

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

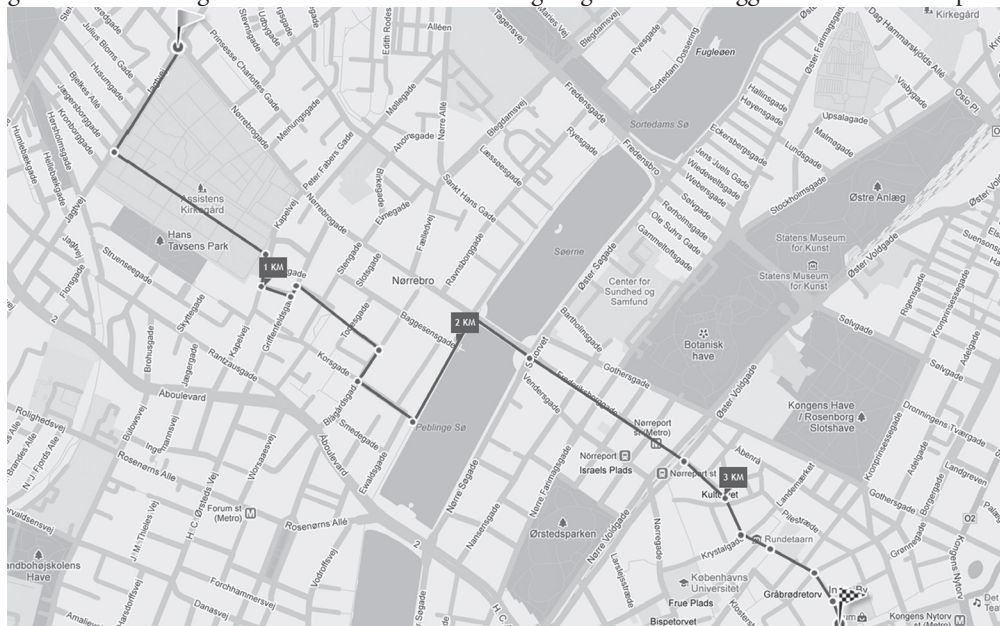
hvor mange cyklister enten er på vej fra arbejde eller har ærinder inde i byen. Ruten er endvidere inspireret af en informants fortællinger om, hvilke områder han almindeligvis bevæger sig i. Filmen præsenterer nogle stemnings- og karaktermæssigt forskellige områder i København, således at beskueren⁴ 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 Kultorget.

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 lydmiljø 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 tilsynekomst 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. Kubischs 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 lyttevener i det offentlige rum. De designer nye lydige 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” efterspørger 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 "Kunstbaseret 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 pragmatiske 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-film. 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.

Filmene 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 sige 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-filmen 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 iagttagelsessituationen. 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 iagttager (Jf. igen Nielsens figur 2). I designprocessen er der stor nærhed mellem iagttager 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>
