

Intuitiv eller konstrueret serendipitet?

Den Gemte By som kreativ proces

Af Marion Vick

I efteråret 2010 gik Teatret Gruppe 38 og 10 århusianske kunstnere sammen om juleprojektet *Den Gemte By*. Et helt særligt projekt, da både teatret og flere af de engagerede kunstnere blev udfordret på et nyt arbejdsområde i arbejdet med installationskunst, og mange af de implicerede desuden arbejdede sammen for første gang. Kunstnerne var vant til kreative processer, og var alle erfarne nok til at de gennem års arbejde havde opbygget dels en viden om deres egne personlighedstræk og disses indflydelse på arbejdsgangene, og dels deres egne kreative metoder. Projektets struktur gav anledning til at stille en række spørgsmål:

- Hvordan opleves og italesættes den kreative proces, når arbejdet afviger fra kunstnerens vante arbejdsområde?
- Hvad sker der med den kreative proces, når veletablerede kunstners arbejde er påvirket af faktorer såsom manglende erfaring, modsatrettede forventninger og input fra nye kolleger?

Hvordan kan en teoretisk analyse være med til at udvikle erfaringerne fra praksisfeltet?

Målet med disse spørgsmål var, at opnå en forståelse for hvordan teoretiske input kan skabe forståelse for og influere praksisfeltet. Dette blev undersøgt igennem observationer og interviews med fire udvalgte af de i alt ti kunstnere. Og jeg fik på den måde mulighed for at sammenstille kunstnerens egne opfattelser af proces med mine observationer og tolkninger. I denne artikel vil jeg præsentere resultaterne af min undersøgelse, samt diskutere resultaternes betydning for forståelsen af kunstnerens proces, deres forståelse af kreativitet og deres tilgang til metode i forbindelse med projektet *Den Gemte By*.

Processen

Samarbejdet mellem Teatret Gruppe 38 og de 10 kunstnere gik på tværs af det århusianske kunstmiljø. Kunstnerne skulle bygge hver deres udstillingsobjekt. Resultatet af samarbejdet blev udstillingen *Den Gemte By*, ni alternative huse i en teatersal.

I processen arbejdede kunstnerne som udgangspunkt selvstændigt med egne projekter på egne værksteder. Derudover mødtes de fire gange i forløbet for at fremlægge de individuelle projekter og debattere det samlede udtryk i den endelige udstilling. Kunstnerens kreative arbejde var i forløbet begrænset af en række forhold, herunder havde følgende kriterier særlig indflydelse på processen:

- *Den overordnede ramme*: et krav om, at kunstnerne skulle bygge et ”hus” efter egen fortolkning. Som inspiration blev tekststykker og emnerne: julenat, lys og mørke udleveret. Om det endelige produkt kom til at ligne et hus i traditionel forstand, og om de udleverede tekststykker blev brugt i projektet var op til den enkelte kunstner at beslutte.
- *Gensidigt hensyn*: hver kunstner måtte forholde sig til, at der var andre værker i rummet og måtte derfor overveje brugen af høje lyde, lys eller andre former for effekter, der kunne have en negativ indvirkning på oplevelsen af de andre huse.

- *Begrænset økonomi*: hver kunstner fik uddelt 5000 kr. til materialer.

Efter projektets afvikling mødtes kunstnerne igen for at evaluere og drøfte mulighederne for udviklingen af det aktuelle projekt, samt muligheden for et fremtidigt projekt ud fra de fælles erfaringer, der nu var gjort. Evalueringen har ført til en videreudvikling af konceptet, og efterfølgende har *Den Gemte By* fungeret som udstillingsobjekt i forbindelse med Teatercentrums årlige børneteaterfestival i april 2011 i Randers.

Min opgave i projektet var at være projektleder. Jeg havde bl.a. ansvaret for budgettet, fondsøgning og ikke mindst den overordnede kommunikation og koordinering mellem kunstnerne. Denne position gav mig et direkte indblik i de store forskelle i kunstneres tilgange til processen og derved en fornemmelse for hvilke af de ti kunstnere, der ville være særligt gode informanter i denne undersøgelse.

De primære informanter og undersøgelsens forbehold

I undersøgelsen er fire af de ti kunstnere udvalgt som primære informanter for undersøgelsen. Disse har deltaget i interviews og er, på baggrund af dette, undersøgelsens primære fokus. De primære informanter er: scenograf, Sille Heltoft, skuespiller og billedkunstner, Marie Netterstrøm, grafiker, Randi Schmidt og illustrator, Cato Thau-Jensen. Valget om at interviewe disse fire er truffet, fordi de gav udtryk for at projektet udfordrede deres faglighed, samt fordi de alle havde deres daglige gang på teatret og derfor var tilgængelige for observation, uden at min tilstedeværelse virkede påtrængende. I undersøgelsen betragtedes de seks resterende kunstnere som sekundære informanter. De har indgået i feltet og derved bidraget til de generelle observationer og min generelle forståelse af projektets udfoldelse. Tre af de primære informanter har desuden arbejdet i samarbejde med andre, hvilket har påvirket deres arbejdsprocesser. Schmidt og Thau-Jensen har arbejdet sammen om et hus, og Heltoft har arbejdet sammen med Teatret Gruppe 38's ansatte om sit hus. Heltoft, som er uddannet scenograf, er den eneste af de fire primære informanter, der er vant til at arbejde tredimensionalt og rumligt.

I en undersøgelse som denne må det medtages, at det empiriske genstandsfelt er et udtryk for et konstrueret iagttagelsesperspektiv, idet behandlingen både i mundtlig og skriftlig form er sat ind i en teoretisk forståelsesramme og yderligere er påvirket af mine subjektive vurderinger på trods af den tilsigtede objektivitet (Mathiasen 2002: s. 5). Undersøgelsen tager udgangspunkt i en fænomenologisk tilgang til det empiriske genstandsfelt og skaber således et indblik i informanternes livsverden. Netop på grund af min implicite indflydelse på det empiriske genstandsfelt må nogle metodiske overvejelser medtages i læsningen af denne undersøgelse, deriblandt at jeg selv har fungeret som projektleder og derfor har spillet en aktiv rolle i projektet. Gennem deltagelse har jeg til en vis grad påvirket undersøgelsens resultater. Undersøgelsens afgrænsning må ligeledes tages i betragtning; undersøgelsen indbefatter ikke interviews med alle projektets kunstnere. Dette vil givetvis betyde, at undersøgelsens resultater ved en anden udvælgelse kunne pege i en anden retning. Desuden er kunstnerne kun blevet interviewet ved projektets afslutning, derved er undersøgelsen ikke et udtryk for umiddelbare reaktioner og oplevelser. Der tages udgangspunkt i tilbageblik, og kunstneres hukommelse omkring forløbet kan være farvet af senere hændelser.

Der er stor forskel på skriftsprog og talesprog, og i nærværende undersøgelse er indholdet af informanternes selvbillede i fokus. Derfor er transskriberingerne af undersøgelsens interviews udført med henblik på at komme så tæt på skriftsproget som muligt uden at ændre på informanternes udtalelser.

Procesteori og serendipitet

I undersøgelsen sammenstilles den indsamlede empiri med to teoretiske fremstillinger af kreativitetsprocesser: dels cand.arch., og ph.d.-studerende ved Arkitektskolen Aarhus, Mette Volfs behand-

ling af designprocessens faser i bogen *Design: Proces og Metode* (2009), og dels socialpsykolog Graham Wallas' fasemodel fra bogen *The Art of Thought* (1926). Endvidere benyttes artiklen "Kunsten at snuble: om serendipitet og benspænd" af lektor mag.art. i dramaturgi, Erik Exe Christoffersen (2004) til diskussion af kontingensens betydning for den kreative proces.

Fælles for Volfs og Wallas' modeller er, at begge er iterative, og modellernes stadier kan altså løbende gentages eller forekomme i en alternativ rækkefølge i den samlede proces, end de her fremstilles.

Graham Wallas' fasemodel bygges på den teoretiske gennemgang af subjektets tankeprocesser i bogen *The Art of Thought* (1926). Her gennemgås forholdende omkring problemløsning, nyopståede ideer og innovativ tænkning. Wallas skelner mellem fire overordnede faser (*stages of control*), som gennemgås ubevidst, men som ved bevidstgørelse kan kontrolleres af subjektet (Wallas 1926: s. 79):

- *Preparation* er, som ordet angiver, et forberedelsesstadium. Det er i denne fase, at den kreative opdager og tilegner sig viden omkring den aktuelle problemstilling. Problemfeltet indsnævres.
- *Incubation* er en passiv fase. Her beskæftiger den kreative sig med andre ting end det konkrete projekt og får derved mulighed for at arbejde ubevidst med problemet.
- *Illumination*. I denne fase oplever den kreative et gennembrud i processen; den kreative løsning på den aktuelle problemstilling og ny viden opstår.
- *Verification*. Her resonerer den kreative over den nye viden fra illuminationsfasen for på den måde at kunne skabe klarhed og validering omkring de nye resultater for derved at kunne opnå en videre udvikling.

Som det ses, er Wallas' opdeling meget overordnet og orienteret imod den kreatives personlige oplevelse af processen – en subjektorienteret behandling af proces.

Mette Volfs opdeling er modsat Wallas' model praksisorienteret mod designprocessen og indeholder derfor også flere faser, der oftest er opdelt i yderligere underfaser. Jeg vælger her at benytte Volfs opdeling i en mere generel hensigt, end den er fremstillet i bogen, da jeg mener, at Volfs model ikke alene er anvendelig i designverdenen, men kan beskrive kreative processer generelt.

Volf skelner mellem:

- *Programmeringsfasen*, der består af research og analyse. I denne fase undersøger designeren altså problemet og danner sig et helhedsbillede af dettes karakter.
- *Idégenerering*, hvor idéer til løsningsforslag skabes.
- *Konceptudvikling*, hvor en udvalgt idé videreudvikles og sættes i forhold til problemet.
- *Detaljeringen* af løsningen kommer i forlængelse heraf.
- *Præsentationen* for andre. (Volf 2009: s. 28-29).

Lidt groft stillet op kan Volfs første to faser, programmering og idégenerering, sidestilles med Wallas' *preparation stage*. Tredje og fjerde fase kan sidestilles med *illumination*, og endeligt kan der ses en sammenhæng mellem præsentation og *verification*. Jeg laver denne sammenligning for at belyse en antagelse om, at individets (kunstnerens) personlige oplevelse af den kreative proces har en sammenhæng med de praktiske stadier, kunstneren må gå igennem for at nå frem til det endelige produkt. Da Wallas' fase, *incubation*, ikke relateres til den konkrete arbejdsproces, er den heller

ikke synlig i Volf's model. Dette skyldes modellernes forskellige foki, men behøver ikke at betyde, at fasen ikke indtræder i de processer, Volf beskriver.

Iterationerne i de to modeller opstår, fordi kreative processer ikke er absolutte. Der findes altså ingen endegyldig løsning på den kreative problematik, og derfor må kunstneren blive ved med at søge og efterprøve løsninger, indtil én løsning virker som den bedst mulige ud fra de opstillede parametre.

Forskellen mellem de to ovennævnte modeller kan desuden belyses ved begrebet *serendipitet*, der omhandler kontingensens betydning for den kreative proces. Ifølge Christoffersen er begrebet ikke defineret i det danske sprog, men er dog et velkendt fænomen: den tilfældige opdagelse af noget man ikke søgte (Christoffersen 2007: s. 15-16). Christoffersen beskriver ligeledes serendipitet som "en villet konstruktion af uorden" (ibid.) og reflekterer over begrebets anvendelse i videnskabelig kontekst.

Spørgsmålet er, om begrebet serendipitet kan være nyttigt som et videnskabeligt begreb, der understreger "blindhedens" betydning i kunst og videnskab. Serendipitet er ikke en universel metode eller en "naturlov", og jeg mener ikke, serendipitet nødvendigvis er et træk ved verdens eller hjernens kapacitet. Det centrale er at pege på nogle regler for eksperimentet og den kompetence, som er forbundet med subjektets evne til uforudsete handlinger (improvisation) og refleksioner (...). Kunst, kunne man hævde, er en konstruktion af tilfældet, som, så at sige, træder i "karakter", stilles til skue som noget særligt (Ibid.).

Her rammer Christoffersen det centrale i forskellen mellem de to ovennævnte modeller: deres forhold til kontingensen. I Wallas' fase, *incubation*, er kontingensen netop et passivt virkemiddel, som kunstneren ikke kan kontrollere, men som må medregnes i den kreative proces. Volf derimod benytter kontingenshåndtering som et bevidst metodisk greb i den kreative proces, hvor tilfældighederne fremprovokeres gennem konstruktionen af uorden, netop som det beskrives af Christoffersen. Det er vigtigt at pege på forskellen, fordi den i denne analyse viser, hvilken indflydelse kunstnerens tilgange får for processen, hvad enten de er intuitive eller metodiske, med andre ord kunstnerens forhold til kontingensen fokus for analysen.

Er kreative processer ens?

I de følgende to skemaer præsenteres et overblik over undersøgelsens resultater i skematisk form. Skemaerne er udformet som en systematisering af undersøgelsens data og vil være referenceramme for processernes fællestræk og uligheder i den følgende analyse af informanterne. I skema nr. 2 er Schmidt og Thau-Jensen behandlet sammen, fordi de i praksis har indgået et samarbejde og derfor gennemgået de samme processuelle stadier. Ligeledes vil de i det følgende blive behandlet sammen, men med referencer til deres forskelligheder i forhold til Wallas' model.

I informanternes beskrivelser af den kreative proces er der klare fællestræk. I alle tilfælde var processen præget af faktorer som temperament, erfaring med den tredimensionale struktur og den bagvedliggende motivation for deltagelse i projektet. Desuden var følelsen af at være udfordret fagligt i denne proces også et fællestræk, og for tre ud af fire var dette også en motivation for at deltage i projektet. Alle kunstnerne opdelte processen ved en tredeling, når de beskrev den – en start, midte og slutning – men hvilke elementer, der indgik i disse tre faser, varierede. Et fællestræk var også, at alle kunne drage paralleller til tidligere kreative processer, og at den faglige udfordring ikke blev beskrevet som influerende på oplevelsen af kreativiteten.

I disse fællestræk er det især vigtigt at bemærke den naturlige sproglige faseinddeling af oplevelserne af processen. Dette kan have flere årsager: f.eks. kan det skyldes, at alle kunstnerne har erhvervet sig en eller anden form for kunstnerisk uddannelse med et teoretisk element. Det kan også skyldes en normsættende hverdagstradition for italesættelse af processer. Eller det kan skyldes en simpel praktisk betingelse – når vi skal tale om og forstå kreative processer, må vi simplificere

Navn/ Stadie	Preparation	Incubation	Illumination	Verification	Karakteristika
Schmidt	Hvad kan lade sig gøre /angsten for det hvide papir.	Idéerne kommer om natten.	”Når jeg fortæller om projektet, ved jeg lige pludseligt, hvad jeg skal gøre.”	”Er min idé god nok? Kan andre forstå den?”	Kan skifte mellem metodisk og intuitiv tilgang.
Thau-Jensen	Gerne lang forberedelsestid.	Går til og fra arbejdet.	Små aha-oplevelser.	”Man kan godt forberede sig for meget.”	Kan godt lide at være i den indledende fase.
Heltoft	Tidsafgrænsning. Kun fælles forberedelse.	Perioder med andet arbejde.	Idéerne rumler.	Forholdet til Teatret Gruppe 38.	Både metodisk og intuitiv.
Netterstrøm	Skitsering og mulighedstænkning. ”Hvad kan jeg?”			Idéerne synes bedre derhjemme, end når de skal præsenteres.	

Skema 1 - Wallas

vores oplevelser for at skabe en sproglig fælles forståelse; vi opdeler og har dermed et større sammenligningsgrundlag. Dette vil jeg vende tilbage til i slutningen af artiklen. Først vil jeg beskrive de karakteristika, der gjorde sig gældende ved de fire informanter og deres processer.

Schmidt og Thau-Jensen

Som det fremgår af skema 2, omtalte alle kunstnerne idégenerering som en vigtig del af processen, og skitser og dialog benyttedes som idegenereringsmetode. I samarbejdet mellem Thau-Jensen og Schmidt tages udgangspunkt i idégenereringen, bl.a. på grund af at huset udvikles i et samarbejde, men begge omtaler også idégenereringen som et bevidst værktøj, der har været anvendt i andre processer til at fremkalde idéer. Det er påfaldende, at Thau-Jensen og Schmidt i deres beskrivelser fremhæver forskellige idéer, samt at der i deres beskrivelser af det indledende forløb fremgår en række usagte valg: idéerne forholder sig alle konkret til ordet ”hus” – der skal laves noget, der er husformet, eller som helt konkret viser noget, hvor ordet hus indgår. På den måde starter Schmidt og Thau-Jensen ikke deres proces med idégenereringen, men de går direkte ind i det, Volf kalder for ”formgivning”, og det er i denne måde at beskrive processens opstart, at der er tydelige fællestræk imellem Vols model og kunstnerens måde at gribe processen an på. Videre forholder de sig sanseligt til produktet; hvordan lyder, fornemmes og opleves de idéer, der er kommet på banen? Først i næste række kommer de rent praktiske forhold: kan det lade sig gøre at udføre i praksis?

Ligeledes kan der af Schmidt og Thau-Jensens proces også udledes karakteristika fra Wallas’ model. Brugen af dialogen er en form for verifikation (se skema 2). Ved at præsentere idéer verificeres disse, og den kreative bedømmer, hvilke dele af idéen der holder, og hvad der må ændres. Denne form for verifikation gennem præsentation foregår også i forhold til den samlede kunstnergruppe, på grund af forløbets form med gennemgående produktionsmøder.

Schmidt og Thau-Jensen starter i dialogen, og for dem begge er det vigtigt at understrege, at dialogen ikke kan forceres. Det er en flydende proces i starten, og reelle planlagte arbejds møder bliver

først indført, da de går videre til den praktiske udførelse.

Vi mødtes tilfældigt og sad og snakkede, så det var aldrig til at finde ud af, hvornår er det egentligt vi sidder og arbejder konkret på det. Hvis man aftaler et møde og sådan sidder der, så er det ikke sikkert, der sker noget. Men hvis man mødes om noget andet måske eller drikker en kop kaffe et eller andet sted i byen, så kan det være, der sker noget pludseligt; at man får en idé. Man kan selvfølgelig i visse tilfælde være tvunget til, at nu skal det være, og det er selvfølgelig også godt nok, men hvis tiden er der, så bliver det bare, når det opstår. (Interview med Cato Thau-Jensen 03.01.2011)

Thau-Jensen er den af de fire informanter, der reflekterede mest over det, Wallas' kalder for inkubationstiden. Han er bevidst omkring hvilken betydning, det kan have for det kreative produkt at give processen tid og beskæftige sig med andre ting undervejs. Derved vælger Thau-Jensen at acceptere, at processen ikke kan forceres, der er nød til at være tidsmæssige perioder, hvor der er plads til uforudsete tanker og resultater. Thau-Jensens accept af inkubationstiden er altså også en accept af kontingensen. Men han udviser også en metodebevidsthed omkring processer, hvor der ikke er tid nok til denne lange proces. I et sådant tilfælde kan metoder tages i brug for at skabe vej for tilfældighederne, og resultaterne kan fremprovokeres. Samme form for metodebevidsthed ses hos hans samarbejdspartner. Schmidt benytter samtalen metodisk til at få idéer frem, hun har ikke samme fortrolighed med den tilbagelænedede kontingenshåndtering, og hendes inkubation sker derfor på de tidspunkter, hvor hun er tvunget til at slappe af.

Tit så er det et eller andet, der kommer, hvis ikke jeg kan sove om natten eller sådan noget. Det er virkeligt en kliche, men lige pludseligt så slår det mig, at det er sådan, det skal være, og jeg ved ikke, hvad det kommer fra, men det er jo nok fordi, man går og tænker og finder en eller anden vej ind i det. Så lige pludseligt så ser man det for sig. (Interview med Randi Schmidt 13.12.2010)

Afslapningen, når man skal sove, er altså Schmidts inkubationstid, og i løbet af natten kommer illuminationen i form af aha-oplevelsen.

Schmidt og Thau-Jensen bliver enige om en idé: de vil lave et sort hus med tegninger på væggene, og stregerne i tegningerne skal lyse op. Da denne idé er på plads, arbejdes der videre på at finde kernen i idéen – det Volf kalder *konceptudvikling* – og med dette følger *detaljer*. Processen omkring detaljeringen er med til at sortere tidligere idéer fra, fordi Schmidt og Thau-Jensen må forholde sig til de rent praktiske udfordringer, og om de er tilfredse med den udvalgte idé. I beskrivelsen af denne proces kommer Schmidt ind på skitseringen og valget af materialer.

Vi har ikke lavet noget praktisk, før vi havde den endelige idé, så det har jo egentligt kørt ganske okay. Der har været sådan flere... Der i starten, der havde vi en idé, og så var den bare helt vildt fed indtil dagen efter, og så – ej det duer ikke, og så har vi så fundet på noget nyt og så, ja – indtil vi så faktisk syntes, at den her holdt, og så er vi først gået i gang med det praktiske. Men man kan også sige, at de materialer vi har brugt, det er jo ikke sådan nogen, man lige laver nogle skitser i. Så enten så gør man det, eller også så gør man det ikke. Og det lykkes jo så heldigvis. (Interview med Randi Schmidt 13.12.2010).

Schmidt er bevidst om, at det er muligt at skitsere i forskellige materialer, men materialevalget og valget af det endelige grundkoncept har haft indflydelse på arbejdsmetoden.

Fra observationerne og produktionsmøderne ved jeg, at Schmidt og Thau-Jensen ikke er gået direkte fra idé til udførelse i et valgt materiale. De har løbende fortalt, at de har prøvet forskellige metoder for, hvordan den endelige idé kunne udføres. Prøverne bestod f.eks. i at ridse tegningerne ind i forskellige typer maling, til de til sidst fandt ud af, at den mest holdbare løsning var at dække

Navn/ Stadie	Idégenerering/ Analyse	Koncept- udvikling	Detaljerings	Præsentation	Karakteristika
Schmidt/ Thau- Jensen	Starter med at idégenerere på formgivningen. Idéer gennem dialog. Fra abstrakt til konkret.	En realistisk idé udvælges. Et koncept funderet i form frem for fortælling.	Materialeafprøvning	Fællesmøderne og kommentarerne fra de andre har ikke rykket ved idéen/Huset skal adskille sig fra de andre kunstneres.	Tydelige træk fra designverden.
Heltoft	Udgangspunkt i Bodils idé. Idégenerering gennem dialog. Skitsering i materialer. ”Hvad er realistisk?”	Research som argumentation	Hvilke idéer kan vi nå at tage med.	Store og små præsentationer: Arbejdsgruppen/de andre kunstnere.	Idégenereringen stopper ikke.
Netter- strøm	Første idé som arbejdsudgangspunkt. Idégenerering gennem skitsering.	Materialeindsamlings	Materialeafprøvning (dukker) og sammensætning.	Det skal være anderledes end de andre kunstneres huse.	Ved ikke hvordan det endelige produkt ser ud før materialerne sættes sammen.

Skema 2 - Volf

akrylplader til med folie og skære tegningerne ud med en hobbykniv. Det vil sige, at Schmidt ubevidst trækker en linje mellem skitsering i materialer og materialeafprøvninger i forbindelse med den valgte idé. Materialeafprøvningen bliver en detaljering af det bærende koncept. Udførelsen af idéen var ikke problemfri, og Schmidt og Thau-Jensen valgte alligevel at lave flere materialeforsøg, før de fandt den endelige løsning på det praktiske problem.

Heltoft

Heltofts proces adskiller sig fra de andre kunstneres, da hun er hyret ind af Teatret Gruppe 38 til at være med til at videreudvikle og udføre en idé af teaterlederen Bodil Alling, og en del af det arbejde, der ligger i programmerings- og idégenereringsfasen, er allerede gjort. Der er et større hold bag Heltofts projekt, og hun skal derfor ikke kun forholde sig til det praktiske, men også til samarbejdet med de mange hjælpere. Hun bliver udfordret i at holde styr på det praktiske, hvilket for hende er med til at udfordre den subjektive oplevelse af processen. Heltoft deler på grund af disse forhold sin proces metodisk op. Hun får løn i nogle helt bestemte perioder, og derfor omtaler hun også sin kreative proces ved en tidlig afgrænsning.

Heltofts beskrivelse af arbejdsformen i den første fase viser, at processen er iterativ. Med Volf's terminologi researcher, analyserer og idégenererer Alling og Heltoft for at nå ind til kernen af deres koncept.

Vi har egentligt siddet sammen og snakket ud fra det oplæg, der var (...) Vi snakkede ind til kernen af idéen – med et stenhus med noget tungt og det meget immaterielle og forbindelsen hele vejen op og hele vejen ned. Så vi har haft nogle grundideer, som har bygget sig op undervejs. Og så har vi haft nogle materialeundersøgelser (...). Jeg er sådan en meget praktisk én, der godt kan lide at arbejde med test og 1:1. Så der gik meget kort tid, så var jeg faktisk nede og lave en model – et 1:1 forsøg. (Interview med Sille Heltoft 09.01.2011).

Af citatet kan følgende udledes: Heltoft og Alling har en dialog om den indledende idé. Heltoft byder ind med nogle tanker, og de forsøger gennem idégenereringen at finde frem til hovedkernen – det Volf kalder for konceptudvikling. Men i selve idégenereringen adskiller Heltoft sig fra de andre primære informanter: Hun skitserer gennem materialeafprøvninger allerede den første dag og tilegner sig derved et realistisk billede af, hvad der kan udføres i praksis. Sagt med Volfs terminologi, benytter Heltoft sig af designeksperimenterende metoder, idet hun ”udforsker og eksperimenterer med materialer, konstruktioner og æstetiske udtryk” (Volf 2009: s.95). Eksperimenterne bestemmer arbejdets retning, men nogle af Heltofts forslag afviger fra Allings indledende idé – Heltoft vil gerne lave et stenhus, og hun argumenterer gennem den research, hun har lavet ved at kigge i bøger. Samme strategi benyttes af Alling. Research er altså for begge som ved materialeafprøvningen en retningsbestemmende metode, og det bærende koncept bliver derved forhandlet og bestemt på baggrund af det researchmateriale, som de finder frem til.

Heltoft benytter billedsprog til at illustrere, hvordan det føles at have italesat de mange idéer, og hvordan det opleves, når to eller flere idéer pludseligt kan sættes sammen til en brugbar idé.

... og når der er utroligt mange ting, der svæver, indtil der på et tidspunkt er et eller andet, der siger klik, og så var der noget, man kunne bruge. (...) Det er jo også lidt intuitionsbaseret, når der kommer en idé, så har man en fornemmelse af, at det kunne være noget, men det er ikke helt der. Men så rumler den stadigvæk, og så er der en anden, der kommer med en idé, som heller ikke helt er der, og så rumler den også sammen med den anden, og så får man et stort idémateriale. Og så lige pludseligt så er der to ting, der passer sammen, og så er det, at det bliver konkret til et eller andet, der virker, og så er det, man kan sige: ”ja den her, den virker, og den tror vi på”. Og så er det jo bare ligesom en personlig beslutning eller en personlig intuition om, at den har man lyst til eller den virker. (Interview med Sille Heltoft 09.01.2011).

To billeder beskriver, hvordan Wallas faser, idégenereringen og konceptualiseringen, føles: Idéerne ”svæver” og ”rumler”. Heltoft er hele tiden bevidst om de mange idéer, og at de på en eller anden vis gør opmærksom på sig selv – de er ikke lydløse, de rumler. Ud fra Heltofts italesættelse er det netop sammensætningen af forskellige ideer, der giver ”aha-oplevelserne”, men der er ikke nogen metodisk eller rationel forklaring på, hvad der gør det rigtigt. Det er den intuitive forståelse af, hvad der er rigtigt og forkert, der gælder i udvælgelsen. På den måde kan man ud fra Wallas’ terminologi tale om både inkubation og illumination i Heltofts arbejde. Inkubation, som følge af en praktisk betingelse, og illumination, som opstår på et intuitivt plan. Heltoft forholder sig altså metodisk til serendipiteten; der er ikke tale om den store oplysende aha-oplevelse som Wallas beskriver det, men nærmere en hverdagsoplevelse af tilfældets indvirkning på processen.

Præsentation er, som ved Schmidt og Thau-Jensen, løbende inkorporeret i projektets fremgangsmåde. Heltoft præsenterer opdagelser og resultater for Alling og de hjælpende teknikere. Hun får verificeret idéerne og på baggrund af det, tages der nye beslutninger.

Netterstrøm

I Netterstrøms beskrivelse af processen tyder det på, at idégenereringen har fyldt meget mindre end hos de andre primære informanter. Dette skyldes, at hun allerede ved kig på de første inspirationstekster fik en idé til, hvad hun ville lave. Derved er alle andre idéer og konceptet udsprunget af denne første idé. Netterstrøms idégenerering er altså på samme måde foregået ud fra denne første grundidé, og hendes metodiske tilgang til dette var at ”starte med at sætte sig ned og tegne og skrive. Det hele begyndte på papiret, og så udvikler idéerne sig derfra.” (Noter fra interview med



Den gemte by (foto: Jonas Halfdan Jongejan)

Marie Netterstrøm 10.12.2010). Noterne¹ fra interviewet med Netterstrøm² viser, at hun benytter det greb, som Volf kalder for skitsering: dels ved at tegne, men, i forbindelse med modelafleveringen, også i andre materialer. Af interviewet med Netterstrøm fremgik det, at det først var, da alt materialet var samlet, at hun begyndte at vide, hvordan det skulle se ud. Der var mange ubekendte, f.eks. opdagede hun, da hun begyndte at stille huset op, at hun ikke kunne hænge perlesnefnugene op. Men hun ville bruge dem, fordi hun havde sat sine sønners kærester til at lave dem. Så hun prøvede andre muligheder af og fandt en løsning, hun var tilfreds med. Netterstrøm havde altså ud fra eget udsagn ikke noget klart billede af, hvordan det hele ville komme til at se ud, før hun satte det sammen til sidst. Men ud fra de ting, hun fortæller, og de observationer, jeg har gjort mig, fremgår det, at hun allerede tidligt i processen har gjort sig nogle meget konkrete overvejelser om en grundidé, som hun har idéudviklet ud fra og på den måde dannet sig et koncept.

For Netterstrøm opstod detaljeringen, da hun begyndte at forholde sig til det rum, huset skulle opstilles i, at lave dukkerne og præsentere idé og model til produktionsmøderne. Hun verificerede ideerne gennem præsentationen, og derved opstod iterationerne i processen.

Undersøgelsens resultater

Ovenstående gennemgange af kunstnernes kreative processer peger på, at de to modeller viser forskellige aspekter af kreativiteten, og netop dette forhold er vigtigt at holde sig for øje, når man vil undersøge kreativitet. Man må gøre sig klart, hvad det er man ønsker at forstå: Er det den kreative person? Processen? Omverdenens indflydelse på kreativiteten? Eller et mål for hvad der gør et produkt kreativt? Denne bestemmelse er vigtig, når man vil have indflydelse på praksisfeltet. Alle pro-

1) I forbindelse med interviewet gik lydfilene tabt, og interviewet gengives derfor i noteform. Alle udtalelser er godkendt af Marie Netterstrøm.

2) Noter fra interview med Marie Netterstrøm 10.12.2010.

cesser er forskellige, men undersøgelsen viser, at modellernes bredde og generalitet gør processerne sammenlignelige. Modellerne åbner altså op for en forståelse og en sammenlignelighed, der hjælper med at tydeliggøre det, der er individuelt for den enkelte proces. Denne sammenlignelighed kan benyttes mere generelt i arbejdet med kreative processer, og er vigtig i forståelsen af, hvordan teori og praksis gensidigt kan berige hinanden. I denne proces har kunstnerne stået over for en faglig udfordring, og denne påvirkning af processerne er blevet omtalt både i forbindelse med interviews og observationer. Undersøgelens begrænsede omfang tillader ikke at præsentere resultaterne som normative eller generaliserbare, men jeg vil alligevel fremhæve en betragtning af Schmidt:

Det er jo en opgave som så meget andet, det er selvfølgelig rykket et andet sted hen, men jeg synes egentligt, processerne er de samme som, hvis jeg skulle lave en folder for et eller andet, selvom det har været hundrede gange mere spændende. Men processen – man får den ber idé, og hvordan skal den nu foldes ud, det har været noget af det samme. Man griber jo lidt fat i de samme ting, som man normalt gør, og så sker der nogle andre ting alligevel. (Interview med Randi Schmidt 13.12.2010).

Schmidts betragtning lægger an til spørgsmålet, om det er irrelevant, hvilket produkt kreativiteten arbejder hen mod. Det væsentlige, når kreative processer skal analyseres, er forholdet mellem den objektive metodiske tilgang og den subjektive opfattelse af at være i processen, og i det forhold ligger forholdet til det uvisse. Wallas' og Vols modeller forholder sig forskelligt til kontingensen. Wallas' model romantiserer det uvisse og forskellen i de to modeller bærer præg af, at de er udviklet med ca. 90 års forskel, men modellen giver en grundlæggende forståelse af de forhold, der ikke fremtræder eksplicit i Vols model, og tilgangen kan med Christoffersens redegørelse for begrebet serendipitet kaldes for et slumptræf. Volf har en meget mere konstrueret tilgang til det uvisse – kontingensen opstår i modellen som *en villet konstruktion af uorden*. Hvordan, kunstneren forholder sig til og håndterer kontingensen, får afgørende betydning for den metodiske tilgang og den subjektive vurdering af væren-i-proces. I projektet *Den Gemte By* er kunstnerne bevidste om, at uorden kan konstrueres, men også kommer helt af sig selv, når man indgår i en kreativ proces. Forskellen i tilgangene opstår i henhold til subjektive præferencer frem for en "ikke-reflekteret tilgang". Netop det faktum, at jeg har været i stand til at pege på denne forskel i kunstneres processuelle tilgange, viser figurernes praktiske relevans. Og det er denne viden, der er fordelagtig at holde fast i, ikke alene som teoretiker i forhold til kreative praksisser, men også i mere generelle henseender. Teoriene kan bruges til at pege på de særlige detaljer i den aktuelle situation og skaber derved en viden, der kan benyttes til at konstruere fremtidige processer – processer, hvor man både må omfavne slumptræffet og konstruktionen.

Litteratur

- Bjerg, Lars (2004): *Som man spørger: det journalistiske interview*. Roskilde Universitetsforlag, Frederiksberg, pp. 18-49
- Brinkmann, Svend & Tanggaard, Lene (2010): Interviewet: Samtalen som forskningsmetode. In: *Kvalitative Metoder. En Grundbog*, Hans Reitzels Forlag, Viborg, pp. 29-53.
- Christensen, Bo T. (2002): *The Creative Process and Reality*. Psykologisk Institut, Aarhus Universitet.
- Christoffersen, Erik Exe (2007): Kunsten at snuble. In: Christoffersen, Erik Exe (red.): *Serendipitet*. Aarhus: Peripeti, særnummer. (www.peripeti.dk).
- Gundersen, Lars Dalby (2008): *Kreativitet og ledelse af teambaserede kreative processer*. Psykologisk institut, Aarhus Universitet.
- Mathiasen, Helle (2002): Metoder og perspektiver. Uddrag af ph.d.-afhandling: *Personlige barbare computere i undervisningen*. København: DPU's Forlag.



Den gemte by (foto: Jonas Halfdan Jongejan)

Mikkelsen, Thea (2009): *Kreativitetens Psykologi – Hvad du som kreativ bør vide om dig selv og din psyke*. København: Nyt Nordisk Forlag Arnold Busck.

Tverskov, Eva og Kim (2004): *Sådan gør journalister – Håndbog for alle andre*. Randers: Forlaget Ajour.

Volf, Mette (2009): *Design: Proces og Metode*. Aarhus: Systime.

Wallas, Graham (1926): Stages of Control. In: Wallas, Graham: *The Art of Thought*. London: Butler & Tanner LTD.

Øvrigt materiale:

Observationer gennem aktiv deltagelse på Teatret Gruppe 38, maj-december 2010.

Noter fra interview med Marie Netterstrøm 10.12.2010.

Interview med Randi Schmidt 13.12.2010.

Interview med Cato Thau-Jensen 03.01.2011.

Interview med Sille Heltoft 09.01.2011.

Marion Vick

Cand.mag i dramaturgi og begivenhedskultur. Til daglig arbejder hun som vækstslagskonsulent i DATS, Landsforeningen for dramatisk virksomhed, og som administrator for Teateriet Apropos.
