

Refleksioner over kreativitet og talentudvikling, med udgangspunkt i de æstetiske kategorier, og arbejdsfællesskaber.

Et essay om inspiration, ideudvikling, talentudvikling og æstetisk arbejde med særligt henblik på visuelle medier.

”Hvis du ikke går til yderpunkterne, skal du slet ikke gå nogen steder”,
Asger Jorn

Af Hans Vilhelm Bang,
Tidl. produktionsleder,
av-underviser, tidl. Medievidenskab, Ikv, SDU.

2016

"Hvis du ikke går til yderpunkterne, skal du slet ikke gå nogen steder", Asger Jorn, Politiken 19.09.1989.

Af Hans V Bang, av-underviser, tidl. Medievidenskab, og produktionsleder I kv, SDU.

Det følgende er ikke kompileret, redigeret og kommenteret for nødvendigvis at vise eller skabe en kronologi i synsvinkler på kreativitet, innovation, inspiration og talentudviklingen gennem tiderne. Men at indsamle synspunkter og vinkler der kan skabe baggrund for at forstå hvad inspiration, innovation, kreativitet og talentudvikling er i deres mangfoldighed og om materialet kan danne baggrund for en eller evt. flere hensigtsmæssige modeller for talentudvikling. Det er min intention, på baggrund af det foreliggende materiale og et indblik i den praksis på de *æstetiske områder* undertegnede selv har været en del af, at indkredse begreberne kreativitet og talentudvikling og gøre overvejelser om mulighederne for en form for formal undervisning/skoling i kreativitet og talentudvikling. Undervejs vil jeg komme ind på elementer af den teoretiske opfattelse af kreativitet og talentudvikling- fra guddommeligt geni til trænet talent.

Tag ordet kreativitet, etymologisk fra latin om at skabe, skabende. I den røde ordbog står der for kreativitet "-evne til nyskabelse, iderigdom og evne til at realisere ideerne". Det er næsten sammenfaldende på dansk, engelsk, tysk, men ikke på fransk hvor kreativitet dækkes af ordet *manière* som bl.a. dækker for skik, *manér*. Særligt for kunstnere kan ordet *manière* betyde kunstlethed (L'Art de Maniere- er en aktuell fransk(Arte)tv serie om kreativitet - blandt designere, billedkunstnere o.a.). Dog findes ordet *Creativité* på fransk. I Asien, særligt Kina, hvor tegnet yin/yang sort/hvid har dybt funderet betydning er den mandlige del af dette tegn Yang(hvidt), som også betyder kreativitet!

I videnskabsjournalisten Lone Franks interview med forskeren **Roy Baumeister** om hans bog "*Is there anything good about men? How Cultures Flourish By Exploiting Men*"¹ kommer han også ind på hvorledes der er forskel på hvordan mænd og kvinder takler "at komme frem og op" på forskellige vis og hvorledes motivation og attitude overfor ambitionen er grundlæggende forskellig: "Jeg synes selv, at musik er et glimrende eksempel på, hvordan motivation er afgørende", siger Baumeister. Han påpeger hvordan det 19. og 20. århundrede har fostret bunker og atter bunker af fabelagtige kvindelige musikere, men bemærkelsesværdig få kvindelige komponister".²

To udsagn om kønsrelaterede forskelle mellem mænd og kvinders kreativitet, det er dog ikke mig egentlige ærinde, men udsagnene medtages mere af fuldstændighedsgrunde. Interviewet med Roy Baumeister fortsætter bl.a. med:

"De sad og spillede klaver eller violin og perfektioneredes gengivelses af andres musik. De opfandt ikke noget nyt. Jeg køber ikke det klassiske feministiske argument om, at de ikke havde muligheden. De her kvinder havde langt flere muligheder end de fattige sorte mænd fra de amerikanske sydstaten, der på samme tid opfandt bluesmusikken og jazz. Man kan ikke måle nogen forskel på kreativitet hos mænd og kvinder, så igen mener jeg, det handler om motivation, at kreativiteten historisk set, hovedsagelig har været mænds domæne". Hvilket dog, efter min mening, er en forkert tilsnigelse, idet fokus hovedsagelig har været rettet mod det maskuline, kvinderne blev "glemt".

At være skabe og få inspiration rækker tilbage til de tidligste billeder af noget kendt, tider hvor det visuelle udtryk var knyttet til riter, rituelle figurer(såsom frugtbarhedsfigurer), fastholdelse af bevægelser der er vigtige for livets opretholdelse(jagt) eller som billeder af noget guddommeligt(f.eks. vægmalerierne i Lascaux). Magiske tegninger, keramiske krus til rituelt brug, smykker. Her er der tale om en folkekunst/folkekultur med bestemt sigte for øje og udarbejdet for skønheden i tingene, forarbejdningen m.v.. Produktion af kunst for oplevelsens skyld tager måske fat med relief, smykkekonsten og lignende i 1600 år.f.v.t. Vi kan sætte begyndelsen til den mere bevidste træning i at skabe oplevelser i kunsten i videste forstand, i forbindelse med dannelsesbegrebet i den tidlige renaissance.

¹ Baumeister, Roy: *Is there anything good about men?* oup, USA, 2010, 312pp.

² Oprensning til mænd. Af Lone Frank. Weekendavisen. Ideer tillægget #18. 6.maj 2011 s. 11.

Fra Michelangelo over Mozart til Poussin og Beethoven, selv disse genier (som vi opfatter dem) har på trods af deres ibrødede lyst og drift, alle benyttet en vis øvelse, træning, skitsering indenfor deres respektive fagområder. Der skal en form for øvelser og fejtagelser skal der til, inden deres værker præsenteres for et publikum. Derfor omhandler nærværende kompendium, tanker, statements, ikke nødvendigvis empiriske data på og om begrebet kreativitet og inspiration- når og hvis det kan adskilles, bl.a. ud fra dette materiale kan man begynde at konstruere et klarere definerbart begreb, med henblik på talentudviklingstanken.

Det forekommer meget kompliceret at skabe fast rammer/regler for udviklingen af kreativitet- det er et risikofyldt felt at bevæge sig i, nuancerne er mange - succes bygger ofte på større eller mindre mislykkede skitser, prototyper og forsøg. Jeg vil søge at komme tæt på en konklusion der tager sigte på at definere en form for kreativitetsfaser og efterfølgende talentudvikling. Velvidende at opfattelsen af kreativitet og talent(udvikling) hele tiden er betinget af såvel historiske, samfundsmæssige som samtidsmæssige omstændigheder.

Men det er oplagt at legen spiller en stor rolle- der går en linje fra børns mimede lege³ baseret på deres oplevelse af voksenlivet (f.eks. "far, mor og børn-leg"), en direkte vital linje for kreativudvikling, fundamentet for at kunne tale om talentudvikling. Vi skal på et udviklingsniveau, hvor der er tale om at afprøve egne begrænsninger og muligheder indenfor et givet udtryksfelt.

Ved årtusindskiftet (1900) havde **S. Freud** (1856-1939) gjort sig tanker om immaterielle værdier, drømme m.v., senere kom Bauhaus og psykoanalytiker **Jacques Lacan** (1901-1981) med en klart skelnen mellem og afhængighed mellem materielle og immaterielle parametre i menneskelig udtryksformer (æstetisk virke/Kunst). Immaterielle værdier havde hidtil vel egentlig kun bestået af "de skjønne kunster"!

En designer som f.eks. **Philippe Starck** (1949-) fandt i sine designing for *Alessi* (1960-70'erne) udtrykket - "følelse af nydelse" som dækkende for godt designarbejde. Apples arbejde med brugergrænseflader til Pc i 1977 tager egentlig udgangspunkt i samme opfattelse og betragtes i dag som genial brug af den elektro -digitale teknologi fordi brugergrænsefladen og tastaturet taler til kreative strenge i alle mennesker, bl.a. fordi de bruger ikoner for dagligdags elementer som affaldsspand(bin), arkivering, skrivebord m.v.- det samme sker da de udvikler den første mus på Stanford University - i træ! Hermed er udviklingen af interaktivitet på Pc'en begyndt og udvikler sig herefter i stor fart og muliggør også interaktiv design og formidling, den mere klassiske industrielle design er på vej ud og hver år har nu sit nye digitale "instrument" (gadgets) til salg.

Men lad os gå lidt tilbage i tiden:

J. J. Rousseau (1712-1778) skriver i sin kombination af afhandling og roman om "Emil- om opdragelsen" fra 1762, mod pedanterne, mod de der alene orienterer sig mod fornuften og kommer ind på videbegærligheden som et grundelement i menneskets liv, ligesom ønsket om, at sansninger omsættes i begreber.⁴

Rousseau beskæftiger sig også med omverdensinteresse og understreger bl.a. at kunsten at iagttage, interessen i at kende mennesket og forstå de menneskelige lidenskaber og de drifter der driver mennesket til at gå nye veje er vigtige.⁵

Senere i samme værk omtaler J. J. Rousseau, betydningen af at billedsproget-verbalt og nonverbalt ikke må forsømmes, idet det taler til "indbildningskraften" (den visuelle forestillingsevne forf.anm.) og at man kan miste det mest energiske sprog på denne måde.⁶

³ Huizinga og Caillouis bl.a. "Homo Ludens" Gyldendals Bakkasinbøger 1963 (dansk udgave).

⁴ "Emil eller om opdragelsen". Oversat af Vilh. Malling. Jydsk Forlags Forretning 1897 s. 206

⁵ "Emil eller om opdragelsen". Oversat af Vilh. Malling. Jydsk Forlags Forretning 1897 s. 327

Rousseau har en herlig historie om hvorledes glæden ved det arbejdende værksted, værktøjet og håndværket er en stor inspiration og glæde for Emil.⁷ Man kunne tro at denne fortælling bl.a. har givet inspiration til A.S.Neills Summerhill skole fra 1921!⁸

Fra at kunst og kreativitet, efter den visuelle begyndelse med bl.a. billeder af kampen om livets opretholdelse i huletegningernes jagtskener, efterfølgende blev tilknyttet højere sagers tjeneste; at hylde Gud og det guddommelige og herskerne i middelalderen og renæssancen, og senere udvikle sig til en stor vifte af genrer og subgenrer, apolitiske landskaber og politiske statements til dagens særdeles individuelle udtryk i en mangfoldighed af måder, kategorier og materialer. Hermed er kreativiteten og talentudviklingen gået fra kirkens og herskernes tjeneste og til almen accept af, at arbejdet med æstetiske kategorier

begynder i børnehaven(Rousseau, Summerhill, Piaget m.fl.)og herefter er der tale om en mulig fødekæde gennem hvilken, talenter i almindelighed og store talenter i særdeleshed, kan udvikles, og fremmes mest og bedst muligt. Legen er accepteret som et livsudtryk og det fører senere til eksperimenter som er nødvendige for at generere det personlige visuelle udtryk.

Nogen mener at kunstnere aldrig ophører med at lege! I hollænderens **Johan Huizinga**(1872-1945) bog "Homo Ludens"⁹ eller i **Jørgen Leths** film "det legende menneske", et personligt essay om børn og voksnes leg verden over. Instruktøren har optaget filmen i forskellige lande og kulturer: Bali, Brasilien, Kina, Danmark, England, Haïti, Spanien og USA. Filmen er inddelt i 9 kapitler med i alt 61 scener. Lego opfordrede Jørgen Leth til at lave filmen og gav ham helt frie hænder til en facetteret og poetisk beskrivelse af temaet.¹⁰ Her ses det tydeligt, at kulturens oprindelse ligger i legen. Hvilket bl.a. **Dissanayake** også kommer ind på i "Homo Aestheticus" (1995).

De første kunstakademiers uddannelser begyndte med studiet af "de store mestre", dvs. fortidens kunst, at aflæse deres metoder og arbejdsmåde. Man mente, som **Giorgio Vasari**(1511- 1574), at denne form for studier bragte den studerende på *ret* vej – det at mime andres værker af tidl. tiders anerkendte kunstnere var nok til at skabe nye kunstnere!

Men den virkelig kreative kunstner har behov for valgfrihed. Enhver erfaring og ide kan vise sig at være vigtig for netop ham/hende. Derfor må det understreges, at følge regler og konventioner sjældent medføre det store nye og skelsættende!

Fra 1895 og frem- dvs. fra filmens offentlige fødsel er kunstneren nu en del af et team, nu er kunstneren mere eller mindre afhængig af tekniske mellemlid og mulighedernes rolle betyder at tæt sammenspil mellem kunstner/ideperson/den visionære og endog mangeartede andre implicere(tænk på **Olafur Eliassons** store værksted i Berlin som eksempel)med håndværksmæssig eller teknisk kunnen- en udvikling der begynder i renaissance med bl.a. daVincis og Michellangelos værksteder. Mange medierelaterede udtryksformer kræver en hidtil uset planlægning – på forhånd, en hidtil uset koordination, elementer der pludselig spiller med i kunsten og derfor også i en forudgående kreativtets - og talentudvikling. Nu spiller billede, lyd, bevægelse, rum, tid, strømforsyning samlet en rolle. Æstetisk kreativitet bevæger sig fra den alene arbejdende kunstners atelier og mere endimensionale flade til en kollektiv, rumlig ny dimension.

Max Liebermann(1847-1935)

⁶ "Emil eller om opdragelsen". Oversat af Vilh. Malling. Jydsk Forlags Forretning 1897 s. 444

⁷ Ibid s. 622-3

⁸ A.S.Neill: Summerhill skolen. Hans Reitzels Forlag 1964.

⁹ Johan Huizinga: Homo Ludens. Gyldendals Bekkasinbøger. 1938/1958 - dansk 1963.

¹⁰ "Det legende menneske" instr. Jørgen Leth og manus Mogens Rukov. 82.min. 1986. Distribution: DFI.

Skriver i opposition til den tyske Kejsers kunstforståelse, udtrykt i kejserens fascination af neo-klassikken, et essay i 1904 om "Die Phantasie in der Malerei", hvor han bl.a. kommer ind på fantasiens betydning for kunsten: "Fantasien i de visuelle kunstarter er videreudvikling fra rene sanser forudsætninger. Fantasi er forestillingen om den ideelle form for den virkelige genstand til synekomst. Det er den uundværlige målestok for ethvert kunstnerisk arbejde, uanset om det er den ene form for kunstnerisk udtryk eller et andet. Det er alene vores forestillingsevne/fantasi, som overbeviser os om sandheden(!) i et maleri af et **Böcklins** fantasibillede eller **Manets** bundt asparges."¹¹(egen oversættelse fra engelsk).

Han fortsætter i et senere afsnit: For maleriet består ikke i opdigtede ideer, men i opdagelsen af den billedlige/visuelle udtryk for en ide"..."Det er lige netop i skabelsen af nye udtryk at den rigtige målestok for den kreative kunst, geniet, skal søges..."Det er ikke alene et spørgsmål om hvad man ser, men hvem der ser."

Liebermanns tanker genfindes i **John Griersons** tanker om den dokumentariske film som i ""The Cinema of Idea" (Grierson on Documentary, 1946)

Den russiske billedkunstner **Olga Rozanova** (1886-1916) skriver i et essay "The Bases of the new Creation and the reasons why it is misunderstood":

"Skabelsesprocessen indeholder følgende elementer:

- 1) Det intuitive princip¹²
- 2) Den individuelle transformation af udtrykket(the visible)
- 3) Abstrakt skabelse"¹³ (egen oversættelse fra engelsk)

Hun arbejder i tiden hvor den abstrakte og delvist kubistiske kunst drøftes, men grundtanken i denne tredelte forløbsafklaring, kan også ses i relation til det kreative.

Skrivekunst og videnskab kan synes uafhængige af hinanden, men som **C. Day Lewis**(1904-1972) kommer ind på i "Poetry for You" fra 1944-" ethvert godt digt... er en bro ind i det ukendte. Videnskab er ligeledes at foretage ekspeditioner ind i det ukendt. Det betyder dog ikke at videnskab kan erstatte poesi. Poesi oplyser os på en anden måde end videnskab: poesien taler direkte til vores følelser eller forestillingsevne. Hvad der findes i poesien er ikke mere eller mindre sandt end videnskab er". Ud fra dette citat kan det forstås at vores forestillingsevne har væsentlig betydning i såvel det æstetiske felt som i det videnskabelige felt.

Dette arbejde er en ekspedition rundt i teksterne for at indkredse begrebet kreativitet og de forudsætninger der skal være til stede. Dette gøres ved at benytte en række udsagn fra bl.a. filosoffer, kunstnere, pædagoger m.v. Afslutningsvis vil jeg berøre inspirationen som en vigtig del af kreativiteten og forholde mig til de medie og talentudviklende projekter, jeg selv har været en del af inden for filmområdet gennem snart 40 år.

I en nys udkommet rapport om kreative kandidater fra de kreative uddannelser i UK(26 universiteter og lign.) indgår en kvalitativ del, hvorfra nedenstående citater er taget, med det formål at belyse hvilken betydning kreative personer oplever at deres egen kreativitet har:

'How important is being able to be creative to me – (using my degree in jewellery and silversmithing)? Absolutely paramount. I think as far as the job is concerned if I'm not Enthusiastic about it then it obviously doesn't follow through with my students. So I need to keep on top of my creative skills and knowledge, because I'm passing that on to them. I

¹¹ "Art in Theory 1900-2000", 2003, red. I.Harrison, Charles,1942- .Og Wood, Poul, 1949-,Blackwell Publ. MA, USA ,ISBN 978-0-631-22707-6

¹² (evnen til at kunne opfatte, forstå og bedømme en situation eller sammenhæng uden at være bevidst om alle aspekter)NDOB. 17 udgave, politikens forlag 2001

¹³ ibid

*feel I'm getting more creative now that I've got the teaching side sorted.'*¹⁴

*'Being creative is important – but creative doesn't necessarily mean artistic or anything like that. I think creative is a way of looking at things in a different way, so even if you are a Mathematician, you have to be creative. It's nothing to do with art. It's a way of perceiving the world, the way you live.'*¹⁵

'There's lots of different ways of being creative. To me, it means being imaginative with Materials – I make a lovely mess! But it also involves other people as well, being creative in the way that you deal with other people and the way that you encourage them to be Creative. Watching other people be creative is great.'

*'Creativity is an important part of my life really. I like my food to look nice on a plate – I arrange it so that it's balanced and colourful. The house is all very planned and considered. It's always been a part of my life, long before the course as a mature student.'*¹⁶

Det fører mig til et forsøg på at indkredse hvilke områder jeg bød koncentrere sig om, nemlig:

- a) Mediaproduktion(film, video, spil m.v.), fotografiet, interaktiv og digital design
- b) Grafisk design, visuel kommunikation og typografi
- c) Andre visuelle tværfaglige/videnskabelige kunst områder såsom f.eks. litteratur/skrivning, journalistik, reklame og kulturstudier.

Det er ikke uvæsentligt at bemærke hvad **Bill Gates**(Microsoft) i et interview om de midler han og hans kones fond giver til uddannelse i områder hvor det mangler, på spørgsmålet om at formelle uddannelser alene kan skabe innovation (Bill Gates afsluttede aldrig sin videreuddannelse!), siger han klart nej, det er ikke nok at skabe ramme for udvikling, kreativitet og innovation, han nævner at han jo ikke er den eneste der har valgt en anden og mere personlig udviklingsrute- og nævner her Apples **Steve Jobs** og Facebooks(startet af **Mark Zuckerberg**, der studerede på Harvard, med støtte fra **Andrew McCollum** og **Eduardo Saverin**.) som andre eksempler på at kreative mennesker vælger en anden vej, end den som den formelle uddannelse giver. Bill Gates lægger endvidere vægt på at der skal være rum og plads(space) til at krøllede hoveder kan være kreative og muligvis også blive talenter- med tiden.¹⁷

For at komme omkring flere indfaldsvinkler er der nedenfor samlet en række artikler med fokus på kreativitet i forskellige sammenhænge og der hvor Wii og andre exer games benyttes.. Herud af kan det også se hvorledes det løse begreb kreativitet henter elementer fra bl.a. psykologien, pædagogikken, konstruktivismen, fænomenologien og kognitionsvidenskab. I det følgende vil jeg, med citater fra forskellige tænkere, udøvende m.v. prøve at indkredse opfattelser af skaberevne/kreativitet, for til sidst, efter en diskurs i inspirationens område, at søge et alternativ til eller udvidelse af en mulig overordnet systematisering.

¹⁴ Creative Career Stories. Report on Stage 2 Qualitative Research. Creative Graduates Futures. Linda Ball, Emma Pollard, Nick Stanley & Joy Oakley. 2010. Institute for Employment Studies Brighton ISBN 978 185184 432 6 s. 7

¹⁵ Creative Career Stories. Report on Stage 2 Qualitative Research. Creative Graduates Futures. Linda Ball, Emma Pollard, Nick Stanley & Joy Oakley. 2010. Institute for Employment Studies Brighton ISBN 978 185184 432 6 s. 8

¹⁶ Creative Career Stories. Report on Stage 2 Qualitative Research. Creative Graduates Futures. Linda Ball, Emma Pollard, Nick Stanley & Joy Oakley. 2010. Institute for Employment Studies Brighton ISBN 978 185184 432 6 s. 8

¹⁷ BBC World News d. 30/10-11 kl. 2150.

kreativitet (inspireret af David Favrholt's artikel i Den store Danske Encyklopædi)

kreativitet, (afledt af kreativ, af eng. creative, af lat. creare 'skabe'), i daglig tale en løs betegnelse for menneskets evne til at skabe noget nyt, overraskende, hidtil uset.

Ordet anvendtes oprindeligt om problemløsninger af videnskabelig og teknisk art, men anvendes nu bredt om kunstneriske præstationer, sportspræstationer, nytænkning inden for økonomi og erhverv og tilmed også om livsstil.

Forskning i kreativitet begyndte ca. 1910 i forbindelse med udviklingen af intelligensprøver. Man fik her blik for forskellen imellem rent reproducerende tænkning, hvor forsøgspersonerne anvendte tillærte metoder, og den originale, såkaldte produktive tænkning. Forf.bem.: tanken er beslægtet med Edward de Bonos overvejelser over "Lateral Thinking, creativity step by step" fra 1967¹⁸.

I bogen "The Art of Thought" (1926) beskrev **Graham Wallas** (1858-1932) den produktive tænkning som bestående af fire stadier: Præparationen, hvor information indsamles, inkubationen, hvor den forarbejdes ubevidst, illuminationen, hvor mulige løsninger melder sig, og verifikation, hvor løsningerne testes og udvikles.

Karl Duncker påviste i "Zur Psychologie des produktiven Denkens" (1935), at vejen til løsningen af et problem, hvor man ikke kan trække på tidligere erfaringer, går gennem en række ofte absurde løsningsforslag, hvor de uanvendelige efterhånden sorteres fra.

Et nybrud i forskningen skete med **J.P. Guilford's** (1897-1987) lille artikel "Creativity" i tidsskriftet American Psychologist (1950). Guilford skelnede mellem konvergent og divergent tænkning. Forskeren Liam Hudson postulerede i 1966, at der er tale om to kontrasterende personlighedstyper, dette mente han ud fra forskning der gik ud på bl.a. at undersøge hvem der på hvilken måde kan klare IQ test bedst. Resultatet var, at konvergerende tænkende personer klarede den konventionelle IQ test bedst, hvorimod de divergerende tænkende testpersoner klarede IQ test med åbne testspørgsmål uden faste begrænsninger eller krav om alene korrekte svar. Forskellen ligger i forud indtagethed og ikke i evner.¹⁹

Et eksempel: Hvilket af følgende ord ligner mindst ordet "ny"? Er det "gammel", "stor", "skinnende" eller "tilfredsstillende"? Hvis man tænker konvergent, svarer man "gammel".

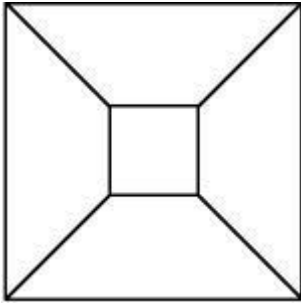
En divergent besvarelse kunne lyde som følger: "Ny" siger noget om en tings tilstand. Det gør "gammel", "skinnende" og "tilfredsstillende" også. "Stor", derimod, beskriver ikke nogen tilstand, men blot tingens størrelse. Derfor må svaret være "stor".

Man har siden 1950 lavet mange test på divergent tænkning. Eksempler herpå er: "Hvor mange ting kan man bruge en mursten til?" og: "Nævn så mange runde ting, som du kan komme i tanker om".

En anden form for test består i at bede forsøgspersonen om at omdanne en cirkel til noget andet ved at tilføje nogle streger og prikker. Løsninger kan være: Et ansigt, et æble, et ur, en bold etc. En tredje form for test består i, at forsøgspersonen skal betragte figurer som denne:

¹⁸ "Lateral Thinking, Creativity step by step", Edward de Bono, 1970, Harper&Row ISBN 0-14-021978-1.

¹⁹ The Fontana Dictionary of Modern Thought. Ed. Aslan Bullock & Aliver Stallybrass. Fontana/Collins.s.138. 1981.



og se den på så mange måder som muligt (figuren her kan fx ses som en tunnel, en skakt, en pyramide med toppen hugget af, en lampeskærm set fra oven, en gammeldags mikrofon etc).

Man har undersøgt forholdet mellem konvergent og divergent tænkning hos skoleelever. Den første undersøgelse, der er gengivet i **J.W. Getzels' & P. Jacksons** "Creativity and Intelligence" (1962), og en række senere undersøgelser kommer til samme resultat; man kan være fremragende til konvergent tænkning og samtidig meget dårlig til divergent tænkning, og omvendt.

Dog viser det sig, at alle, der klarer prøverne i divergent tænkning særdeles godt, ligger over normalen ved de konvergente, traditionelle intelligenstest.

Undersøgelserne af divergent tænkning er dog ikke i stand til at belyse, hvad der egentlig går for sig ved kreativ tænkning. Store fremskridt i videnskaben skyldes ofte enkelte forskeres evne og mod til at bryde med tilvante forestillinger og antagelser, men da man sjældent kan se adskilte trin i den proces, der fører til fremkomsten af en ny idé, endside angive nogen metode hertil, taler man om intuition.

Intuitiv tænkning, hvor man pludselig ser en ny, original løsning på et problem, sættes derfor som modsætning til diskursiv tænkning, hvor tankeprocessen kan udtrykkes i ord.

Benedetto Croce (1860-1952) skrev i 1902 sit hovedværk "Estetica" og på dansk kom hans bearbejdning heraf suppleret fra førsteudgaven i værket "Breviario del Estetica" på dansk Æstetisk Breviarium (1960). Croce der arbejdede meget med det æstetiske felt, stillede spørgsmålet *Hvad er kunst?* Og søgte at besvare det. Han er ikke, som mange andre angelsaksiske tænkere, hegelianer! Grundlæggende mener Croce at "kunst er udtryk, han mener at al mental aktivitet er baseret på det æstetiske som ikke i sig selv har noget formål, ikke noget koncept eller inget skøn. For Croce er intuitionen erkendelse, uden at dette påvirker intuitionen. Croces opfattelse af det kunstneriske værk, bygger på at beskueren af et værk, oplevelsen af et værk- såsom musik, digt, maleri- reelt skaber en meget personlig spejling af dette værk i sin tankevirksomhed eller med at andet ord fantasi.²⁰

Udforskningen af de personlighedstræk, der karakteriserer meget kreative forskere og kunstnere er under stadig udforskning. Kendetegnende for dem, er sædvanligvis, at de er åbne for indtryk af enhver art, fleksible, nysgerrige, engagerede, højt motiverede, udholdende og målbevidste. Dertil kommer en høj grad af selvstændighed og jeg-styrke.

Det forholdt den russiske psykolog **Vygotskij**, som kom til at betyde meget (sammen med Piaget) for udviklingen af pædagogiske handlingsmåder, sig til.

Lev Vygotskij (1896-1934), russisk psykolog, som det var essentielt at der er en sammenhæng mellem sprog og tænkning. Han mente, at sproget er tænkningens centrale redskab og at denne sammenhæng er grundlæggende for arbejdet med redskaber i bredeste forstand. Vygotskijs publikationer om pædagogisk læring er fortsat i kurs og hans

²⁰ Croce, Benedetto: Æstetisk Breviarium. S. 102 og 153, Gyldendal uglebog 1960.

Herbert Bauers udkast til "Multimediemessestand" for en tandpastafremstiller i 1924. Her benyttes farver, form, fotografi, typografi, lyd og levende billeder i en præcis markedsførings sammenhæng.²² (billede måske?)

Bauhaus stilen blev en af de mest indflydelsesrige strømninger i moderne arkitektur og design. Bauhaus fik stor indflydelse på senere udviklinger indenfor kunst, arkitektur, grafisk design, indretning, industriel design og typografi. Den stadige omskiftende geografiske placering og ledelse af "skolen", bidrog til en nærmest konstant ændring af fokus, teknikker, lærere og politikker. Eksempelvis blev den keramiske del ikke fortsat da skolen flyttede fra Weimar til Dessau, selvom det have været en vigtig indtægt for skolen. Da **Mies van der Rohe**(1886-1969) overtog ledelsen i 1930 og reorganiserede skolen til en privat skole var der ikke plads til andres retninger på skolen.

I **Alexander Libermans** bog "The Artist and His Studio"²³ ses hvorledes alle kunstneres værksteder/studier er præget af centrale artefakter som har betydning i kunstnerens hverdag, som mementi, inspiration eller for at holde kunstneren selv på hans/hendes spor. Eksempelvis **Cezannes** studie hvor kranier pryder en hylde som for at huske ham på hans store inspiration fra **El Greco**!

Kasimir Malevich(1878-1935)

Er russisk kunster og ophavsmand til "suprematismens" periode i 1910erne og bemærker bl.a. "*at skabe betyder at leve, bestandigt at frembringe noget nyt!*" og "*Kunsten er evnen til at skabe en konstruktion, der ikke udgår fra formernes og farvernes gensidige forhold, lige så lidt som dens grundlag er en komposition der tilfredsstiller den æstetiske smags opfattelse af skønhed*", "*grundlaget er bevægelsens vægt, hastighed og retning*"!- så må jeg sige-ganske som i film!²⁴

COBRA(sammensat af Copenhagen, Bruxelles og Amsterdam)

Opstod på baggrund af 2. Verdenskrig, hvor en gruppe af kunstnere såsom **Asgar Jorn**(1914-1973), **Dotremont**(1922-1979), **Alexchinsky**(1927-), **Karel Appel**(1921-2006), **Constant**(1920-2005) og **Corneille**(1922-) mente at det var tid til at droppe formalismen. Den lille bevægelse blev en af de mest indflydelsesrige bevægelser i det 20. årh. kunst og kunstteori²⁵.

Det der drev arbejdet og engagementet i bevægelsen var de personlige relationer, længslen efter uegennyttigt samarbejde og samtidig de barske stridigheder der (naturligvis) fulgte med. Varden var på mange ledder synderrevet og den gamle tankeverden var udtjent. Fremtiden skjulte sig bag kaos. Kunstnerne levede i en (ny) begyndelse, en form for kaos som kunne skabe forventning om at der ud af dette kaos og ud af det uformede, ville opstå en ny orden, en orden hvor det nu drejer sig om ærlig kunst, der udspringer af dem selv, en kunst der ikke stiler efter kulturelle præstationer, men som simpelthen er resultatet af en fri, spontan aktivitet. De deltagende kunstnere gjorde sig tanker om kunsten såvel som samfundet. Cobra tog udgangspunkt i **Marx's** samfundsideer og så på hvorledes tidl. kunstnergrupper/bevægelser havde fungeret bl.a. De Stijl og Bauhaus. Samtidig udvikledes flere pædagogiske retninger med udgangspunkt i den pædagogiske primitivisme, bl.a. oprettedes i Holland bevægelsen De Werkshuit, hvor der blev lagt mere og mere vægt på den kreative spontanitet hos barnet og hos skoleelever i al almindelighed.

Mange mener at Cobra bevægelsens stærkt stigende internationale anerkendelse var medvirkende årsag til at denne bevægelse med barnets spontanitet i højsædet vandt så hurtigt fodfæste.

EKS/EX-skolen

²² Modellbauhaus. Udstillingskatalog i anledning af Bauhaus 90 år. Red. Wolfgang Thöner. 2009. ISBN978-3-7757-2414-2.

²³ "The Artist In His Studio", Alexander Liberman, Thames & Hudson, 1988, ISBN 0-500-23539-2.

²⁴ K. Malévic: Om nye systemer i kunsten. Skrifter 1915-22. Kunst og Kultur. Red Troels Andersen. 1962 s. 20 ff.

²⁵ Willemijn Stokvis "Cobra, spontanitetens veje" Palle Fogtdals Forlag 2001, særudg. ISBN 87-617-3023-8

Fra Cobra går der direkte linier til **Den eksperimenterende Kunstscole i København fra 1961- 1969**, Pariser oprøret i 1968 og Cobrasproget – de eksperimenterende kunstneres sprog danner ikke alene skole for modstand og videreudvikling, men også inspiration til senere generationer af kreative mennesker.

En kunstner der havde positiv andel i Den Eksperimenterende Kunstscole var **Poul Gernes**(1925 - 1996)som udstillede på Sophienholm i 1975 med et omfattende udvalg af sine værker, værker som klart udspringer af spontaniteten fra Cobra og eks-skolens arbejdsfællesskaber. Den kollektive arbejdsituation som var eks-skolens kendetegn, dannede ramme om deltagernes gennemarbejde af en række af 60'ernes centrale kunstneriske temaer. Materiale undersøgelser, brug af massekulturens billeder, minimalistisk æstetik og eksperimenter med forløb og systemer, blev erfaringsgrundlaget for eks-skolens kunstnere. Uenighed medførte af Poul Gernes trådte ud og senere, i 1984 startede gruppen *Arme og ben*.²⁶

EKS SKOLEN

Som blandt andre rummede **Lene Adler Petersen**(1944-), **Richard Winther**(1926-2007), **Ursula Reuther Christiansen**(1943-), **Per Kirkeby**(1938-), **Peter Louis-Jensen**(1941-1999), **Bjørn Nørgaard**(1947-), **Stig Brøgger**(1941-), **Hein Heinsen**(1935-)var karakteriseret ved ikke at være en skole i traditionel forstand, men et eksperimenterende akademi i perioden 1961-69²⁷. Fra begyndelsen i 1961 var der to linier: Maleri og grafik, hvor benævnelsen Maleri står for den orienterende linie med kursusforløb i kunsthistorie, form og psykologi og hvor Grafik står for den praktiske linie hvor det drejer sig om praktisk læring gennem skaben, her er elevens arbejde lig med lærerens. Den orienterende linie er ikke alene at "bibringe kundskaber, men at formidle kontakten med andre personer og aktiviteter end maleriet. I 1962 kommer værkstedets arbejdsfællesskabet ind og bliver en væsentlig del af Eks-skolens profil. Dialog er vigtigt, sprogliggørelse af form og materiale forsøg er vigtige for den såvel individuelle eller fælles refleksion og læring.

Spontanitet, prototyper og gensidig inspiration kan siges at være nøglebegreber på eks-skolen.

Per Højholt(1928-2004)dansk forfatter kommer i sin metodebog "Cezannes Metode" ind på improvisationen som et væsentligt element i at skabe, at være kreativ.²⁸

Richard Winther (1926-2007)dansk billedkunstner, en kort tid med i Eks-skolens og meget aktiv i *Arme og Ben* gruppen peger på sansningen som en væsentlig del af skabelsesprocessen. Synsbilledet, som han kalder det, er måden hvorpå vi genkalder os billedet af noget og de tolkningsprocesser det gennemgår fra oplevelsen til gengivelsen af oplevelsen, får fundamental betydning for(kunstnerens) udtrykket.²⁹

Asger Jorn(1914-1973)

Det er Jorns tese, at "det æstetiske objekt defineres som *det ukendte* , den æstetiske videnskab defineres som erfaringslæren om det kendtes reaktioner overfor det ukendte, uventede eller ukontrollable reaktioner". I bogen "Held og Hasard"³⁰ søger Jorn at beskrive den humanvidenskabelige æstetik således:

Den humanvidenskabelige æstetik bliver erfaringslæren om menneskets oplevelses – og erkendelsesreaktioner overfor alt ukendt, fordelt over emnerne:

a) Den psykofysiologiske æstetik som er erfaringslæren om menneskenes fysiske og psykiske reaktioner overfor alt ukendt: 1) destruktiv ødelæggelse, 2) Passivt negligerende såvel som 3) aktivt absorberende reaktioner.

²⁶ "Poul Gernes på Sophienholm. 1975. katalog. ISBN 87980409-87

²⁷ Lars Morell. Broderskabet, den eksperimenterende kunstscole 1961-69. Thanning og Appel.2009.isbn. 9788741-300047

²⁸ Per Højholt: Cezannes metode. Schønbergs Forlag 1967

²⁹ Ricardo da Vinti: Den hellige Hieronimus damekreds. Borgen 1978. ISBN 87-418-4500-5.

³⁰ Asger Jorn "Held og hasard" meddelelse no. 3 fra Skandinavisk Institut for Sammenlignende Vandalisme på Borgens Forlag. 1963. ISBN 87-418-3079-3. s. 21 ff-

b) Den sociologiske æstetik som omfatter erfaringslæren om samfundsgrupperes positive, negative og passive reaktion overfor det ukendtes forekomst i samfundslivet og samfundets evne til at fremkalde ukendte fænomener på alle sociale områder: Politisk, økonomisk, teknisk, kunstnerisk, videnskabeligt, etisk, filosofisk, kulturelt, ideologisk, religiøst m.v.

c) Den kunstvidenskabelige æstetik omfatter erfaringslæren om menneskets ekspansive reaktioner overfor det ukendte indre og ydre impulser idet den æstetiske kunst defineres som vor evne til at fremkalde og tilfredsstillende ukendte interesser, fænomener, ting, tanker og ideer.

Jorn bemærker i bogen, at han ikke kendte den hollandske forsker Johan Huizingas Homo Ludens fra 1938, men konstaterer at æstetik er lige såvel bevidst som ubevidst, ³¹ et eksperiment som kommer fra legens uplanlagte forløb og udefinerede, uformelle mål. Leg og fællesskab har betydning, kollektive elementer i udvikling og skabelse er der mange eksempler på i kunst- og designhistorien.

Gennem århundreder har der været værksteder for kunstnerisk udfoldelse, før 1900 tallet næppe kollektive værksteder, men værksteder hvor mesteren og en række assistenter udføre det kunstneriske arbejde. Ved fremkomsten af futurismen, surrealismen, Bauhaus etc. ses en række kollektiver, værksteder for blandingsprodukter såsom skulptur og rum, installationer m.v. endog også kollektivt maleri. Med bl.a. Cobra, eks-skolen ³² o.a. konstituerer kunstnerne (ikke nødvendigvis talenter!) arbejdsfællesskaber, hvor man trækker på forskellige kompetencer i fællesskabet. I dag er der nærmest sædvane for fællesværksteder og kollektive værksteder for bare at nævne to kendte nemlig "tomato", kreativt center for designfolk med forskellige kompetencer og visioner samt Olafur Eliassons store værksted/atalier i Berlin, et afprøvnings, model, prototyper og klargørelses værksted.

Talentudvikling - hvad er det egentlig? Nogle betragtninger ud fra praksiserfaringer:

Følgende bygger bl.a. på mine erfaringer som øvelseslærer i 1974/75, ³³ videoværkstedets ³⁴ erfaringer fra 1977 – 2003 og senest fra Medievidenskab SDU.

Talentudvikling var kodeordet, mantraet eller buzzordet da Det Danske Filminstitut i 2001 ville dreje sigtet med min tidligere arbejdsplads, Det Danske Videoværksted i Haderslev i en "ny" retning. Det kom hermed til at stå som hovedindsatsområde for Videoværkstedet (og kollegaerne på Filmværkstedet i Kbhvn.). Det blev uddybet i en artikel af daværende områdedirektør for Produktion og udvikling, Lars Feilberg i 2003, som redegjorde for Filminstitutets sigte med sin støtte til værksteder og særligt Videoværkstedet. "Formålet med støtten er at bidrage til talentudvikling og professionelle eksperimenter, med hovedvægten på talentudvikling" og senere i samme artikel sættes der spørgsmålstegn ved om videokunsten kan komme ind under talentudvikling - det mente man ikke. Resten af artiklen er i højere grad en redegørelse for filmpolitiske hensyn og strategier end nogen afklaring af hvad talentudvikling skulle være eller hvilke arbejdsmetoder og former der skulle tages i anvendelse for at opnå en talentudvikling. ³⁵

Som det ses af nedenstående, har det gennem mit arbejde med av-produktion, talentudvikling og udviklingsprocessen fra amatør til semi-/professionel filmarbejde, søgt at tage udgangspunkt i børn og medier. Som øvelseslærer i begyndelsen af 70'erne arbejdede jeg bl.a. med filmproduktion i en 8 og 9 klasse. Tema frygt, genre cowboyfilm. Projekterne indebar optræning af evne til samarbejde, dialog om handlingsbeskrivelse/ideudvikling, skriftlig udformning af drejebog/storyboard (faget Dansk), planlægning, logistik, økonomi (faget Matematik), instruktion af spillere, sceneopbygning (lån af location), sikkerhed (der blev lånt heste!), mad og drikke, selve produktionen

³¹ Peter Shields "Comparativ Vandalism". Borgen/Ashgate, 1998, ISBN 85928-443-4.

³² Lars Morell. Broderskabet, den eksperimenterende kunstskeole 1961-69. Thanning og Appel. 2009. isbn. 9788741-300047

³³ I bl.a. dansk (med et udvidet tekstbegreb) 1986-1987: Medarrangør af den fællesnordiske medieudstilling for børn og unge "Mulighedernes Marked" bl.a. på Haderslev Statsseminarium. (arr. Mfka)

³⁴ Det Danske Videoværksted, Haderslev, afd. af Det Danske Filminstitut, 1977-2003

³⁵ Nyhedsbrev fra Det Danske Videoværksted, Timecode, Juni 2003#2.

(kameraarbejde, lydarbejde, belysning, efterarbejde såsom lydside og redigering/klipning(det blev brugt 8mm film!)) etc. Dette konglomerat af sagsområder, behov for evner, optræning af dialog, leg og arbejdsfordeling mv. fandt jeg som værende særdeles udviklende for eleverne og har siden haft det som et vigtigt element i mit professionelle arbejde som afdelingsleder og produktionsleder at sørge for at børn og unge har lige adgang til medieproduktion uden for den formelle læringsanstalt, skolen, hvor den i dag (2013) er underprioriteret og hovedsagelig går på analyse siden – udviklingen er dog anderledes på gymnasierne, hvor Mediefag mere og mere har plads og rum til produktionselementet. Men bedst er det at medieproduktion begynder tidligt i folkeskolen/private skoler – det er meget undervurderet hvad Medieproduktion kan give unge børn og unge af viden, styrker og indsigt i gruppesarbejdet.

Mit ærinde er her også at søge at redegøre for hvorledes Videoværkstedet i perioden 1977 – 2003 efterstræbte at skabe en talentudviklingsproces - uden at kalde den sådan. En fødekæde der i Danmark kunne være medvirkende til en forøgelse af aktiv mulig talentmasse.

Men hvad betyder ordet talent egentlig?- jeg har været tilbage i Dansk Ordbog for Folket fra 1914 og finder at talent der står for naturgave, kunstevne, teknisk færdighed i udøvelsen af en kunst, at nogen eller noget er talentfuld/t eller det modsatte talentløs!

Det er jo en overraskende afklaring!

Hvilket talent?

Tales der om håndværksmæssigt talent, fortæller talent, evnen til at sammensætte et visuelt og auditivt værk på en særegen, personlig måde eller? Er der tale om nyskabelse, mime eller videre udvikling?

Er der tale om et teoretisk talent, nej, så om et praktisk, produktionsorienteret, ja, men ikke alene, men en kombination af de tidl. nævnte kreative æstetiske elementer der indgår bl.a. i produktion af levende billeder, om det er film(uanset genre) eller TV.

Grundlæggende kan det ene ikke nødvendigvis skilles fra de andre elementer.

I forbindelse med etablering af Det Danske Filminstituts nye afdeling i Haderslev i 1977, foretog undertegnede en researchrejse til London, hvor debatten om workshops nød mest fremme i forbindelse med den nye tv-kanal Channel4's oprettelse. Rejsen kunne også være gået til Berlin som havde en vis tradition for mere didaktisk orienterede "Medienwerkstätten"! Rejsen til London påviste det vigtige at tænke i en form for fødekæde i udviklingen af mediekunnen, medieerfaringsopbygning. Derfor blev der oprettet et Børnefilmværksted i Haderslev parallelt med det egentlig "Filminstituttets Workshop, Haderslev", desuden kunne man i London opleve en mediebus med såvel mulighed for video som teater arbejde-, denne tanke blev senere udviklet til Videoværkstedets Animationsbus.

Denne grundtanke om fødekæde udvikling holdt ledelsen af Videoværkstedet fast i perioden 1977-2003. Det følgende afsnit anoterer disse udviklingsforsøg nærmere.

Det Danske Videoværksted(DDV)som eksempel

På Videoværkstedet stod det tidligt klart at den væsentligste opgave var at stille hensigtsmæssige og næsten professionelle produktionsredskaber til rådighed for den gode historie, det interessant korrektiv til "den offentlige mening". Det var i den periode hvor mantraet mere var "alternative Billeder(Erik Thygesen 1978) og § 77 i Grundloven om ytringsfrihed. Vægten lå mere på meddelelsen, formen var ikke nødvendigvis interessant!

Hvor meget skulle Videoværkstedet så intervenere i filmens/videogrammets tilblivelse?

Jo- en del. Inden produktionerne efter bevilling i et arbejdsudvalg gik i gang, afholdtes der et produktionsmøde hvor forskellige visuelle og auditive løsningsmuligheder blev gennemgået. Både for at hjælpe de producerende, men også for at sikre at vi kunne udlevere det udstyr der kunne leve op til projektets intentioner og tidsrammer. Samtidig blev afhentning og aflevering, samt periode for første gennemklipning(forredigering) aftalt.

Alt sammen styringsredskaber med baggrund i administrative behov- en form for stilladsering som kom de producerende til gode og Videoværkstedet ligeså.

Værkstedet fungerede som produktionsplatform, råd og dåd, samt under redigeringsprocessen som miljø, hvor de producerende kunne mødes og drøfte deres film og se hinandens forredigering og lign. Dette uformelle sociale element havde stor betydning i hele Videoværkstedets funktionsperiode, her mødtes det individuelle med det kollektive. Her havde værket funktion som umiskendeligt udviklingsmiljø - uden at det blev kaldt sådan. Udviklingen af værket fra starten i 1977 tog hele tiden dette element alvorligt og indrettede huset som et åbent, eksperimenterende, rummeligt træfpunkt for husets producenter og andre.

Derfor fik stedet det tilnavn at være videorefugium, langt fra storbyers høje pace og konstante opmærksomhedskrævende hændelser, men i et kontemplativt og koncentreret værkstedsophold. Det Danske Videoværksted fungerede under filmlovens bestemmelser for Filminstitutets rolle i dansk film.

Lovgrundlag: LOV nr. 186 af 12/03/1997, Lov om film og filmkunst.

Mediekategorier: Video(dokumentarfilm, kortfilm, eksperimental & kunsthøj, fiktion(øj spillefilm), animationsfilm samt installationer og andre blandformer.

Formål: At give ansøgerne(over 18 år) mulighed for og grundlæggende kompetencer at producere en ansøgt film. Focus var mest på filmen, dernæst på ansøger/hold.

Metode: Gennem forbehandling af ansøgningsoplæg og endelig ansøgning der behandles i et udpeget eller valgt forum (arbejdsudvalg) som fastsætter tekniske, materialemæssige og tidsmæssige rammer, dvs. stilladseringer³⁶ eller constraints³⁷ for projektets realisering. Desuden blev der planlagt redigeringsfaser-adgang døgnet rundt til redigeringsrum med alt relevant udstyr samt overnatningsmulighed i "Hotel of the Stars"- dette gav maksimale muligheder for fordybning og flow³⁸ i redigeringsarbejdet

Bevilling: Fortages af et udpeget eller valgt bevillingsudvalg. Der udarbejdes en produktionsaftale som indeholder de tekniske, materialemæssige og administrative(produktionsplan m.v.) rammer som værket giver adgang til-. Der er klare rammer for udlån af udstyr, rådeperioder over udstyr, forredigering, redigering og mix.

Mål: At alle ansøgte projekter realiseres på bedst mulige vilkår og at den færdige film/det færdige projekt præsenteres for en form, for offentlighed og sættes i relevant distribution. Her indgik festivalvisninger som et "Must" om muligt, videoværkstedet kunne gennem tiderne se mange produktioner hente priser fra det meste af verden. Dette blev set som en målestok for instruktørens "holdbarhed" i filmsammenhæng. Filminstitutet derimod, mente længe at det ikke var værketernes opgave af distribuere til festivaler og lign. En holdning der bløddes op i slut 80'erne og frem.

Finansiering: Den producerende henter og aflever selv det lånte produktionsudstyr, samt opholdes sig på værket på egne økonomiske betingelser, resten er offentlig finansieret f.eks. Det Danske Filminstitut i samarbejde med en kommune (eks. Odense Filmværksted).

Fra kreative produktionsmuligheder til talent udvikling for unge.

³⁶ "Spilleregler i filmskabes - behjælpelige begrænsninger" i Matthieu & Pedersen(ed.) af Heidi Philipsen .2009. Dansk Film mellem samarbejde og konkurrence. Lund, Ariadne forlag,

³⁷ "Ulysses Unbound: Studies in Rationality, Precommitment and Constraints" Jon Elster. Cambridge.2000. CUP

³⁸ "Creativity: Flow and the Psychology of Discovery and Invention", Csikszentmihalyi, M. 1996. New York, Harper Perennial.

Med udgangspunkt i de meget varierede produktionsmuligheder og forhold der eksisterede på DDV, men at aldersgrænsen af juridiske grunde var 18 år, kunne DDV, efter murens fald i 1989 intensivere sit begyndende samarbejde med filminstituttet i Mecklenburg - Vorpommeren (Schwerin senere Rostock)³⁹.

Indsigten i den danske medieværkstedes tanke havde stor interesse i det nordøsttyske område og DDV var fødselshjælper til 3 værksteder for kreativ av produktion i henhv. Schwerin, Neubrandenburg og Rostock.

Vindene fra Filminstituttet pegede mere og mere mod en målrettet talentudviklings indsats, som gjorde at DDV i 1990 kunne deltage i et europæisk talentudviklingsprojekt "TimeCode" sammen med bl.a. Channel4, Kanal 4, INA(Institute Nationale des Audivisuelles, Frankrig), ORF. Den danske deltager blev Henrik Ruben Genz.

I perioden 1998 – 2003 gennemføres en række sommer videocamp for unge talenter, unge der i deres regionale forum har vist mere end bare lyst til at lave film. En afholdtes i Nida(Litauen), en anden i Schwerin, senere i Haderslev og Bozen(Tyrol). Disse talent- og dialogudviklende summercamps blev til i samarbejde med Landesfilmzentrum Mecklenburg-Vorpommeren, Filmwerkstatt der Filmförderung Schleswig-Holstein⁴⁰ og Zelig Film School i Bozen/Bolzano⁴¹.

Adskillige deltagere er siden gået videre på formelle uddannelser og ud i mediebranchen.

Animationsbussen

Erfaringerne fra Det Sønderjyske tegnefilmværksted og Det Danske Videoværkstedes animationsaktiviteter (åbnet i 1988) gjorde at DDV i 1995 fik et legat til at købe og bygge en bus om til animationsstudie og tegnefilm⁴², for at kunne være mere opsøgende overfor børn og unge. Et rullende værksted for op til 6 børn ad gangen. Altid med en teknisk og animationskyndig person- oftest selv udøvende. Bussen rummede minibio hvor såvel film fra bussens animationsarkiv kunne vises, som færdige resultater fra brugernes/børnenes side. Desuden ekviperedes bussen med relevant produktionsudstyr inden for kamera, lys m.v., fast inventar var redigerings og mixer anlæg. Materialer til rivefilm(papir, folier, tændstikker og lign.), tegneborde, animationspapir og folier med udstandsning til brug i professionelle pegbars(ACME eller Disneyskinner) var fast del af bussens materiale sammen med blyanter, farver og animationsler.

Metode: Uformel læring gennem afprøvning, ad hoc træning og undervisning. Alt efter aldersgruppe begyndes med rive teknik, så tegneteknik og ved let øvede, leranimation. Et visuelt eksperimentarium.

Adgang: Oftest gennem rekvisition fra skole, fritidsinstitution, kommune eller lign. Gratis adgang for børn og unge, - videoværkstedet har i flere omgang benyttet bussen i forb. med filmkulturelle arrangementer såsom OdenseFilmFestival, filmtræf på Bornholm, Nida, Schwerin, Berlin m.v..

Aldersgruppe: Fra ca. 8 år – 25 år.

Bussen var i 8 år en del af Det Danske Videoværkstedes landsdækkende aktiviteter.

Finansiering: Kulturministeriet/B&U, Zentropa, DFI, DDV. Samt senere: Rekvirenter(Såsom Københavns og Malmøs kommuner).

Hvorfor Animation og en bus

Det Danske Videoværksted startede sin landsdækkende produktionsstøtte virksomhed i 1977, med udgangspunkt i Haderslev.

³⁹ Landesfilmzentrum Mecklenburg-Vorpommeren. <http://www.film-mv.de/>

³⁹ <http://www.ffhsh.de/sites/de>

⁴¹ <http://www.zeligfilm.it/>

⁴² En ide fostret af Frits Raben, filmkonsulent på DFI under Familie og film festivalen Haderslev 1977

Videoværkstedet kom i årernes løb til at rumme fuldt udstyret redigeringsrum, lydstudie, studie til optagelser, en antal komplette eng optagesæt og diverse hjælpeudstyr.

Men der manglede noget.

I 1988 etableres det første animationsstudio på klassisk maner, men animationskomponent, stabler af pegbars, papir og celluloider. Hvor der hidtil havde været en aldersgrænse for at benytte værkstedets faciliteter på 18 år (af forsikringsmæssige grunde) kunne børn og unge nu komme til på animationslinien.

Animator Jette Olsson forestod dette arbejde og kunne i 1990 udgive et lille hæfte om benyttelsen af animationsmulighederne, en guide der også indeholdt lidt animationshistorik.

Samtidig med anskaffes en Amiga computer så der også kan arbejde med computeranimation – både isoleret og i forbindelse med scener til brug i den øvrige produktion.

For Undervisningsministeriet produceres i 1992 to "inspirationsvideoer" om henholdsvis computeranimation og klassisk animation.

I 1993 og 1994 forestår Jette Olsson "Det Sønderjyske Tegnefilmværksted" med deltagere fra det meste af landet – en succes der viste interessen for og den gode oplevelse af det filmiske udtryk ved hjælp af animationsmulighederne – såvel klip som riv, tegning, flyttefilm og computeranimation.

Det viste sig hurtigt, at mange af de børn der gerne ville være med havde et stort problem, idet de var afhængige af transport fra deres hjem til Tegnefilmværkstedet, hvorledes kunne vi være behjælpelige med at gøre tegnefilm og animation mere tilgængeligt?

Derfor blev en gammel ide fra 1977 taget frem igen, Filmbussen som blev skabt i forbindelse med "Familie og film" festivalen i 1977 i Haderslev (efter ide af Fritz Raben, DR B&U), blev revideret og ideen om en animationsbus blev resultatet. Et mobilt tegnefilmværksted og en bus der kunne være medvirkende til at præsentere den animerede film for børn og unge.

En didaktisk mulighed udenfor klasseværelsets kendte rammer.

Videoværkstedets grundtanke om en fødekæde til branchen fik endnu et element, som sammen med den senere Medieskole Syd (med 2 linier filmproduktion på video og animation) og Multimedieuddannelsen, Væksthuset for børn og unge, et samarbejde med Station Next m.v. kunne danne en fin fødekæde fra børn, over unge til voksne med interesse for medieproduktion.

Så i 1994 – oveni flytning af Videoværkstedet til et hus med biograf og udstillingsmuligheder, blev en brugt turistbus anskaffet for midler fra bl.a. Statens Filmcentral (Aarhus), Børnefilmkonsulent Per Nielsen ved Det Danske Filminstitut, Fonden Filmkopi og Kulturministeriets kontor for børn og Kultur v. Jan Helmer Petersen. Et samarbejde med den regionale medieforening Intermedia, gav yderligere bussen et godt fundament⁴³. Og midler til en omfattende ombygning af turistbussen til et rullende medie/filmværksted.

Bussen kom på sin første prøvetur i februar 1995 i forbindelse med Videoværkstedets deltagelse i Berlin Filmfestivalens Videodel.

Den anskaffede turistbus blev ribbet for inventar og en større opbygning tog fart, styret af en af Videoværkstedets daværende håndværkere Jens Peter Schjødt.

⁴³ Efter en lignende teater & filmbus set af forf. i Community Centre i Camden, London som et eksperimentelt Medialab, 1977.

På tegnebordet skulle bussen rumme en række faciliteter der kunne gøre den egnet til at blive udstationeret hvor behovet nu kunne være. Det vil sige, at den kom til at indeholde følgende:

Et indspilningsområde med den nødvendige teknik og teknologi til optagelse af såvel billede som lyd, redigeringsmulighed, et overnatningsområde for bussens personale, et køkken, toilet, tegne og animationsborde, opholdsområde og en samling af animerede danske film.

Vi måtte erkende at der måtte en brugerafgift på for at kunne finansiere driften af bussen-noget der nok begrænsede dens brug.

Efter prøveturen til Berlin kom bussen i brug til både danske som internationale aktiviteter.

Bl.a. blev bussen benyttet i forbindelse med flere ko-produktionsaktiviteter i samarbejde med bl.a. Landesfilmcenter Mecklenburg - Vorpommern, Dokfilmfestivalen i Neubrandenburg, Dokfilmfestivalen på øen Poel, samt en Summer Video Camp i Nida i Litauen. Flere af disse aktiviteter skyldtes at Videoværkstedet havde været medvirkende årsag til etablering af Videoværkstedet i det tidl. DDR efter 1989.

Ellers besøgte bussen Randers, Vejle, Bornholm (Nordisk – Baltisk seminar om "the up and coming" i samarbejde med bl.a. Filmwerkstatt Schleswig-Holstein i Kiel, Mediefabrikken Akershus (Norge) og Nordisk-Baltisk Medie Netværk.

Animationsbussen inviteres sidst i 1990'erne til Ungdomsfilmfestival i Rakvere, besøgte Randers og Odense i forbindelse med Filmfestivalen der. DR producerede i 1997 et indslag fra Animationsbussen til DRs børne 1'éren, hvor animator Jette Olsson instruerer unge fra Haderslev i at arbejde med animationsteknikker. Det blev en fin introduktion som blev fulgt op af et sommerferie projekt i Hovedstaden.

Bussen hyres nemlig samme år af Københavns Kommunes Sommerunderholdning under titlen Sommerscene og besøgte efterfølgende Malmø, animatorer er bl.a. Jette Olsson og fotografen Lars Reinholdt Jensen. Det var et eksemplarisk arrangement. Et tæt samarbejde mellem Det Danske Videoværksted og Lillian Simonsen fra Københavns kommunes Kulturkontor, udviklede et projekt der besøgte flere institutioner i Københavns Kommune. Bussen skulle med bemanning besøge og stå til rådighed for børnene i Børnekulturhuset Amal, Bryggens Børneatelier, Vesterbro Børnekultursted og Karens Minde.

Parallelt med Animationsbussens aktiviteter afholdtes Sommerbio for Børn. Informationsmaterialer samt materialer vedr. arbejdet med ideoplæg blev fremsendt til de deltagende institutioner i god tid undens bussens ankomst. I april afholdtes et informationsmøde om bussen og dens muligheder, rettet til repræsentanter for de fire børnekultursteder. På samme møde introduceres DDVs informationsmaterialer/fakta sheets samt plakater til arrangementerne. Filmvisningerne og programfolder herfor blev produceret af det daværende Statens Filmcentral v. Børnefilmkonsulent Ulrich Breuning (SFC). I filmprogrammet indgik eventyr, animation, dokumentar for børn, billedkunst m.v. Animationsbussen medbragte selv 16mm fremviser og andet nødvendigt visningsgrej (var altid med i Bussen!). De investerede ca. 85000 kr. var godt givet ud!

Aldersgruppen for animationsaktiviteterne blev fra 8 år og opefter. "Fynske Fornemmelser for film" benyttede bussen i efteråret 1997. Undervejs er Videoværkstedets animationsdel udvidet med en digital Perception enhed der gør det nemmere og lettere at arbejde med animationseffekter til andre typer af film der skabes i Værkstedets regi. Bussen kørte til 2003, hvor den i forbindelse med omorganisering af Det Danske Videoværksted fra statslig virksomhed til selveje, blev afhændet til anden side. Et eventyr var slut.

Et udvalg af titler der er blevet til på Det Danske Videoværkstedets animationslinje og bussen ses i appendiks 1:

Metode: Uformel læring gennem afprøvning, ad hoc træning og undervisning. Alt efter aldersgruppe begynder med rive teknik, så tegneteknik og ved let øvede, leranimation. Et visuelt eksperimentarium.

Adgang: Oftest gennem rekvisition fra skole, fritidsinstitution, kommune eller lign. Gratis adgang for børn og unge, - videoværkstedet har i flere omgang benyttet bussen i forb. med filmkulturelle arrangementer såsom OdenseFilmFestival, filmtræf på Bornholm, Nida, Schwerin, Berlin m.v.⁴⁴

Aldersgruppe: Fra ca. 8 år – 25 år.

Finansiering: Kulturministeriet/B&U), Zentropa, DFI, DDV. Samt senere: Rekvirenter(Såsom Københavns og Malmøs kommuner).latter tegnefilm. af Sverre H. Kristensen. 2,30 min. 1988.

Bussen var i 8 år en del af Det Danske Videoværksteds landsdækkende aktiviteter.

Nye muligheder:

Da Videoværkstedet i 1995 flytter domicil og får langt bedre plads til sine arbejdsområder, indrettes biograf og filmstudiesamling parallelt med håndbogssamling, overnatningsmuligheder for redigeringsfolket. Der etableres 3 redigeringsrum, animationsstudie, lydmixerum og et egentlig studie til kulisser og anden *mise en scene* produktion. Rummelige ressourcer med plads til kreativ udfoldelse og afprøvning af filmiske ideer.

Dette også for at danne ramme om mulighederne for at undersøge andres film og filmiske udtryk- se dem i fællesskab og arrangere forpremiere på færdige film.

Hermed gives der mulighed for at blive inspireret af, eller producere i modstand til andres filmiske udtryk som Buhl nævner i sin bog om at kunne træne ved at imitere allerede kendte værker. Dog ikke på samme måde som malere og andre udøvende kunstnere må gøre. Men plads til "the up and coming"!

Værksteder må se på om historien/fortællingen holder og lytte til ophavsmandens eller mændenes redegørelse for filmens nødvendighed og se på de løsninger og metoder der ønskes anvendt i produktionen- også her kan man fint drøfte nødvendigheden af at træffe en række valg for at fremme historiens vellykkede transformation til filmisk strimmel. Buhl understreger hvorledes talent udvikles gennem hård træning – dette belyser hvorledes Videoværkstedet altid vægtede at

- 1) et filmisk projekt skulle gennemføres til færdig udgave/værk(ikke stoppe med en torso) og
- 2) var der klare elementer/erfaringer og auditive/visuelle løsninger samt narrative udviklinger at bygge videre på, skulle producerne gå i gang med næste projekt. Denne metode med at lægge op til via den gentagne øvelse, at udforske egne kompetencer, eksperimentere med indhøstede erfaringer og improvisere ud fra nye ideer fik stor betydning for adskillige "up and coming" filmfolk.
- 3) Andre uformelle netværks muligheder var branchekontakt, kontakt til hold og arbejde med visionen samme med andre- få feed back hvis man ønskede det- både planlægningsmæssigt, produktionsteknisk og færdiggørelsesmæssigt. Desuden, ulighed for at drage nytte af andre erfaringer og bruge egne i netværkssammenhæng

Der er adskillige eksempler på hvorledes dette resulterer i klart mere velfungerende og bedre forløste film f.eks.

Henrik Ruben Genz(1959-) med "Smalltalk og "Den mand kunne jeg bare stole på" og hans bidrag til det internationale artfilm projekt *Timecode III "Carwash"* under overskriften *Love Rituals*.

Fanny Knighths(1945 -) "På sporet af et liv" 1996, **Lars Reinholdt**(1976-) med "Fragmenter af et liv" 2000 og "In Motion" 1996 samt "Wounded Souls" 1998, **Torben Skjødt Jensen**(1958-) i perioden ca. 1982-1987 med "Englefjæs",

⁴⁴ Artikel skrevet til "Dansk tegnefilm gennem 100 år" udg. Animationshuset. Red. Annemette Karpen. 2008, ISBN 978-87-92467-11-9. forf. Hans V Bang, produktionsleder, Animator Jette Olsson.

"Shanks:Long Black Song", "Born Zero", "First annual Anti Anti Fashion Video performance", "Break The Silence", "Sort Samba", "Bennys Flyver".

Manyar Parwani(1976-) med "Frihed fra fortiden", eller **Sverre H. Kristensens**(1966-1997) store arbejde med scratch genren i bl.a. hovedværket "Something New to Die for" fra 1993 og "Mondo Sicko" fra 1991. Eller **Niels Willum** med "Alle sjæles dag" og "Syv Bibelbilleder" etc. etc.

Deltagelse i ko-produktioner såsom *Timecode* gav også rum for udvikling af projekter i kraft af den stilladsering der lå i f.eks. *Timecode* - fastlagt tema, ingen tale, længde max. 15 min etc.

Mange videokunstnere har selvfølgelig brugt Videoværkstedet som laboratorium og refugium og dermed fået skabt et eller flere værker af kunstnerisk interesse såsom **Jan Krogsgaard**(1955-), **Niels Lomholt**(1943-), **Michael Støvring**(1959-), **Henrik Jacobsen**(1967-), **Michael Kierkegaard**, **Kassandra Wellendorf**(1965-), **Marie Rømer Westh**, **Pablo Llambias**(1964-) og **Jesper Rasmussen**(1959-) m.fl.

Utallige er de der "bare" skulle lave én vigtig produktion, fordi de havde noget på hjerte der SKULLE ud til andre og så færdig med produktion. Denne afsøgning er en nødvendig del af talentudviklingsprocessen!

Dette gælder også de mange installationer der fandt plads i produktionen- udviklingsprojekter som kunne optage hele huset i perioder såsom "Peep" og "Für Führer, Volk und Vaterland" af **Pablo Llambias** og "Exile – 5 point zone" af **Michael Kirkegaard**. Installationerne udvikledes medieteknologisk med hjælp og råd fra værkstedets tekniske afdeling.

Min konklusion er, at forskellige værksteder er en del af vækstlaget og uvurderlige som træningssteder og afprøvningsfora, at filmproduktion i hele skoleforløbet fra 5 klasse til og med gymnasiet er en anden form for vækstmulighed, mellemuddannelserne såsom *Kort-og dokumentarfilmskolen* i Kbh., eller *Filmhøjskolen* i Ebeltoft giver semiprofessionelt udgangspunkt og det samme kan universiteternes film og medievidenskabsstudier give, men den eneste egentlige professionelle brancherettede institution er *Den Danske Filmskole*.

Det har betydning hvem der anskuer et talent, i hvilken tid og i forhold til hvilke forventninger der ligger bagved om der er tale om et talent eller talentudvikling.

Værksteder har visse muligheder som f.eks. filmskoler eller universiteter ikke har, i forhold til talentudvikling, Højskoler og akademier har andre, tilgangen er forskellig alt efter hvilken retning talentet og talentudviklingen skal have og hvilket sigte der er.

Filmskolens sigte er højprofessionel uddannelse af dygtige håndværkere og instruktører til en branche- dvs. et kommercielt marked og tv.

Værksteder, højskoler og kort og dokumentarfilmskoler kan tillade sig at udvikle på baggrund af lyst til at skabe, udvikle og præsentere uden skyldig hensyntagen til afgangsbeviser og lignende.

Værkstedet og lign. som del af en fødekæde i medie vækstlaget. Værksteder er derfor del af en fødekæde og her kommer det andet element ind i Videoværkstedets måde at fungere på at se sig selv som en del af fødekæden til den visuelle/auditive branche i bredeste forstand.

Da Videoværkstedet oprettedes i 1977, opstod der samtidig et børnefilmværksted – dvs.- et sted der i mindre krævende målestok kunne være åbent overfor filmiske ideer fra gruppen under 18 år.

Det kom der mange gode, sjove og forunderlige film ud af – altid efter en snak med børnene om hvad de havde tænkt sig og om de havde set noget der evt. havde inspireret dem.

Senere blev tanken om fødekæde fra børn med produktions- og fortællelyst, over unge via de over 18 som kunne bruge Videoværkstedet og videre til den Europæiske filmhøjskole, Den danske filmskole og Film- og medievidenskabsuddannelserne på Odense, Århus og Københavns Universiteter søgt udviklet gennem de følgende initiativer:

A)Uformelle indretninger:

MEDIEBIXEN(Det åbne medieværksted for unge og indvandrere)(Haderslev 1986/89)

I efteråret (5. november)1985 besluttedes det lokalt, at etablere Mediebixen, Det åbne medieværksted for unge og indvandrere. Med bevillingsskrivelse af 17.sept. 1986 var projektet godkendt af Undervisningsministeriet.

Medie kategorier: foto, Video og radio.

Lovgrundlag: 10 punktsprogrammet under Undervisningsministeriet.(Vedtaget af Folketinget 30.maj 1984)

Finansiering: Den selvejende institution Slotsgade 25(Kulturhus), Undervisningsministeriets 10 punkts program(ca. 950.000 kr.), Haderslev Kommune(lokal). Erfaringsindsamlingen foretoges af Udviklingscenter for folkeoplysning og voksenundervisning.

Målgruppe: Unge (10 år og op til 18)samt indvandre (Ingen aldersbegrænsning).

Metode: Dialog med de enkelte personer og deres projekt ide, introduktion til det valgte udstyr, gennemgang af projektet rent plan og gennemførelsesmæssigt. Gennemsyn undervejs og til slut, offentlig præsentation. Dvs. uformel.

Mål: At give interesserede de nødvendige produktions- og tilrettelæggelses kompetencer i forhold til den historie der skal fortælles. Ad hoc vejledning. Deltog som partner i temaarrangementet om flygtninge "Hvorfra? hvorhen? Hvorfor?" Sammen med bl.a. Aktivitetshuset i Haderslev, Det Danske Videoværksted, DSI Slotsgade 25 og Haderslev Museum i januar 1988.

Bevillingsform: Enkelt skriftlig aftale, ramme for materiel og materialeforbrug stilles til rådighed af værkstedets leder.

Varighed: 2 årigt projekt eksisterede i 2 ½ år.

Ledelse: Jette M. Olsson.

VIDEOMEDIEVÆRKSTEDET

Efter Mediebixens ophør p.gr. af bevillingens bortfald, overdragedes udstyr m.v. til Haderslev Kommunale Ungdomsskole 1989,som i 4 år efter, videreførte video delen fra Mediebixen som åbent produktionsværksted. Etablerede Ønsketanken, værksted(rum) for at se visioner virkeliggøres. Byggede på Mediebixens formål tillempet ungdomsskole aspekter.

Finansiering: Haderslev Kommune samt mindre tilskudsgivere.

Målgruppe: Børn og unge fra Haderslev og opland

Mediekategorier: Radio, video

Metode: Dialog med de enkelte personer og deres projekt ide, introduktion til det valgte udstyr, gennemgang af projektet rent plan og gennemførelsesmæssigt. Gennemsyn undervejs og til slut, offentlig præsentation. Uformel.

Mål: At give interesserede unge de nødvendige tekniske, materialemæssige og tilrettelæggelses-/fortælle-mæssige kompetencer for at kunne realisere de respektive fortællinger.

Bevillingsform: Skriftlig aftale om brug af teknik, omfang af materialer, bookingperioder m.v. Bevilges af værkstedets ledelse.

Ledelse: Jette M. Olsson (deltid)

DET SØNDERJYDSKE TEGNEFILMVÆRKSTED

Som skabende sommerferieaktivitet etableredes i 1993 og 1994 et åbent tegnefilm- og animationsværksted for landsdelens børn og unge.

Placering: A) Haderslev Seminarium B) tidl. TV Syd Bygning.

Medier: alle former for animation

Målgruppe: Børn og unge fra 10 – 18 år.

Metode: Opstart som introduktion til animationsteknikker, workshop med afprøvning, eksperimenter med farver, papir, tegne eller rive teknikker.

Mål: At gøre det muligt for de tilmeldte at kunne færdiggøre en given animationside.

Bevilling: Forbrug af materialer og tekniske redskaber indgår ad hoc i kursusforløbet.

Finansiering: Bl.a. Det Danske Videoværksted, Haderslev Kommune

Ledelse: animator Jette Olsson.

Væksthus på Haderslev Bibliotek⁴⁵

AF Stadsbibliotekar PER MÅNSON, Haderslev Bibliotek:

"Siden oktober(1998) har Haderslev bibliotek ikke ladet sig nøje med at formidle indkøbte materialer. Vi er begyndt at producere selv. Det er måske meget sagt, men vi er indgået i et spændende samarbejde med Aktivitetshuset, byens 10. klasse skole og Det danske Videoværksted for at starte et miljø, der skal stimulere vækstlaget for den nye kultur hos børn og unge. Sammen med Børneteatersammenslutningen, der udvikler ny børnedramatik, og Dansescenen i København, der laver talentudvikling indenfor moderne dans, er vort væksthus med i Kulturens Børns projekt om væksthuse.

Vi har indrettet et stort rum på biblioteket med topprofessionelt video- og animationsredigeringsudstyr, optagere, computerværksted, billedskole, internet m.m.

Vi har ansat en daglig leder, en headhunted blæksprutte, der med baggrund som grafisk designer og erfaring i arbejdet med børn og unge mellem 10 og 25 år skal spænde over væksthusets meget brede arbejdsfelt.

Meningen er, at **børn og unge mellem 10 og 25** år skal kunne få professionel bistand til at løse seriøse projekter inden for stort set alle kunstneriske udtryk. Seriositeten består i, at projekterne skal godkendes af lederen og at der indgås en forpligtende aftale mellem huset og den eller de unge. En aftale, der sikrer assistance mod at der overholdes en aftalt tidsplan.

Lederen kan assistere i det grundlæggende, men der er i projektet sat godt med penge af til ekstern lærerhjælp, hvis der er brug for en koreograf, en computeranimator eller andet.

Inden kontrakten indgås er der selvfølgelig mulighed for at snuse til miljøet. For at gøre det mere åbent og tiltrækkende, har Ung-til-ung-linien på 10. klasse skolen indrettet et ungdomsværksted, der er en slags sluse mellem biblioteket og væksthuset. Her har de unge, der har skemalagte faste timer på biblioteket og ansvaret for alt indkøb til ungdomsgruppen, indrettet et hyggehjørne efter deres eget hoved. Både møbler, musik, bøger, videoer, CDrom osv.

⁴⁵ Danmarks Biblioteker, no.1,1998.

har de selv indkøbt ligesom de selv har stået for hele udsmykningen. Hjørnet er meget løst adskilt fra væksthuset, så den usynlige grænse gerne ofte skal brydes af nysgerrighed.”

Egen kommentar: Ærgerligt at mange kræfter er brugt på at vise vej for skabende værksteder for børn og unge, men de færreste kan fortsætte ud over en bevillingsperiode og får derfor kun begrænset effekt, Væksthuset på Haderslev Bibliotek fortsatte under navnet Vækstfremmeren, men måtte på grund af manglende midler afslutte efter 1 ½ år!

Væksthuset for børn og unge

Medie kategorier: tegning, video, animation, drama, grafik.

Målgruppe: unge fra ca. 8 år og til 18 år.

Metode: Værksteds undervisning, ”learning by doing”, ad hoc supervisering

Placering: I Haderslev Bibliotek, Bispegade.

Finansiering: Kulturministeriet, Haderslev Kommune og Det Danske Videoværksted.

Ledelse: A) Anne Lilholdt og B) Sørine Geil, under sidstnævntes ledelse det ændrede navn til Vækstfremmeren.

Projektet stoppet p.gr. af manglende økonomi.

B) Formelle indretninger:

Multimedieassistentuddannelsen

Behovet for multimediekendere af mindst semiprof. tilsnit var i 90erne stort og dette gjorde at der etableredes et filmisk baseret uddannelsesforløb i tilknytning til Det Danske Videoværksted.

Målgruppe: Alle over 18. med 10 klasse eller gymnasial grunduddannelse.

Mål: At give de studerende basis kompetencer til et videre forløb, en form for forskole. 1 årig

Placering: Laurids Skaugsgade 12

Finansiering: Bl.a. Haderslev Kommune, Kulturministeriet

Ledelse: Peter Engel Andreasen.

Gæstelærer baseret undervisning.

Medieskole Syd

Behovet for en introducerende forskole for unge interesserede, til et videre mere professionaliseret medieuddannelsesforløb og som fødekæde for Det Danske Videoværksted viste større og større og i 1997 etableredes Medieskole syd med et et årligt uddannelses og træningsforløb.

Målgruppe: Alle over 18 år, landsdækkende.

Formål: At være en slags forskole for unge mellem 17 og 25 år, som kvalificerer dem til at gå videre i uddannelsessystemet eller ud i branchen (oprettes samtidig med Væksthuset for børn unge og medier- som kunne være kvalificerende til Medieskolen). Senere andre retninger, såsom Animationsskolen i Viborg, Værkstedsproduktion eller Kort og dokumentarfilmskolen i Lyngby). En forestilling der også ses i aktiviteterne omkring FilmFyn.

Mediekategorier: 2 linier: Video(film) og Animation.

Metode: Formel undervisning med øvelser indenfor lyd, lys, kamera, redigering m.v.

Placering: Laurids Skaugsgade 12, i samarbejde med Det Danske Videoværksted både undervisning og kollegie.

Finansiering: bl.a. Kulturministeriet og Det Danske Videoværksted

Ledelse: Karl Jensen

Lærere bl.a.; Thomas Lampe, Jette M. Olsson, Karl Jensen.

Projektet ophørte af finansielle grunde i 2000.

I Midtvejsevalueringen som hovedsagelig bygger på kvantitative og ikke kvalitative data, fremgår der under "Mediepædagogik" følgende:

Tilsyneladende er begrebet "medieskole" ikke særligt betegnende for de aktiviteter og den pædagogik der praktiseres. Kun de færreste af projekterne har noget til fælles med begrebet skole i traditionel forstand.. Undervisningen eller læringsforløbene er primært praksisorienterede og erfaringsbaserede i modsætning til det de unge i øvrigt oplever i skolesystemet. Desuden har deltagerens ansvarlighed og samarbejde/teamwork en afgørende betydning for, at de kan gennemføre deres projekt, hvilket for de unge er en ny dimension i deres læringsproces. Det vil sige, at en kombination af akademi, værksted og dialogforum påvirker såvel ideudvikling som talentudvikling på en særdeles positiv måde."

OG:

"Endvidere spiller flere af projekterne på at benytte medieproduktionens kreative processer(f.eks. i arbejdet med animation og filmiske virkemidler)til at styrke børnenes og de unges iboende udtryksmuligheder".⁴⁶

Viljen til frirum for filmisk udvikling

Som det fremgår af ovenstående projektlister har viljen til den mere kontinuerlige udvikling af rum for filmiske eksperimenter og træning for børn og unge kun holdt nogle få år og alligevel er projekterne vigtige fordi de handler om talent og talentudvikling i forskellige fraser af såvel deltagerne som projekternes udvikling.

Alt sammen projekter med det for øje, at skabe rum for børn og unge med passion for fortælling og levende billeder. Rum for udvikling på hovedsagelig egne betingelser, steder hvor der kunne trænes og øves praksis⁴⁷. Give rum for de der har Lysten, den lyst der bliver til drift og fjerner hindringer for egen udvikling undervejs. Det der er basis for talentudvikling og som starter med niveau 1 såsom Mediebixen, Videomedieværkstedet og lignende. Og fortsætter via værksteder og skoling op til professionelt niveau såsom filmskole og lign. Det har vist sig uhyre vigtigt at medier ikke alene betragtes som digitale medier, men også kan inddrage analoge, afsmitningen mellem de to kategorier har oftest et kreativt resultat!

Projekterne gennemførtes sideløbende med Videoværkstedets hovedfunktioner og i kraft af mange unge i jobtræning m.v. som selv gerne ville udforske mediet og derfor var entusiastiske guider for de projektimplicerede børn og unge. Man kunne givet være kommet længere hvis midlerne havde været til det.

Jeg vil fortsat anskue disse rum for træning og øvelse, som utrolig centrale elementer i et værksteds funktion som mellemvej fra uprofessionel til semiprof -, ingen vil dog undervejs kunne gøres parat til at optage banklån til film – det kommer langt senere. Men de kan opnå at producere filmiske værker som de kan benytte som visitkort i verden udenfor værkstederne eller universiteterne m.v.

⁴⁶ Medieskoler. Midtvejsevaluering af Kulturministeriets pulje til forsøg med medieskoler. Maj 999. Af Martin Geysner og Lisbeth Nordam Hansen. Udarbejdet af Udviklingscenter for folkeoplysning og voksenundervisning. Afsnit 5.4

⁴⁷ Buhl 2010 s.67

Hvert enkelt sted foretager forskellige personer, vurderinger af talent og talentudvikling i forhold til, de respektive formål, intentioner og sigte med indsatsen de har. Og betyder det ofte meget, hvor tæt man er på branchen selv. Uanset kan et sted, netværk og det nødvendige offentlighedsarbejde resultere i, at udvalgte, individuelle talenter får en chance i branchen og at to unge filmspirer såsom f.eks. **Manyar Parwani** og **Faisal N. Butt**, som med deltagelsen i *Sfinx Film/tv* selskabets "5 hjerteslag" fik bekræftet at deres egen indsats, med assistance og teknikken fra udviklingsarbejdet på DDV komme de skridt længere. Parwani kom oprindeligt med en timelang interessant indvandreungdomsfilm fra Odense- næsten et køkkenbordsarbejde, til Videoværkstedets projektredaktion i Haderslev- fik næsten pålagt nogle mindre projekter før han kunne komme i gang med endnu et større projekt, det lykkedes med bl.a. "Frihed fra Fortiden". Senest spillefilmen "Himlen falder(2008)". Sådan! Det er bl.a. et medieværkstedes force.

Multikunstneren og filmskolelærere **Gunnar Wille**, (1946-), kom i et foredrag i april 2011 ind på sine opfattelser af kreativitet og talent og sagde bl.a. "nogen får gode ideer!- men ikke alle. En instruktør af film skal hele tiden få ideer- i rigt mål!" Det er Gunnar Willes grundtanke at man kan træne sig selv i at få ideer, dette kan bl.a. støttes ved at man med sig bærer en notes- eller skitsebog hvori "indkomne" ideer noteres, visuelle ideer skitseres og grundlæggende verbaliseres. Denne skitsebog skal opfattes særdeles personlig og skal indeholde alle opkommende ideer, og tanker også de mere mærke. Gunnar Willes egen erfaring med brug og samling af utallige skitsebøger, at den samme ide dukker op med jævne mellemrum-, selvfølgelig underforudsætning af at den ikke er brugt tidligere. Uanset skal ideudvikling foregå uensureret, for åbenheden overfor ideerne skal bibeholdes. Af og til må man spørge sig selv- "Hvad er det du gerne vil (med din historie)? Måske gå i samarbejde med en der kan være medvirkende til at udvikle ide m.v.-se f.eks. "Det Fem benspænd"⁴⁸ i BBC serien om inspiration m.v. læges der også vægt på noterne. Noter om erindringer, tanker, ideer, inspiration fra steder, detaljer, skitser til billeder, installationer etc. BBC serien som på dansk hedder "Inspirationens væsen"⁴⁹ peger i samme retning.

Gunnar Wille kommenterede det at arbejde med konditioner og begrænsninger/rammer og mente bl.a. at

Det virker stimulerende,

Penneprøvebegrænsninger støtter kreativiteten

Begrænsninger i udstyr, materialer og gruppe-medlemmer styrker indsatsen(kreativiteten) og

Det styrer ikke ideerne.

Betydning af et åbent, kreativt (dvs. dristigt, udforskende, nysgerrigt samme) er vigtigt.

"En instruktør(fortæller) vil altid gerne have fat i og give den forførende fortælling videre".

Gunnar Wille gik tættere på sin opfattelse af kreativitet ved at påpege at det er vigtigt

-at fastholde sine penneprøver/øvelser, hermed udvikles ens særkende, stil og form,

-at samarbejde med andre inspirerer såvel det individuelle som det kollektive(brugte her en fortættet Jamsession fra Montreux Jazz festival med bl.a. Count Bassie som inspirator).

- der skal hele tiden arbejde med talentet, øvelser i én uendelighed!

⁴⁸ "De Fem Benspænd"(2003) er Lars von Triers indgang til dokumentarfilmens verden. Sammen med genrens veteran Jørgen Leth søger han endnu engang at bryde med de konventionelle måder at lave film på.

⁴⁹ BBC: Britisk dokumentar fra 2010. Hvad vil det sige at være kreativ inden for de visuelle kunstformer. Vist på DR-K September 2013.

Det vil sige at Gunnar Wille ikke var i tvivl om at kreativitet, er grundlaget for talentudvikling, stærkt støttet af tidsmæssige, materialerelaterede, programmerings mæssige og hierarkiske begrænsninger som må betragtes som noget meget positivt (og som i øvrigt gælder alle Den Danske Filmskoles linier og Medieproduktionsfagene på SDU!).

Forholdet mellem enkeltmennesket og massen som kreative størrelser behandles i (SDE) således i forbindelse med den spanske filosof:

José Ortega y Gasset (1883-1955), spansk filosof, kulturteoretiker og essayist gjorde sig mange originale og relevante tanker om forholdet mellem masse og elite. Han mente bl.a. at massernes magt ikke er skabende, men mere fungerer som en forskelsudjævnende faktor og dermed er medvirkende til at passivisere den kulturelle elite, uden dog at kunne erstatte elitens kreativitet. Det er ikke massen der udvikler noget i Ortegas optik, men en kreativ klasse.

På dansk foreligger "Massernes oprør" 1929/1964 og "Menneskets fordrivelse fra kunsten", 1925/1945, der i et vidtrækkende kulturfilosofisk perspektiv betoner, hvordan den moderne kunst i sin stræben mod objektiv renhed distancerer sig fra de menneskelige følelsers verden.

For at kunne karakteriseres som kreativ indenfor film, skal bl.a. instruktøren gøre brug af mange forskellige elementer og deres indbyrdes kombination såvel teknisk (kamerakomposition, framing m.v.) som narrativt. En af dem som kan kaldes kreativ filmisk set er:

Jørgen Roos, (1922-1998), dansk dokumentarfilminstruktør.

Hans første film, "Flugten" (1942), er en fiktionsfilm, inspireret af malerkunst og internationale filmeksperimenter. Roos' mere end 100 film dækker en lang række genrer med vægt på portrætfilm, sociale film og Grønlandsfilm. Blandt hans mere klassiske portrætfilm er "Johannes Larsen" (1957), om den fynske maler, og den Bodilbelønnede "Knud" (1966), om polarforskeren Knud Rasmussen. "Mit livs eventyr" (1955) om H.C. Andersen er et tidligt eksempel på en æstetisk blanding af rekonstruktion i fiktiv form, dokumentarisme og kreativ brug af stillbilleder, tegninger og silhuetklip.

Engagement, samfundskritik og æstetisk kreativitet præger de sociale film, fx den ironiske "Den strømlinede gris" (1951), den indignerede "Slum" (1952), den usædvanlige byfilm "En by ved navn København" (1960) og velfærdssatiren "Vi hænger i en tråd" (1962). En helt særlig status har Roos' Grønlandsfilm, der kombinerer den etnologiske eventyrlyst med socialt engagement, fx "Sisimiut" (1966), "Ultima Thule" (1968) og "Slædepatruljen Sirius" (1981), der tilsammen skildrer landet og konflikterne i det moderne Grønland.⁵⁰

En stor personlighed indenfor kreativitet og innovation er den danske designer

Piet Hein, (1905-1996), dansk forfatter, designer og opfinder. Hein er kendt for sine mange GRUK og nåede at få registreret mere end 3000 ideer fra 30'erne og frem til sin død. Han fandt at mennesket er karakteriseret ved sin evne til at gøre sig forestillinger om ting, måder at frembringe ting på at kreative sammenhænge. Han mente det var vigtigt at der altid er et perspektiv i tanker og ting. Derfor mente Piet Hein at rum, plads og respekt for ideudvikling er nødvendige elementer for at skabe kreativ udvikling af ideer og måder.

I filmen "The Kovak Box" udtaler en forfatter (spillet af **Timothy Hutton**) på et seminar om at kreativitet og inspiration til hans bøger bl.a. kommer fra "The Single Eyed Image", og som en akut virus og af brudstykker af tilfældige overhørte samtaler.

⁵⁰ Se f.eks. "Jørgen Roos, - et liv som dokumentarist". red. Hans V. Bang, Videoværkstedet Haderslev/Dok Film Akademiet 1998. ISBN 87-983449-1

Det vil sige af ideudvikling og forestillingsevne, som opstår i interaktionen mellem talent/kunstner og omverdenen.⁵¹

Jean-Luc Godard (1930 -) Fransk filminstruktør som satte filmverdenen på den anden ende med sin første spillefilm "À bout de souffle" (1960, da. "Åndeløs"), et hovedværk i den ny bølge i fransk film. Og i 60'-70'erne eksperimenterede med film som modspil til Hollywoods karakteristiske produktion i samtiden, Han udstillede genres klicheer og brød genre for at søge at skabe en ny film, en ny filmisk fortælling og var med til at skabe en filmisk modernitet bl.a. med filmen "Pierre le Fou"/"Manden i månen" (1965). Godards nysgerrighed førte ham hele tiden til andre jagtmarker, så han prøvede i kollektive sammenhænge at udforske filmproduktion (Dziga Vertov Gruppen), senere afprøvede han om videoteknologien kunne give en mere fri og jomfruelig film og filmfortælling, hvilket dog kom meget senere og da var Godard i fuld gang med at fokusere på psykoanalysen og kristne mysterier. Men det at afsøge relevante felter med stor ihærdighed og nysgerrighed er et vigtigt element i udvikling af såvel talenter som kreativitet.

LEGO klodsen rummer mulighed for at arbejde på den uformelle måde med udgangspunkt i **Tålmodighed og nysgerrighed** (forsker glæde!), **Opfindsomhed**, evne til kombinatorisk blik såvel overfor ideer, brug af redskaber og i realiseringen, **Dristighed**, at turde samt **Spontanitet**.

Lego beskriver selv grundtanken med Lego således: "Uanset forskellige kulturer og vekslende samfundsformer, skal børn have dækket deres behov for at udvikle sig. Heri indgår legen som noget væsentligt og dermed også Lego ideen. Børnene har behov for at løse opgaver, men også for at skabe efter egne ideer og udfolde sig frit efter fantasien, ligesom det har behov for anerkendelse og ros" (Gotfred Kirk Christensen & Kjeld Kirk Christensen)⁵².

Her er LEGO klodsen og Duplo klodsen samt senere spil, byggeprojekter for foruddefinerede byggelementer udfordrende for kombinatorik, opfindsomhed, tålmodighed, spontanitet, dristighed m.v. Det er byggeren der med klodserne hele tiden umærkeligt definere sammensætningen af klodselementer. Et analogt "spil", et udspil som ikke lader sig kue af udsendelsen af digitale udfordringer fra samme legetøjskoncern.

Andre paradigmer synes at være:

Syntese, evnen til at sammenfatte grundlæggende inkommensurable enkeltheder til helheder.

Højt **selvværd**, behov for **rum** (space) dvs. stor **frihed med grænser** (f.eks. Olafur Eliason i Berlin studiet).

Grænser er her tænkt i stilladserings retning, jvnf. Heidi Philipsen. Der er en direkte sammenhæng og afhængighed mellem ovenstående og begrebet

Inspiration

For den danske arkitekt **Jørn Utzon** (1918-2008) har naturen været den afgørende inspirationskilde; den er selve udgangspunktet for hans organiske arkitektur, bl.a. Sydney Operahus: "I Vækster i Naturen ser man, at disse er opbygget af en Masse små ens Elementer af vidt forskellig Art og Karakter, der i Kombination med sig selv eller andre giver uendelig Rigdom og Storhed".

Inspiration, bruges i almindelig nutidig tale især om kunstnerisk eller videnskabelig indgivelse, men også i den nærtbeslægtede vage betydning: god idé, som når man fx læser et blad med inspiration til god mad eller hjemmets indretning.⁵³

⁵¹ The Kovak Box. Am. Sci-fi, thriller 2006. instr. Daniel Monzów

⁵² LEGO 50 År i leg. Udg. LEGO System a/s 1982. s. 127.

⁵³ Citeret fra Klaus P. Mortensens artikel om inspiration i den digitale udgave af Store Danske Encyklopædi.

Fænomenet inspiration ses gennem kulturhistorien altid at være to sider af samme sag- det ydre og det indre, det påførte og det udførte. I det Gl. Testamente læses om den kollektive ekstase fremkaldt af bl.a. musik, selvpineri og måske rusmidler- elementer der også findes hos shamaner rundt i verden. Shamanen der bl.a. kan opleve at forlade sin egen krop gennem ekstase(besættelse). Analogt hermed kan Odins selvopofrelse og hamskifte også ses.

Fra GT og frem bevæger ekstasen sig væk fra en urgammel magisk praksis, hvor opfattelsen af det guddommelige element langsomt mindskes- særlig i relation til inspiration og senere kreativitet. I NT er der sket en radikal udvikling, idet Gud ses inkarnere sig i Kristus, ordet er blevet kød. Ekstasen er blevet til underet, til miraklet iblandt mennesker.

I løbet af 1700'tallet udvikles forestillingen om den enkeltes(kunstners) originalitet, sammen med interessen for inspirationen som egentlig kilde til kunstnerisk /æstetisk udfoldelse. I romantikken er følelsen, intentionen og inspirationen af central betydning i denne sammenhæng. Det vil sige, at man tidligere tillagde udefrakommende kræfter inspiration/underet- men nu det hele ses at komme fra mennesket selv. Dette er dog ikke ensbetydende med at tidligere forestillinger om tro og overtro forkastes, nej de ny-fortolkes i tidens kontekst og giver dermed mennesket øget accept af egne åndelige kræfter.

Men er inspiration kun bundet til kunstens og æstetikens verden? Nej,- samme tanker udvikles også i videnskabelige sammenhænge. Filosofen **Karl R. Popper** påpeger, som også **Einstein** gør det, at der ikke findes en logisk metode, der kan føre til nye ideer- der vil altid indgå elementer af kreativ intuition eller indfølelse(fornemmelser!), ligesom i kunsten er inspiration i videnskab noget der opstår pludseligt(ud af det blå!) og oftest uden umiddelbar relation til noget rationelt. Det betyder ikke at den opstår tilfældigt, fordi der ofte vil lige en fordybelse i en større problemsammenhæng inden ideen /inspirationen opstår- eller måske oven i købet kan opstå.!

Inspiration har til alle tider ført mennesket til nye erkendelser- måske i kraft af den måde hjernen fungerer på- at de som forudsætning for inspiration og deraf følgende fysik omformning til praktisk kreativitet sker som et tanke spring som ikke styres rationelt!

"Som digteren Klaus Rifbjerg skriver i 1974: "Først når man er nået til det punkt, hvor man ikke længere kan se en sag fra to sider, men fra hundrede eller et uendeligt antal, er man overhovedet i stand til at se. Dvs. at den oprindelige ambitions-igang sætter, konkurrence-inspirationen eller hvad vi nu skal kalde den, er afløst af en langt mere omfattende stræben, en kosmisk, der har noget med det religiøse at gøre". Inspirationen er således forbundet med en opløsning af alle tilvante, enkle kategorier og af de alt for menneskelige ambitioner. Den inspirerede er også hos Rifbjerg "ude af sig selv". Det normale trykke overskuelighed er afløst af uoverskuelig mangfoldighed, der indebærer en slags opgivelse af det hidtidige selv, "hvor det sande jeg vrider sig som en eremitkrebs, der har mistet sin skal". Men den farefyldte overgang fra denne tilstand til digtet, den nye skal, er uforklarlig, ikke-beskrivelig — en pause markeret af mangfoldigheden og selvopgivelsen på den ene side, digtets afgrænsede form og det nye selv på den anden. "Ingen djævel kan forklare det fuldenste digts tilblivelse. Inspirations-punktet ligger altid skjult i pausen, rummes i anslag og udklang".

"I et digt med titlen "Inspirationen" skriver Ole Sarvig samme år noget tilsvarende. "Inspirationen er tomrummet/det lyttende". For både Rifbjerg og Sarvig kommer digtet ud af denne pause, dette tomrum, der samtidig er det modsatte: en ubeskrivelig, ordløs fylde. Hos Sarvig er denne lyttende, afventende tilstand da også en slags stilhed før stormen, et "nærværets under", hvor "naturens stemme" er forstummet og mennesket endnu ikke er kommet til orde. Det er "som tusind blade i en skov,/der holdt op med at hviske,/men nu snart bruser/med Ordets torden".

"Når det i Johannesevangeliet hedder: "I begyndelsen var ordet", skal det altså hos disse moderne digtere udlægges sådan, at "begyndelsen" er det uforklarlige omslag, hvor ordet, digtet i inspirationen træder frem af og i stedet for det, der ikke findes ord for: det absolutte, uarticulerede nærvær."

"Når inspirationen på denne måde — og det gælder åbenbart, ganske uanset om vi befinder os i nutiden eller på Homers tid — fører et menneske frem til pludselig ny erkendelse, som har sprunget utallige mellemregninger over, kunne det måske ses som en slags biologiens gave til mennesket. Den nyeste hjerneforskning er ved at nærme sig et punkt, hvor det er muligt at påvise i detaljer, hvilke ekstremt komplicerede processer der foregår i hjernen, blot vi skal løfte armen for at klø os på næsen. Hvis man forestillede sig, at vi med tanken skulle følge hver enkelt af disse milliarder af operationer, førend de kunne udføres, så var vi døde og borte, længe inden vi nåede frem til den kløende næse. Ja, vi ville vel ikke engang kunne nå at opfatte, at den kløede. Det, vi forstår ved tanker, er da blot den forsvindende lille, synlige top af et gigantisk, usynligt isbjerg af ufattelig hurtige processer i vores hjerne. I sammenligning med disse processer bevæger den bevidste tanke sig med sneglefart. Den må overse en kolossal række af mellemlid for at kunne fungere og overlader derfor arbejdet med det nødvendige til hjernens kemiske processer."

"For en sådan betragtning er inspirationserfaringerne måske blot de allermost påfaldende og betydningsfulde tilfælde af de overspring, som tanken ustandseligt må foretage for at kunne forblive skabende tanke".⁵⁴

Uanset at ovenstående gennemgang af inspirationsopfattelsen og relationerne mellem inspiration og tid relaterer sig mestendels til ordet- også forstået som tekst, kan K.P. Mortensens essay fint relateres til modernitetens og vor tids tekster- de levende billeder og deres fremkomst fra inspiration og stilladseringsforsøg.

I **Lars Movins** essay om **William S. Burroughs**(1914-1997)og beatgenerationens forhold til filmmediet "Storm i studiet-panoreringer i det grå rum", kommer Movin bl.a. ind på hvorledes det kunstneriske fælleskab i Paris, hvor centrale personer i beatgenerationens fortrop mødes, for stor betydning for både den enkeltes såvel som for de samlede deltageres kreative udvikling, eksperimenteren og generelle kunstneriske udfoldelse. Den gensidige inspiration er medvirkende til at f.eks. billedkunstneren **Brion Gysin**(1916-1986) og hans såkaldte Cut up teknik⁵⁵ udvikles og transformeres fra tekster til film. En udvikling der næppe havde set dagens lys, såfremt det kunstneriske fællesskab ikke var opstået.⁵⁶

Movin peger også på, at Burroughs- i modsætning til andre *cross-over* kunstnere- indså nødvendigheden af at have indgående kendskab til filmmediet og dets regler og konventioner, for at kunne bryde dem.⁵⁷ På en af hans forelæsninger i Boulder i 1975 siger Burroughs det således: "Regler er til for at blive brudt, ikke ignoreret."⁵⁸ Her kan essayets forfatter nikke ge- og anerkendende!

Ronald D. Laing(1927-1989) kommer i sin bog "Oplevelsens Politik og paradysfuglen"(1969)⁵⁹ i afsnittet om fantasi som oplevelsesform ind på hvorledes det underbevidste spiller en stor rolle i vores fantasier særligt i relationer til vores omverden:

"Fantasien er en særlig måde at forholde sig til verden på. Den er en del af, sommetider den væsentlige, af den betydning eller mening(*le sens*: **Mearley- Ponty**, 1901-1969), der ligger i handlingen. Som "forhold" kan vi være adskilt fra den. Som mening" fatter vi den måske ikke. Som "oplevelse" undslipper den måske vores opmærksomhed på forskellig måde. Det vil altså sige, at det er muligt at tale om fantasien som noget "ubevidst, hvis denne generelle bestemmelse efterfølges af en nærmere specifikation.

Men skønt fantasien kan være ubevidst- det vil sige, skønt vi måske ikke er klar over, at vi oplever sådan, eller nægter at vores adfærd implicerer en oplevelsesmæssig relation eller en relationel oplevelse som giver

⁵⁴ Citeret fra Klaus P. Mortensens artikel om inspiration i den digitale udgave af Store Danske Encyklopædi.

⁵⁵ Cut up teknikken vil sige at kunstneren tager en fuldgældig, færdig tekst og skærer/klipper den etekst op i stykker af fra få til mange og dog redigerer materialet sammen på ny(Random tekst redigering, hvb). Begyndt af DADAisterne i 1920erne og videre ført af Beatfolket i 1950erne.

⁵⁶ Frigørelsens hyl, red. Per Olsen & Christian Kold Thomsen.Syddansk >Universitetsforlag.2004. Lars Movin s. 44.

⁵⁷ Frigørelsens hyl, red. Per Olsen & Christian Kold Thomsen.Syddansk >Universitetsforlag.2004. Lars Movin s. 48.

⁵⁸ Annals of the Jack Kerouac School. Red. Anne Waldmann & Andrew Shelling, University of New Mexico Press, New York 1978 s. 385.

⁵⁹ Ronald D. Laing: Oplevelsens Politik og paradysfuglen. Bibliotek Rhodos, oversættelse Tania Ørum. ISBN 87 74966 065 2

den en mening, der ofte er åbenlys for andre, hvis ikke for os selv – så behøver fantasien ikke at være adskilt fra os på denne måde, hverken som indhold eller som oplevelsesform.

Fantasien, som jeg anvender begrebet, er kort sagt altid noget oplevelsesmæssigt og meningsfuldt. Og hvis personen ikke er adskilt fra den, er den tillige noget der skaber genuine relationer”.⁶⁰

Kommentar: Hermed kan man sige, at fantasien kan være stedet hvor ideer udspringer, bl.a. på baggrund af den viden vi har indoptaget, arbejdet med ideer kan have en form som en slags erkendelsesforløb, eller ideudvikling understøttet af skitsebøger og afprøvet enten individuelt eller kollektivt.

En lang række udøvende har igennem det 20. årh., udtalt sig om kreativitet og talent; her følger et personligt udvalg:

Anne Abildtrup,(1947-) kunsthåndværker, Danmark:

”Kun talent er forudsætningen for skabelse af kunst. I Talentet ligger kompetencen. Autoriteten.”⁶¹

Chinua Achebe,(1930-) Forfatter, Nigeria:

”Ortodoksi er al kreativitets kirkegård”.⁶²

Michael Bang,(1944-) designer, Danmark:

”At se sin kilde tørre ud er det værste, der kan ske for en kunstner. Det er en slags død før døden. Når evnen til at skabe forsvinder, er der kun et menneske hylster tilbage”.⁶³

Peter Bastian,(1943-) musiker, Danmark:

”Vi må acceptere talentet, som giver nogle muligheder for særligt enestående bidrag. Når solidariteten er etableret ophæves janteloven og det exceptionelle talent bliver alles stolthed”.⁶⁴

”Kunstneren skal som videnskabsmanden være opdagelsesrejsende i sit landskab, han skal være der hvor der ikke har været noget før ham”.⁶⁵

Hans Bendix,(1898-1984) tegner, Danmark:

”Talent er udemokratisk. Nogen har mere end andre”.⁶⁶

Georg Brandes,(1842-1927) forfatter, Danmark:

”Der skal mod til at have talent. Man må vove at fortrøste sig til sin indskydelse, man må stole på at det indfald, der opstår i ens hjerne er sundt, at den form der falder en naturlig, selvom den er ny, har ret til at være, man må have vundet dristighed til at udsætte sig selv for at blive kaldt affekteret eller vild, før man kan betro sig til sig instinkt og følge det, hvorhen det fører og byder”.⁶⁷

⁶⁰ Ronald D. Laing: Oplevelsens Politik og paradisyuglen. Bibliotek Rhodos, oversættelse Tania Ørum. ISBN 87 74966 065 2 s.24

⁶¹ Politiken 6.3.1994 fra ”Hvad er kunst”, udvalgt af Esben Rimfaxe. Aschehoug forlag 1995. ISBN 87-11-11077-5

⁶² Politiken 26.10.1988. fra ”Hvad er kunst”, udvalgt af Esben Rimfaxe. Aschehoug forlag 1995. ISBN 87-11-11077-5

⁶³ Berlingske Tidende 13.8.1989. ”Hvad er kunst”, udvalgt af Esben Rimfaxe. Aschehoug forlag 1995. ISBN 87-11-11077-5

⁶⁴ Børsen 7.10.1988 ”Hvad er kunst”, udvalgt af Esben Rimfaxe. Aschehoug forlag 1995. ISBN 87-11-11077-5

⁶⁵ Politiken. 20.1.1991 ”Hvad er kunst”, udvalgt af Esben Rimfaxe. Aschehoug forlag 1995. ISBN 87-11-11077-5

⁶⁶ Hans Bendix ”Avisens Rembrandter”, 1980.

⁶⁷ ”Hvad er kunst”, udvalgt af Esben Rimfaxe. Aschehoug forlag 1995. ISBN 87-11-11077-5

Frederik Dessau,(1927 -) forfatter, Danmark:

"Fantasien blomstrer når det passer den og hvor den vil, og er man træt af tilnærmelser og omtrentligheder og orker ikke høre om hvad talent er og hvor inspirationen kommer fra, kan man lægge den kreative proces i en filosofisk trykkoger og reducere den til at være et spørgsmål om at møblere om på nogle sanseindtryk ved forstandens hjælp.

Det hemmelige åbenbares først når en kunstner ved hjælp af fantasi, intelligens og erfaring afdækker det rene udtryksplan, som ellers er skjult af naturefterligningens, anekdotens og populismens chokoladeovertræk. Det er derfor god kunst er så meget bedre en dårlig".⁶⁸

Frederico Fellini,(1920-) filminstruktør, Italien:

"Kreative mennesker vækker altid en særlig mistænksomhed. Men måske er denne mistænksomhed forståelig. Enhver der beskæftiger sig med noget kreativt, bevarer noget barnligt, noget umodent og er således ikke særlig pålidelig".⁶⁹

Carlos Fuentes,(1928-) forfatter, Mexico:

"Originalitet er en opfindelse fra romantikkens tid. I middelalderen vidste forfatterne, at de altid arbejdede på en tradition, og at en bog altid nedstammer fra en anden bog. De havde altid en far, en mor o, måske flere. Det har jeg selv altid været meget bevidst overfor, jeg har aldrig villet påberåbe mig nogen originalitet, men har altid villet ide, hvem der var mine forældre. Jeg er ikke en af litteraturens forældreløse! Jeg stammer fra mange kilder og det er jeg stolt af".⁷⁰

Robert Jacobsen,(1912-1993) billedhugger, Danmark:

"Jeg har aldrig haft talent. Jeg er bare et menneske, der har arbejdet og bliver ved med at arbejde. – Alt, hvad jeg har opnået, det har jeg opnået ved at knokle mig igennem. Der er andre, der kan ryste det ud af den højre hånd. Men jeg har altså måttet arbejde og arbejde. Sådan kan man også være kunstner. Man må yde det bedste man kan, eller også har man ikke nogen respekt overfor publikum, man nærmer sig til. Kunst har også noget med ansvar at gøre. Et stort, meget stort ansvar".⁷¹

Poul Nesgaard,(1952-) rektor, Den Danske Filmskole:

"Før i tiden var kunstner noget du blev, fordi du simpelthen ikke kunne lade være, kunstnere var de laveste i samfundet. I dag skal alle unge være et eller andet kunstnerisk, og de vil alle sammen arbejde med medier. Det er et problem, fordi der vil være så mange, som alligevel ikke har noget at fortælle".⁷²

Carl-Henning Pedersen,(1913-2007) billedkunstner, Danmark:

"For mig har kunst og magi et eller andet at gøre sammen. For mig er maleri ikke bare noget man smører op. Det har en eller anden forbindelse med magi. Med det at være til. Ikke bare for dig selv, men for alle andre. Du prøver på én eller anden måde at give et aftryk af, at du er til. De religiøse mener, at det er klaret med dengang. At det er noget, man har fundet ud af for flere tusinde år siden. Vi lever på jordkloden, og vi ved alle, at den ikke vil eksistere altid.. Det hele er en stor spøg. Den vil ophøre med at eksistere. Og vi...

⁶⁸ Berlingske Tidende 21.8.1994, "Hvad er kunst", udvalgt af Esben Rimfaxe. Aschehoug forlag 1995. ISBN 87-11-11077-5

⁶⁹ Politiken 20.5.1990, "Hvad er kunst", udvalgt af Esben Rimfaxe. Aschehoug forlag 1995. ISBN 87-11-11077-5

⁷⁰ Jyllands- Posten 26.5.1991, "Hvad er kunst", udvalgt af Esben Rimfaxe. Aschehoug forlag 1995. ISBN 87-11-11077-5

⁷¹ Hrymfaxe, Folkeligt kunsttidsskrift. No. 4 20.9.1987, "Hvad er kunst", udvalgt af Esben Rimfaxe. Aschehoug forlag 1995. ISBN 87-11-11077-5

⁷² F15 kontakt no.2-3 1990, "Hvad er kunst", udvalgt af Esben Rimfaxe. Aschehoug forlag 1995. ISBN 87-11-11077-5

inden vi ser os om, er vi væk, væk, væk. Hvis man er kunstner, kan man efterlade lidt malerier. Alt det er livets gåde. Og at give et aftryk af det er magi”.

”I virkeligheden kan man ikke lave kunst bevidst!”.⁷³

Itzhak Perlman,(1945-) violinist, USA:

”På en god dag øver jeg måske en time. Men da jeg var student øvede jeg mig tre timer om dagen. Det handler om kvaliteten, ikke hvor længe du øver. Det vigtigste er at vide hvad man øver på, og at lytte efter hvad man laver”.⁴⁷

Peter Poulsen,(1940-) digter, Danmark:

”Nogle af mine bedste ideer får jeg, når jeg har alt for travlt til at gøre noget ved dem. Men jeg kan også lide ikke at bruge alting. Som forfatter er det fint at kunne tillade sig den luksus at lade være med at bruge en tanke man har”.⁷⁴

Sergej Prokofjev,(1891-1953) komponist, Rusland

”Netop en kreativ person som digteren, billedhuggeren eller malkeren er kaldet til at tjene mennesket og sit folk. Han er kaldet til at forskønne menneskets liv og forsvare det. Han er forpligtet i sin kunst til først og fremmest at være medborger, prise livet og føre mennesket til en lys fremtid. Det er kunstens uforgængelige lov”.⁷⁵

Cindy Sherman,(1954-) kunsthøfograf, USA:

”Når jeg arbejder med mit fotografi, må jeg skabe mit eget sæt regler. Nogle gange har jeg et syn, et billede af det jeg vil opnå, men for det meste bliver jeg bare ført af det jeg egentlig ikke vil. Jeg er lykkelig over at lave fejltagelser; at skabe billeder er mere en leg end madlavning er det. Jeg har ikke den mindste lyst til at spise noget, hvis jeg bare har leget med køkkengrejet, men somme tider er fejltagelserne i mine billeder bedre end det, jeg havde forestillet mig”.⁷⁶

Helm Stierlin,(1926-) psykoanalytiker, Tyskland:

”En kunstners kreative bestræbelser må ofte være så fuldstændige og eksklusive, at de kun trives på bekostning af omtrent hvad som helst. Nietzsche sagde engang, at ”ethvert stort talent gør dets ejer til vampyr”. Det næres af alt, venner, familie, kunstnerens fysiske og mentale sundhed. Derfor er den verden kreative personer bevæger sig i ofte overstrøet med vrage af ruinerede liv og håb”.⁷⁷

Arnold Toynbee,(1889-1975) historiker, England:

”At give den potentielle kreativitet en fair chance er en sag om liv eller død for ethvert samfund. Dette er vigtigt, idet de udstående kreative muligheder hos en temmelig lille procentdel af befolkningen er hele menneskehedens absolut største gave”.⁷⁸

Blandt mine mange inspirationskilder er nogle møde som blev afholdt i 2011 på SDU, Medievidenskab, hvor jeg deltog i forskningsprojektet KIK,⁷⁹

⁷³ Berlingske Tidende, 24.02.1991

⁷⁴ Samvirke. August 1984. ”Hvad er kunst”, udvalgt af Esben Rimfaxe. Aschehoug forlag 1995. ISBN 87-11-11077-5

⁷⁵ ”Hvad er kunst”, udvalgt af Esben Rimfaxe. Aschehoug forlag 1995. ISBN 87-11-11077-5 s. 395.

⁷⁶ Berlingske Tidende 5.3.1994, ”Hvad er kunst”, udvalgt af Esben Rimfaxe. Aschehoug forlag 1995. ISBN 87-11-11077-5

⁷⁷ Fra Helm Stierlin; Adolf Hitler, familieperspektiver. 1977. ”Hvad er kunst”, udvalgt af Esben Rimfaxe. Aschehoug forlag 1995. ISBN 87-11-11077-5

⁷⁸ Information 7.1.1980, ”Hvad er kunst”, udvalgt af Esben Rimfaxe. Aschehoug forlag 1995. ISBN 87-11-11077-5

Det Danske Filmværksted og talentudvikling: v. dets leder Prami Larsen. (Noter fra møde d.040511)

I forbindelse med KIK forskningsprojektet var leder af Filmværkstedet (København) fra 1995 -, del af det Danske Filminstitut, Prami Larsen inviteret til at give et bud på hvorledes talentudvikling forvaltes der. 90 % af værkstedets arbejder omhandler talentudvikling og 10% omhandler professionelle filmiske eksperimenter. Han gjorde opmærksom på, at Filmværkstedet er en del af Danmarks Filminstitution og at dette giver en række rammer og forventninger som præger arbejdet.

Prami Larsen mener at kunstens verden er "ulden". For hvad er succeskriterierne? PL nævnte at det kan bl.a. være festivalvisninger og her mulige priser, at være på markedet. -at de kan sælge billetter- dvs. fungere på det kommercielle marked, -vinde priser- være del af det kunstneriske forum, -at blive kult YouTube succes, -har samfundsmæssig betydning- særligt dokfilm, filmene kan sætte en dagsorden og - talentudvikling derfor er en del af den filmiske fødekæde.

En anden målestok er f.eks.:

-at instruktørerne kan blive i sit medie, at den sidste film ikke produceres, dvs. at den første egentlige spillefilm ikke bliver den sidste. Han nævnte bl.a. at, af 61 debuterende instruktører i perioden 2001 – 2010 har kun ca. 1/3 eller 24 instrueret mere end 1 spillefilm. 16 ud af de 24 har i de første 5 år instrueret spillefilm efter debut. Der er tale om "den svære 2'er".

Prami Larsen mente at "den demokratiske spredning af midlerne mindsker muligheden for at finde en karrierevej"- refererende til den tidl. DFI direktør Henning Camre. Der er for mange ordninger der satser på at finde "talentet". Behovet for, i forhold til mediernes hastighed, behov for konstant fornyelse, afspejlende tidens sprog og udtryk. Man støder på en manglende professionalisering af filmuddannelser og branche.

F.eks. er der følgende der satser på filmundervisning/uddannelse:

Folkeskolen

Gymnasier

Station Next

Produktionsskoler

Efterskoler

Den Europæiske Filmhøjskole og andre højskoler med film som fag

Filmværksteder

Den Danske Filmskole

Universiteterne

Tekniske skoler

Media College Viborg

Mediehøjskolen

Kort og dokumentarfilmskolen

Super 16

Super 8

Filmfabrikken, Stege

o.a.

Men også innovations og kreativitets uddannelser dukker på (sensommeren 2011), såsom:

Den gymnasiale innovationsuddannelse der varer i 3 år og som bl.a. udbydes af Lyngby Tekniske Gymnasium, Teater-, udstillings og event tekniker, som er en 2-4 årig erhvervsuddannelse som bl.a. udbydes af Københavns Tekniske skole, Euc Nord samt Århus Tech.

⁷⁹ Det uafsluttede forskningsprojekt, Kreativitets og Innovations Konditioner-på tværs af medier, blev ledet af lektor Heidi Philipsen, 2010-2013.

Desuden skal "Visuel HF" nævnes den udbydes som 3 årig gymnasial uddannelse på Viborg Gymnasium i tæt samarbejde med "The Animation Workshop" i Viborg

Disse steders tilgang er vidt forskellig og bygger ikke på samme læringsfundament.

På Filmværkstedet(DFI/Kbhvn) har der tidl. ikke være deadlines, regler og rammer, det er der nu!

Filmværkstedet skaber ramme for iscenesat filmproduktion- er den del af DFIs filmstøtte politik.

Filmværkstedet forstår sig selv som et filmstøttesystem med fokus på holdet mere end filmenes indholdsside, dette betyder at et filmværksted skal have evner indenfor f.eks. 1) sociale kompetencer, 2) fleksibilitet, 3) åbenhed, 4) at kunne træde tilbage og holde sig tilbage. Brugere skal derimod besidde stædighed, vedholdenhed og kunne fastholde eget fokus.

Han mener at Filmværkstedet producerer kunstnere med et samfundsmæssigt ansvar, hvorfor 12-16 års skolegang må nedbrydes, ad det hæmmer og begrænser kunstneres udviklingsmuligheder!

Prami Larsen mener at, da filmsproget hovedsagelig kommer fra Filmskolen og støttesystemet er København stedet hvor dette særlige sprog dannes og det har f.eks. betydning når der skal søges midler m.v. Og det betyder at der er et kulturelt problem i København og et i resten af landet. Det stiller store krav til instruktørerne der er afhængige af det rette hold og penge samt egne stærke lederevner. Det stiller også krav til instruktørens intelligenser. Der findes masser af "creative light", men der er langt til det (kreative) talent, det er bedre at overraske end at være "kreative" mener PL.

Hvorledes "administrere" eget talent? PL gave følgende bud:

- evne til at omsætte erfaringer, iagttagelser, analyser, viden og engagement i et filmisk udtryk, dvs. Research i verden omkring sig/os,
- evne til at formulere, udvikle og fokusere den filmiske fortælling eller den visuelle repræsentation,
- evne til at stå frem og tage en chance,
- være udstyret med modet til at floppe,
- evne til at omsætte et projekt i forhold til erfaring og budget,
- have rytmisk sans,
- evne til at korrigere.

PL definerede Filmværkstedet som ramme for en form for mesterlære som består af

- mentorere
- branchekontakt
- holdet og visionen
- erfaring, egen og andres
- Mesterfunktionernes afhængighed af efteruddannelse og nye instruktører.

Vejen kan f.eks. være Filmværkstedet(FV), New Danish Screen eller Det Danske Filminstituts støtte puljer.

For netop at understøtte denne mulige proces mener Prami Larsen at FilmVærkstedet skal være i besiddelse af det dyreste og mest proffe udstyr- også for at trække de professionelle til og af hensyn til nye hold- det er en del af metoden.

Udviklingen af talenter på FV bygger ikke på kopiering-som så mange andre akademiområder, men på det at se andres stil, æstetik og design i deres film.

Som en del af FVs projektudvikling, er det ikke støttegiverens eller kurators smag, som skal udvikles, men kunstnerens visioner, hvad er det de vil! Det er ikke et spørgsmål om at stille ændringsforslag til et givet projekt, men diskutere det, klargøre det ellers bliver forslagsstilleren involveret og det er u hensigtsmæssigt.

Manus styrer alt, på lige fod med storyboardet.

Evaluering skal opprioriteres og begrebsapparatet i produktionsøjemed skal accentueres. Samtidig med at instruktøren skal tages alvorligt. Og det er centralt at acceptere at talent og erfaring kræver tid, derfor er der ingen reel tidsgrænse for en givet produktion på FV-(helt modsat det danske videoværksted, hvor rammerne var klare og der var en deadline for optagelser, redigering og færdiggørelse og at det var vigtigt at gøre selv et mindre godt resultat færdigt hvb kommentar).

Filmværkstedet støtter ikke film, men personen/instruktøren dvs. kunstneren.⁸⁰ Modsat støttede produktioner, er opsøgende arbejde baseret på stilladsering, dvs. deadline og rammer bl.a. af administrative grunde.

Det er vigtigt at generere rum for udvikling af divergent tænkning inden for alle (kreative) områder.

Kommentar: Man kan sige, at Filmværkstedet er et åbent atelier(som Statens Værksteder på Gl.Dok i København) et mulighedernes sted hvor produktion og visuelle eksperimenter har naturligt plads og hvor udviklingen af filmiske projekter har lov til at tage den tid der er nødvendig(hvb).

Talentudvikling(nursing!) kan også foretages på denne måde i Danmark:

"New Danish Screen(NDS) inviterer til talentdating, et initiativ hvor talenter kan møde hinanden for at udvide deres netværk og nye samarbejdsrelationer kan opstå.

Til denne talentdating sætter NDS fokus på idéhavere. Har man idé til en film/serie/crossmedia, den være sig kort eller lang, fiktion eller dokumentar, men mangler manuskriptforfatter, instruktør og/eller producer har man mulighed for at komme og pitche den.

Arrangementets form:

Først vil der være et kortere oplæg af unavngiven person. Derefter er det tid til speeddating, hvor hver idéhaver vil skulle pitche overfor det talent (instruktør, manuskriptforfatter, producer), man søger til sit projekt. Begge parter ved bordet vil være idéhavere og skal pitche til hinanden samt give feedback. Hvert møde vil være 1:1 og vare 20 min. (5 min. pitch og 5 min. feedback til hver).

Ved speeddatingen kan man forvente at møde 3 forskellige idéhavere/talenter. NDS vil forud for arrangementet have valgt, hvem der pitcher hinanden. Dem man ikke får lejlighed til at møde ved 1:1 mødet, er der mulighed for at tale med efterfølgende over et glas.

Hvem kan tilmelde sig?

⁸⁰ se øvrige støtte regler m.v. på www.dfi.dk/filmværkstedet

Du skal have en idé og være enten instruktør, manuskriptforfatter eller producer, som er på udkig efter enten en instruktør, manuskriptforfatter eller producer til dit projekt. Filmproduktion skal være din hovedbeskæftigelse, men du må max. have 1 færdig spillefilm på CV'et".⁸¹

På et Talentseminar arrangeret af **Fynske filmfortællinger** m.fl., i april 2012 på SDU, Odense fokuseredes der bl.a. på om der kan være en sammenhæng mellem talent og alder. **Mette Krogh Christensen**, Idræt SDU(Biomekanik) slog fast, at der indenfor talentsporing med henblik på mulig talentudvikling indenfor boldsport, arbejdes med børn i alderen 9-12 år(i Kina og Rusland ned til 5 år). Hum skitserede et talentudviklings proces således

Talentsporing	Talentidentifikation	Egentlig individuel talentudvikling	proff.
-finde potentialer		-introduktion til træningsmiljø	Elite

Mette Krogh Christensen kom ind på nogle af de dilemmaer der optræder i forbindelse med talentudvikling inden for sport, nemlig

-forholdet mellem arv, miljø og træning

-identifikation

-specialisering(plads til forskelligheder, trods udvikling af vinderkultur) ref. Til Peter Bredsdorff Larsen)

-udviklingsfokus

Mette K.C. mente at det er langt mere kompliceret at blive en god filmskaber end at blive eliteatlet! For at et muligt talent kan udvikles skal det "opdages" på det rigtige tidspunkt(som er individuelt og dermed svært at finde regler for), men det skal opdages i en ung alder af træningsgrunde, der skal være et intellekt under udvikling, så mål og midler kan forstås og udvikles, der skal viden til f.eks. indenfor kroppens og musklers brug m.v. Der skal være forståelse for en via kombinatorik. Inden for filmområdet kan man se at der er tre veje mod at blive en god instruktør: 1)Selvuddannelse f.eks. gennem benyttelse af et Filmværksted, 2) lærling/mesteruddannelse i et filmproduktionselskab, 3)egentlig uddannelse som f.eks. kort og dokumentarfilmskolen, Filmskolen(eliteuddannelse), Medievidenskab(masseuddannelse).

Figur 1: Talentkravspyramide v. Peter Bredsdorff Larsen⁸²

⁸¹ Dfi.dk\new danish screen update 14.4.2011

⁸² Bla. træner for herrerne i KIF Kolding 2012/1013

I toppen findes det særlige, usædvanlige, Talentet.



Første linie f. o. rummer: *Vilje, mod og engagement*

Anden linie f.o. rummer: *Social forståelse, evner til samarbejde, kompetencer*

Første linie f.n. rummer: *Viden, færdigheder, faglighed, håndværk*

Heidi Philipsen, Lektor Medievidenskab, SDU, kom på samme seminar, bl.a. ind på kreativitetens rolle i talentudvikling og passionens rolle i kreativitetsprocessen sammen med disciplinering af at kunne håndværket, redskaberne. Betydning af flow, enten skabt via stilladsering eller processen (redigerings processen eller optageprocesserne som kan karakteriseres som bevidst leg (deliberate play)). Er miljøet hvor det foregår åbent, imødekomende med plads og rum for de skæve ideer, så kan der ske en styrkelse af modighed, risikovillighed og deltagerne øges deres fokus og bliver dedikerede. Kreativitet må opfattes som en del af det individuelle og skal derfor plejes individuelt.

På samme seminar var forfatteren til bogen Talent, af **Claus Buhl**, inde på: "- at have talent er at kunne videreudvikle sit personlige domæne, der hvor man er virtuos!". "De altid nærværende omstændigheder definerer et talent!" Populært sagt er drejer det sig om at "være i sit rette element"-dvs. udføre det man gerne selv vil (og brænder for)". Den bedste læring i udviklingen af talenter sker ved at såvel den intellektuelle som den kropslige identitet udfordres løbende. I denne proces kan talentet findes".

Talentpris⁸³

I april 2011 modtog manuskriptforfatteren **Ander Frithiof August** (1978) *Nordisk Films Pris*. Hvorfor, fordi han regnes for at være den der kan revitalisere dansk film og tilhører klassen af unge lovende filmfolk.

I et interview i dagbladet Politikens 2. sektion er der et interview med Anders F. August⁸⁴ der fortæller om sin vej ind i dansk film, fra mødet med ligesindede på Den Europæiske Filmhøjskole i 1999 til etablering af

⁸³ Pris på 105.000 kr.

fælles (udviklings)kontor i Kødbyen, Vesterbro, Kbhvn. De andre er **Michael Noer**, **Martin Zandvliet** og **Mads Matthiesen**. Sammen har de i forskellige kombinationer stået bag film som "R", "Camping", "De vilde hjerter" og "Dennis".

For Anders F. August er det en lyst at arbejde med film og han postulerer at han aldrig har haft lyst til andet. Han understreger i interviewet, at det er vigtigt at skruer op for spørgsmålene (omkring udvikling af dansk spillefilm) og ikke gætte sig til svarerne! På samme måde som manuskriptforfatteren selv gør til instruktørerne. Han er et nutidigt eksempel på uddannelse, kombineret med projektarbejde og igen uddannelse, kontinuerligt hårdt arbejde for at udvikle historierne og et arbejdsfællesskab der rummer mulighed for ideudvikling og kreativ dialog. Og den grundlæggende lyst/fascination af håndværket.

Hvor kommer de gode ideer fra?

I min jagt efter afklaring af hvor de gode ideer mon kommer fra, fandt jeg en animeret film på YouTube, lagt ind d. 17. september 2010 af tænkere **Steven Johnson**, 4 minutters fremlæggelse af mulige steder ideer kan komme fra. En velargumenteret, innovativ, sjov og eftertænksom film. Konklusionen er: cafeen eller "The Coffee House", her tænker hjernen ikke bevidst, arbejder nærmest anarkistisk og i dialogen med andre, opstår "pludseligt" den gode eller endog geniale ide. Det er klar tale.⁸⁵

Filmskolens **Arne Bro**(1953 -)kommer i bogen om Dansk Filmfotografi gennem 100 år-"Fotografens øje" ind på dokumentarismens billedsprog⁸⁶. Arne Bro peger på betydningen af filmsprogets nye teknologier og – i denne sammenhæng et interessant afsnit om "Sammensmeltning af økonomi, teknologi og kunstnerisk udtryk". Et afsnit der peger på elementer der er af væsentlig betydning for talentet og dets udvikling. Sammen med de engagerede filmfolk, danner elementerne "den ramme som det nye film- og billedsprog befinder sig". Kombineret med mobilitet, økonomisk uafhængighed (kvalitetsudstyr er blevet meget billigere og det samme gælder redigeringssoftware) og artistisk frihed overfor formsprog og arbejdsmetoder opstår der en kreativ situation som bakker det skabende op.⁸⁷

På denne baggrund peger Arne Bro også på at talentmassen har betydning:

"Det ville være helt urimeligt ikke at medregne betydningen af den meget store gruppe talenter, der har vist sig at være hovednerven i de seneste 15 års succesfulde udvikling af dokumentarismen i Danmark. Jeg peger blot på det forhold, at talentet ikke alene bestod i et kunstnerisk talent for anvendelse af filmiske udtryksmidler, men også talent for at se og udnytte det historiske potentiale, som udstyret og en nedadgående økonomi i film- og tv branchen tilbød dem". Desuden kommer han ind på den betydning for kreativ, produktionsmæssig udvikling som holdarbejdet på film er.

Diskussionen om produktionsbegrænsninger/stilladsering i dansk film produktion belyses også i en interviewartikel i instruktørernes fagblad "take" fra juli 2011, hvor temaet er "en verden uden Filminstitut". Instruktøren **Kaspar Munk** fortæller i en samtale med lektor **Eva Novrup Redvall**, om hvorledes "lysten til at arbejde (med filmproduktion). Red.amn.) og arbejde på nye måder fik Kaspar Munk til at gå i gang med no budget filmen "You & Me Forever" og hvorledes de begrænsninger som det at arbejde udenfor det traditionelle støttesystem kan betyde for både projektudvikling og produktionen. Det vil sige, at for nogle (yngre) instruktører kan begrænsninger til en vis grad virke igangsættende, ideudviklende og som en god ramme for et filmholds arbejde.⁸⁸

⁸⁴ Politiken, 2.sektion. Lørdag d. 16.april 2011, s. 7 Interview af Henrik Vesterberg med Anders F. August.

⁸⁵ "Where good ideas come from" af Steven Johnson. 2010 . 4.Min på <http://www.youtube.com/watch?v=NugRZGDbPFU>

⁸⁶ s.52 ff

⁸⁷ "Fotografens øje". Red. Dirk Brüel, Andreas Fischer Hansen og Jan Weinke. Lindhart og Ringhof 2009. ISBN. 978-11-42-679-1 s. 59

⁸⁸ "take" 54. juli 2011.udg. af Danske Filminstruktører. s. 16 ff.

I en enquete i samme tidsskrift, drøfter 3 instruktører: **Mike Ott**, (CA.) "Analogue Days", **Kitao Sakorie**, (NY.) "Aard vaark" og **Alistair Banks Griffin**, (NY.) "Two Gates of Sleep" med den danske instruktør **Oliver Ussing** og den danske fødte, (NY). baserede producer **Lars Knudsen**, hvorledes begrænsninger også er at se muligheder, ikke lade sig undertrykke af f.eks. økonomiske begrænsninger. De diskuterende er enige om, at visse begrænsninger (økonomi, manglende distribution) er udfordrende gaver, som især i lande uden støttesystem som det danske, kan opfattes som klare hindringer for produktion! De er ligeledes enige om at befinde sig i "independent film" er en god kategori at arbejde i og ud fra.⁸⁹

Filmfotografen **Andreas Fischer Hansen** (1941-) kommer i sin artikel "Filmfotografen" bl.a. ind på hvorledes den kreative proces udspringer fra manuskriptet som filmfotografen forholder sig til, desuden iscenesættelsen, stil, genre, scenografi, framing, format, komposition, rum og perspektiv, optik, kamerastandpunkt, kamerabevægelser, lys- og lyssætning, stemning, s/h eller farve, klip, montage, kontinuitet, præ- og postproduktion (distribution). Filmfotografiet adskiller sig fra andet kunstnerisk virke, ved dets karakter af samarbejde - fastslår Andreas Fischer Hansen. Fastbilledfotografen, kunstmaleren og digteren arbejder derimod isoleret med deres udtryk.

"Samarbejdet med filmholdet vil altid være både af kunstnerisk og teknisk karakter".⁹⁰ Det vil sige, at kunstnerisk arbejde både er holdafhængigt og meget individualistisk.

Rammerne er forskellige, begrænsningerne forskellige og af forskellig virkning. Men udgangspunktet er, uanset oplæg der foreligger i et oplæg, en synopsis, et manus, påkalder sig de skabendes indsats og satsning.

En slags konklusion:

Ud fra ovenstående, indsamlede udsagn om kreativitet m.v. begynder der at tegne sig en mulighed for en vis kategorisering uden for stramme rammer og deraf følgende "krav" til kreative eller talentudviklende forløb.

S. Freud gjorde sig tanker om immaterielle værdier, drømme som en vigtig del af det hele menneske. Rousseau beskæftiger sig også med omverdensinteresse og understreger bl.a. at kunsten at iagttage, interessen i at kende mennesket og forstå de menneskelige lidenskaber og de drifter der driver mennesket til at gå nye veje er vigtige.

Der er behov for inspirationen. Både den der kommer af lyst (immanent del) og evne (transcendental del der kan trænes) til at fortælle historier - uanset om det drejer sig om dokumentariske eller fiktive historier.

Evne og træning i divergent problemløsning (uanset alder) for at kunne kombinere fortællelyst, tekniske kompetencer (kan læres og trænes) samt dialogbaseret udviklingsevne betyder filmisk kreativitet og mulig innovation. Denne personlige udvikling kan ske såvel individuelt som gruppeorienteret, hvorved der opnås flere arbejdsniveauer fra den gode, velfungerende og forløste fortælling til den unikke, særegne og kompliceret fortalte historie. Der er tale om en udvikling fra "mainstream" dvs. den etablerede og accepterede, på fortællekonventioner byggende fortælleform til det filmiske eksperiment. En udvikling fra et værk båret af kvalificeret håndværk fra ide, over brug af mainstream konventioner og regler til det eksperimentelle som også bygge på kvalificeret håndværk, men som er i stand til at bryde kendte konventioner, regler og kutymen.. Som en engelsk studerende i indledning af dette essay om kreativitet skriver:

⁸⁹ "take" 54. juli 2011. udg. af Danske Filminstruktører s. 12 ff.

⁹⁰ "Fotografens øje" s. 127 ff.

" 'There's lots of different ways of being creative. To me, it means being imaginative with Materials – I make a lovely mess! But it also involves other people as well, being creative in the way that you deal with other people and the way that you encourage them to be Creative. Watching other people be creative is great.' 'Creativity is an important part of my life really. I like my food to look nice on a plate – I arrange it so that it's balanced and colourful. The house is all very planned and considered. It's always been a part of my life, long before the course as a mature student.'⁹¹

Bill Gates holder fast i, at formel uddannelse gør det ikke alene, der skal være rum og plads til krøllede hoveder, der kan være skabende og muligvis blive talenter – med tiden. Det betyder øvelser, eksperimenter, improvisationer over nye temaer.

Man ved nu, at konvergerende tænkende mennesker besvarer konventionelle IQ test bedre end divergent tænkende, som derimod var bedst til at besvare åbne spørgsmål uden faste begrænsninger eller krav om alene korrekte svar.

Produktion af film er både et soloarbejde og et kollektivt projekt, et filmhold er gensidigt meget afhængige af hinanden, de respektive kompetencer, erfaringer og evner til problemløsning. Grundlæggende er en visuel/auditiv forestillings evne af central betydning. Evne til at kunne veksle mellem agile og iterative metoder en stor fordel. Bag hver funktion på et stort eller lille filmhold rummer i sig som basis, håndværksmæssig kunnen, intellektuel viden, overblik over løsninger på opståede praktiske/tekniske/planmæssige eller sågar narrative problemer. En fortælling- uanset hvilken er summen af samtlige intelligenser på et hold. Det har vist sig, at det der karakteriserer meget kreative forskere og kunstnere er, at de er åbne for indtryk af enhver art, fleksible, nysgerrige, engagerede, højt motiverede, udholdende og målbevidst, støtte af høj grad af selvstændighed og et stort JEG. Bauhaus byggede på værksteds/laboratoriarbejde som medvirkende til at udvikle kreativitet og ideudvikling – uanset materialet der arbejdes med. Det er påvist at artefakter giver kunstnere inspiration og kan være med til at holde kunstneren på dennes spor - en kunstens generelle præmis-! Det er også påvist at arbejdsfællesskaber kan danne ramme for udvikling af ideer og produkter. Eksskolen er et eksempel på hvorledes det eksperimenterende akademi kan danne udviklingsramme for nye udtryk og at sansningen er en klar del af skabelsesprocessen. Jorn er enig i Huizingas tanke at eksperimentet kommer fra legens uplanlagte forløb og udefinerede, uformelle mål.

Ph.d. studerende **Charlotte Thorsted**(Aarhus Universitet)har i sit ph.d. projekt (2011) - udviklet i samarbejde med Lego, hvor hun, med fokus på legen som katalysator for innovation og kreativitet, mener at have godtgjort, at netop legen fører til spontanitet, glæde, begejstring, kammeratskab, udfordringer og frihedsfølelse og hun mener at dette netop understøtter det projektet søger, "for at skabe innovation, nemlig kreativitet, samarbejde og kommunikation"⁹²

Antropologen **Kaster Tang Vangkilde** kommer i sin ph.d opgave, "Branding Hugo Boss", ind på kreativitet i modebranchen med eks. Hogo Boss, mener at kreativitet er en social proces, ikke et individuelt karaktertræk. Han mener at kreativitet er en social proces, der opstår mellem individer. Han citeres i artiklen på videnskab.dk⁹³ for "Der ligger en romantisk forestilling om det kreative individ, designeren som geni. Dette projekt såvel som andre antropologiske projekter gør dog op med den forestilling, fordi de viser, hvordan der er mange forskellige aktører involveret i kreative forhold". Han kommer også ind på kaos eller styring af kreative processer og fastslår efter sine 8 måneders feltarbejde hos Hugo Boss at de er stringent styrede".

Opsamling

⁹¹ Creative Career Stories. Report on Stage 2 Qualitative Research. Creative Graduates Futures. Linda Ball, Emma Pollard, Nick Stanley & Joy Oakley. 2010. Institute for Employment Studies Brighton ISBN 978 185184 432 6 s. 8

⁹² "Hvad forsker du i?"-Politiken 4 sektion. Viden 30.oktober 2011 s. 4 n.

⁹³ Videnskab.dk 1.08.12 af Line Emilie Fedders/09082012.

Ud fra ovenstående citater og udsagn, vil jeg driste mig til at indkredse, hvad der skal til for at styrke og udvikle kreativitet og talentudvikling. Der nævnes en række elementer som hovedsagelig ligger inden for 4 kategorier, nemlig det *fysiske*, det *personlige*, det *uddannelsesmæssige* og så kombinationen af de to sidste. *Det fysiske*: Det forekommer oplagt at rum og plads, adgang til de rette værktøjer og andre nødvendige faciliteter er grundlæggende vigtigt ud over at det spin off i form af tværgående inspiration kommende fra arbejdsfællesskaber, værksteder, studiefællesskab eller lign er lige så vigtigt- i hvert fald i et udviklingsperspektiv. Heldigvis er der langt flere nuancer i det kompilerede materiale, end dem jeg kan få plads til her!

Det personlige: Forestillingsevne, nysgerrighed, tålmodighed, mod og dristighed, spontanitet er alt sammen elementer der kan ses som en væsentlig del af begrebet fantasi og der dermed vigtige elementer. At have noget på hjertet, noget at fortælle er en forudsætning for det videre arbejde, her spiller mange personlige elementer ind, men også uddannelsesmæssigt er der muligheder for opøvelse af fortællingen.

Det uddannelsesmæssige: træning i håndværket, kendskab til redskaber og andre faciliteter. Nysgerrighed og det at tænke divergens kan trænes. Øvelser, penneprøver og lignende er grundlæggende vigtigt i de indledende faser i træning i kreativitet. Her kan det, at lære at fejle være vigtigt, at stå for egen indsats og stole på egen mulige originalitet kan trænes i den rette sammenhæng og i de rette omgivelser med mennesker med en seriøs tilgang til talentudvikling.

Som det allerede kan læses i ovenstående er der felter hvor det personlige og det uddannelsesmæssige lapper over. Og det er vigtigt at forstå hvis man vil opnå reelle chancer for genuin udvikling af et muligt talent. At kunne tænke divergent bygger på personlighedstræk som understøtter tankemåden som f.eks. nysgerrighed, øvelser, at acceptere at fejle f.eks.

Det er ingen hemmelighed, at en vist kontakt med det såkaldte underbevidste ikke er nogen hindring og at kunne arbejde med den personlige form for "stream of concioness"- som f.eks. opleves når man som engageret person kommer i flow- som det kan ske i faser i det kunstnerisk æstetiske arbejde som det er at redigere film.

Et forslag til kategorisering af kreativitet ud fra ovenstående kvalitative undervsøgelse kan se således ud:

Kreativitet A): Skaberevne. Evnen til at kunne benytte ikke på forhånd definerede effekter/artefacts, evner til at skabe udtryk og former som ikke kan forventes kendte på forhånd (eks. Lego klodser og lign.)(Børn og unge dagligdagens behov og krav).

Kreativitet B): Kreative evner udvikles og bygger på den iboende nysgerrighed, styrke, udholdenhed og "forsøgslust". (unge og voksne- alm, hverdags opfindsomhed).

Kreativitet C): Kreative evner udvikles indenfor personens eget fokusområde ved læring i kategorier som materiale, værktøjer, redskaber, praksisser, teorier og kombinationer heraf.(Cobra, Eks-skolen, Filmværksteder). (Det mere modne menneske, teens og voksne).

Kreativitet D): Kreativitet kan udvikles livet igennem og kan på et tidspunkt(en stor variabel!) danne baggrund for talentudvikling, afhængig af tiden syn på hvad talent er.... Og alt efter om det foregår indenfor en given æstetisk, økonomisk, strukturel, politisk eller anden omverdens orienteret kategori og om det opfattes af de der skal eller vurderer de kreative talenter som værende en del af den aktuelle nødvendighed(unge i uddannelse og voksne do.).

Derfor kan **talentudvikling(E)** siges at være endog særdeles afhængig af de der skal/er sat til at vurdere, anerkende nogen som særligt kreative og dermed egnede til at komme i talentudviklingsrugekassen.

Vurderingen af, om disse "nogen" har særligt skabende evner til at udføre, videreudvikle talentets eget fokusområder på en ny udviklende måde.

Talentudvikling(F) kan resultere i særligt dygtige håndværkere, kunstnere, erhvervsfolk(IKEA, JYSK, LEGO), økonomer og andre indenfor såvel de æstetiske som andre udtryks og fremstillingskategorier.

Talent (G)er når en person er i stand til at udbygge sit kreative fokusområde, tilføre det inspiration, erfaring, ekspertise og samle dette i en hidtil af ham/hende ikke benyttet synergi og dermed kan siges at være såvel nyskabende som videreudviklende.

Talent(H) kan under ikkedefinerbare omstændigheder, føre til genialitet enten ud fra en samtidig vurdering eller en bagudrettet vurdering, når ovenstående medfører en visionær udvikling af elementer indenfor vedkommendes fokusområde eller nært beslægtede områder (Piet Hein f.eks.).

Det fremgår af dette materiale at værkstedsfællesskaber, arbejdsfællesskaber, indenfor visse æstetiske områder er fremmede for udviklingen af visionære ideer. Udvikling af mulige talenter kræver rum, plads, åbenhed, lyst til at forsøge, gentage penneprøver på naggrund af viden og erfaring der øges fra forsøg til forsøg. Opbakning af værkstedsmuligheder, netværk, gode mentorer og høj grad af efterkritik fra vidende professionelle er også en del af kravene. Mon vi, i vores fakta og mål orienterede samfund virkelig er i stand til at rumme steder hvor talenter kan udvikles i et grænsefelt mellem formel og uformel leg og læring ?

Som en del af min konklusion vedrørende den æstetiske skabelsesproces, mener jeg at kunne etablere 7 hovedparametre for kreativ, æstetisk talentudvikling.

Medieproduktion er produktion af *betydning*. Ny betydning som ofte bygger på tolkning af tidligere betydninger. Forudsætningen for, at der kan skabes/talentudvikles og produceres nyt, stiller nogle krav. Opfattelsen af hvad kreativitet, talentudvikling er bestemmes bl.a. af samtidens opfattelse af kreativitet og talentudvikling, samtidens æstetiske synsvinkler og bevæggrunde for at ville styrke kreativitet og talentudvikling og samtidens opfattelse af det kreative værk som kommer til sidst efter alle anstrengelserne.

1) Kreativt arbejde i medieproduktion er procesorienteret, -det er ikke milepælene undervejs der er det centrale, de er kun refleksionspunkter, men processen i mellem dem er det centrale. Det er ofte ikke muligt at udtænke på forhånd, hvordan en given situation kan eller vil udvikle sig- derfor skal konstruktionen udvikles på en forståelig, accepteret måde indenfor en given genre- som også udvikler sig imens!

2) Kreativt(kan også benævnes kunstnerisk) arbejde er mere end teknik. Livet kan ikke forhåndsiscenesættes, men vi prøver, vi bruger forskellige teknikker der skal gøre det muligt, måske fordi vi måske har en mere statisk(konvergent) end dynamisk(divergent) opfattelse af situationerne. Det er ikke nok at kunne lektionen, men den skal også være personligt reflekteret for at få dybde. Kreativitet i en skabelsesproces er ikke et spørgsmål om teknik, men om håndværk. Det er i processen mellem at lære et håndværk og fantasien, der opstår et felt som er medudviklende for processen mod et værk. Enhver skabelsesproces kræver håndværk. Udviklingsmulighederne skal være åbne, nysgerrigheden skal være aktiv. Men hvor håndværkeren realiserer en plan, må den skabende i sin kreative udvikling forarbejde ideen, sagen konstant. Håndværkeren arbejder med et næsten defineret mål. Her rettes de enkelte elementer i arbejdsprocessen mod det endelige mål(at lægge et tag, bygge et hus eller lign.). Overfor står skaberen med sin kreative proces og arbejdet orienteret mod arbejdsprocessens enkelte elementer. Det er dog ikke målløst arbejde, men en stræben efter et resultat, det endelige udtryk- det der foregår i fotografens, lydmandens eller redigeringssteknikkerens indsats.

3) Kreativt arbejde er styret af indre bevæggrunde. Det er ikke ydre værdier, men indre-subjektive og personlige værdier der styret den skabende proces. Mere viljen til et mål end at nå et bestemt mål. Den kreative må i sit arbejde forholde sig til aktuel og historisk opfattelse af værk, genre m.v. i dette tilfælde medier, dog uden at blive styret af ydre institutionelle opfattelser og konventioner, der kan føre til gentagelser og mimisk kopiering. Hermed fravælges et centralt element nemlig passionen!

4) Det kreative arbejde må altid være og skal altid have plads til at være mulighedssøgende, byggende på en evne til at beskæftige sig med og være interesseret i det "værdiløse", det som alment ikke opfattes som væsentligt(Asger Jorn). Man kan sige at der er tale om manglende fokus, om iteration og divergent tænkning modsat det stramme fokus på et bestemt mål, ud fra en mere konvergent tænkemåde. Men der er også tale om at turde det ustrukturerede og hermed gøre plads for fantasi og nysgerrighed(se instruktør interviews i TAKE 60, Januar 2013 s.s.16, 18,28,38,44). Hengivelse, prøver, eksperimenter og distance er vigtige elementer i den kreative proces, her er det muligt at komme i flow(se note 37), at processen iboende intensitet kan skabe et flow som løfter ethvert projekt.

5) Kreativitet er sagsorienteret, det vil sige at kunne fastholde sagen, ikke i tematisk eller journalistisk kontekst, men den mere uklare, dynamiske sag, som er af divergent indhold og så handle herefter. Det er ikke alene et spørgsmål om at materialisere en ide, oplevelse eller følelse, men om at skabe et udtryk der er analogt dertil.

6) (Kunstnerisk) kreativitet har behov for et inspirativt miljø, for fysisk og følelsesmæssig plads. Rum for afprøvninger af teser og eksperimenter. Behov for viden om relevante teknologier, teknikker og metoder samt professionel refleksion og kritik.

7) Kreativitet er, på forskellige udviklingstrin, en proces der kan begynde i det små hos børn og gennem opvæksten og voksentiden, ikraft af en mulig fødekæde som tidl. beskrevet, være en fin grobund for en kvalificeret talentudvikling.

Det er vigtigt at det overvejes hvorledes vægtningen af de tre grundelementerne; teori, håndværk og metode sker i de enkelte trin af udviklingen af talenter. Her mener jeg at der kan hentes erfaring fra flere steder bl.a. Bauhaus ,Det Danske Videoværksted m.v.

Det er interessant at læse i annoncer m.v. hvor erhvervslivet o.a. søger kreative personer til forskellige jobs. Hvis der er tale om banker bør man blive nervøs, er der tale om statsadministrationen bliver blikket fast.

Uanset behovet for kreative personer, har samfundet meget svært ved at fastholde og give grobund for kreativitetsskabende projekter, give rum til det uventede, ikke målbare. Så kniber det med aktiv støtte til væksthuse for æstetiske udtryk eller plads i folkeskolen for det samme. For mig at se, må man ikke, i begejstring over "at alle kan være kreative", begrænse individualiteten, idet uddannelsesforløb omkring kreativitet og talentudvikling opfattes meget forskelligt af deltagerne og at inspiration, som beskrevet tidligere også er en særdeles individuel force.

Synd er det, særligt hvis man sympatiserer med Arnold Toynbee's citat ovenfor(side 32).

Og så er der den komplekse verden man kommer ud i.

Der er en række forhold der er medbestemmende for om et muligt talent får fremdrift.

Det gælder om at være på, være repræsenteret i de rette fora

-at være på de "rigtige" websites,

-at deltage i de rigtige screeninger og festivaler,

-at udarbejde de "rigtige" præsentationsheets til de rette personer og på de rette begivenhedssteder,
-at møde de rigtige personer og danne netværk.

Men det kræver klarhed over hvilken kategori talentet vil være den del af og har sin styrke i, for bl.a. at kunne fastholde egen stil og form og fortællemåde i forhold til de mange "gode" råd talentet vil møde.

Denne del af udviklingen af talenter er ikke den letteste.

Kompileret, redigeret og kommenteret af Hans V Bang, 2015.

Appendiks 1:

Kompilationer med børns egne animationer i flere materialer:

"Det Sønderjyske Tegnefilmværksted 1993"

"Det Sønderjyske Tegnefilmværksted 1994"

"The Danish Childrens Animation Workshop " et udvalg af de to Tegnefilmværksteder til brug i udlandet 1998 (bl.a. Canada).

Enkelt film (uddrag):

"Hans og Grethes eventyr" 1999. 10 min. Dukkefilm, Instruktør Torben Ræbild/Jette Olsson.

"Spisetid" 1993. 3 min. Dukkefilm. Instruktør Dietger Martus

"Rengøringsgutterne" 1994. 7 min. Flyttefilm. Instruktør Finn H. Hansen

"Ikke nu Mulle" 1994. 4 min. Dukkefilm. Instruktør Dietger Martus

"Jagten på den forsvundne diamant". 1997. Dukkefilm. 18 min. Instruktør: Anders Berthelsen og Jesper Fløng.

"Natten er en gammel mand" 1997. Dukkefilm. 4 min. Instruktør Tina Klemmensen

"Mr. Sun" 1994. Tegnefilm. 10 min. Instruktør Teis Dyekjær – Hansen.

"En dag i elskoven" 1992. Dukkefilm. 8 min. instruktør Rikke Mogensen og Jesper Daubjerg Pedersen

"Learning to fly". 1991, 2.40 min. Tegnefilm. Instruktør Erling Laksafoss

"Mix Real Kiks" 1989. flere animationsformer 5,10 min. Instruktør Rolf Mogensen

"Nik Næsehjul" 1989. 6 min. Flyttefilm. Instruktør Preben Hjorth.

"Roadkill" 1989. 10 min. flere animationsformer. Instruktør Sverre H. Kristensen

"Rummets rest" 1990. 3,5 min. animerede ord. Instruktion Kirsten Hammann.

"The Girl And The Boatmotor" 1996. Dukkefilm. 8 min. Instruktør Jennifer Kingston og Adam Marko-Nord.

"Hunden der elskede agurker" 1996. Dukkefilm. 7 min. Instruktør Tina Klemmensen.

"Mand i skævt hus" 1996. Dukkefilm. 3 min. (intro til det dav. DDV) Instruktør Ludvig Storm.

"The Black Birds" af Birger Møller, 3 min. 1984

"Vildest i vesten ". Om tegnefilmens muligheder. Af Lars Bo Sørensen.

1985. 5 min.

"Servered Fingers Feels all". Animeret sp

Anden anvendt litteratur:

Buhl, Claus: "Talent- spørgsmålet er ikke , om du har talent, men hvordan"

Croce, Benedetto: "Æstetisk breviarium". Gyldendal 1960.

"Croce's Aesthetics". Standford Encyclopedia of Philosophy, netudgave 2011.05.26

Jung,C.G.: "Den psykiske Energetik" og "Drømmenes væsen". Gyldendal 1969.

Kemp, Peter."Temaer i nutiden tænkning" Gyldendal.1975. ISBN 8700908029

"Tankens magt." 1-3 red. Hans Siggard Jensen, Ole Knudsen og Frederik Stjernfeldt. Lindhardt & Ringhof, Kbhvn. 2006

Dissanayake, Ellen: "Homo aestheticus".1995. University of Washington Press. ISBN 9780295974978

"Modernitetens verden". Red Ole Høiris og Thomas Ledet. Aarhus Universitetsforlag 2009 ISBN 9788779344808

Kyndrup,Morten: " Den æstetiske relation". Gyldendal.2008. ISBN 978 702 0629 91.

"Hvad er Videoværkstedet/Det Danske Filminstitut".2001. s. 4

"Timecode". Juni 2003 #2. Forsiden.

"Timecode" April 2002. #1

Watson, Peter: "Ideas, a History. Fire to Freud 1-2", The Folio Society 2005 (Harper Collins UK orig. udg.)

Watson, Peter: "Ideas, A History. Wittgenstein to the world wide web 1-2", The Folio Society 2000, (Weidenfeld and Nicolson UK org. udg.)

"25 år med levende billeder". DFI/Videoværkstedet siden 1977. s 8 ff.