

Rapport fra Kunstnerisk Konference

**”Design af innovative processer
i de kunstneriske fag i de gymnasiale uddannelser”**

**Fredericia Gymnasium 17.11.2011
Ministeriet for Børn og Undervisning.**

Lotte Thulstrup, Lektor i dramatik, Stenhus Gymnasium og HF.

December 2011

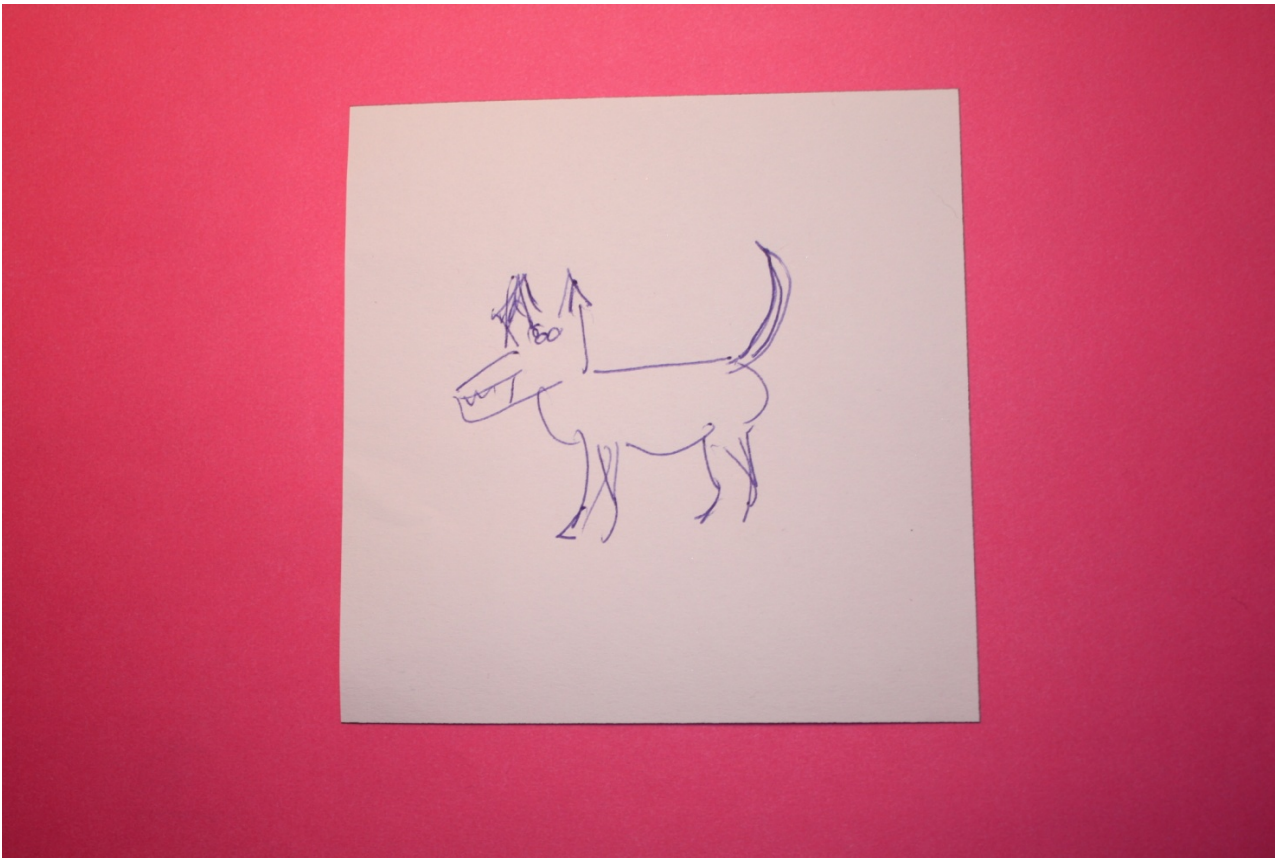
Indhold:

- Baggrund for konferencen og konferencens hovedidéer
- Konferencens program
- Referat af konferencens 3 indlæg
- Evaluering
- Bilag: Referater fra konferencens workshops

Kreativitet kan læres !

Alle konferencedeltagerne fik af Rikke Slot Kristensen til opgave at tegne en hund på 1 minut.

90% tegnede hunden med snuden mod venstre!



Der er vist basis for en del udvikling her!

Forhistorie:

Konferencen i Fredericia skal ses som en opfølgning af det tværkunstneriske samarbejde indenfor de gymnasiale fag, der blev indledt med en "Tværæstetisk Konference" på Borup Højskole, Kbh. august 2004, siden med Odense-konferencen 8.19.2009. Fokus på denne konference var: "De kunstneriske fags potentialer og særlige identitet i de gymnasiale uddannelser". Konferencen var en opfølgning på evalueringen af KU-fagene jf. Eva-rapport 2008.

Baggrund:

Fokus for dette års konferences fokus var **design af innovative og kreative processer**, to centrale begreber i den kommende udvikling af uddannelserne.

En række spørgsmål rejser sig her: Hvordan skal de to begreber forstås, nu hvor kreativiteten ikke længere er forbeholdt de kunstneriske fag? Hvad er den teoretiske forståelse bag de to begreber? Hvad er **det særlige** de kunstneriske fag kan byde på? Hvilke særlige muligheder ligger der indenfor de kunstneriske fag for at udvikle elevernes kreative og innovative evner?

Konferencens mål var at belyse de ovenstående spørgsmål, dels gennem 4 oplæg fra den kunstneriske verdens forskellige sektorer: Den professionelle kunstverden, den gymnasiale uddannelse og universitetsverdenen, dels gennem 2 workshops, 1 særfaglig workshop og en workshop på tværs af fagene.

Deltagere: Undervisere i billedkunst, dans, design, dramatik, mediefag og musik.

Arrangører: Fagkonsulenterne **René Bühlmann**, billedkunst og design, **Hans Oluf Schou**, mediefag og **Claus Levinsen**, Dramatik, dans og musik arrangerede konferencen i tæt samarbejde med de faglige foreningers formænd: Billedkunst og design; **Kirsten Larsen**/ Dramatiklærerforeningen; **Kirsten Søgaard Nervers**/Mediefag; **Henning Bøttner**/ Musik; **Peter Drenck**.

Program:	Design af innovative processer i de kunstneriske fag i de gymnasiale uddannelser
10.00	Velkomst og omtale af innovationsbegrebet
10.00-10.30	Innovation i praksis. Rikke Slot Kristensen , Aalborg Tekniske Skole. Oplæg om forløb i faget design med fokus på de innovative processer.
10.30 -11.15	De kunstneriske fag i innovativt lys ; gruppearbejde i fagene.
11.15-12.15	Lyddesign og film. Kristian Eidness Andersen , komponist og lyddesigner af lyd til bl.a. Antichrist, Melancholia og Submarino
12.15- 13.15	Frokost
13.15 -13.30	Brug af KIE- værktøjer i gymnasiet. Kort oplæg af Kirsten Søgaard Nevers , formand Dramatiklærerforeningen, dramatik og musiklærer v. Næstved Gymnasium
13.30 – 15.00	Idéudvikling i grupper på tværs af fagene.
15.00-16.00	Innovation og kreativitet i uddannelsesperspektiv. Niels Lehmann , Institut for Æstetik og Kommunikation, Århus Universitet.

Konferencens indlæg:

Velkomst:

Claus Levinsen, Hans Oluf Schou og René Bühlmann bød velkommen med en begrundelse for konferencens tema. Innovations og kreativitetsbegrebet er en væsentlig strategi i ungdomsuddannelserne for den nye regering, hvor konferencen skal ses som en del af denne innovationsstrategi. Hvordan kan man definere begreberne indenfor de 5 kunstneriske fag? Hvilken substans har de to begreber? Er de kunstneriske fag innovative og kreative? Det var nogle af de spørgsmål konferencen gerne skulle komme et svar nærmere.

1. Innovationsbegrebet i praksis; Rikke Slot Kristensen, design, Aalborg Tekniske Gymnasium.

Rikke Slot Kristensen (RSK) åbnede for en første besvarelse af spørgsmålene ved at præsentere et konkret forløb i *studieområdet* (HTX-parallellen til AT i STX) på i alt 56 timer i 2.U fra studieretningen *Industrielt design/ HTX*. De deltagende fag var Design B, Teknologihistorie C, Materialeteknologi C og Dansk A. RSK karakteriserede eleverne i studieretningen som kreative, med en praktisk tilgang og med en aktivistisk/pragmatisk læringsstil. Aalborg tekniske Gymnasium havde i den forbindelse etableret et samarbejde med fibercementproducenten Cembrit. Samarbejdet bestod i en arkitektkonkurrence i byplanlægning, hvor eleverne i grupper skulle udvikle byplansforslag til nyudvikling af det lukkede havneområde Østre Anlæg i Aalborg. Området er solgt til en entreprenør, der tænkes opført en helt ny bydel her, en slags mini - Manhattan. RSK nævnte, at eleverne oplevede at de blev taget seriøst af virksomheden.

Rammen for forløbets fokus på udvikling af elevernes kreative og innovative kompetencer er HTX bekendtgørelsens ord: "Uddannelsen skal tillige udvikle elevernes kreative og innovative evner samt deres kritiske sans". Spørgsmålet er så blot, hvordan denne ramme kan omformes til et konkret forløb.

Den teoretisk ramme for kreativitet og innovation; RSK refererede her til cand. psych, professor Lene Tanggaard Pedersens (AAU)- definition af kreativitetsbegrebet: "Kreativitet bygger på bestemte ideer eller produkter og ændrer eller bidrager til udvikling af nye praksisfællesskaber og domæner. Den vigtigste forudsætning er, **at kreativitet kan læres og kreativitet udvikles i fællesskab med andre.***

De konkrete rammer for forløbet: Det var meget vigtigt i tilrettelæggelsen af dette forløb i Urban design, at læreprocessen var tilrettelagt som **konkrete designopgaver** design for eleverne, at der var en **kreativ tilgang til idégenereringen**, en kreativ tilgang til opgaveløsning, samt et **kreativt læringsmiljø**. Eleverne skal opdage deres eget talent for idéudvikling og kreativitet gennem læring om kreative processer

Forløbet: Det kreative læringsmiljø blev skabt ved en 'Change of scene', klasselokalet blev omdannet til en tegnestue. Der skal være plads og rum til ihærdighed, fordybelse og utraditionelle løsninger alt sammen i samspil med andre iflg. RSK.

Idefasen: Eleverne fik en 5 timers workshop i systematisk idégenerering efter mantraet: Jo flere ideer desto bedre. Eleverne kom på researcharbejde ude i området på Østre Havneanlæg var på besøg på Utzoncentret med en udstilling af visioner for området. De fik en gennemgang af kendte arkitekters værker for at skabe inspirationsgrundlag og danne arkitektoniske og formmæssige forbilleder, samt en konkret materiale gennemgang ved Cembrit. Efter det fulgte skitsering og fastholdelse af den gode ide, samt krav om en reflekterende logbog, der skulle fastholde og dokumentere processen.

Projektpræsentation: Klassen præsenterede deres færdige planforlag med konkrete modeller og *powerpointoplæg* hos Cembrit. Til præsentationen forelå der også helt konkrete krav og rammer f.eks.



- Lene Tanggaard Pedersen: "Kreativitet skal læres – når talent bliver til innovation". Aalborg Universitetsforlag 2008.
- Rikke Slot Kristensen: Design B; om værktøjer i designprocessen, idegenerering, briefing, målgruppeanalyse, skitsering etc. Nyt Teknisk Forlag. 2011.

2. Kristian Eidness Andersen; At fortælle historier med lyddesign

Kristian Eidness Andersen (KEA) - komponist og lyddesigner (uddannet i 93 fra Det Danske Filminstitut) var denne konferences møde med den professionelle verden.

Kristian Eidness Andersen er kendt for en lyddesignet til en række store danskproducerede film, han har bl.a. arbejdet sammen med Lars von Trier om Melancholia(2010) og Antichrist(2009). Fik i 2010 en Robert for lyddesignet til Submarino(2010). KEA vil med sit oplæg demonstrere sit kreative arbejde med lyddesign til film gennem en række klip. Hver af disse film rummer iflg. Eidnes et vigtigt greb/ et dogme/og- eller et sæt regler KEA opstiller for sig selv til den enkelte film.

Det kreative arbejde: Kristian Eidness fortæller, at han grundlæggende opfatter det kreative arbejde med lyddesign af en film som en **leg**. KEA leger bare - og han kan så oveni rigtig godt lide at fortælle historier. Arbejdet med en ny film starter med læsningen af synopsisen af historien, jo mere **tid** i denne fase desto nemmere bliver det at sætte sig ind i historiens univers. I det kreative arbejde handler det for KEA om **at fokusere, afgrænse og lukke af for muligheder, og at fjerne og ændre. Desuden om at dosere over tid**. Alle paletter skal altså **ikke** blandes, dvs. KEA laver på sin vis 'et dogme' til hvert enkelt projekt.

Til Melancholia (2010) fik KEA et oplæg fra Lars von Trier om at finde en masse melankolsk musik der også var storslået. KEA endte med Wagner. Originalmusik anvendes iflg. KEA til film, når det passer og virker i forhold til historien og følelserne. Det er typisk for Lars von Trier, at han tit bruger eksisterende musik, der så omarrangeres. I Antichrist filmen var det Händel der blev brugt til introen og outroen. Men lyddesignet er ikke alene musikken, alle øvrige lyde er en 'særlig slags musik', der udgør en filmens partitur. KEA optager således f.eks. også lyde af sten, græs, bål etc.

At fortælle historien med lyden: KEA har lavet lyddesignet til "Klovn - the Movie" (2010). Eksemplet vi ser/hører er et klip fra Skanderborgfestivalen, hvor Frank og Casper ryger sig skæve og drengen Bo løber væk. KEA fortæller, at al lyden er lagt på efter scenen er optaget, instruktøren ville gerne have en mere vild scene end det, der var optaget. Måden det skabes på her ved at KEA fjerner sig fra virkeligheden, hans mål med scenen er at beskrive en sindstilstand hos Frank. Bållyden kører først nærmest dokumentarisk, sindstilstanden den stigende 'skævhed' bygges efterhånden op af et kakofonisk lydbillede, hvor lyden følger cameraets point of view. Det bliver meget tydeligt, mens vi ser Frank tumle og vælte sanseløst rundt på festivalpladsen og lyden af Thomas Helmig livekoncert på scenen, stiger og falder.

Dosering: Lyddesignet skal fungere i sammenhæng med filmens billeder, derfor renses der ud, når lydsiden skal være behagelig og fokuseret og skrues op ved det modsatte. Lydsiden opfatter KEA som et stort partitur, hvor dialogen, lydene og musikken er forskellige instrumentgrupper, der kan skrues op eller ned for, og det er vigtigt at der fokuseres og balanceres over filmens tid. For at få det til at fungere skal der arbejdes med dosering, f.eks. af stilheden. I Melancholia er der f.eks. helt, helt, helt stille før jorden går under i en meget, meget høj lyd. Når stilheden bruges i afslutningen som virkemiddel, skal der holdes tilbage med at bruge dette greb i den øvrige film. Et trick går kun 2 gange!

Fravalg og tilvalg af lyd: I lyddesignet til "Bang Bang Orangutang"(Simon Staho 2005) viser KEA os hvordan han i filmens 1.scene har brugt mixet som kunstnerisk metode; et dynamisk mix af musik – The Clash - reallyd, stilhed og dialog ,ikke realistisk lyd og realistisk lyd, og fravalg af den realistiske lyd for at give tilskueren et indtryk af hovedfiguren faderen Åke (Mikael Persbrandt), et menneske ,der er så vildt ureflekteret og stresset af sit mellemliderjob, som manisk driver sig selv fremad uden hensyn til andre. Det får den tragiske konsekvens, at han kører sin egen søn ihjel. The Clash's musik giver dynamikken, tempoet og utålmodigheden. Da han kører sin egen søn ned – hører vi som tilskueren ingenting, den ydre lyd er væk, kun stilheden inde i bilen, ikke moderens skrig udenfor. Dernæst kun lyden af døralarmen til den åbnede dør, hvor døralarmen laver lyden af en puls, der går i stå.

Randomisering: KEA fortæller at lyddesignet i en film er med til at få publikum til "at se derhen, hvor man vil fortælle". Lyden og musikken kan fortælle og dermed ændre billedsiden fuldstændig. KEA fortæller at det i det kreative arbejde med lyddesign er enormt vigtigt at ændre arbejdsmetode næsten til hver ny film. Det gjorde holdet for alvor i "Direktøren for det hele"(2006), hvor de gik skridtet videre en dogmefilmens krav om at lyd og billede blev optaget på en gang til lyden . Her eksperimenterede de med at musikken blev randomiseret, dvs. en computer lavede tilfældige valg. Hele processen/ideen var at når man afprøver noget åndssvagt, kaster det måske helt nye ideer af sig.

Som afslutning viser KEA hvordan han til Antichrist skabte musik ud af lyde. I kapitlet 'Despair' bruger han regnen til at lave musikken; regn i glas, ren på taget, regn gennem taget, hvor lyden hele tiden skifter fra klip til klip til klip.

3: Kirsten Nevers: KIE-modellen i de kunstneriske fag – Næstved Gymnasium

KIE-modellen er en metode et pædagogisk didaktisk redskab , der skal gøre det lettere at tilrettelægge undervisningsforløb med innovative processer. Modellen er udviklet af Irmelin Funch Jensen(Rungsted Gymnasium) og Ebbe Kromann Andersen(Fredriksberg Seminarium). De har i bogen ' KIE-modellen - et pædagogisk didaktisk redskab til innovation' fra Erhversskolernes Forlag (2009) beskrevet modellens 3 rum.*

Kreativitet: Idegenerering**Innovation:** Ideudvikling**Entreprenørskab:** Iderealisation

Rammesætningens betydning: Kirsten Nevers fortæller, at når man går i gang med KIE-modellen er meget rammesætningen vigtig. Man er i arbejdet med innovative processer nødt til at gå frem og tilbage mellem de tre rum, og at arbejdet er en vekselvirkning mellem at brede ud og snævre ind. Allerførst er det vigtigt at fjerne indre og ydre rammer, den indre og ydre dommer og holde fokus på udviklingsprocessen. Undervejs og efter forløbet er den reflektive fase vigtig for at eleverne får en metabevindsthed om øvelsernes formål og hvad der blev trænet med dem. I de kunstneriske fag er modellen rigtig god til at løsne op for processen omkring problemerne i dét at være kreativ på kommando'. Den rummer gode redskaber og mange øvelser til at frigøre kreativiteten, og samtidig den vigtige værditilskrivning, fordi andre kan få glæde af entreprenørskabets produkt, når ideerne er realiseret.

Øvelser: KN nævner en række gode øvelser fra det kreative rum: Omvendt brainstorm, Billedtombola, Rolletombola, Tidsbegrænsning på idéudvikling, Idéstafetter, 'Elevatortalen'-max. 30 sec. til at beskrive en ide, Drejebog for en dags arbejde etc. etc.

Konkrete projekter med anvendelse af KIE-modellen: I AT projekter har man brugt KIE-modellen til idéudvikling, f.eks. projekt om at gøre en forskel i den 3. verden, i et byudviklingsprojekt, i KU-fagene med udvikling af ungdomsteater og udvikling af teaterkoncert, og på en lidt anderledes, men rigtig spændende måde – nemlig i lærerudviklingsarbejde omkring nye skriveformer og nye undervisningsformer.

Den Kreative Platform – en forsknings og undervisningsenhed ved Aalborg Universitet - har parallel metode til opbygning og udvikling af innovative processer Søren Hansen et Christian Byrge.

- Udover bogen om KIE-modellen kan man købe forskellige Toolboxes til udvikling af kreative processer hos Krea Konsult.

4.Niels Lehmann: Fra kreativitetsfetichisme til kontingensberedskab.

Lektor v. institut for æstetiske fag og leder af Institut for Æstetik og Kommunikation ved Århus Universitet

Niels Lehmanns foredrag havde undertitlen: **Innovationsdagsordenen som udfordring for de kreative fag.**

Foredraget var en meget spændende teoretisk afklaring af kreativitetsteorien, dens baggrund - den kreative tænkningens grundlag hos 4 psykologer, en forklaring af kreativitetsdagsordenens dominans i dag, samt Niels Lehmanns syn på de **udfordringer og muligheder de kunstneriske fag har i dag. den dominerende kreative dagsorden. Hvordan vi kan tænke innovation og kreativitet på den fede måde? Hvad særligt har de kunstneriske fag at byde på?**

Lehmann kaldte det i sin konklusion for et **nyt dannelsesprojekt**: Innovation og design som et kunstfagligt dannelsesprojekt. Dette nye dannelsesprojekt mål for de kunstneriske fag mener Lehmann overskrider erhvervslivets kreativitetsbehov = produktion af stadig nye dimser og events. Lehmann fremhævede vigtigheden af en grundlæggende kreativitetsforståelse for at kunne se 'design og innovationsprocesser som fællesnævner for KU-fagene.

Vi starter baglæns med konklusionen som Niels Lehmann satte op sådan:

Innovation og design som kunstfagligt dannelsesprojekt:

- * Formål: opøvelse af kontingensberedskab som en senmoderne form for dannelse.
 - Mere end bare produktion af værdiskabende dimser.
 - * Dannelseskomponenter:
 - Nødvendig overgang til en særlig kreativ modus – **lateral tænkning**
 - 3 grundlæggende principper – reaktiv affirmation, stram rammesætning, suspension af streng formålsretning.
 - Springkraft mhp. at bevæge sig frem og tilbage mellem de 2 tænkeformer- lateral og vertikal
 - Æstetiske erfaring både som paradigmatisk realisering af principperne og som særlig dimension af kreativiteten
 - Design af innovationsprocesser som fællesnævner for KU-fagene?
 - Ja, for så vidt de funderes på en grundlæggende kreativitetsforståelse a la den foreslåede
 - Og for så vidt man både tager sigte på skabelsen af konkrete outputs og den mere fundamentale etablering af kontingensberedskab.
- (Niels Lehmann – slide 28).

For at nå frem til denne konklusion, omridset af et kunstnerisk/innovativt dannelsesprojekt, redegjorde Niels Lehmann for flg. 3 forhold:

1. Kreativitetsbegrebets betydning i det senmoderne samfund/erhvervsperspektivet;

Erhvervslivet sætter i dag en innovationsdagsorden på 3 niveauer iflg. Lehmann. På produktniveau – såvel materielle som immaterielle produkter (nye dimser, nye services, nye oplevelser), på organisationsniveau (den lærende organisation) og på medarbejderniveau (omstillingsparathed, livslang læring). Kreativitet findes altså på alle niveauer mhp. at skabe værditilvækst, så virksomhederne kan klare sig i den globale konkurrence. Derfor også et vigtigt politisk projekt.

2. Kontingensberedskab som vilkår i det senmoderne samfund:

Anderledeshed er vilkårene for alle, og underforstået hos Lehmann vel også vilkårene for såvel unge som deres undervisere, der går ind i læreprocesser, er oplevelsen af foranderlighed; alting kan være anderledes og det er svært at vide om man har valgt rigtigt, kunne man ikke have valgt noget andet?

Kontingensoplevelsen er udgangspunkt for den sociologiske analyse af det senmoderne samfund. Lehmann opregner en række sociologer, der hver især har beskæftiget sig med kontingens: Modernitet/sækularisering - Weber, flydende modernitet - Baumann, sociokulturel frisættelse - Ziehe/ diskontinuitet og refleksivitet - Giddens, hyperkompleksitet - Luhmann, de store fortællingers død - Lyotard.

Lehmann definerer kontingensbegrebet vha. 2 citater: Lars Henrik Schmidt siger: "Erfaringen af at det eneste, der ikke kan være anderledes, er at alt kunne være anderledes". Hans Jørgen Thomsen: "Nødvendighedens forfald og frihedens fødsel".

2 reaktionsmåder: På erfaringen af kontingens reageres der iflg. Lehmann på to måder: dels gennem inddæmningsforsøg, dvs. forsøg på forhånd at tage højde for risiko i samfundets, forsøg på at styre og kontrollere samfundet og fortrænge oplevelsen af kontingens f.eks. gennem nostalgi.

Den anden strategi er modsat, ikke at undgå erfaringen af kontingens, men at lære at håndtere kontingensvilkåret, der gør sig gældende i hele livet ikke kun i arbejdslivet. Niels Lehmann mener det kan ske ved en udskiftning af det klassiske dannelsesideal, der lærer os /de unge redskaber til at håndtere kontingenserfaringen og manøvrere i verden. Her ser Lehmann at arbejdet med de kreative processer måske kan blive det vigtigste redskab. "Det er bedre at sende folk til teatersport end til psykolog"!

Lehmann mener at vi her måske kan, ved at bevæge os op på et overordnet teoriniveau, finde en fællesnævner for de kunstneriske fag.

3. Mod en overordnet kreativitetsforståelse /Den psykologiske teoretiske baggrund for kreativ tænkning:

Niels Lehmann udlægger dernæst årsagen til nogle psykologers interesse for undersøgelse af den kreative tænkning : de ønskede at komme udover IQ tænkningens begrænsninger. NL nævner her 4 væsentlige psykologer: **Guilford** (1887-1987) – der fastslår at den kreative personlighed handler om mere end intelligens(The nature of Human Intelligence 1967), **Howard Gardner**(1943), der bygger videre på Guilford og udvikler ideen om de 7 (8) intelligenser(Frames of mind, The Theory of multiple Intelligence), **Cshenszentmihalyey** (1934)der udvikler grundlaget for den positive psykologi og flowbegrebet(flow forstås som fuldstændig fokuseret motivation) og endelig **Edward de Bono**(1933), der anses for at være den førende psykolog indenfor kreativ tænkning og innovation. De Bonos centrale værker er: Lateral Thinking- Creativity Step by Step.(1970) How to have Creative Ideas(2007).

Hjernen er et mønsterdannende system, der arbejder på at reducere kompleksiteten ved at optimere mønsterdannelsen, så hjernen har mulighed for at orientere sig i den enorme kompleksitet iflg. de Bono. Ulempen ved denne mønsterdannelse er iflg. de Bono en såkaldt

spontankonservatisme. Eksisterende mønstre vil altid blive foretrukket og de forstærker sig selv, ved at forandre noget nyt og noget fremmed til noget velkendt.

De Bono opstiller en central skelnen mellem *vertikal tænkning* og *lateral tænkning*. Det gælder for den laterale tænkning/sideværtstænkning som Lehmann kalder det, at bruge hjernen på en uvant måde, en måde der er designet til at bryde med de fremherskende mønstre og mønstergenkendelsen.

Hjernen skal tvinges til at tænke ud af boksen!

Vertikal tænkning	Lateral tænkning – eller sideværtstænkning
Selektiv Iderigtighed Den eneste vej Analytisk bagudrettet Lineært kausal Skridt for skridt Relevans orienteret	Generativ Iderigdom/alternativer Provokerende. Fremadrettet Hoppende Ikke lineær Mulighedsorienteret Få ting til at løbe i forskellige retninger

Den laterale tæknings ide er at skabe så mange ideer som muligt, en pluralisme, hvor man kan sige at det er omvejene, der interesserer. Én strategi til at bryde mønstre ned på er ved hjælp af tilfældighed/ randomisering, dvs. at finde forbindelser mellem noget – et problem f.eks., der ikke har noget med hinanden at gøre. Man kan f.eks. at udvikle en løsning på et problem ud fra 4 tilfældige ord. (NB: Eidnes anvendte computerstyret randomisering i "Direktøren for det Hele", KIE-metoden anvender tilfældighedsprincippet ved at bruge billedkort.)

Mod en kreativitetspoetik:

Inden Niels Lehmann når frem til at formulere billedet af et nyt dannelsesprojekt som udfordringen for de kunstneriske fag, ser han på 3 grundprincipper for kreativitet, springkraftens nødvendighed samt et bud på en ikke lineær procesforståelse og en afklaring af det særegne i det kunstneriske rum.

De 3 grundprincipper siger Niels Lehmann er selvfølgelige, men det er vigtigt at de slås fast som 3 principper, der rummer hvert sit paradoks:

- 1. Princippet om affirmation**(bekræftelse), en impulsstyret tilgang. **Paradoks: kreativiteten ses som reaktivitet.** Det vil sige at sige ja til det der kommer, slippe kontrollen. Dette er f.eks. et grundprincip i improteater, i creative writing og i skulpturarbejde
- 2. Princippet om rammesætning:** opgaveklarhed og begrænsning. **Paradoks: for at kunne tænke ud af boksen må man gå ind i en boks.** Rammesætningen kender vi fra de kunstneriske fag, benspænd kan det hedde i filmverdenen, eller snævre rammer for udvikling

af en historie, eller begrænsning af bevægelsesfrihed i fri dans. Frihed vindes gennem ufrihed.

3. **Princippet om opgivelse af målrettethed**, autotele opgaver = flowopgaver, der bærer målet i sig selv. Paradoks for at nå et mål må man opgive målrettetheden. Hvis man skal ud på dybt vand, eller ud på lange omveje, må man ikke fokusere på målet.

Hertil tilføjer Lehmann behovet for springkraften, dvs. det at springe mellem de to tænkeformer.

Den **ikke lineære procesforståelse** i kreativt arbejde i de kunstneriske fag, der består af en række skift, hop eller bølgende spring fra udgangspunktet, som Lehmann kalder handlingsfeltet, til et muligt produkt, der så går videre i en ny ide, om en anden udformning osv.

Til sidst har Niels Lehmann tre bud på det særegne ved alle de kunstneriske rum og den æstetiske betydningsdannelse der foregår, altså 3 mulige fællesnævner for de kunstneriske fag:

1. Æstetisk betydningsdannelse (de kunstneriske fag) arbejder med en flertydighed, de kunstneriske udtryk er rige på fortolkningsmuligheder.
2. Kunst er materialebaseret og sansebaseret formgivning
3. Kunst er IKKE hverdagslighed, men i stedet for en alternativ erfaring af verden.

Allersidst sammentænder Niels Lehmann den æstetiske dimension i forhold til kreativitet med de Bonos tænkeformer. Vertikal tænkning kan forstås som problemløsning og ikke kreativitet, sideværtstænkning deles i 2 rum. Dels den **perceptuelle kreativitet**, der kan munde ud i konceptudvikling og idékreativitet, og dels den **konstruerede kreativitet**, der også rummer en formudvikling og ses som **kunstkreativitet**.(se slide 28).

Det indledende spørgsmål? Hvad særligt har de kunstneriske fag at byde på? Niels Lehmanns svar er:

Stor erfaring med kunstneriske kreative processer, der er mange metoder og greb der er helt selvfølger for de kunstneriske fag, som ikke nødvendigvis er selvfølger i andre fagområder, samt det helt særlige – den æstetiske betydningsdannelse. Det skulle give en mulighed for en central placering.

Evaluerings:

Målet for konferencen var at sætte fokus på/ starte en afklaring af begreberne **innovative og kreative processer i de kunstneriske fag** og spørgsmålene: Hvordan skal de to begreber forstås nu, hvor kreativiteten ikke længere er forbeholdt de kunstneriske fag? Hvad er den teoretiske forståelse bag de to begreber? Hvad er **det særlige** de kunstneriske fag kan byde på? Hvilke muligheder ligger der i de kunstneriske fag for at udvikle elevernes kreative og innovative evner, samt give deltagerne lejlighed til diskussion og idéudveksling

Deltagerantallet til konferencen var igen stort med i alt ca 90 lærere fra almene gymnasier, HF og HTX.

De 4 indlæg belyste inspirerende og præcist, med hver deres indfaldsvinkel, de to centrale begreber. Dels påpegede de 2 indlæg med fokus på pædagogisk/didaktisk tilrettelæggelse af kreative læringsprocesser, hvilke gode læringsmæssige muligheder der meget tydeligt ligger i fagene, at kreativitet kan læres, samt at fagene allerede har en stor erfaring med tilrettelæggelse af disse processer.

Indlægget fra den professionelle kunstverden gav et fagligt indblik i de helt særlige arbejdsvilkår for en professionel kunstner, hvor arbejdet selvfølgelig er ganske anderledes, men alligevel kunne nogle af de kreative strategier genkendes: f.eks. den faste rammesætning og randomisering som kreativt princip.

Vægtigst var Niels Lehmans teoretiske afklaring af kreativitetsbegrebet, samt påvisningen af konturerne af et nyt dannelsesprojekt, hvor de kunstneriske fag kan byde på *det ganske særlige*, dels i form af den lange erfaring med kreativt/kunstnerisk arbejde, dels på grund af den særlige motivationelle kvalitet der ligger i fagenes arbejde med æstetisk betydningsdannelse.

På arbejdsgruppens vegne kan det derfor konkluderes, at der til det fælles kunstneriske arbejde, der blev sat i gang med konferencen i 2009, er føjet et centralt udviklingsarbejde omkring en teoretisk og praksisorienteret bevidstgørelse af fagenes arbejde med kreative processer. Perspektiver der, ved konferencens afslutning, blot er blevet åbnet for. Det må være særdeles vigtigt ide kommende par år, at følge op på de visioner, der ligger i Niels Lehmanns oplæg, dels for at understøtte den generelle innovationsdagsorden, dels for at bruge de kunstneriske fags særlige kvaliteter i kompetenceudviklingen hos kommende gymnasieelever. En idé kunne være et 2 faset forløb omkring design af innovative og kreative processer: Først med nedsættelse af faglige afklaringsgrupper for alle de kunstneriske fag hver for sig, fulgt op af en tværfaglig afklarings/opsamlingsgruppe.

For arbejdsgruppen:

Lotte Thulstrup - December 2011

Lektor i dramatik – Stenhus Gymnasium og HF.

Bilag:

MUSIK, BILLEDKUNST, MEDI EFAG, DRAMATIK OG DET KREATIVE OG INNOVATIVE

MUSIK:

Kreativitet og innovation

Der er huller, der åbner til det kreative.

Der er dog sindssygt meget, der skal nås.

Sammenhængende tid har stor betydning - fastholdelse og snyde eleverne med øvelser.

Alle skal lære at navigere i kaos.

Gode erfaringer i B-niveau (2. Forløb): ikke nødvendigvis så teoritungt

Sangskriverforløb, kompositionsforløb, lyd collageforløb.

Lydoptagelser og IT (Reaper, GarageBand, Audacity) er godt i kreativt skabende processer.

Rytmske øvelser er fremmende for kreative processer.

Generelt sammenspilsprocesser. (når de ikke bare er reproducerende)

Mesterlæren er central i musikalsk opdragelse

Mash-up

Hvad er lyd?

Intensitetsopbygning – flow. En del af kreativ proces.

Sangskrivere udefra.

Snævre rammer er motiverende.

Musik som kreativt fag bliver let ansigtet udadtil.

“Vi er for lidt ude på det dybe vand i musikfaget”.

Kopierer mere end skaber. Det er lærerne der er "kreative" – laver minimeret udgave til elevbrug. Eleverne er ikke direkte med i den kreative proces.

I et 12-toneforløb bliver eleverne virkelig smidt ud på dybt vand. Der kommer eleverne selv i spil.

Reaper-kurserne: Remix af et nummer skaber virkelig kreativitet. Kan bruges direkte af nybegyndere hos både lærere og elever. For læreren er det muligt at "starte forfra" – da eleverne ikke kender til musik mere. Heller ikke engang "Kvinde min"

Refleksionen over processerne er vigtig – på vej væk fra kopinumrene. Sangskrivning, rearrangementect. Processen i kopinumrene er jo også en slags kreativ proces. Vi har rigtig mange kreative elementer i det vi gør – men at kalde det for innovation er et større spring.

Hvad er forskellen på kreativitet og innovation?

Vi har selv berøringsangst – vi kunne lige så vel som teknisk skole koble projekter ned direkte. Vi har blot ikke muligheden for fordybelse. Innovationstankegangen har afsæt i økonomi. Skal der være den økonomiske vinding?

Elevstyret musicals/forestillinger - processen skaber de nye skøre tanker (ingen økonomi, men måske lidt rekruttering til skolen). Det kræver lang tid – rigtig lang tid. Stort dilemma. A-niveauet er blevet for stramt – det er faktisk sjovere at arbejde med C-niveau, hvor eleverne ikke bliver bundet så meget op. Glæden, roen og tilliden fra faget er blevet ødelagt – tidligere kunne det overføres til de andre fag.

Det kræver at lærerne lader sig omstille.

Kan vi tænke vores fag som inspiration til de andre fag i forbindelse med innovation? Musik er blevet et hjælpefag og ikke et styrende fag. Eleverne lærer at performe, men vi lærer dem ikke nok på det idéskabende plan. Hele videnskaben omkring lyd kan jo kobles på alle fag. Vi er meget bundet af vores lærerplaner – men måske kunne vi finde et sted at løfte det? Der bliver stillet mange krav (mange stramme bånd) til vores undervisning i musik – men vi burde kunne noget i forhold til de andre fag, fordi vi er performative.

Hvilken almindelse er det vi arbejder hen imod? –vi skal ud over vores eget lille fag. Lave det kunstneriske fakultet. Tættere samarbejde mellem de kunstneriske fag og andre fag – vise vores kompetencer frem for de andre fag. Ledelserne skal tænke langt frem og sørge for denne udvikling.

Det bedste mange steder er musicalen/forestillingen. Et stort projekt over et halvt års tid. Desværre får eleverne en masse fravær - de får ingen credit for det. Fedt arbejde der går på tværs af fag og

elever. Det er bare kun dem der "tør", der får fornøjelsen af det...

BILLEDKUNST

Billedkunst som innovativt fag:

Produktorienterede konkurrenceprojekter som er virkelighedsnære:

fx designkonkurrencen Design din By (byrum/arkitektur) eller konkurrencer om censurerede udstillinger (ARoS Catch 10 og 12,, eller Ungdommens Vårsalong på både lokalt,, nationalt og nordisk niveau)

Innovativt i mindre skala - i visualiseringsopgaver

Samtidskunst - f.ex superfex (socialt projekt med værdiskabelse som en del af værket)

Kunstformidling via et BK-hold , blogs med kunstformidling om skolens kunst + iphone koder v. værkerne til besøgende.

Emergency Room projekt - fx i samarbejde med eksterne partnere/nyhedsmedier (dagsaktuelt nyhedsstof i æstetisk bearbejdning), inspireret af

Mulighed for at styrke kreative og innovative kompetencer i:

Faget selv:

Virkelighedsnære konkurrencer/kunst-cups som fx ARoS, DM i tegning, Vårsalong, Design din by etc. hvor der er indsendelse og udvælgelse af en jury fra den 'virkelige' kunst-/arkitekturverden involveret.

Faget selv og på skoleniveau ifb. Ny skriftlighed (inkl. Stilladsering)

Portfolio er jo et reflekterende redskab, a la den reflekterende logbog nævnt i dagens første oplæg, da den både dokumenterer proces og produkt i kreative og innovative skabelsesprocesser. Den dokumenterer såvel muligheder og valg (kreativ fase) som umuligheder og fravalg (innovative fase).

Her kan BK ikke bare styrke elevernes kreative og innovative kompetencer som metarefleksion, men også bidrage til udvikling af stilladsering og ny skriftlighed på skoleniveau. Vi kan tilbyde vore skoler at stå for introduktion af portfolioen som et værdifuldt værktøj i kreative og innovative processer, som dokumentationsmedium, præsenteringsmedium og som refleksionsmedium - et værktøj der fx dokumenterer flere faser i fx KIE-modellen. Dette vil selvfølgelig kræve at der søges om elevtid hvis det skal kunne udbredes til øvrige fag på skolen som en del af stilladsering/ny skriftlighed. Vi har vendt muligheden for – efter Egå Gym modellen – at alle de fire kunstneriske fag påtager sig at lave udviklingsarbejde med portfolio i kreative 1.g fag, for så at udbrede det til andre fag på sigt, som så kan videreudvikle portfolio modellen i løbet af 2. og 3. g. Drama og BK har allerede portfolio, men mediefag og musik har set muligheder for også at bruge værktøjet i deres fag/projekter.

På Egå gym, har vi en arbejdsgruppe bestående af repræsentanter for disse fag, som pt. arbejder på et oplæg.

Vi tror, at BK her har et godt input at kunne give videre da portfolien i BK netop er processportfolio med formål at fastholde refleksion over en samlet kreativ proces.

Men hvis alle de kunstneriske fag går ind i opgaven, kunne man måske søge UVM om puljemidler til at lave forsøg med portfolio som kreativt/innovativt værktøj der kunne introduceres i disse fag i 1.g

Billedkunst som kreativt fag:

Kreativitet er en selvfølgelig del af billedkunst-kernefagligheden:

- i koblingen mellem teori/det abstrakte og mellem kreativt/praktisk arbejde
- praktisk: i visualiseringskravet - tænke ud over bånd, løsninger af problemstillinger

Mulighed for åbne problemstillinger med flere løsningsforslag: større spændvidde

Især kreativt i forbindelse med mulighed for fordybelse i process og produkt i billedkunstprojektet på begge niveauer - dog mest på B-niveau hvor der er mere tid

MEDIEFAG

Stikordsreferat – gruppearbejde i mediefag

- Øve processen i pilotprojektet frem for at fokusere på produktet
- Innovation og mediefag - Øvelse: Bogstaveliggøre metaforer
- Tre dage med mobiltelefoner
- Hvad skal der til, ud over det vi gør, for at være innovative, for vi er meget innovative
- Båndøvelser
- innovation er noget nyt, og det er forskelligt fra gym til gym. Variation, forskellige fokus
- opstille rammer for eleverne, så de kan være innovative

- markedsføre uddannelserne – 2 minutters pilotprojekt
- musikvideo – ud af huset/samarbejde med faget musik
- dansk og kreative fag – naturalisme – Tjekhov – instruktør, manuskriptforfatter, musiker
- vi har ikke svært ved at være kreative !

Dramatik

Lidt tilfældige noter fra gruppearbejdet.

Hvordan sætter vi eleverne i gang med at være innovative og kreative?

Flere har haft rigtig gode erfaringer med at anvende KIE-modellen i den kunstnerisideudvikling. Det kan ofte være en hurdle at skulle være kreativ på kommando. Her giver KIE-modellen mange gode ideer og åbningsværktøjer.

Det er netop vigtigt at de hjælpes i gang. Processen efter ideudvikling er også vigtig, når ideerne skal udvælges og samles til noget der er

brugbart og interessant.

Hvad er en kunstnerisk proces:

Vigtigt her at få eleverne til at stole på de ideer de får. Spørgsmålet er om vi decideret underviser i kreativitet eller om vi blot udvikler deres kreativitet?

Eksempler på kreative åbninger til projekter:

- Lav et drama ud fra 3 ting
- Boals ideer om Forumteater – her gælder specielle regler.
- Vigtigheden af at træde ind i et andet rum – dramatikfagrummet.
- Johnstones ideer til improvisation er måske det udtalte grundlag måden vi lærer vores elever at 'tænke ud af boksen'; sige ja, vove sig ud i det ukendte, lade være med at stræbe efter at være original, lade være med at planlægge hvad der skal ske/havd der skal siges.

Vigtigt også at blive bevidst om hvorfor vi fortæller historier.

Ideer til fagligt samarbejde:

Matematik/dramatik: dramatisering og iscenesættelse af matematiske paradokser.

Biologi/ dramatik: dramatisering og iscenesættelse af brugen af Botox som skønhedsmiddel.

Ift. den kreative dagsorden: vigtigt at adskille det innovative " Fra kreativitet til faktura".

Kreativitet har ikke alene den dagsorden!

Det er vigtigt at vi i faglige sammenhænge oparbejder ressourcer – måske **en art dramatisk kreativitets – katalog ?**

(Noterne er ikke taget for at referere vores ideudveksling, men for at fastholde egne indtryk - jeg beklager hvis gode ideer dermed er overset – men der blev tilsyndeladende ikke taget andre referater).

2. DE KUNSTNERISKE FAG PÅ TVÆRS OG MED ANDRE FAG

Gruppearbejde 1 – gruppe 1 eftermiddag – Kunstnerisk Konference,17/11-2011.

A.

Kunstneriske fag og dansk – produkt i de kunstneriske fag – det mere teoretiske i dansk. De andre fag har svært ved at slippe det analytiske. De andre fag er bange for et produkt – det kaotiske. De kunstneriske fag binder det hele sammen.

Film eller teaterstykke. "Ekspressionisme" i de enkelte kunstneriske fag. Afsluttende med en festival, hvor man kan opleve de andre fags input – ikke et fælles produkt. "Lys/mørke". Hvordan laver vi lyd?

Hvordan kommer billedkunst bedst på banen? "Plakaten som udtryksform". Mini-musical på en uge med alt hvad det indebærer. Teaterkoncert med fælles tema – skrevet af eleverne selv.

Tema-dage hvert 3. år – interaktive udstillinger (installationskunst) involverende alle de kunstneriske fag. Grupper med elever fra de forskellige kunstneriske fag. Mange regler gør det kun nemmere at blomstre i. Form giver frihed/kreativitet. Hvis vi skal leve i vores fag er dogmeregler en nødvendighed.

B.

Hvad skal vi med kunst? I forhold til samfundsfag, historie, dansk etc. – lægge bolden ud til de andre fag.

Hvorfor er det vestlige samfund (DK)afhængig af at have en kunstnerisk kultur? Vigtigt at vælge et tema hvor alle fag bare siger ja –" Menneskenes rum" (det fysiske rum, det psykiske/mentale rum, det sceniske rum, etc.) Det bærende er grundlagt i fagene, derefter en uges arbejde i fællesskab.

Konference vedr. Kreativitet og innovation FG. 17/11 2011

Gruppearbejde gruppe 3.

De kreative fag samarbejder

⇒ Cases: eksempler på forskellige forløb, der allerede er ført ud de forskellige steder.

1. **Fortælling:** 1. G samarbejde på tværs af fag (dansk + alle fire kunstneriske fag):: Skal på tre dage lave et produkt over nogle udvalgte noveller. Arbejder herunder med faglige begreber.
 - a. Drama: Device-forestilling (sammenklipping)
 - b. Medie: storyboards, (Pitch)
 - c. Billedkunst: Collage
 - d. Musik. Lydcollager/filmmusik
2. Københavns Brand (tværfagligt mellem Billedkunst og Branden i Kbh.)
3. Bæredygtig design. Med Herning som udgangspunkt i byen.
 - a. Medie/drama: Reklamefilm
 - b. Billedkunst: Plakater
 - c. Musik: Herningsangen
4. Krea-arrangement: Hvor man arbejder på tværs af fagene –

5. En kunstnerisk dag. Hvor man har et tema, der arbejder med "Hybrider" / "cross over" mellem de forskellige fag (eks. Performance-genren (dansk, drama, musik, billedkunst, medie).
6. Tværfaglige projekter mellem HHX, HTX og STX omkring huskunstnere.

Gruppens konkret ide til Kunstnerisk dag: (1.g):

Overskrift: "Hul i hovedet." –

- ⇒ Alle har en genstand med hjemme fra denne dag.

Oplægsholdere – igangsættere (De professionelle)

- ⇒ Hjerne Madsen (oplæg)
- ⇒ Psykolog, der ved noget om kognitive processer.
- ⇒ Absurd teater/klip
- ⇒ Billedkunst
- ⇒ Lars Nørregård , der leger med de sproglige begreber
- ⇒ Personer, der til dagligt arbejder med retarderede eller handikappede mennesker.

Målgruppen til produktet:

1. Eleverne skal definere, deres egen målgruppe i Lokalområde
2. Man tager ud af huset (gågaden, skadestuen, SFO-en)
3. Eleverne selv – Vi viser eleverne at de sammen kan lave et produkt.

Refleksionen:

- ⇒ Vigtigt med den efterfølgende refleksion, hvad har projektet vist.
- ⇒ Hvad vil det sige at arbejde "ud af boksen" => det abstrakte og den abstrakte tænkning.

Diskussion i gruppen på baggrund af idéen:

Hvordan får vi retfærdiggjort at vi laver en sådan dag?

- ⇒ Den kreative proces => innovation, vi har et produkt, som viser arbejdet.
- ⇒ Sceneskiftet: Vi laver laboratorier (tegnestuer, musikrum, teaterum)
- ⇒ Hvad har de egentlig i andre ikke kunstneriske fag, som vi kunne "bruge" og fremhæve ved vores fag.
- ⇒ Det er den personlige indsats, der er det innovative produkt.
- ⇒ Man kan opstille regler at arbejde ud fra (12tone-musik, dogmeregler)

- ⇒ Hvad er den rigtige løsning??? Kan vi tage emner op, hvor vi arbejder med flere løsninger tværfagligt??
- ⇒ AT. Kan man lave forskellige grupper, hvor man arbejder med forskellige metoder i en kreativ proces alla KIA

"Design af innovative processer i de kunstneriske fag i de gymnasiale uddannelser"

17. november 2011

"Forsøg på at fremstille konkrete cases til flerfagligt samarbejde ud fra en KIE-tankegang"

Gruppe 3

Nedenstående er et forsøg på at gengive tankerne i en særdeles tumultarisk diskussion!

Som udgangspunkt er de deltagende elever hele 1. årgang og alle de kunstneriske fag.

Der var enighed om at der skulle skabes et "hurlumhejhus", et hus med en række forskellige rum, som publikum skulle bevæge sig rundt.

TEMAET skulle være at skabe et psykedelisk univers.

Rammerne for at fremstille dette "hurlumhejhus" blev aldrig gjort helt præcise, men måske 3 dage eller en uge med "temadage", måske AT, men vi diskuterede ikke, hvilke fag der ellers skulle indgå. Dog var der enighed om, at både biologi, kemi, engelsk, dansk og historie ville kunne indgå, hvis der var tale om en AT-ramme.

Eleverne skulle opdeles på tværs af de kunstneriske fag, men i så store grupper, at der i hver gruppe var nok elever til at skabe og spille livemusik og til at lave og fremføre en eller anden form for dramatisering.

For at imødekomme KIE-modellens krav om "benspænd" blev der opstillet "dogmeregler" for hvert enkelt fag:

BILLEDKUNST:

- Billedkunsteleverne skal arbejde i Verner Pantons farveskala
- Billedkunst-eleverne må kun arbejde med "lys", dvs. deres produktioner skal formidles via slides/ bemalede lysbilleder eller lignende.

MUSIK:

- Noget af musikken kan være komponeret på computer eller på anden måde være skabt på forhånd, men eleverne skal også spille "kroppen her i rummet nu".
- BENSPEJND:
 - Der må ikke være en melodi
 - Der må ikke være traditionel harmonik
 - Der må ikke være fast rytme
 - Der må ikke være en fast form
 - Hver gang musikken begynder at groove, skal der cuttes.

DRAMA

- BENSPEJND
 - Ingen scene – performancen foregår "rundt blandt publikum"
 - Ingen faste karakterer
 - Ingen replikker
 - Ingen fremadskridende handling

MEDIEFAG:

- Filmer processen og klipper den sammen. Disse film vises i "forventningsrum" UDEN for de rum, hvor billedkunst/ drama/ musik laver "liveperformances"
 - Ingen kronologisk fremadskridende handling
 - Lyd og billede må ikke passe sammen (asynkron lyd)

Disse korte skitser er nogenlunde essensen af den meget tumultariske, men også engagerede diskussion i gruppe 3