferencen – og senere hjem i deres forskningsmiljøer – med viden om og ikke mindst konkret erfaring med, hvordan man med få midler kan sætte spørgsmålstegn ved den måde, som it-forskningen typisk tænker fremskridt og teknologi på.

Men ligesom Beys TAZ forsvinder lige så snart, systemet får nys om det, så er det – trods mit forsøg ovenfor – heller ikke nemt at sætte ord på, hvad disse workshops helt præcist betyder for it-forskningen uden at det på sin vis forsvinder mellem fingrene på en. Det er enormt sjovt at lave en hat, som kan ringe til min veninde over Skype, men det bliver også hurtigt meget fjollet og umuligt at se, hvordan det nogensinde skulle blive muligt at få det til at give mening i den 'virkelige' verden, hvor hatte ikke ringer til nogen, og hvor der ikke er ret mange af mine teknologiske aggregater, der er lavet af garn med en hæklenål. Men det ændrer ikke på, at hvis man tilbringer to dage sammen med en ingeniør, som sveder over en symaskine, mens jeg sveder over at få min hat til at ringe til Canada, så bliver vi om ikke andet midlertidigt tvunget til at forholde os til, om de genstande, vi pt. omgiver os med, mon også er de mest optimale objekter. Eller om Hønsestrikkerne mon havde ret i, at de store forandringer først kommer, når man indser, at de måske begynder med, at man griber sine strikkepinde og det nærmeste nøgle rødt bomuldsgarn.

Litteratur

Bangsgaard, Jeppe, 2007. Hækling for Fred. Berlingske Tidende, 21. januar 2007.

Bell, Genevieve, and Paul Dourish, 2007. Yesterday's Tomorrows: Notes on Ubiquitous Computing's Dominant Vision. *Personal and ubiquitous computing* 11 (no. 2)133-143.

Bey, Hakim, 1991. *T.A.Z.: The Temporary Autonomous Zone, Ontological Anarchy, Poetic Terrorism*. London: Autonomedia.

Bey, Hakim, 2001. *Immediatism*. Essays by Hakim Bey: AK Press.

Bryan-Wilson, Julia, 2011. Sewing Notions. *ArtForum* 49 (no. 6) 73-74.

Buechley, Leah, Daniela Rosner, Eric Paulos & Amanda Williams, 2009. *Diy for Chi: Methods, Communities, and Values of Reuse and Customization*. <http://www.lulu.com/product/paperback/diy-hci-%e2%80%94-a-showcase-of-methods-communities-and-values-for-reuse-and-customization/4625663>. (Besøgt 15. december 2011).

Carpenter, Ele, 2010. "Activist Tendencies in Craft." I Geoff Cox, Nav Haq & Tom Trevor (red.). *Art, Activism and Recuperation, Concept Store #3*. Bristol: Arnolfini.

de Certeau, Michel, 2002 [1984]. *The Practice of Everyday Life*. Translated by Steven Rendall. Berkeley, Calif.: University of California Press.

CHI 2009. Conference, Boston 2009. <http://www.chi2009.org/> (Besøgt 15. december 2011).

DIY4CHI, "DIY for CHI". Workshop, Boston 2009. <http://people.ischool.berkeley.edu/~daniela/diy/> (Besøgt 15. december 2011).

Godineau, Dominique, 1998. *The Women of Paris and Their French Revolution*. Berkeley, Calif. ; London: University of California Press.

Hansen, Lone Koefoed, 2009. Teleport Hats. <http://www.instructables.com/id/Teleport-hats/> (Besøgt 15. december 2011).

Heywood, Leslie, and Jennifer Drake, 2004. "It's All About the Benjamins': Economic Determinant of Third-Wave Feminism in the United States." I Stacey Gillis, Gillian Howe & Rebecca Munford (red.). *Third-Wave Feminism: A Critical Exploration*. New York: Palgrave Macmillan.

Hofstätter, Kirsten, 1973. *Hønsestrik*. Espergærde: Forlaget Hønsetryk.

Hofstätter, Kirsten og Mads Lindberg, 2009. *Hønsestrik (Redux)*. København: Emancipa(t/ss)ionsfrugten.

Lone Koefoed Hansen

Jortveit, Anne Karin, 2009. Håndlagde Handlinger. *Billedkunst*. 7.

Jørgensen, Marianne. <http://www.marianneart.dk/> (Besøgt 15. december 2011).

Kobakant. "Handcrafting Textile Mice". Workshop, Aarhus 2010: <http://www.kobakant.at/DIY/?p=2752> (Besøgt 15. december 2011).

Kuznetsov, Stacey, and Eric Paulos, 2010. "Rise of the Expert Amateur: Diy Projects, Communities, and Cultures." I *Proceedings of the 6th Nordic Conference on Human-Computer Interaction: Extending Boundaries*. Reykjavik, Iceland: ACM.

Microrevolt. http://microrevolt.org/knitPro_intro.htm (Besøgt 15. december 2011).

Pentney, Beth Ann. 2008. Feminism, Activism, and Knitting: Are the Fibre Arts a Viable Mode for Feminist Political Action? I *Thirdspace: a journal of feminist theory & culture*. 8, no. 1.

Spencer, Amy, 2005. *DIY: The Rise of Lo-Fi Culture*. New York: Marion Boyars Publishers Ltd.

Stoller, Debbie, 2003. *Stitch 'N' Bitch: The Knitters Handbook*. New York: Workman Publishing Company.

Stoller, Debbie, 2006. *Stitch 'N' Bitch Crochet: The Happy Hooker*. New York: Workman Publishing Company.

Lone Koefoed Hansen

Ph.d., adjunkt i digital design og æstetik på Aarhus Universitet. Har skrevet artikler om digital kunst og kultur, bl.a. i tidsskrifterne Digital Creativity, ToCHi, Slagmark og K&K, og i bøgerne Interface og Interface Criticism. Er pt tilknyttet forskningsprojektet Digital Urban Living og arbejder her med, hvordan man kan forstå, (gen)tænke og designe den måde, hvorpå vi lever med teknologi i hverdagen.

Kreativ taktik

Kreative tragikere

Kreative tragikere

Spilleregler i projektsamfundet

Af Erik Exe Christoffersen

I denne artikel skal jeg fokusere på de kreative begrænsningsstrategier, som er blevet brugt og udtænkt af leder af manuskriptuddannelsen på Den Danske Filmskole, Mogens Rukov og af instruktørerne Lars von Trier og Jørgen Leth¹. Jeg analyserer Trier og Leths film *De fem bænd* (2003) som eksempel på brug af arbitrære spilleregler i en kreativ proces. Måden at konstruere *bænd* på relaterer jeg dels til spilleregler i projektorganisering og -ledelse. Og dels ser jeg bændstrategien som udtryk for en tragisk dimension i det moderne. Den kreative proces' kontroltab eller "fald" er så at sige et tragisk vilkår, som kan ses i sammenhæng med det moderne samfunds kontingens: at alt i princippet er muligt. Denne frihed fra regler og traditioner medfører en uoverskuelighed, en desorientering og en kompleksitet, som autoritære og arbitrære spilleregler giver mulighed for at håndtere.

Spilleregler i det senmoderne

Det kreative har i min optik ikke en bestemt ontologisk karakter. Tværtimod mener jeg, at kreativ praksis i høj grad er kontekstbestemt og forbundet med det performative, forstået som en transformerende handling. Men kreative løsninger kan bestemt have biologiske effekter på kroppens (og hjernens) mere eller mindre reflektoriske aktiviteter. Effekten af en usædvanlig løsning er ofte, at man bliver 'høj', hvad enten det nu skyldes hjernens kemiske processer eller en form for tilfredsstillelse ved at have løst en opgave. Det er dog ikke effekten at den opførte kreative proces, jeg her skal undersøge, men blot spillereglernes struktur og dramaturgi.

Kreative processer må rammesættes af et sæt spilleregler med en vis formtvang. Reglerne skaber en anderledeshed i forhold til dagligdagens rutineprægede processer. Det gælder også i en kunstnerisk proces, hvor de formelle spilleregler så at sige sætter sig igennem i forhold til et givet materiale, og hvor kunstneren er forpligtet på at efterleve disse, som kan være selvskabte eller baseret på traditionens eller genrens formelle regler som fx den aristoteliske poetik. Formtvangen gælder også i receptionen, hvor værkets formelle strukturer rammesætter tilskuerens sensoriske, emotionelle eller intellektuelle oplevelser.

Kunstens spilleregler skaber begrænsninger som paradoksalt nok medfører en form for frihed og kreativ nytænkning. Det er en gammel sandhed, som fx kommer til udtryk i fortællingen om Odysseus, der bandt sig til skibets mast og fik sømændene til at putte voks i sine ører. Det gjorde det muligt for ham at høre Sirenerne sang uden at blive draget med og forført². Man kan sige, at kunstneriske kreative kompetencer indlæres som en fysisk refleksiv handling, hvad enten det nu er at synge, at spille på et instrument eller at improvisere på en scene. Via træning lærer den udøvende at handle kreativt uden at tænke over det eller planlægge. Problemet er, at de indlærte handlinger og handlemønstre over længere tid vil blive nye vanemønstre, som kræver obstruktioner for at skabe nye kreative spring. Det svarer til sportsfolk, der har indarbejdet en fodboldfinte, som mod-

1) Baseret især på Leth 2009, Aggersbjerg 2010 og Thomsen 2010.

2) Jon Elster: *Ulysses unbound*. Cambridge University Press 2000. Bogen omhandler den såkaldte "Constraint Theory".

standeren efterhånden har luret og derfor ikke lader sig snyde af. Derfor er det så at sige nødvendigt at opfinde en ny finte som en form for reaktion på, at modstanderen har læst den oprindelige finte. I stedet for at satse på at bringe modstanderen ud af balance, gør man det modsatte, så han bringes ud af den ligevægt, han troede, han havde opnået ved ikke at lade sig finte.

I moderne kunst hersker der ikke normative begrænsninger i form af stilistiske genrekonventioner eller absolutte æstetiske regler. Modernitetens traditionsopløsning har nødvendiggjort selvpålagte og ofte selvopfundne, tilfældige eller regelbundne indspil. Den modernes kontingens betyder, at ingen regel er absolut og alt er muligt. Kreative processer kræver derfor selvvalgte begrænsninger: formmæssigt, tematisk og/eller strukturelt. Ofte vil de selvvalgte principper samarbejde med udefrakommende begrænsninger såsom deadlines eller økonomiske, rumlige og tidsmæssige begrænsninger. Fraværet af traditioner og normer får subjektet til at snuble og miste kontrol over sig selv. Faldet kan føre til fundet af noget nyt og således være et led i en kreativ proces. Men faldet kan også være et tragisk tab af selvkontrol. Det at snuble kan være skandaløst og føre til fortabelse. Det er på sin vis kernen i risikosamfundet. Faldet kan i det moderne både være en vej til oprejsning og en vej til fortabelse, men faldet er et vilkår som er vanskeligt og i visse tilfælde umuligt at forudse, nøjagtigt som aktiekurser, klimakatastrofer og mediernes håndtering af virkelighedens kompleksitet. I det moderne er det tragiske knyttet til denne vilkårlighed. Hvis man skal forsøge at håndtere det vilkårlige, kompleksiteten og det paradoksale, handler det om at skabe konkrete begrænsende rammer og opgaver, som dog ikke unddrager sig faldet som vilkår. Det handler om at rammesætte faldet og tilfældighederne uden at bortrationalisere disse.

Spilleregler i kunstneriske kreative processer kan ses som en begrænsning, der skaber en form for subjektafastning ved at fjerne fokus fra præstationskravet (Lehmann 2008). Regler fungerer på den måde stabiliserende for et skrøbeligt, overbelastet eller tragisk subjekt, og samtidig skabes en æstetisk ramme, som gør, at det uforudsigelige, det overraskende og det utænkelige får en tilblivelse i processen. Det betydende får ikke lov til at dominere og styre processen og udviklingen af de æstetiske relationer.

Spillereglerne fungerer i forhold til et grundlæggende paradoks, som er karakteristisk for det senmoderne, og som er strukturerende for en konflikt i subjektet. På den ene side vil subjektet have mere, vide mere og opleve mere intenst. På den anden side er der ikke tid til fordybelse; løsningerne skal indfinde sig så hurtigt og let som muligt, så man kan komme videre til næste projekt. Subjektet vil både have mere og mindre. For at undgå at sætte sig mellem stole er det nødvendigt at benytte kreative processer til at definere spilleregler og derigennem en rammesættende ledelse.

Min pointe er således at spilleregler på et personligt og et kunstnerisk plan stabiliserer det skabende subjekt, og en sådan stabilisering, kan man hævde, er nødvendig i forhold til den moderne tragiker, som er overbelastet af uanede muligheder i den samfundsmæssige kompleksitet³.

3) Spørgsmålet om *det tragiske* er temaet i Peripeti nr. 13, 2010. En vigtig synsvinkel på det tragiske er her, at der er tale om en handling, et fald, som er hinsides godt og ond. Faldet (*harmatia*, er det græske ord for denne utilsigtede fejlhandling) er ikke et spørgsmål om skyld, men om vilkår. Selv om tanken om tragediens død har præget modernismen, kan man som det fremgår i Peripeti hævde, at det tragiske har fået en genkomst. Man kan i mange kunstformer iagttage en pendlen mellem det dionysiske med dets formopløsende, kontrolopløsende kaos og det appolinske med det begrænsende, formskabende og jecentrerede. Ikke mindst i forbindelse med Lars von Triers film (jf. Lehmann 2009).

At tabe og finde

*Min skrivemaskine har mistet
en skræstreg i ø,
Den skriver bestandigt en so,
når jeg mener en sø,
Og skriver jeg, bonden har bøfler,
da står der, har bøfler.
Så nu har jeg endelig fundet
et rim på kartofler
(Halfdan Rasmussen (1972): Noget om tab og gevinst).*

Ovenstående digt af Halfdan Rasmussen viser i meget kort form, hvorledes en tilfældig begivenhed griber ind i forholdet mellem proces og resultat. Den materielle virkelighed skaber en form for praktisk refleksion. En tilfældig fejl bliver en tragi-komisk forhindring eller en obstruktion i den kreative proces. Der skabes så at sige en regel, hvor maskinen i stedet for ø skriver o. Det skaber en uorden, som medfører, at digtets jeg mister kontrollen over sit arbejde. Den kreative proces antager en uventet retning, idet jeg-fortælleren ikke giver op, men fortsætter til trods for denne uorden, og i sidste ende fører det til et uventet resultat: fundet af 'et rim på kartofler'. Processen har emergeret og skabt sin egen betydende proces.

Samtidig fremkalder digtet en autenticitets-effekt: en tilsynkomst af jeget, som bliver skabende i kraft af uheldet. Det er et skrøbeligt subjekt som falder og mister kontrol, men som igennem faldet finder rimets uventede tavse viden. Digtet rummer en transparens mellem den kreative proces og den kunstneriske frembringelse. Det skaber en ironi, som dementerer en romantisk forestilling om det kreative som en åndelig inspiration, eller at det skulle være en indholdsmæssig substans, som udtrykker sig gennem digtets form. Digtet fremhæver således, at der er tale om en konstruktion, og uden for digtets fiktion findes ø stadig.

Den tilfældige forhindring skaber en særlig formgivning af den kreative proces, som samtidig aflaster jeget fra en eventuel præstationsangst. Dobbeltthed mellem digtets jeg og den reale forfatter er refleksionens rum. Man bemærker her en form for tragisk melankoli, som også fremgår af titlen. Obstruktionen er for den reflekterende forfatter en vej tilbage til en særlig uskyldstilstand, man kunne næsten sige en naiv og barnlig tilstand (tosserier). Fiktionens jeg mister gennem uheldet sin umiddelbare "dygtighed" og finder sin sårbarhed i det naive udtryk. Det skaber et skift i perspektiv, som betyder at det dagligdags ses på en ny måde, som et nyt mønster, en ny "ubevidst talemåde" (anormalitet). Digtet "nedbryder" forestillinger om kontinuitet og progression og umiddelbar kausalitet. Men det peger også på en "blind" kompetence til at give sig hen, satse og afprøve på trods af obstruktionen, som enten kan være en tilfældig afbrydelse eller en valgt begrænsning. Det er, hvad jeg vil kalde tragikerens kreative kompetence: perspektivskift, energien til at satse, viljen til afprøvning og begrænsning gennem reduktion. På en måde et tab af "normalitet", hvor gevinsten er tosseriet i kraft af en tilfældig fejl.

Iscenesat autenticitet

Det moderne projektsamfund er karakteriseret ved kravet om risikovillighed, omstillingsparathed samt evnen til at kaste sig ud i og afprøve muligheder uden at lade sig tynde af refleksioner. Traditioner, genrer, medialiseringer og repræsentationseffekter er konstant til forhandling, og det stiller krav om både afprøvning og begrænsning. På et psykisk og fagligt plan kan man sige, at kreative

processer kræver nogle spilleregler, for at der kan skabes et såkaldt *flow* som en ubrudt balancegang mellem det fortrolige og det ukendte, sikkerhed og udfordring, tillid og utryghed (jf. Sawyer 2003).

Flow-begrebet (Csikszentmihalyi 2002) sigter på en særlig dynamik i processen i forhold til såvel relationer som i bearbejdningen af givet materiale. I kraft af spilleregler (rammen, opgaven) skabes en intensiveret tilstand af koncentration, engagement og involvering. Ikke mindst fordi givne spilleregler – forstået som benspænd – rummer en risiko for at fejle. Det ligger så at sige i sagens natur i og med at spillereglerne tvinger deltageren væk fra kendte og afprøvede metoder. På den ene side har opgaven en fasthed og klarhed, på den anden side ved man ikke, hvordan resultatet vil falde ud.

Man kan sige, at det er opgavens obstruktive karakter, som skaber flowet som dionysisk, spændingsfyldt, ekstatisk, grænseoverskridende og risikobetonet og som rammesætter tabet af kontrol og appolinsk orden. Benspændets “ex-centriske” adfærd skaber anomalitet og *jouissance*, som med Lacan er subjektets hengiven sig til *det reale*, men altså i en stram rammesætning (jf. Christoffersen 2007: 56 ff.).

Det skaber et centralt paradoks mellem på den ene side ikke-medieret autenticitet og på den anden side behovet for stramt iscenesatte spilleregler. Inden for de seneste 15-20 år kan kreative processer ofte relateres til det Jørgen Dehs kalder et autenticitetsprojekt (Dehs 2006, Philipsen 2007). Det er et brud med postmodernismens fokus på tegnet og det iscenesatte, som opstod i midten af 1990’erne med det reales genkomst (Foster 1996), som man kunne betragte i forskellige kunstarter, der udviklede en række strategier for at iscenesætte det reale som effekt. En lignende tendens har vi senere set i medierne, hvor *reality-tv* vandt frem, og måske som det vigtigste er den personlige beretning blevet medieret på internettet gennem facebook og youtube via fx mobiltelefonens indbyggede billede og videokamera. Den selvscenesatte amatør-hjemmevideo med ufokuserede, uskarpe og rystede billeder, blev i høj grad 2000’ernes medium for det autentiske. Forestillingen om *autenticitet* har imidlertid her forrykket sig til fordel for den iscenesatte autenticitetseffekt, hvor det rystede er en konstrueret effekt. Spilleregler skaber en iscenesættelse af den performative proces, som betyder, at subjektet tilsyneladende snubler og mister kontrol, og derved opnås en autenticitetseffekt i form af en reaktion på risikomomentet⁴.

Howdan “opfinder” man regler og begrænsninger? Det er i sig selv en kreativ opgave. Man kan benytte traditioner, genremodeller og deres formelle kodifikationer, eller man kan søge begrænsningerne i materialernes modstand og lade tilfældigheder og fejltagelser skabe begrænsninger i processen. Spilleregler kan eksempelvis skabes i processens faser af materialet og mediets traditionelle sprog, eller de kan opstå som konsekvens af remedieringer, som oversætter fra et felt til et andet og derved skaber en ny synsvinkel på indhold og form.

Trier/Rukov og et tragisk autenticitetsprojekt

Lad os se på to eksempler på hvordan det personlige og det kunstneriske spiller sammen i valget af begrænsende regler. I de to biografier (Aggersbjerg 2010 og Thomsen 2010) om henholdsvis Mogens Rukov og Lars von Trier er deres kreative strategier for personlig og faglig udvikling i høj grad et emne, der udforskes. Begge bøger har som intention at rokke ved og trænge ned under myterne om de to ‘galninge’ eller ‘genier’. I Trier biografien er det et spørgsmål om, hvor langt hans selvscenesættelse, provokationer og manipulationer osv. rækker, og hvor kontrolleret hans velkendte medieshow egentlig er? I forlængelse heraf er spørgsmålet om autenticitet centralt, for det forekommer at være en sådan effekt, Trier søger med diverse dogmer og (iscenesatte?) uheld. Med ‘uheld’ tænker

⁴) Et oplagt studiemateriale ville i denne forbindelse være sitcom-serien *Klovn* (2005-2009) af og med Frank Hvam og Casper Christensen, hvor subjektets tragi-komiske fald bliver varieret i en uendelighed.

jeg på diverse konflikter med skuespillere (fx Bjørk), diverse uheldige fortællelser, misforståelser og deciderede 'sygelige anfald og forbier'.

I Rukov biografien er det et spørgsmål om at forstå metoden bag den 'uforståelige akademiker', den aktuelle films *godfather*, ham der sidder og trækker i snorene uden for rampelyset, men som tilsyneladende ind i mellem taler sort. Myterne om de to er mange.

Trier har været frontfigur i dansk film siden midten af 1980'erne og Rukov har i samme periode undervist i manuskriptskrivning på filmskolen, hvor Trier var elev i 1980'erne. Trier lancerede dogmebølgen og Rukov var medforfatter på Thomas Vinterbergs *Festen* (1998), som også internationalt blev startskuddet og gennembruddet for en ny type af danske film. Kort fortalt var *Dogme 95* et brud med en dansk realisme og komedietradition i et forsøg på at skabe et filmsprog, som var formet af nogle forskellige typer af regler (fra hjemmevideo-genren) og netop derfor åbnede for en ny autenticitetseffekt (jf. Christoffersen 2005). Trier fortæller om dogmefilmene:

Det var blevet for let at lave film. Folk tog det ikke alvorligt længere. Det gør man ikke, når det ikke er svært. Det var vigtigt for mig at følge reglerne eller gøre det modsatte. Jeg prøver at gøre det så svært som muligt. Hvis det er for let, laver jeg en ny regel om, at jeg ikke må gøre et eller andet bestemt. Det er en teknik jeg stadig bruger. (Wivel 2011).

Trier og Rukov er begge moderne tragikere. Hvad vil det sige? De ser modernitetens mange muligheder som en (relativ) forbandelse og som et tragisk vilkår. Generelt oplever de tilværelsen som en form for lidelsesfyldt kaos. De har begge accepteret dette vilkår som en slags natur, som de er underlagt, og som de er en del af. De besidder begge selvdestruktionens kræfter. Det kunne man måske fremhæve som deres respektive kvalitet som kunstnere, hver på deres felt: at de er åbne for et kaos, som de ikke er i stand til at dæmme op for. I kunstens verden kan de (midlertidigt) forme og transformere kaoskræfterne til kunst. Det er her spillereglerne bliver en nødvendig, eksistentiel og æstetisk metode, som skaber en relativ orden i den kaotiske virkelighed. De indskrænker mulighederne ved at være formgivende i forhold til et givent materiale. Det interessante er, at spilleregler tilsyneladende både har fungeret i forhold til kunsten, pædagogikken og dagliglivet.

Tomme regler

Rukov var ved at gå til i alkohol og et utæmmeligt kvindebegær. Som person var han plaget af "angst for at komme til at tage et forkert valg og bagefter skulle leve med konsekvenserne, velvidende at jeg kunne have valgt anderledes" (s. 40). Som han siger "Jeg er et kaotisk menneske, og uden regler ville jeg ikke få lavet ret meget i løbet af en dag" (s. 40). Dagen bliver rammesat, og det gælder både arbejde og fx erotiske forhold, hvor simple regler befrier en fra at tage stilling til "lyst":

Jeg tror det er vigtigt, at man har næsten tomme regler, der ikke vil noget i sig selv, som ikke er befængt med sjæl eller ånd. Men klare regler, der siger: Man skal skrive tre sider i en bog om dagen. Eller: Man må ikke bruge lys på filmoptagelserne. Det sætter utrolige fantasier i gang. Man skal gå ad formens vej for at nå til sig selv. En af de store lettelser ved regler er, at de giver én frihed. Frihed fra ens egen fornemmelse af at være mislykket, ikke at kunne noget og ikke at kunne nå noget. På samme måde som det at møde klokken otte hver morgen er en stor lettelse, hvis ens liv ligger i kaos. (s. 46).

Spilleregler er fx hos Rukov *to do*-lister, en liste over de 10 bedste film, de tre bedste instruktører eller de såkaldte dogmeregler. Rukov opfinder spilleregler, som er forhindringer, obstruktioner eller benspænd, der både begrænser og frigør. De skaber en reduktion af virkeligheden og skaber fokus

gennem gentagelsesmønstre. Regler kan også have sit udgangspunkt i traditionen. Film er fx fyldt med dramaturgiske regler for begyndelse, midte og slutning. Rukov kalder det 'naturlove' (s. 52), ligesom tyngdekraften er en 'naturlov'. Herfra kommer begrebet 'den naturlige historie', som er sociale spilleregler i tid og rum. Gennem benspænd bringes plottet til at snuble, så konventionelle regler eller ritualer vendes på hovedet eller nedbrydes. Man kan fx bryde eller modsætte sig rummets regler ved at gøre det modsatte af, hvad man forventer i et bestemt rum⁵.

Spilleregler er en social og kunstnerisk nødvendighed for Rukov, fordi han selv fungerer irrationelt og kaosskabende, men også fordi verden i hans øjne ikke er harmonisk og sammenhængende. Både subjektet og verden begår igen og igen fejltagelser, tilsigtet eller utilsigtet. "Det er et livsvilkår." (s. 236). Det tragiske er i den forstand uden for subjektets kontrol og det samme gælder den kreative kraft. Og spilleregler kan som tomme rammer give adgang til denne kraft ifølge Rukov.

Derfor bør man give sig selv adgang til sex gennem simple regler, simple dogmer, som befrier én for at skulle forholde sig dybere til, om man har lyst eller ej. Ethvert dogme skal lade sandheden få adgang. Det er det, dogmer bør være til for. (...) Hvis kalenderen siger man skal have sex mandag aften klokken 21.35, er det bare sådan, det er. Og så bør det ikke være afgørende, om stemninger er der eller ej (...). Det vil vitalisere ens sexliv voldsomt, fordi man ikke selv er ansvarlig for det. Det er kalenderen, som dikterer det. (s. 209).

På samme måde, som vi så Halfdan Rasmussen vitaliseret af en fejl, kan man sige, at Rukov vitaliseres af tomme regler, som netop i kraft af deres tomhed fungerer som en kontrastfyldt ramme for både sexliv og kreative processer. Igen kan man notere sig, at denne kontrast eller paradoksalt skaber et rum for ironi i den forstand, at reglens kraft er en konstrueret effekt og ikke en guddommelig kraft.

Benspænd på det perfekte

For Trier blev regler en måde at dæmme op for de værste angstanfald. I hans biografi spiller barndommens radikalt frigjorte hjem en markant baggrund for hans søgen efter begrænsninger.

Begrænsninger er en stor del af den kunstneriske proces..., så betragter vi det som en fordel, at vi har det her problem. Det bliver så en begrænsning, vi måske kan få noget endnu bedre ud af. Det er jo ikke for at formidle en eller anden pædagogik eller moral. Det er selve legen, jeg nyder. (Trier i Thomsen 2010: 300).

Den tragiske indstilling betyder, at man må acceptere benspænd som et vilkår. Tvangsregler hos Trier er arbitrære og bryder med den aristoteliske poetiks krav om kausalitet og enhed. Obstruktionen er så at sige en proces mellem indhold og form. Trier skaber en reel risiko, og han tvinger sig selv til at være til stede i den iscenesatte situation som et *dramaturgisk* arbejdsprincip.

Sandheden handler om at afsøge et område for at finde noget, men hvis man på forhånd ved, hvad man kigger efter, er det manipulation. Måske er sandheden at finde noget, man ikke leder efter... (Interview med Trier, Knudsen 1998).

Pointen er ikke at indholdet er fraværende men at processen er en tilblivelse. Indholdet eksisterer ikke på forhånd, men bliver skabt af spillereglernes unikke logik og virkelighed.

5) Traditionen kan føres tilbage til Dadaismen. Lars von Triers film som *Idioterne* og *Melancholia* er fyldt med regler og regelbrud, og ikke mindst serien *Klovn* udnytter bruddet med normer og regler.

Spilleregler i projektorganiseringen

Kreative spilleregler er på ingen måde objektive og traditionsoverleverede. De konstrueres med henblik på at virke i en given kontekst⁶. Man kan således ikke tale om gode eller dårlige, rigtige eller forkerte. De har ingen moralske eller etiske implikationer som sådan. Selvom spilleregler som sådan ikke er andet end netop opgaver, så fungerer de i en konkret situation (tid og rum) og skaber en begivenhed, hvor pointen er, at denne rummer en vis risiko som forstyrrer rutiner, vanetænkning og selvsikkerhed.

Filosoffen Anders Fogh Jensen skitserer paradigmeskiftet fra disciplinsamfundet til projektsamfundet⁷ (Jensen 2009) og hans pointe er, at projektorganisering er blevet det centrale omdrejningspunkt i samfundet gennem den sidste halvdel af det 20. århundrede, og at det er blevet afgørende for, hvordan tid, rum, handlinger og relationer dannes. Projektorganiseringen er en historisk frembragt orden, som er blevet et fremherskende vilkår, siger Fogh Jensen. Der er tale om en forskydning fra det sagsformidlende til det performative og handlende. Der findes ikke en essens forud for projektet og heller ikke et defineret mål. Der findes heller ikke en fast procedure for ledelse. Denne skabes så at sige i 'opførelsen' af projektet, som derved får karakter af en improviseret performance. De fleste parametre er ubestemte og defineres først gennem processens selvorganisering, som således kræver en kontingenshåndtering. Altså en form for selektion og fokusering i forhold til de mange givne muligheder. Ethvert projekt skal skabe en balance mellem udforskning og udvikling af muligheder og begrænsning som reduktion af muligheder.

Den samfundsmæssige projektorganisering, understreger Fogh Jensen, er præget af en permanent overgangstilstand. Det enkelte projekt er en passage til næste projekt, og det betyder generelt, at projektmennesket altid er på vej til noget andet og er i en form for undtagelsestilstand. Der etableres et rum uden for lov og orden, en form for ingenmandsland, hvor identiteten må redefineres eller rekonstrueres. Projekter har denne dobbelthed af destruktion og rekonstruktion af viden og handlinger. Projekter kan yderligere tilskrives en række af de karakteristika, som traditionelt er forbundet med passageritualer: mellemrum, midlertidighed, ustabilitet, omvendinger, kreative paradokser, modsætninger og en skrøbelig balance, hvor usammenhængende elementer føjes sammen.

Projekter dyrker en ikke-lineær tid, der er parataktisk, springende og uden kausalitetsforbindelser. I en pædagogisk sammenhæng bliver det klart, at i modsætning til disciplinundervisningen, som formidler et 'fast' stof, metoder og positioner, er projektundervisningen en kreativ strategi, som udvikler kompetencer i kompleksitetsreduktion. Man træner handlinger, som alle har midlertidighedens karakter i modsætning til disciplinundervisningens kodificerede former.

For Fogh Jensen er det uforudsigelige et vilkår, og fravær af normer og regler kræver et eksperimenterende subjekt, som kan udholde, at der ikke er et givet mål, men at man må etablere sin egen styring og opfinde et midlertidigt 'hjem'. Det kræver performative kompetencer: Evnen til at handle med engagement, til at påtage sig ansvar, at gribe det tilfældige, at være risikovillig, at droppe en ide til fordel for en anden, at have mange bolde i luften samtidig før der tages beslutninger, til ikke at tage det første det bedste, at værne sig mod energitab, at kunne skifte spor, at skabe hierarki og forandre hierarki, at kunne skabe midlertidige begrænsninger, samt til at skabe selv-disciplin, gruppenormer og værdier i form af lokale arbejdsregler og principper.

Projektmennesket dyrker det risikovillige og midlertidige, der skaber en form for potentiel overbelastning, som undertiden resulterer i senmodernitetens lidelser som stress og depression. Projektorganiseringen nedbryder evnen til at sige nej, engagement bliver en stil og begehjstring bliver et

6) Hermansen (2010) skriver fx om spilleregler i folkeskolen.

7) Inspireret af Michel Foucault samt Luc Boltanski og Eve Chiapello.

trick i jagten på det spektakulære. Flexibiliteten og overskridelseskra­vet kan vanskeliggøre aftaler og deadlines. Relationer og forbindelser forflygtiges og bliver mål i sig selv. Kortfattet kan man sige, at dyrkelsen af tilfældigheden og det planløse har mange omkostninger og kræver, som Fogh Jensen antyder, en selv­begrænsning og selvdisciplin. Ubestemtheden kan til stadighed forhandles, men må behandles med bestemthed gennem begrænsninger. Projekter er til stadighed i fare for at falde sammen ved tabet af energi, hvis der ikke skabes grænser for det mulige.

Det forekommer mig, at projektordenens overgribende karakter må relativ­eres således, at projektvilligheden og selvoverskridelsen ikke bliver et moralsk krav til enhver tid, men en forhandling af forskellige kompetencer og en stadig redefiner­ing af forholdet mellem disciplin og projekt. Det betyder, at en række traditioner og former er mulige – ikke som normer, men som midlertidige begrænsninger (lige fra kampsport til tango eller balinesisk dans).

Projektformen rummer en oplagt frihed, men der er også den fare, at det kreative subjekt kan drukne i muligheder uden at kunne vælge. Den kreative uorden kræver et modspil i form af disciplinær struktur i form af ledelse og i form af æstetisk organisering. Det betyder ikke en tilbage­venden til klassiske kunstformer og kodifikationer – og en sådan tilbagevenden ville også være umulig og i strid med den samfundsmæssige udvikling – men det kan være nødvendigt af skabe strukturer, som mimer gentagelsens autoritære struktur og begrænsning både i proces og værk.

Tilfældigheder og orden

De fem benspænd (2003) er en demonstration af obstruktionsmetoden i praksis⁸. Filmen viser en kreativ proces, hvor Jørgen Leth skal lave fem nye versioner af sin film *Det perfekte menneske* (1967). Trier har rollen som mesteren, der skal vælge nogle obstruerende spilleregler for eleven Leth, således at han opgiver den æstetiske 'perfekte' overflade og distance. Trier forsøger med egne ord at hjælpe Leth i dennes skabende virksomhed, og som en terapeut gennem benspænd at nå ind til mennesket Leth. Leth gennemfører projektet, idet han følger spillereglerne, så godt som det nu er ham muligt. I filmen vises både klip fra den originale film, fra dialogen mellem Leth og Trier og fra Leths optagelsesproces. Endelig vises de fem små filmresultater. Det skal understreges, at jeg ser Leth og Trier som *roller*, der naturligvis referer til deres biografiske personligheder⁹. Filmen er altså et remake af det originale "mesterværk" og benytter gentagelsen, citatet, rekonstruktionen og genbeskrivelsen som æstetiske greb.

Man kan differentiere mellem tilfældige regler (filmen skal optages på Cuba, fordi Leth aldrig har været der), fagligt 'umulige' regler (en scene må ikke være længere end 12 *frames*. Der er 24 frames pr. sekund, så det vil sige, der skal klippes efter et halvt sekund – det kaldes spasserklip), strafregler (ingen regel, dvs. den ulidelige frihed til selv at vælge), ubehagelige regler (det usleste sted på Jorden), krav om ny genre (tegnefilm, som de begge hader) og en fuldstændig fratagelse af kontrol (i sidste film skal Leth kun lægge stemme til en oplæsning af Triers tekst, og billedredigeringen laves som illustration til teksten).

Scener fra den oprindelige film remedieres altså i kraft af bl.a. klippeteknik, optagelser på en

8) Første benspænd består af fire regler. Klippene må ikke være mere end tolv *frames*, filmen skal optages på Cuba, filmens spørgsmål skal besvares, og der må ikke være en skærm eller scenografi. Andet benspænd: filmen skal indspilles det usleste sted på Jorden, tilskuerne må ikke vises, Leth skal spille manden, der skal indgå et måltid. Tredje benspænd er uden regler: frihed eller tilbage til Bombay. Det fjerde benspænd er *tegnefilm*. Femte benspænd: Leth skal indtale en tekst skrevet af Trier, billedsiden fra processen skal redigeres af en tredje person, og billederne skal være illustrerende i forhold til teksten. Femte benspænd er således en film, hvor Trier overtager instruktionen og gør Leth til fortællerstemme.

9) Vi ser den samme glidning mellem rollen og den personlige identitet i serien *Klovnen* 2005-2009. I øvrigt produceret af Zentropa, som Trier er medejer af.

særlig lokalitet, ved at synliggøre tilskuerforholdet, i form af en ny genre og ved at komplicere fortælleforholdet. Trier er i filmens udgangspunkt hjælperen, som dog selv bliver offer for de formopløsende kræfter¹⁰. Faldet er en central konkret hændelse, men også en metafor ligesom benspænd er det. Det umiddelbare formål med filmen er at skabe en terapeutisk effekt: en renselse og aflastning af subjektet Leth ved hjælp af regler, som samtidig udvirker en filmisk rystelse i forhold til Leths 'perfekte' original. Benspænd skal forenklet sagt forrykke fokus fra det artificielle til det menneskelige. Filmen viser både processen og resultatet, og den viser dermed sammenhængen mellem regler og liv. Hvor Leth skaber formel orden, tilsigter Trier livets kaos gennem formopløsningen. Det er balancen mellem det apollinske og det dionysiske (Nietzsche 1996, se hertil Lehmann 2009), som de to personer repræsenterer i filmen, som er autenticitetssøgende i forhold til både mediet og i forhold til den personlige kreative proces.

De fem benspænd kan beskrives og analyseres som to forskellige remedieringsstrategier (Bolter og Grusin 1999). *Immediacy* benytter sig af transparens og skaber adgang til den fiktionelle verden og dens karakterer, som tilskuerne oplever som virkelige. Tilskueren ser igennem formen og fordybes i indholdet, som om dette slet ikke var medieret. *Hypermediacy* skaber derimod en bevidsthed om mediet, som gør opmærksom på sig selv med fx kameraets tilstedeværelse, optagelsens virkemidler, udstilling af spilleregler etc. Begge strategier forsøger at fremstille en 'virkelighed', enten ved at 'glemme' mediet eller ved at lade tilskuerne erfare mediets realitet. Imidlertid mener jeg, at begge strategier er virksomme i *De fem benspænd*, hvor der er et samspil mellem det transparente og det udpegende og mellem personernes fiktive og reale karakter. Selve spillet mellem de to er iscenesat som en situation mellem Mester og Elev, hvor Trier er autoriteten og den, der beslutter, bedømmer og forkaster, mens Leth er den villige elev. Læreprocessen ender med at gå i opløsning og afslører Mesterens fald, mens eleven viser sig som den sande mester, han hele tiden har været.

Leth kan siges at repræsentere *hypermediacy*, og den originale film er et typisk eksempel på en kunstfilm, der indeholder egne interne regler for filmens sprog. *Det perfekte menneske* er udpræget medierefleksiv og uden transparens. Vi ser hverken et rum med dybde og centralperspektiv, nogle karakterer med undertekst eller et udfoldet plot. Relationen mellem manden og kvinden forbliver ubestemt (han og hende). Fortælleren er kommenterende ved at pege på det sete og hørte og ellers kun registrerende. Leth kalder det en antropologisk iagttagelse af to mennesker i et tomt, hvidt rum. Kameraet bevæger sig i lange lige baner, vertikalt, zoomende. Det udpeger sammen med klipningen og indrammer, fragmenterer handlinger, billeder og lyd uden dramatiserende hensigt. Filmen er en form for undersøgelse uden en konklusion. Der er ikke tale om en dramatisk fremstilling, men om en udpegende og iscenesættende fortælleform, som mærkværdiggør dagligdags handlinger.

Trier kan siges at repræsentere *immediacy* og søger den ikke-medierede nærhed, umiddelbarhed og virkelighed gennem en forøgelse af den reale risiko. Han vil netop ødelægge medie-perfektionen og Leths kontrollerede distance, metode og kunstneriske instinkt i processen. Der er tale om en terapeutisk proces, hvor medialiseringen gerne må være noget 'lort'.

Benspændene skal skabe transparens til virkeligheden og den kreative proces: selve optagelsens og optagelsessituationens kaos. Fx skal Leth involvere sig i filmen – ikke blot som instruktør men også som spiller. Et godt billede på denne transparens er remake #2, hvor Leth selv skal spille manden (uden kvinden), hvor der skal fokuseres på måltidet, og hvor filmen skal optages et fattigt og ussel sted, valgt af Leth, uden at tilskuerne kan ses. Leth forbereder sig til filmen med at springe, falde,

10) Som det også sker i *Antichrist*, der jo på mange måder gentager dette spil mellem terapeuten og den depressive.

spise etc. på hotellet og i et berygtet fattigt luderkvarter i Bombay. I den endelige film udfører han scenen med en transparent skærm som baggrund. Det betyder, at man kan se de lokale tilskuere i gaden, som betragter Leths 'monodrama'. Det skaber en autenticitetseffekt: Vil tilskuerne gribe ind? Vil Leth kunne gennemføre? Der opstår et moment af tilsyneladende umedieret autenticitet. Tilskuere er selvfølgelig *rammesat* af skærmen, men man ved ikke, om de vil følge spillereglerne eller forstyrre Leths performance. Derved forrykkes fokus til selve den performative udførelse frem for den *rene filmiske* fremstilling af originalens hvide rum uden tilskuere. Til forskel fra modernismens autonome værk, ses både fortælleren og modtagerne som funktioner i værket.

Derfor mener Trier, han har fejlet, og Leth dømmes til enten at tage tilbage og lave filmen om eller lave en version helt uden spilleregler. Straffen er altså 'den fuldstændige frihed', som Trier kalder det, hvor subjektet så at sige overlades til tilfældighederne og en modernitetens orienteringsløshed.

Leths distancerede form udsættes altså for benspænd med henblik på at få ham til at snuble og dermed blive 'sig selv'. Dette er imidlertid kun en værkeffekt. Leths film bliver ikke mere autentiske eller 'dårlige', tværtimod opretholder de et kunstnerisk niveau, som fremstiller de skrøbelige subjekter: 'Leth' og 'Trier'. Obstruktionerne skaber risikoen for faldet eller tabet, men er en kreativ konstruktion og skaber kun tilsyneladende en 'opløsning' af filmens skærm. Ret beset er det altså en undersøgelse af mediets kreative muligheder.

Det er fokuseringen på og etableringen af spilleregler, som skaber uventede og tilfældige 'gaver' (jf. Leth 2009). Spillereglerne er begrænsninger, som gør det muligt for subjektet at være skabende, men man kan også sige, at spillereglerne netop flytter fokus væk fra en moralsk forpligtigelse. Hvad enten man nu mener, kunsten skal være overskridende, bekræfte det gode i mennesket eller forbedre samfundet, så er det som om, Leth gennem spillereglerne befries for en moralsk binding.

Konkluderende

Digtet af Halfdan Rasmussen demonstrerede, at en tilfældig fejl kan skabe en ny 'tom' spilleregel, som udvirker et brud med den logiske og forudsigelige proces. Reglen skaber et kreativt spring, en form for emergens, hvor det uventede fund bliver et rim på kartofler. Reglen er altså en udefrakommende kraft, som ryster den vante proces ved at tvinge en anderledes logik igennem. I *De fem benspænd* er forholdet mellem Trier og Leth en klassisk Mester-Elev relation, som gennemspilles med Mesteren i den autoritære rolle, som udstikker tilfældige – men venligt mente – regler og opgaver. Efterfølgende roses, udkældes og straffes eleven, som gør sit bedste for at løse opgaverne kreativt og konstruktivt. Der er hovedsageligt tale om tomme og formelle tvangsregler, som rammesætter en kreativ proces, hvor det lykkes Leth at forny den originale film. De tomme regler har en subjekt-aflastende funktion i forhold til præstationskravet, men er også strukturerende for processen i form af den kraft, der ligger i det meningsløse, som alligevel viser sig at besidde en såkaldt tavs viden. Det afgørende for processen er, at subjektet accepterer reglen, selvom den skaber et kontroltab. Obstruktionens dogmatik og dens autoritære og rigide struktur er, kunne man sige, en rest fra disciplinsamfundet, og reglens absolutte karakter kan spille sammen med projektsamfundet frie eller manglende organiseringsformer og skaber dermed en vigtig udveksling i kreative processer. Benspænd bliver således en måde at håndtere projektsamfundets potentielle lidelse og kreative overbelastning på.

Litteratur

- Aggersbjerg, Marcus, 2010. *Rukov et portræt*. København: People's Press.
Christoffersen, Erik Exe, 2007. *Teaterhandlinger*. Aarhus: Forlaget Klim.

Kreative tragikere

- Christoffersen, Erik Exe, 2005. Dogmer og obstruction. *Peripeti*, 4.
- Csikszentmihalyi, Mihaly, 2002. *Flow: the classical work on how to achieve happiness*. London: Rider.
- Dehs, Jørgen, 2006. Det rene i det urene. Bemærkninger om kunst og autenticitet. I: Ulrik Bisgaard & Carsten Friberg, red. *Det æstetiske aktualitet*. København: Multivers.
- Elster, Jon, 2000. *Ulysses unbound*. Cambridge University Press.
- Fogh Jensen, Anders, 2009. *Projektsamfundet og Projektmennesket*. Aarhus Universitetsforlag.
- Foster, Hal, 1996. *The Return of the Real*. The MIT Press.
- Hermansen, Mads, 2010. *Spilleregler i klassen: Læringsledelse i teori og praksis*. København: Akademisk forlag.
- Knudsen, Peter Øvig, 1998. Uden kontrol. *Weekendavisen*, 5. januar 1998.
- Kyndrup, Morten, 2002. Frihedens tvang – tvangens frihed. *Passage*, 42.
- Kyndrup, Morten, 2006. Foræringens dobbelte overgreb. Symbolske udvekslinger og parataktisk æstetik i *Dogville*. I: Lis Møller og Mads Rosendahl Thomsen, red. *Produktive paradokser*. Aarhus: Aarhus Universitetsforlag.
- Kyndrup, Morten, 2008. *Den æstetiske relation*. København: Gyldendal.
- Lehmann, Niels, 2008. Kunstfagsdidaktik efter subjektet. I: Aslaug Nyrnes og Niels Lehmann, red. *Ut frå det konkrete*. Oslo: Universitetsforlaget.
- Lehmann, Niels, 2009. Antichrist. *Peripeti*, 12.
- Leth, Jørgen, 2009. *Tilfældets gaver: Tekster om at lave film*. København: Gyldendal.
- Nietzsche, Friedrich, 1996 (1872). *Tragediens fødsel*. København: Gyldendal.
- Branth, J. et. al., 2007. *Peripeti*, 13.
- Philipsen, Heidi, 2007. Autenticitetsstrategier i Triers trilogier: Om at skabe affekt via effekt. *Mediekultur*, 42/43.
- Philipsen, Heidi & Lars Qvortrup, red., 2007. *Moving Media Studies: Remediation revisited*. København: Samfundslitteratur Press.
- Poulsen, Henrik, 2007. *Lars Von Triers univers*. København: Gyldendal.
- Rasmussen, Halfdan, 1972. *Tosserier*. Det Schönbergske Forlag.
- Sawyer, R. Keith, 2003. *Group creativity*. Lawrence Erlbaum Associates, Publishers.
- Sontag, Susan, 2009. *Against interpretation and other essays*. London: Penguin Books.
- Thomsen, Nils, 2010. *Geniet Lars von Triers liv, film og fobier*. København: Politikens Forlag.
- Wivel, Peter, 2011. Berlinerne lagde sig for Lars von Triers fødder. *Politiken*, 5. september 2011.

Erik Exe Christoffersen

Lektor v. Institut for Æstetik og Kommunikation, Aarhus Universitet. Redaktør af tidsskriftet *Peripeti* (2004-). Har senest skrevet om kreative processer og principper i relation til Odin Teatret, Hotel Pro Forma og Det kongelige Teaters *Det Røde Rum* i *Peripeti* nr. 16 (2011).

English Summaries

Jan Løhmann Stephensen | Creativity and the Politics of Knowledge

In recent years, the discourse on the university and its societal role has seen an increase in the use of the concepts of creativity and knowledge in tandem. By arguing that Lyotard's "The Postmodern Condition" seems to have prefigured – and to some extent even influenced – a conception of the creative aspects of knowledge production, concurrent with the rethinking of creativity in numerous other fields, this paper analyses the reason why this conceptual interconnectedness has suddenly occurred.

Thomas Rosendal Nielsen | Artbased Research Practice

This paper presents a systems theoretical approach to (continually) reconfigure the relation between academic and artistic production of knowledge in so-called art based research projects. The foundation of the argument is an insistence on retaining the difference between artistic and academic knowledge (production) instead of trying to negotiate some kind of synthesis. In this way, both academic and artistic processes will hopefully be able to use the 'otherness' of the process to stimulate its self-critical knowledge production in pro-active and yet unforeseeable ways.

Birgitte Stougaard Pedersen | Listening and Reading as Creative Processes

Is it possible to understand the acts of listening and reading as creative processes and if so, which types of knowledge do these acts generate? By collocating the creativity thinkers Christopher Frayling and Niels Lehmann (and through him, Edward de Bono), the paper presents a phenomenologically inspired method that understands listening and reading as creative processes. One of the points of the paper is to investigate if and how creativity thinking is perhaps imbued with implicit dimensions like spatiality and non-linearity.

Nina Gram | iPod Movies as a Creative Research Method

This paper describes and analyses the production of a so-called iPod movie, which shows a bike ride through Copenhagen where the biker listens to music. The paper explores how this methodological work can be understood as creative research and examines the qualities of this specific research perspective.

Ansa Lønstrup | Voice, Listening and Creativity

What happens when we listen to voices? How does satire based on vocal performance work and function when listening, voice and creativity meet? Is it possible to understand our own listening and voice activity through the discourse of creativity? Based on two cases, this article examines how we may understand the activities of voicing and listening from the perspective of creativity and creation: with regards to fictive characters as well as with regards to our own knowing and being in the world.

Ida Krøgholt | Management of Creative Thinking

Through a case study, the paper provides suggestions on what might be the specific aesthetic benefits of a creative process and it discusses how aesthetic otherness can be facilitated to participants from industry and business. Furthermore, the paper investigates how creative practice and conceptual knowledge of creativity is able to challenge each another. In the paper, two perspectives cross-fertilise each other: research *into* art, which approaches practice through theoretical distance, and research *through* art, another term for action based research.

Louise Ejgod Hansen | Development=Creativity?

The paper presents an analysis of a process of artistic development from a creativity-theoretical perspective. The case is the Regional Theatre Network in Central Denmark, which – during a one-and-a-half year period– has radically redefined its approach to the development of performing arts, from focusing on co-producing content to focusing on organising brief bursts of participatory inspiration creation.

Lone Koefoed Hansen | The Tactics of Insouciance

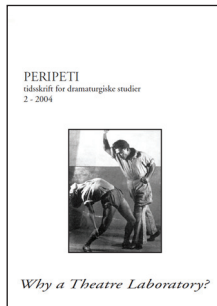
The purpose of the paper is to understand the creative forces in two particular and peculiar workshops at IT conferences, where participants come together to use DIY materials like yarn, fuse beads and defunct toys to experiment with alternative ways of conceptualising technology. Drawing on anarchist Hakim Bey's notion of Temporary Autonomous Zone as well as on an understanding of knitting as a critical practice, the paper analyses the forces at play in those workshops and argues that the unlikely clash of technologies, materials, event and participants opens up for unique creative forces that allows participants to re-think the future of high-tech.

Erik Exe Chritoffersen | Creative Tragedians

The focus of this paper is on a set of creative constraint strategies conceived and used by Mogens Rukov, head of The National Film School of Denmark (Den Danske Filmskole), as well as directors Lars von Trier and Jørgen Leth. As an example of the creative function of arbitrary gaming rules, or creative constraints, the paper presents and analyses a joint movie by Trier and Leth, *The Five Obstructions* (2003). The paper further argues that obstructions are vital to creative processes in both project organisation and management in general.



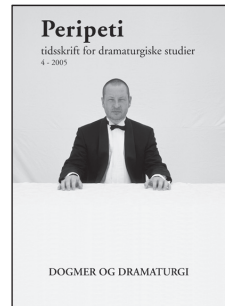
Peripeti 1 - 2004
Jon Fosse



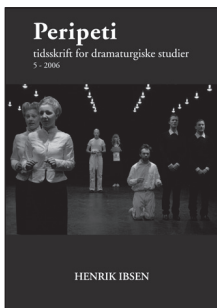
Peripeti 2 - 2004
Why a theatre laboratory?



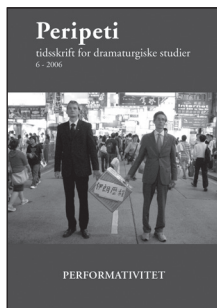
Peripeti 3 - 2005
Ny dansk dramatik



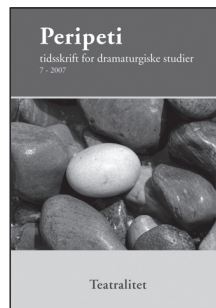
Peripeti 4 - 2005
Dogmer og dramaturgi



Peripeti 5 - 2006
Henrik Ibsen



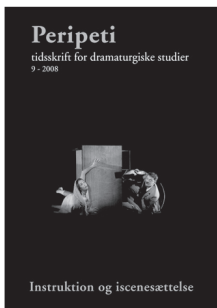
Peripeti 6 - 2006
Performativitet



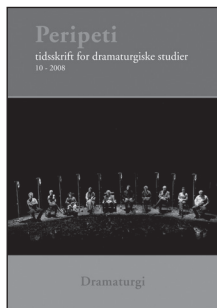
Peripeti 7 - 2007
Teatralitet



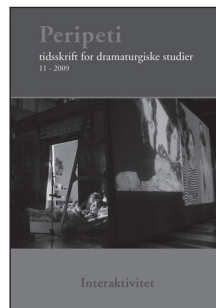
Peripeti 8 - 2007
Teatertekster



Peripeti 9 - 2008
Instruktion og iscenesættelse



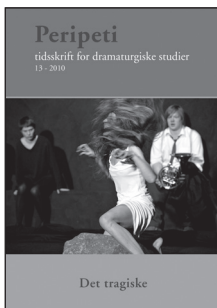
Peripeti 10 - 2008
Dramaturgi



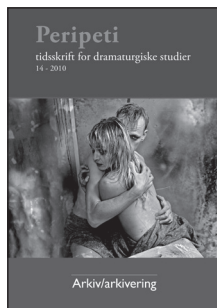
Peripeti 11 - 2009
Interaktivitet



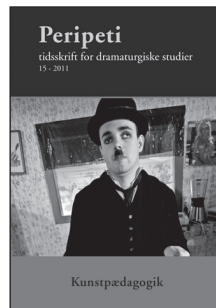
Peripeti 12 - 2009
Teaterpolitik og teaterledelse



Peripeti 13 - 2010
Det tragiske



Peripeti 14 - 2010
Arkiv/arkivering



Peripeti 15 - 2011
Kunstpædagogik



Peripeti 16 - 2011
Kreative strategier