

*Udviklingsprocessen af AA Dreaming – et kunstnerisk baseret research-studie,
foretaget med en summativ evaluering for at dømme og vurdere egen kreative proces*

af Merle Laporte-Petersen med vejledning af Elizabeth Ann Jochum

10. semester

Kandidatspeciale

Aalborg Universitet

30 ECTS

Afleveringsdato: August 2020

Antal sider: 78

Anslag: 191.886

Antal bilag: 10

Abstract

Master Thesis, Experience Design, Aalborg University

Title: *The development process of AA Dreaming – an artistic based research study conducted with a summative evaluation to judge and asses own creative process*

The purpose of this thesis is to conduct a summative evaluation of my own artistic process in developing an interactive theatre performance, in order to better understand how to best integrate technological tools in future development processes. Formative and summative evaluations are essential to both design and artistic research. Formative evaluations are conducted during development to influence and evaluate design decisions as they are being made, and summative evaluations usually assess the experience of a completed project. Both are integral to good design processes and helps artistic based research projects. As Linda Candy (2014) describes in *Interactive Experience in the Digital Age*, that evaluation involves judging the value of something, usually against specific goals or criterias. Through evaluation an understanding is created about an already existing situation with the opportunity for making progress in the future in the field. Evaluation is a practice and the output must be understood in the specific context where the work took place. Evaluation methods varies widely depending on a product, service, an artistic or a commercial experience with aesthetic qualities is designed (Candy, 2014). In this thesis I will evaluate on an already existing artistic artwork with aesthetic qualities, that is the development of my artistic work. I want to do so in order to make progress in the future within the field I am researching. My summative evaluation will provide the knowledge, and a discussion entailing which technologies I could have applied in my artistic process. The context of which I will evaluate is in theatre and performance creation. This thesis demonstrates practice-based research, because I will work around three elements that are practice, theory and evaluation. As a practicing researcher I have collaborated with an artist to create a theatre play, and in this thesis, I will develop a conceptual frame consisting of relevant theory and methods to conduct the summative evaluation study. The key literature applied is Richard Schechner (2004) *Performance Theory*, Marvin Carlson (2018) *Performance: A Critical Introduction*, Carole Gray and Julian Malins (2004) *Visualising Research: A Guide for postgraduate Students in Art and Design*, Mika Hannula, Juha Suoranta og Tere Vadén (2005) *Artistic Research – theories, methods and prectices*, Linda Candy (2014)

Interactive Experience in the Digital Age: Evaluating New Art Practice, Marie Laure-Ryan (2004) *Narrative Across Media*, Marc Tassoul (2009) *Creative Facilitation* and Christian Jantzen, Mikael Vetner and Julie Bouchet (2011) *Oplevelsesdesign*.

I will connect these theoretical perspectives with practice-based research to inform the knowledge about the creative processes for developing artistic work, and consider digital technologies for implementation in artistic processes. Based on this knowledge, I evaluate which technologies to incorporate in future development processes. My research subject is supported by theory on performance and theatre, theory about evaluation and applied methods in artistic research. This knowledge from my artistic based research is an integral part of my investigative process.

Based on my research area in Experiencedesign my research question is, *Which digital/IT-elements can I apply to create a theatreplay?*

In relation to my practice that is carried out in my research, Gray and Malins (2004) describes that action and reflection provides means to investigate the content and context of one's creative activity to innovate or make progress. My motivation for this thesis is to make progress in own creative activity conducted in practice through action and reflection to answer my research question, *Which digital/IT-elements can I apply to create a theatreplay?*

My action appears in my practice where I form a theatre play using artistic based research methods in collaboration with my collaborative partners. In my evaluation and discussion, I reflect upon which technologies could have supported my development process. This progress in my research will give other researchers in artistic based research research new knowledge or a different understanding in terms of the creation of theatreplays with which methods to apply and technologies to incorporate.

Indholdsfortegnelse

1. Indledning.....	6 – 11
1.2 Baggrundsviden fra casen.....	8
1.3 Problemformulering.....	8 - 11
2. litteratur review.....	11 - 30
2.1 Kunstnerisk baseret research.....	12 - 18
2.2 Evaluering i kunstnerisk baseret research.....	19 - 23
2.3 Kreativ facilitering.....	23
2.4 Oplevelser.....	24
2.5 Oplevelsesdesign.....	24 - 25
2.6 Performance og teater.....	25 - 29
2.7 Narrativitet gennem medier.....	29 – 30
3. Metode.....	30
3.1 Videnskabsteoretiske metoder.....	30
3.1.1 Interview.....	30
3.1.2 Livsverden.....	30
4. State of the Art.....	30 - 33
4.1 <i>Ung identitet uten arbeid</i>	31 – 32
4.2 <i>Interaktivitet med børn på scenen – Procesovervejelser</i>	32 - 33
5. Indledende beskrivelse af designproces.....	33 - 34
6. Designproces.....	34 - 52
Proces 6.1 Idégenerering.....	35 - 38
Proces 6.2 Stedspecifik Idégenerering.....	38 - 39
Proces 6.3 Affinity diagram.....	40 - 42
Proces 6.4 Idégenerering – kombination af idéer.....	42 – 43
Proces 6.5 Drama.....	43 - 47
Proces 6.6 Idégenerering & Idéseleksion.....	47 - 49
Proces 6.7 Observation som etnografisk undersøgelsesmetode	49 - 52
7. Interview.....	52 - 55
7.1 Sandro Masai's kreative udviklingsproces.....	53 - 54

7.2	Alberte Husted-Larsens implementering af digitale/IT-elementer.....	54 - 55
8.	Summativ evaluering.....	55 - 60
8.1	Evaluering af metoder i udviklingsprocessen.....	56 - 59
8.2	Evaluering af anvendelsen af digitale/it-elementer i designproces.....	59 – 60
9.	Analyse.....	61 - 65
9.1	Analyse af data fra egen designproces.....	61 – 62
9.2	Analyse af data fra State of the Art.....	63
9.3	Analyse af data fra interviewafsnit.....	63 - 64
9.3.1	Mulige huller i lignende studier.....	64 - 65
10.	Diskussion.....	65 - 81
10.1	Diskussion om anvendt litteratur.....	65 - 69
10.2	Diskussion om anvendte metoder.....	70 - 80
10.3	Diskussion om anvendelsen af digitale/IT-elementer i designproces.....	80 – 81
11.	Konklusion.....	82 - 83

1. Indledning

Dette speciale tager afsæt i eventet, Aalborg Art Hour. Aalborg Art Hour som er et årligt lokalt event jeg under praktikforløbet foråret 2019 arbejdede for. Det blev afholdt i marts måned, og bestod af 10 forskellige performances som blev udført på 10 forskellige lokationer i byen. Det er stiftet af Tine Pejstrup og Wilma Walther-Hansen, med uddannelser indenfor drama og underviser elever i selvsamme. Disse personer er i dette kunstnerisk baserede research-projekt mine samarbejdspartnere. Jeg har gennem mit arbejde med dannelsen af teaterstykket, samarbejdet med Wilma Walther-Hansen og Tine Pejstrup. Dette vil fremgå i min redegørelse af min designproces.

I relation til mit speciale i Oplevelsesdesign på Aalborg Universitet, vil jeg researche om summativ evaluering i kunstnerisk baseret research.

Som Linda Candy (2014) beskriver i *Interactive Experience in the Digital Age*, involverer evaluering at dømme værdien af noget, som regel ift. specifikke mål eller kriterier. Gennem evaluering dannes en forståelse om en allerede eksisterende situation med mulighed for at gøre fremskridt i fremtiden inden for feltet/situationen. Evaluering er en øvelse og udbyttet skal forstås i den specifikke kontekst. Evaluerings metoder varierer bredt afhængigt af om der designes et produkt, service, en kunstnerisk eller en kommerciel oplevelse med æstetiske egenskaber. Jeg vil evaluere en kunstnerisk oplevelse med æstetiske egenskaber. Konteksten hvori jeg vil evaluere er inden for teater og performance dannelsen. I denne kontekst vil jeg foretage en summativ evaluering af den kunstneriske proces af eget teaterstykke for bedre at forstå, hvordan et it-element kan understøtte udviklingsprocessen af værket.

Under anvendelsen af en summativ evaluering i mit speciale vil jeg evaluere på min kunstneriske proces for bedre at forstå hvilke metoder anvendt i min designproces var nyttige ift. formål og udbyttet af metode, samt hvilke digitalt/IT-elementer kunne have understøttet min designproces af værket. Jeg anvender en summativ evaluering da mit værk allerede er dannet, og jeg vil evaluere på metoderne anvendt i mit færdige projekt. Dette speciale demonstrerer en praksis-baseret-research, da jeg vil arbejde om tre elementer som henholdsvis er praksis, teori og evaluering. Som praktiserende researcher har jeg i samarbejde med en kunstner dannet et teaterstykke, og i dette speciale vil jeg udvikle en konceptuel ramme bestående af relevante teorier og metoder for at udføre et summativt evalueringsstudie.

Jeg vil forbinde teoretisk information og praksis-baseret research for at danne viden om den skabende proces af kunstnerisk arbejde, samt digitale/IT-elementers implementering i kunstneriske

processer. Ud fra dette vil jeg dømme og vurdere hvilke digitale/IT-elementer jeg kunne have inkorporeret i egen proces. Mit researchemne vil blive støttet af teori om performance og teater, og teori om evaluering og anvendte metoder i kunstnerisk research.

På baggrund af mit ønskede research område inden for Oplevelsesdesign er mit research spørgsmål, *Hvilke digitale/IT-elementer kan jeg anvende til at danne et teaterstykke?*

I henhold til praksis der udfolder sig i research arbejdet, da beskriver Gray og Malins (2004) at praksis gennem handling og refleksion giver midler til at undersøge indholdet og konteksten af ens kreative aktivitet for at gøre fremskridt eller at forny. Min motivation for dette speciale er at i egen kreative aktivitet udført i praksis, vil jeg gøre fremskridt gennem handling og refleksion for at besvare mit researchspørgsmål, *Hvilke digitale/IT-elementer kan jeg anvende til at danne et teaterstykke?*

Min handling viser sig i min praksis og refleksionen fremgår i min evaluering af designprocessen samt diskussion om anvendt litteratur og anvendte metoder. Udbyttet af min kunstnerisk baserede research vil give andre researchere inden for feltet ny viden eller en anderles forståelse ift. dannelsen af teaterstykker, med hvilke metoder samt digitale/IT-elementer kan anvendes.

Hovedlitteraturen jeg har gjort brug af i specialet er af Marvin Carlson (2018) *Performance: A Critical Introduction*, Carole Gray og Julian Malins (2004) *Visualising Research: A Guide for postgraduate Students in Art and Design*, Mika Hannula, Juha Suoranta og Tere Vadén (2005) *Artistic Research – theories, methods and practices*, Linda Candy (2014) *Interactive Experience in the Digital Age: Evaluating New Art Practice*, Marie-Laure Ryan (2004) *Narrative Across Media*, Marc Tassoul (2009) *Creative Facilitation*, Christian Jantzen, Mikael Vetner og Julie Bouchet (2011) *Oplevelsesdesign* og Richard Schechner (2004) ud fra hans litteratur *Performance Theory*.

Christian Jantzen, Mikael Vetner og Julie Bouchet (2011, s. 20 - 21) definerer Oplevelsesdesign ud fra deres litteratur *Oplevelsesdesign – Tilrettelæggelse af unikke oplevelseskoncepter* som, ”[.....] et ønske om at skabe multifunktionelle byrum, hvor kulturelle, kommercielle, arbejdsmæssige og fritidsorienterede roller kunne blandes. Disse rum er netop hybrider.” Vores teaterstykke dannet i forbindelse med Aalborg Art Hour eventet, skabte ligeledes et hybridt rum, hvor arbejdsmæssige-

og kulturelle roller blev blandet sammen. I dette rum deltog undervisere og elever fra Aalborg Kulturskole samt UngAalborg, kunstneren Alberte og jeg selv som oplevelsesdesign studerende.

1.2 Baggrundsviden vedrørende casen

Gennem mit praktikforløb i efteråret 2019, indhentede jeg viden om nærværende case. Jeg arbejdede tilsvarende måden hvorpå der arbejdes i design thinking trinnet *Needfinding & Synthesis*. Brenner, Uebornickel og Abrell (2016) beskriver at der i dette trin dannes indblik i det område der arbejdes i. De beskriver at der kan henvendes til eksperter for at danne denne forståelse. På samme måde dannede jeg mig viden om området ved at udspørge mine samarbejdspartnere om deres krav og ønsker. Mine samarbejdspartnere kan anses som værende eksperterne, idet de havde viden inden for området. Det var deres egen vision og egne idéer. Ydermere havde de erfaring med skuespil og undervisning af drama. De anvendte metoder for at danne viden om casen, var *WWWWWH* metoden fra Robert Curedale's (2013) *Design thinking – Process and Methods Manual*, samt Marc Tassoul's (2009) teknik vedrørende designkrav fra bogen *Creative Facilitation*. Jeg anvendte metoden *WWWWWH*, da den anvendes til at definere mål og danne indsigter om et problem (Curedale, 2013).

På side 195 – 196 redegør Curedale (2013) for anvendelsen af metoden, hvor han beskriver at spørgsmål som, hvem er involveret?, hvem er påvirket?, hvornår sker det?, hvornår er der brug for en løsning?, hvor sker det?, hvor sker det ellers?, hvorfor er denne situation et problem?, hvorfor vil vi løse det?, hvorfor vil andre løse det?, hvad er dets svagheder?, hvad ved vi?, hvad forstår vi ikke?, hvad er de underliggende idéer?, hvad er målende? samt hvad skal vi have fundet ud af? kan stilles. Denne metode tilvejebragte en forståelse om eventet samt hvordan vores værk skulle udføres. Ydermere opsatte mine samarbejdspartnere designkrav for deres event. Tassoul (2009) beskriver at ved at opsætte designkrav, da kan koncepter evalueres på og selekteres i for at udvikle dem. Mine samarbejdspartneres designkrav tilvejebragte en tydeligere forståelse af deres koncept, med tilhørende elementer de ønskede skulle fremgå i hver enkelt performance.

1.3 Problemformulering

I min praktikperiode har jeg arbejdet med at danne et teaterstykke som indeholdt de designkrav mine samarbejdspartnere stillede. I teaterstykkets designproces under praktikperioden gjorde vi ikke brug af digitale/IT-elementer, dog blev teaterstykket livestreamet. Jeg har derfor haft til hensigt at

undersøge, hvilke digitale/IT-elementer i vores designproces af teaterstykket jeg kunne have anvendt for at fremme min research.

Da jeg har villet undersøge, hvilke digitale/IT-elementer jeg kunne have anvendt i mit teaterstykke, har jeg udformet følgende problemformulering,

Hvilke digitale/IT-elementer kan jeg anvende til at danne et teaterstykke?

Litteraturen om kunstnerisk baseret research, har hjulpet mig med at besvare min problemformulering. Jeg har anvendt metoder fra litteraturen om kunstnerisk research. Metoden samtale og dialog har hjulpet mig med at lede efter meninger af forskellige fortolkninger og repræsentationer om andre kunstners udviklingsproces af teater-og performance værker gennem samtale og dialog i min tekst. Ud fra dette har jeg analyseret, hvorledes der er anvendt digitale/ITelementer i udviklingsprocessen af værkerne. Dette har jeg analyseret som er metoden analysen af kunst i kunstnerisk baseret research, hvor jeg har opfattet og fortolket på data'en, og så vidt muligt tolket på disse ud fra kunstnernes perspektiv. Derudover har jeg anvendt metoden samarbejdende casestudier, da jeg i min research vedrørende dannelsen af teaterstykket har samarbejdet med kunstneren Alberte Husted-Larsen samt mine samarbejdspartnere. Da jeg i samarbejdet har dannet et teaterstykke har jeg kunnet undersøge, hvilke digitale/IT-elementer jeg kunne have anvendt i processerne. Ved anvendelse af interview som gøres brug af i metoden etnografi og intervention har jeg indsamlet data om, hvorledes andre kunstnere har udviklet deres værker. Og jeg har gjort brug af observation til at danne vores teaterstykke under processen for at vurdere hvorledes handlingsforløbet med vores drama-elever tog form på vores lokation. Ydermere har jeg arbejdet med metoden praksis-baseret research, da jeg i praksis har dannet et teaterstykke samlet relevant teori om emnet samt udført en formativ evaluering og summativ evaluering i min research. Som beskrevet har jeg også arbejdet i praksis, da jeg har befundet mig i en bestemt praksis som indgår i hverdagen. For at danne teaterstykket er metoder og tilgange anvendt.

Min litteratur vedrørende evaluering i interaktiv kunst praksis ud fra Candy's (2014) teori har hjulpet mig med at besvare min problemformulering, ved at jeg har foretaget en summativ evaluering af mit færdige værk med henblik på hvilke digitale/IT-elementer kunne have understøttet min designproces. Jeg har også foretaget en formativ evaluering af mit værk under processen for at vurdere og overveje vores foretag i processen. Dette har tilvejebragt dannelsen af vores teaterstykke og derved givet mig mulighed for senere at evaluere på det.

Ud fra litteraturen af Gray og Malins (2004) har jeg besvaret min problemformulering, da jeg har anvendt metoden at arbejde i praksis til at danne data gennem aktivitet som er vores kreative værk. Det er gjort med det research-formål at undersøge, hvilke metoder jeg kan anvende i designprocessen af vores værk, samt hvilke digitale/IT-elementer jeg kan anvende til at danne et teaterstykke. Deres litteratur har dertil hjulpet mig med at besvare min problemformulering, da jeg har anvendt metoden interview til at indsamle primær data om, hvorledes andre kunstnere har formet deres teater eller performance værker. Ydermere har litteraturen hjulpet med at analysere egen data på akademisk og videnskabelig vis, ved at jeg har medregnet al data'en og reduceret det gennem opdeling af det mest meningsfulde og centrale, som Gray og Malins (2004) beskriver. Dette er gjort for at nå frem til forståelsen vedrørende hvilke digitale/IT-elementer kunne have understøttet egen designproces. Derudover har litteraturen gjort mig opmærksom på, at evalueringen af data'en kan udføres ved at vurdere nyttigheden af det. Dette har jeg haft in mente under vurderingen af egne anvendte metoder i designprocessen.

Litteraturen af Tassoul (2009) har hjulpet min praksis, ved at jeg har anvendt hans metoder i vores designproces til at danne vores teaterstykke.

Teorien om performance og teater hjalp os i dannelsen af vores kunstneriske værk til at forme det. Det hjalp os med at forstå, hvilken tilgang vi skulle anvende til at danne vores stykke for mine samarbejdspartnere. Valget for den bestemte tilgang kan findes i proces 6.5, hvor vi på baggrund af Schechners (2004) teori om drama valgte at vores værk skulle følge en bestemt instruktion eller plan der tillod lidt improvisation. Dette drama viser sig i vores teaterstykke i dens handling. Derved har det hjulpet os med at danne teaterstykket i vores designproces, ved at det har givet os et redskab inden for drama til at danne vores værk. Efterfølgende har jeg evalueret på, hvilke digitale/IT-elementer jeg kunne anvende i denne proces for at besvare min problemformulering,

Hvilke digitale/IT-elementer kan jeg anvende til at danne et teaterstykke?

Under proces 6.5 vidste vi at stykket skulle bryde med hverdagens gang, for at vi kunne danne en unik oplevelse som Jantzen, Vetner og Bouchet (2011) definerer oplevelser. Dette var vi bevidste om, hvorfor vi inkorporerede idéer i stykket som var udover, hvad publikum oplevede i deres hverdag. Det viser sig i proces 6.5 og hjalp os med at danne teaterstykket. Vi anvendte denne teori som tilgang til at danne vores teaterstykke. Teorien vedrørende oplevelsesdesign har hjulpet mig med at danne teaterstykket. Det har dannet det, ved at vi har inkorporeret elementer og handlinger i stykket der for brugerne kan realiseres som en oplevelse der er relevant og interessant, samt at det har påvirket deres sanser og følelser. Dette fremgår eksempelvis i proces 6.7, hvor vi har sørget for

at handlingerne var spændende for dem at opleve, samt at opmærksomheden blev rettet mod deres kroppe, ved at det har påvirket deres sanser.

Ryan's (2004) litteratur har hjulpet mig med at definere hvad medier er, og hvorledes det kan formidle narrativiteter som også kan være lyd eller billeder. Jeg har anvendt dette til at forstå, hvordan kunstneren Alberte har arbejdet i sin designproces. Ud fra mit interview med hende fremgår det, at hun anvender musik under idégenerering til udvikling af sine performances. Denne musik kommer fra mediet internettet, og narrativiteten i denne henseende er lyden der kommer derfra. Dertil har hun anvendt videofilmning i designprocessen som sit medium. Dette har genereret narrativiteter som billeder. Denne teori har givet mig viden om Alberte's anvendte tilgange, hvorfra jeg har evalueret, om implementeringen af narrativitet som lyd eller kamera som medium i egen designproces kunne anvendes til at danne vores teaterstykke.

2. Litteratur review

I dette afsnit vil jeg redegøre for teorier der har til formål at belyse den kontekst, hvori mit emne befinder sig. Teoriafsnittet er delt op i underafsnit. Underafsnit 2.1 vil bestå af litteratur af Hannula, Suoranta og Vadén (2005) ud fra deres litterature *Artistic Research – theories, methods and practices*, Gray og Malins (2004) med *Visualising Research: A Guide for postgraduate Students in Art and Design* samt litteratur af Candy (2014) *Interactive Experience in the Digital Age*.

Derudover vil jeg gøre rede for litteratur vedrørende kreativ facilitering af Marc Tassoul (2009), da jeg under mit praktiske arbejde har anvendt metoder fra denne teori. Ydermere vil litteraturoversigten bestå af teori om oplevelser af Jantzen, Vetner og Bouchet (2012). Dertil vil jeg beskrive hvad oplevelsesdesign er ud fra teori af Christian Jantzen, Mikael Vetner og Julie Bouchet (2011) fra bogen *Oplevelsesdesign*. Derudover vil jeg definere hvad performance og teater er ud fra teori af Richard Schechner (2004), Erika Fischer-Lichte (2008) samt Marvin Carlson (2018). I oversigten af anvendt litteratur vil jeg også redegøre for teori af Marie Laure-Ryan (2004) ud fra hendes *Narrative Across Media: The Languages of Storytelling*.

I det følgende vil jeg redegøre for kunstnerisk baseret research, med feltets tilhørende metoder og tilgange. Disse metoder og tilgange der arbejdes med i kunstnerisk baseret research vil indgå i afsnittet, da jeg vil demonstrere hvorledes dette er anvendt i egen research, og hvorfor mit projekt er kunstnerisk baseret research. Afsnittet vil derfor fremvise måden, hvorpå jeg har arbejdet i min

praksis med de metoder og tilgange anvendt, hvorfor der fremgår en oversigt af den litteratur som danner rammen for de teoretiske og metodiske aspekter af mit speciale.

2.1 Kunstnerisk baseret research

Hannula, Suoranta og Vadén (2005) beskriver at der eksisterer forskellige metoder og tilgange inden for kunstnerisk baseret research. Metoderne i kunst-baseret research vælges i overensstemmelse med research emnet, hvad der stilles spørgsmål om og, hvad der kræves fra selve researchen. De beskriver at en passende tilgang for kunstnerisk research som regel er en ifølge den hermeneutiske videns bestemmende interesse. Interessen for researchen er at åbne op for nye fortolkninger til spørgsmål eller et fænomen (Hannula, Suoranta og Vadén, 2005).

Forfatterne præsenterer tilgange til udviklingen af nye metodiske redskaber inden for feltet. Disse fem tilgange er henholdsvis samtale og dialog, analyse af kunst og medie repræsentationer og objekter, samarbejdende casestudier, etnografi og intervention samt praksis-baseret research (Hannula, Suoranta og Vadén, 2005).

De beskriver samtale og dialog som skrevet eller talt kommunikation eller en debat, hvor der rationelt argumenteres for at finde frem til det uopnåelige. De definerer det som, "The dialectic of the unattainable" (Hannula, Suoranta og Vadén, 2005, s. 70). Dette er ønsket om at finde frem til sandheden gennem samtale og argumentation. Gennem argumentation for at undersøge eller diskutere frem til sandheden, beskriver teoretikerne at dette i kunstfeltet er en tilgang, hvori der anvendes første person i en undersøgende og granskende tekst. Med disse tekster kan der eksempelvis ledes efter meningen af forskellige repræsentationer. Der redegøres ydermere for at hensigten med kunstnerisk research er at skabe sprog for kritik og håb, hvor der gennem dette genkendes problemer og foreslås løsninger på dem. Dette tilvejebringes via rationel argumentation eller redegørelse i teksten. Det beskrives som følgende, "In the use of artistic research, the task of the discursive literature is indeed to develop the languages of critique and hope; in other words, to recognise problems and propose solutions for them" (Hannula, Suoranta og Vadén, 2005).

Teoretikerne beskriver ydermere en tilgang til at udvikle nye metodiske redskaber i feltet af kunstnerisk research. Dette er analysen af kunst, medie repræsentationer og objekter som eksempelvis kan være performances, events, film, plakater eller animationer (Hannula, Suoranta og Vadén, 2005). Heri vedrør mit projekt analysen af kunst som performance og teater. Jeg vil redegøre for reglen som forfatterne fremlægger til analysen af kunst, da jeg i min praksis har udviklet et kunstnerisk performativt værk. I analysen af kunst beskriver Hannula, Suoranta og

Vadén (2005) reglen om forskellighed. Dette er forskelligheden i den indsamlede data, hvori der ses på den forskellige data på den mest hensigtsmæssige måde. Data'en tilgås hensigtsmæssigt ved på empatisk vis at opfatte og fortolke de tekster der læses, og de skal respekteres ud fra egne termer. For at respektere en tekst skal egne antagelser eller kvaliteter ikke reflekteres over ved studiet af data'en. Data'en skal tilgås fra forskellige teoretikers synspunkt uden at antage en enkelt rigtig fortolkning. Forfatterne beskriver det som, "From the point of view of reading/viewing, the principle of difference means approaching some object from different theoretical viewpoints without assuming a single correct interpretation" (Hannula, Suoranta og Vadén, 2005, s. 79). I praksis er dette en læringscirkel. Dette betyder at for at skrive imponerende kunstnerisk research, da skal vedkommende utrætteligt søge efter og læse forskellige sekundære kilder og stole på egen fantasi præget af de forskellige tekster. Vigtigheden af dannede tanker og fortolkninger må i denne henseende ikke undervurderes (Hannula, Suoranta og Vadén, 2005).

Endnu en tilgangs metode inden for kunstnerisk baseret research er samarbejdende casestudier. Forfatterne beskriver, "[...] such approaches in which one tries in one way or another to influence the research object and include people other than researchers in the research" (Hannula, Suoranta og Vadén, 2005, s. 88). Researcheren forsøger derved ved den ene eller anden måde at influere research objektet og inkludere mennesker udover researcherne i undersøgelserne. Ved disse kollaborative casestudier indgår researcherne i studiets aktiviteter. Dertil beskriver forfatterne at der er ingen almen accepteret og direkte definition af kollaborative casestudier. Dog beskrives, "It can be defined, for instance as an approach where the researcher, by participating in the activity of the community she studies, strives to solve a certain problem together with the members of the community" (Hannula, Suoranta og Vadén, 2005, s. 89). Det er en tilgang hvor researcheren ved at deltage i studiets aktivitet stræber efter at løse problemet med medlemmerne af studiet. Idéen bag vedkommendes research er at inkludere de mennesker som er influeret af selve researchen, og anse dem som fulde medlemmer af selve research projektet hvor der samarbejdes om at udføre målene (Hannula, Suoranta og Vadén, 2005). Forfatterne beskriver dertil at i disse studier da er researcheren en uundværlig del af egen research. Dette skal forstås ved at aktiviteten og den ændrende del af det i høj grad er baseret på de refleksioner deltagende gør sig om eget værk. Research og ændringer skal også forstås i denne henseende som værende tæt forbundet med hinanden. Målet med studiet er netop at forbedre selve tilstanden af tingene gennem aktiviteten af de deltagende, som baseres på selvrefleksion samt selvevaluering på baggrund af den praktiske afslutning (Hannula, Suoranta og Vadén, 2005).

I kollaborative casestudier. Da handler researcheren ved at influere research objektet og inkluderer mennesker udover researcherne i undersøgelserne (Hannula, Suoranta og Vadén, 2005). Etnografi og intervention indgår som metode og tilgang inden for kunstnerisk baseret research. Etnografi kommer af antropologien der studerer en fremmed realitet. Frem for alt dannes viden gennem oplevelse. Dertil lever researcheren for en tid den hverdag af det der studeres i etnografi. Målet er at danne viden om kulturens tankegang samt dets handlinger. For at lære denne kultur at kende eller det der studeres, redegør teoretikerne for at erfaringen dannes ved at lytte, spørge ind til og observere. Mere præcist er formålet med etnografisk research at beskrive forskellige funktionelle praksisser. Researcheren giver læseren en etnografisk research beskrivelse, om de forskellige vinkler om research objektet som er så eksakte og klare som muligt (Hannula, Suoranta og Vadén, 2005). Etnografiske undersøgelser kan udføres ved at research-materialet samles fra forskellige kilder. Til at samle kilderne for information kan forskellige former for observation såvel som diskussioner og interviews anvendes. Forfatterne klargør ydermere for en trend inden for etnografien, hvori researcheren er i feltet og forholder sig der, men interessen berører en specifik vinkel af research objektet. Dette synspunkt understøttes af teoretisk viden vedrørende emnet (Hannula, Suoranta og Vadén, 2005).

Endnu en tilgang i området af kunstnerisk baseret research er praksis baseret research. Det beskrives at praktisk aktivitet altid er forbundet med teoretisk forpligtelse og teoretiske forudsætninger der både definerer og leder ens praksis. I den menneskelige praksis i hverdagslivet eksisterer der adskillige praktiske områder hvori vi gebærder os. Disse områder lægges ikke mærke til med mindre praksissen er en kvalifikation. Da kan det hurtigt anskues som færdigheder, der giver form til en specifik praksis. I disse specifikke praksisser formes egne spørgsmål, hvor der forsøges at besvare dem på egen måde. Der søges ikke efter svar fra andre områder, og de beskriver at det derved danner egen research. Det skaber eget felt af research hvor fænomenet, eventsne og enhederne inkluderes i dette og forstås kun i denne sfære (Hannula, Suoranta og Vadén, 2005). Kunstneren agerer på en bestemt måde i den praktiske research, og i praksissen arbejdes der ud fra etablerede måder at handle på, hvilket er anset indlysende og på sin vis rutinepræget. Ved dette er også opbygningen bag praksissen som er at tænke, analysere og organisere praksissen samt dets teoretiske bidrag og antagelser. Teorien i egen praksis er en aktiv, kritisk og kreativ evne til at tænke. Forfatterne redegør for at ved at tænke, analysere og organisere egen praksis og det teoretiske grundlag bag det, da kan der stræbes efter at forny praksissen. Dette er en form for praksis-teoretisk cirkel. Intentionen bag praksissen er at finde det uventede i relation til tidligere

praksis (Hannula, Suoranta og Vadén, 2005). I praksisbaseret research arbejdes der om tre elementer som henholdsvis er praksis, teori og evaluering. Det beskrives at en kunstner i praksisbaseret research er afhængig af tidligere research vedrørende emnet for på tilfredsstillende vis at analysere det praktiske felt. Ydermere skal hun analysere den praktiske baggrunds antagelser og handlinger førhen. Derved tilvejebringes resultater hvilket viderefører hendes praksis. (Hannula, Suoranta og Vadén, 2005).

Ligeledes som Hannula, Suoranta og Vadén (2005) redegør for forskellige metoder og tilgange inden for kunst baseret research, der vælges på baggrund af det valgte researchemne, da fremlægger Gray og Malins (2004) forskellige research metoder anvendt i kunst baseret research. Dog giver Hannula, Suoranta og Vadén (2005) fem tilgange og metoder researcheren kan anvende til at udvikle nye metodiske redskaber for kunstnerisk research, og Gray og Malins (2004) redegør for specifikke research metoder anvendt i research processer. Ydermere beskriver Gray og Malins (2004) brugbare metoder i feltet tilpasset fra andre akademiske områder som samfundsvidenskab eller kunst og design.

Forfatterne redegør for at i kunstnerisk baseret research da kan information være produktionen af nye fysiske objekter, samt at data'en bliver til information idet det anvendes, eksamineres og analyseres i en specifik kontekst. Dertil er data inddelt i to typer. Der er primær- og sekundær data. Primær data beskrives som, "Primary data are those discovered or generated as a result of the application of research methods" (Gray og Malins, 2004). Primær data er derved genereret som resultat af anvendelsen af research metoder. Derudover beskrives det at denne data kan være rå data og er muligvis mangelfuld og fremgår som fragmenter, eksperimentel genereret videnskabelig data eller design prototyper. Sekundær data eksisterer allerede. Forfatterne beskriver:

Secondary data already exist, are usually publicly available and have probably already been processed in some way, for example archive texts which may have been interpreted in different contexts; statistics applied to support various arguments; art/design collections that have been classified in 'periods' or movements ('isms'). (Gray og Malins, 2004, s. 98).

Som citat viser da er sekundær data muligvis allerede blevet processeret og er til rådighed for offentligheden. Det er eksempelvis arkiverede tekster som er fortolket i diverse kontekster,

statistikker for at understøtte argumenter eller kunst/design kollektioner klassificeret i perioder (Gray og Malins, 2004).

Dertil beskriver forfatterne at forskellige former for research metoder kan anvendes til at generere forskellig typer data der kan tilvejebringe forskellige beviser. Eksempelvis kan en arkivsøgning give researcheren tekster eller statistikker, eller en praksis kan danne selve kunst- eller designværket. Når dette samles som beviser og danner en helhed, da kan det tilvejebringe et rigt billede af det problem der forskes om. Researcheren skal være kritisk eller åbensindet ift. de beviser der fremskaffes. Beviset skal diskuteres og der skal dannes mening af det. Det er muligt at andre researchmetoder skal afprøves, eller at beviserne skal tages op til revurdering og diskuteres blandt de involverede (Gray og Malins, 2004).

I det kommende vil jeg redegøre for, det overblik forfatterne giver i deres kapitel af brugbare praksis baserede research metoder i det kunstneriske felt som relaterer til eget kunstnerisk baserede research projekt.

Der eksisterer flere researchmetoder for researchere at vælge. De følgende metoder kommer fra forskellige kilder som valideret formel research i kunst og design, og eksempler på research projekter fra industrien, handel, uddannelser, osv. Disse praksis baserede research metoder som Gray og Malins (2004) beskriver følger et mønster, hvori der redegøres for dets definition/funktion, konteksten hvori den anvendes, redskaberne, dets fordele samt ulemper, etiske overvejelser, yderligere referencer og eksempler på hvorledes det anvendes. Metoderne udføres oftest som del af ens research som elementer af en praksis. Som regel indleder praksis research-spørgsmål, og kan tilvejebringe forskellige research metoder. Ydermere er det involveret i den kreative visualisering og udbredelse af researchen. Et eksempel på praksis kan være som en samarbejdende aktivitet der involverer andre udøvere, deltagere og fagfolk fra forskellige discipliner, eller eksterne partnere fra samme industri. I stigende grad er kreative muligheder struktureret omkring kollaborationer af forskellig form, og det er næsten umuligt at udføre research uden at samarbejde med andre i nogle dele af ens research. Forfatterne beskriver at arbejde i praksis som, "Developing and making creative work as an explicit and intentional method for specific research purposes, for example gathering and/or generating data, evaluation, analysis, synthesis, presentation, communication of research findings" (Gray og Malins, 2004, s. 104). Ud fra citatet vil det at arbejde i praksis sige at udvikle og skabe kreativt arbejde som en eksplicit og intenderet metode for specifikke research formål. I praksis kan researcheren eksempelvis samle og/eller generere data, samt evaluere, analysere, præsentere, kommunikere research fund. Arbejdet kan indeholde research koncepter,

fremskaffe visuelle beviser og/eller illustrere research fund. I udførelsen af denne metode kræves redskaber der kan dokumentere processen af dannelsen af kunst eller design værk. Det kan eksempelvis være via en reflekterende journal, fotografi, video, lyd osv. Arbejdet kan også involvere metoder, jeg senere vil definere, der indeholder kriterier ift. at evaluere og analysere og som relaterer direkte til research spørgsmålet. Fordelen ved at arbejde i praksis defineres af forfatterne som, ”A means of generating new data through real experiential activity – researching and learning through doing to develop ‘deep’ understanding; the practitioner – researcher has an informed perspective on issues relating to practice” (Gray og Malins, 2004, s. 105) Fordelen ved praksis som research metode er dermed at det kan generere ny data gennem reel erfaringsmæssig aktivitet. Der researches og dannes viden gennem praksis for at fremskaffe en dyb forståelse. Den praktiserende researcher har et informeret perspektiv på problemet relateret til praksissen. Da denne research metode finder sted inden for en akademisk ramme, er den praktiserende researcher moralsk forpligtet til at gøre praksissen offentlig tilgængelig. Dette kræver en høj grad af integritet og ærlighed i evalueringen og kommunikationen af udfaldet fra praksissen. I deres redegørelse af praksis som metode gives eksempler på, hvorledes praksis udfolder sig i research arbejdet. ”For example, practice – through action and reflection – provides a means of: Investigating the subject/content and context of one’s own creative activity in order to advance or innovate” (Gray og Malins, 2004, s. 105). Som citatet viser da kan der gennem handling og refleksion undersøges indholdet og konteksten af ens egen kreative aktivitet for at gøre fremskridt eller nyskabe. Derduover beskrives at researcheren kan forstå forskellige praksisser ved at anvende egen praksis og sammenligne dette med andre lignende researcheres praksis. I praksis kan researcheren ydermere anvende kunstneriske kompetencer til at visualisere og forstå komplekse processer og gøre det synlige synligt (Gray og Malins, 2004).

I praksis-baseret research fremgår metoden visualisering. Metoden synliggør idéer gennem forskellige teknikker for at udforske research projektets problemer og/eller præsentere research fund. I praksis-baseret research da anvender researcheren visualisering for at kommunikere koncepter og det er en tilgang til at dele information eller generere nye idéer researcheren og samarbejdspartnere iblandt. Ved at visualisere kan metoder som mindmapping, brainstorming eller story boards bruges, og det kan give overblik af processen eller materialet der arbejdes med samt opmuntre til diskussion. I praksis-baseret research kan researcheren også gøre brug af interview, som både kan være struktureret, semi-struktureret, ustruktureret eller fokuseret. Det gør han/hun for at undersøge og danne forståelse for et bestemt researchområde ved at spørge ind til en persons

meninger om dette researchområde. I denne metode leder interviewer samtalen mod det valgte indhold. Forfatterne beskriver, "A key method in seeking the particular opinions of others about an identified research topic. A purposeful conversation initiated by the interviewer and focused by him/her on content specified by research objectives" (Gray og Malins, 2004, s. 118). Hvis det er nødvendigt, da kan researcheren vælge at analysere og evaluere på handlingerne som han/hun har udført i praksissen. Researcheren kan undersøge researchen ved at analysere det, og det gør han/hun ved at transformere det ved at finde de essentielle dele i researchen og fremvise det grundigt. Researcheren kan også vælge at lege med data'en, hvilket vil sige at strukturere det på forskellige måder for at danne mening ud af det og undersøge dets nyttighed. Her kan researcheren vælge at anvende metoder til at visualisere data'en og den kan diskuteres blandt samarbejdspartnere for at få feedback. Metoderne til at strukturere data'en kan eksempelvis være en matrix eller mindmaps. For at undersøge data'ens værd vurderer og dømmer researcheren den gennem evaluering. Det gør han/hun ved at vurdere nyttigheden af metoderne, som researcheren har gjort brug af, så det også kan forbedre hans/hendes arbejde. Under denne analyse hvor researcheren leder efter meninger og forståelser medregnes al data'en for at komme frem til en forståelse af helheden af den. Som jeg har beskrevet, da transformeres data'en, og det sker ved at den opdeles i meningsfulde segmenter og kategorier. Analysen skal med andre ord reducere kompleksiteten og præsentere en fortolkning af det centrale data (Gray og Malins, 2004). For at tilvejebringe en fortolkning kan researcheren vælge en hermeneutisk tilgang. Dvs. at researcheren fortolker på de menneskelige handlinger undersøgt i researchen som fremgår som tilgængeligt bevis (Gray og Malins, 2004).

Efter analysen er foretaget kan der i researchen vises en syntese der giver et større billede af fortolkningen. Ved at researcheren viser et større billede af fortolkningen arbejder han/hun udover data'en som vil sige at anvende resultatet af data'en og omdanne til en anden eller større kontekst. Han/hun generaliserer selve den genererede data som er analyseret. Når det er at data'en generaliseres da omsættes den, dette behøves dog ikke at gøres i specifikke detaljer. Dog er denne data oftest dannet i henhold til en specifik case. At arbejde med specifikke cases er som regel måden hvorpå der arbejdes i praksis-baseret-og kvalitativ research (Gray og Malins, 2004).

2.2 Evaluering i kunstnerisk baseret research

Ligeledes som Gray og Malins (2004) definerer evaluering i kunstnerisk-baseret research som at undersøge noget, samt dømme og vurdere dets værd, da beskriver Candy (2014) at evaluering i kunstnerisk baseret research vil sige at dømme værdien af noget. I det følgende vil jeg fremlægge hendes ramme for at evaluere interaktiv kunst udvikling samt oplevelser, og diskuterer tilgange og metoder til at evaluere processer. På trods af at det kunstværk jeg har dannet, ikke var interaktivt har jeg stadig anvendt rammen, da den giver mig en ramme jeg kan anvende til at evaluere min kunstneriske proces, dog med tilpasninger ift. mit researchfelt. Da jeg har arbejdet i en kreativ kontekst og har ønsket at evaluere på mit kunstværk for at udforske processen, er denne ramme valgt.

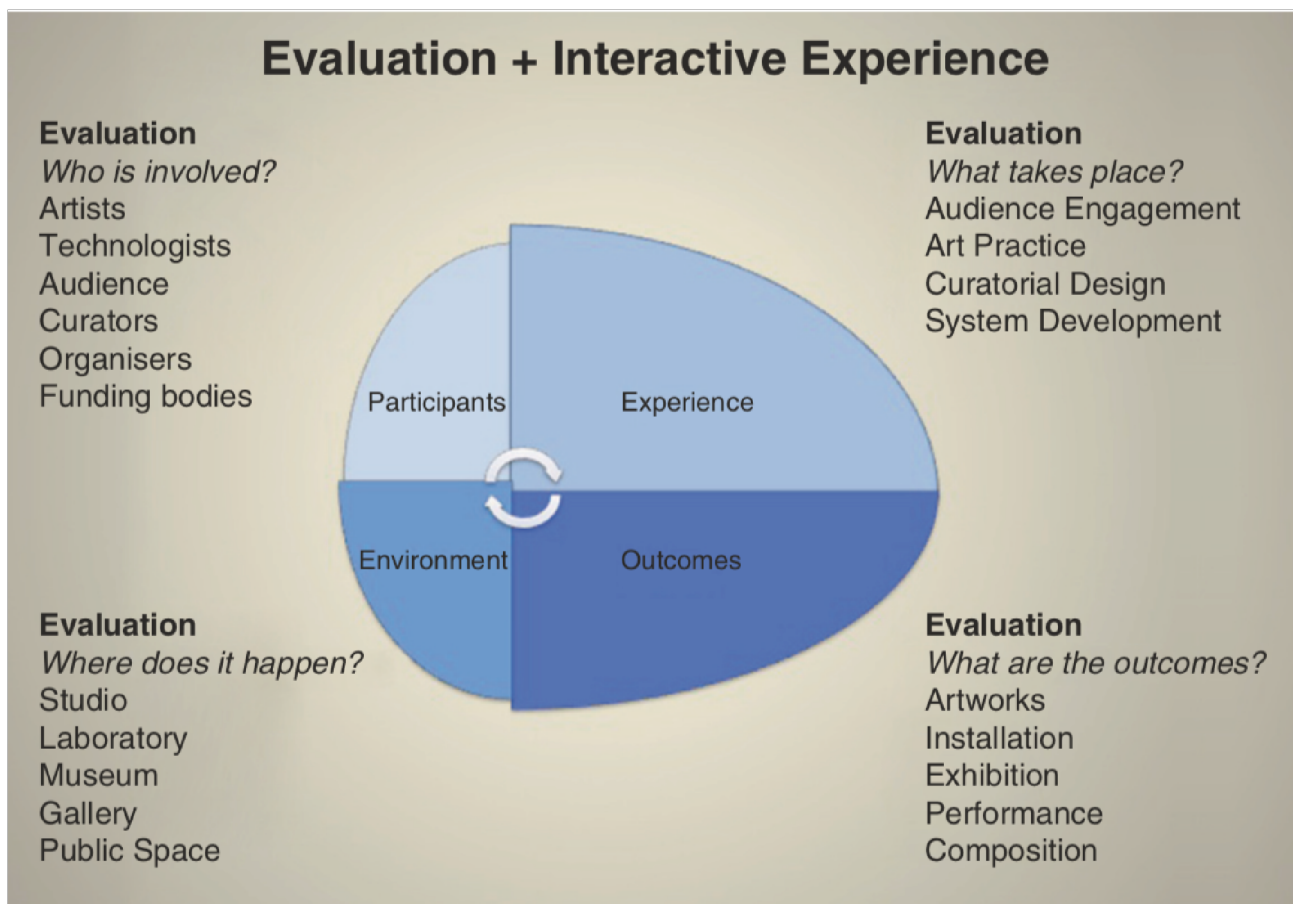
Som beskrevet definerer Candy (2014) evaluering som at dømme værdien af noget. Dette er som regel ift. mål ud fra den specifikke situation eller kontekst. Formålet med evaluering er at være i stand til at forstå en nuværende situation med udsigt til at gøre fremskridt i fremtiden. Evaluering er i almindelighed anerkendt som havende en formativ rolle. Den formative evaluering finder sted under livstiden af projektet, med intentionen at forbedre strategier, funktioner og outputs. Det kan ses som en form for handlings research, hvor nye indsigter tilføres et scenarie. Under summativ evaluering der er kunstværket eller artefaktet allerede færdigt og det vurderes efter det er fundet sted. Hun beskriver, "[...] summative evaluation takes place once everything has been completed and exhibited in public spaces and time is taken to experience and assess it" (Candy, 2014, s. 29). Ligeegyldigt hvilket domæne der arbejdes inden for, da er evalueringen altid tilpasset tilgangene, behovene, formålet og metoden af den kontekst. At evaluere succesfuldt kan kræve en systematisk indsamling og analyse af data for at tage beslutninger (Candy, 2014).

Tilgangene inden for evaluering finder sted i rammen af praksis-baseret research. I PBR eksisterer der tre elementer som vedrør praksis, teori og evaluering. Hvert element involverer aktiviteter foretaget af udøveren i processen af at danne artefaktet, udvikle konceptuelle rammer og udføre evaluerings-studiet. Evaluering der informerer om praksissen formidler refleksioner om praksissen og en bredere forståelse af publikum oplevelsen af kunstværket. Dette involverer som regel direkte observation, overvågning, optagelse, analyse og refleksion som del af en semi-formel tilgang til at generere forståelser der går udover uformelle refleksioner om den personlige praksis. Mens metodologien er mindre beskrivende end den traditionelle eksperimentelle videnskab, er praksisbaseret research studier som regel udført ved at anvende forskellige metoder fra forskellige discipliner som HCI, etnografi og samfundsvidenskab. Denne form for evaluering bruges til at

forme kreationen af et artefakt eller produkt under processen af dets udvikling. Eksempelvis besluttet om bestemte materialer skal indføres, eller der vurderes sammenhængen af en komposition gennem visuel vurdering. Evaluering i denne forstand, fra kunstnerens perspektiv, en måde at gøre sig overvejelser om udviklingsforløbets handlinger, som kan hjælpe med en detaljeret beslutningstagning og skabe måder at udvikle eller forbedre arbejdet ved at åbenbare handlinger som resultat af ændringer. Denne evaluering er formativ da der evalueres på udviklingen af værket (Candy, 2014).

Nogle kunstnere mener dog at en formativ evaluering tager fokuset væk fra det kreative arbejde. Hvis han/hun stopper for at evaluere da er der ikke nok energi til at danne det. Kunstnerne mener at kunsten skal evalueres af andre mennesker. Det beskrives at kunstnere ofte er engageret i processen af evalueringen af deres værk både under dannelsen samt efter dets fuldførelse. De har deres egen personlige og yderst individuelle form for vurdering der som regel er implicit. De foretrækker dog at gøre det privat. Dog beskriver Candy (2014) at kunstnerens stemme ift. evaluering forstærkes ved enten at anvende en summativ eller formativ evaluering.

I Candy's (2014) *Interactive Experience in the Digital Age: Evaluating New Art Practice* præsenterer hun en ramme, for at definere elementer af en evaluerende proces hvor der identificeres egenskaber som kan evalueres på samt de kriterier, kvaliteter eller værdier der kan være tilknyttet dem. Hun beskriver, "Figure 3.1 presents a generalised framework for defining the elements of an evaluative process with a view to identifying the features to be evaluated and any criteria, qualities or values that might be attached to them" (Candy, 2014, s. 40). Dertil redegør hun for at en systematisk evaluering af kunst kan udføres på forskellig vis, og inden udførelsen er det vigtigt at overveje de forskellige dimensioner af scenariet som kan være deltagere, miljøet, oplevelsen eller udfaldet, såvel som egenskaberne og kvaliteterne forbundet med det. Jeg har anvendt Candy's (2014) ramme i min research for at undersøge nyttigheden af metoderne anvendt i min designproces, samt hvilke digitale/IT-elementer kunne have understøttet vores udviklingsproces.



Figur 1 *Evaluation and interactive experience framework*

Evaluation + experience	Actors	Features to be evaluated	Criteria for evaluation
Participants	Artists	Imagination	Levels or degree of:
	Technologists	Artistry	Motivation
	Audience	Expertise	Skill
	Curators	Skill	Education
	Organisers	Experience	Expertise
	Funding bodies	Intention	Engagement
		Reputation	Curiosity
		Success	Commitment
		Failure	Resources...
Experience	Audience engagement	Response	Positive
	Art practice	Behaviour	Negative
	Curatorial design	Attitudes	Opportunistic
	Art system	Risk taking	Adventurous
		Interaction	Curious
		Innovation	Cautions
		Design quality	Experienced
		Performance	Transcendent...
Outcomes	Artworks	Novelty	Leading edge
	Installation	Originality	Immediate
	Exhibition	Impact	Engaging
	Performance	Adaptability	Purposeful
	Composition	Aesthetics	Enhancing
		Effectiveness	Exciting
		Appropriateness	Disturbing
Environment	Studio	Physical spaces	Design quality
	Laboratory	Lighting	Convincing
	Museum	Facilities	Adaptable
	Gallery	Costs	Effective
	Public space	Time	Innovative
		Resources	Sufficient
		Effort	Sustained
		Constraints	Damaging
		Support	Copious

Figur 2 *Actors, features and criteria for evaluation*

Denne ramme, *Evaluation and interactive experience framework*, som Candy (2014) viser er de elementer der kan evalueres på i en interaktiv oplevelse. Som også beskrevet ovenover er der tilknyttet egenskaber og kvaliteter til dette. Under oplevelsen i rammen kan der evalueres på deltagerer, oplevelsen, resultatet og miljøet, som vælges på baggrund af den individuelle

researchers evalueringsstudie. Forbundet med hvert element er aktører, hvortil egenskaber ud fra disse kan evalueres på, og dannes kriterier ud fra. Rammens elementer vælges naturligvis med afsæt i researcherens researchemne. Som det ses ud fra figur 2 kan eksempelvis oplevelsen evalueres på. I denne oplevelse eksisterer publikum engagementet, kunstpraksissen, det arrangerede design og kunssystemet som er aktørerne. I tilfældet researcheren undersøger publikum engagementet under oplevelsen af kunsten, da er egenskaber som responsen, adfærden eller attituden forbundet med dette, hvor researcheren danner kriterier som positiv, negativ, nysgerrig eller legesyg for at evaluere på dette. Den praksis-baserede researcher ville antageligvis evaluere på publikums adfærd under oplevelsen af kunstværket, ud fra kriterierne positiv, negativ, nysgerrig eller legesyg. Candy (2014) forelægger selv eksemplet om et evalueringsstudie, hvor der evalueres på den interaktive oplevelse fra publikums perspektiv i et givent miljø med eksisterende restriktioner foretaget af en museumskurator. Under dannelsen af kriterier for denne evaluering er miljøet for den interaktive kunst og oplevelsen kvaliteter for det fysiske rum nogle faktorer til at influere oplevelsen. At etablere et miljø for interaktiv kunst evaluering involverer at etablere kriterier som graden af robusthed af kunssystemet ved forventning af heftig anvendelse af offentligheden, opmærksomhed mod deltagernes orientering samt træning og opmærksomhed til kunssystemets vedligeholdelse af skaberen og den tekniske support, m.m. Evalueringen af dette kan producere nye forståelser der informerer eller præger designet i relation til fremtidige interaktive kunst rum (Candy, 2014)

2.3 Kreativ facilitering

Grundet min anvendelse af Tassoul's (2009) metoder i egen designproces, vil følgende teori bestå af en redegørelse af hans litteratur fra bogen *Creative Facilitation*.

Tassoul (2009) beskriver kreativ facilitering som samarbejdende kreativt arbejde med henblik på workshops, kreative kollaborationer og faciliteringen af kreative processer i mangesidige sociale kontekster. Kreativ facilitering vil sige at designe og lede kreative processer i grupper som er fokusorienteret. Det er baseret på intuition kombineret med idégenerering, viden, oplevelse samt kritisk refleksion. Når der arbejdes kreativt kan der anvendes teknikker som at tegne, at lave kollager eller danne storyboards for at generere koncepter og idéer, og når disse koncepter og idéer omdannes til materiale da er det innovation. Det kan ske at kreativt arbejde også kan skabes i multikulturelle kontekster hvor også samarbejdspartnere involveres med deres viden (Tassoul, 2009).

2.4 Oplevelser

I dette afsnit vil jeg redegøre for definitionen af oplevelser, hvor jeg vil tage udgangspunkt i litteratur af Jantzen, Vetner og Bouchet (2011).

Jantzen, Vetner & Bouchet (2011) definerer særegne oplevelser ved at de ikke er lig andre. Det beskrive som unikke oplevelser der bryder med hverdagen. Denne definition af oplevelser beskriver de således:

Oplevelser bevæger. De får vores kroppe til at røre sig. Og idet de bevæger os fysisk, kan de komme til at røre ved vores følelser, vores selvforståelse og vores rutiner. Unikke oplevelser er derudover kendetegnet ved, at de ikke kun afleder os fra hverdagens gang. De opsluger os. I situationen fortaber vi os selv: unikke oplevelser fører til selvforglemmelse: de sætter sig igennem imod vores vilje og får os for en stund til at glemme, hvad vi var i gang med (Jantzen, Vetner & Bouchet, 2011, s. 151).

De beskriver yderligere at vi oplever da der sanses og reageres på omgivelserne, som får os til at mærke at vi lever, da det som beskrevet i citatet rør ved vores kroppe. Og vores forståelse kan ændres på eller udfordres, hvilket kan lede til nye meninger (Jantzen, Vetner & Bouchet, 2011). Individer har endvidere en vigtig rolle, ikke kun for oplevelser men også for oplevelsesdesign. Det beskrives at det er os som subjekter der søger efter selvudfoldelse gennem oplevelser, som oplevelsesdesign kan være med til at opfylde ved at tilføje æstetiske elementer til objekter der påvirker individers sanser og den kropslige og emotionelle forandring hos dem. Denne kropslige og emotionelle forandring hos dem kan udfordre kognitionen og den måde der forstås på (Jantzen, Vetner & Bouchet, 2011). Forfatterne beskriver dertil at ved at sanse på omgivelserne samt at reagere på dem, da kan æstetikken opleves. Denne æstetik opleves gennem sanserne og intuitionen, og giver dermed en sanselig erkendelse af oplevelser (Jantzen, Vetner & Bouchet, 2011).

2.5 Oplevelsesdesign

I dette afsnit vil jeg redegøre for oplevelsesdesign i henhold til dets relevans for eget projekt ud fra litteratur af Jantzen, Vetner og Bouchet (2011).

I oplevelsesdesign bestræber designerne sig på at skabe anledning til kropslig forandring og erkendelsesmæssig forundring (Jantzen et al. 2011). Dertil beskrives det at oplevelsesdesignet har til formål at tilrettelægge tilbud, som brugerne kan anse som oplevelser, der for dem er relevante og interessante.

De beskriver ydermere,

Oplevelsesdesign har til formål at påvirke individers sansning og følelser, så de indbydes til at tage forventninger og forestillinger op til revision og eventuelt ændre dem.

Oplevelsesdesign er med andre ord opmærksomhedsskabende. Det skal rette individets opmærksomhed mod kroppen. Designet skal intensivere sansningen af den pirrede eller afslappede krop og arbejde med emotionelle forandringer: glæde, begejstring eller tværtimod gys, smerte og frustration som vendes til lettelse hen imod forløbets afslutning (Jantzen et al, 2011, s. 48)

Til dette beskriver forfatterne at oplevelsesdesign er en praksis der fremstiller tilbud der af brugere, borgere og konsumenter kan opleves som underholdende og muligvis udviklende.

2.6 Performance og teater

Følgende afsnit har til formål at redegøre for performance og teater. Her vil jeg tage afsæt i teori af Richard Schechner (2004) *Performance theory*, Erika Fischer-Lichte's (2008) litteratur *The Transformative Power of Performance – A new aesthetics* og Marvin Carlson's (2018) teori *Performance: A Critical Introduction*. De valgte teoretikere giver et varieret perspektiv på performance og teater, og i henhold til projektet karakteriseres *AA Dreaming*.

Schechner (2004) beskriver at der i teatret vises en fremstilling af det transformerede. Han beskriver at teater repræsenterer et drama eller manuskript. Skuespillerne viser karakterer ud fra manuskriptet. Schechner (2006) beskriver, "Theater: the event enacted by a specific group of performers; what the performers actually do during production. The theater is concrete and immediate. Usually, the theater is the manifestation or representation of the drama and/or script" (Schechner, 2004, s. 71). Som citatet også viser mener Schechner (2004) at teater er konkret og øjeblikkelig. På side 137 beskriver Schechner (2004) at den eksemplariske teatraliske situation er en gruppe af performere der beder om et publikum, som måske eller måske ikke reagerer ved at deltage. Publikum er frie til at

komme eller udeblive – og hvis de udebliver er det teatret der lider, og ikke dets potentielle publikum.

Teater kan både være ritualer af dyr samt mennesker, performance i hverdagen som velkomster, opvisning af følelser, familie scener, professionelle roller, etc. samt leg, sport, dans, ceremonier, ritualer og performance af stor betydning. Teater viser sig at favne bredt. En performance derimod er sammensætningen af events, hvor nogle af dem dog godt kan gå unoteret hen. Han beskriver performance således,

Performance: the broadest, most illdefined disc. The whole constellation of events, most of them passing unnoticed, that take place in/among both performers and audience from the time the first spectators enter the field of the performance – the precinct where the theater takes place – to the time the last spectator leaves (Schechner, 2004, s. 71).

Performancen finder sted blandt publikum og performerne, fra det tidspunkt publikum først træder ind i performance området til den sidste går. Publikum er det dominerende element for enhver performance (Schechner, 2004). I forlængelse med teater og performance redegør Schechner (2004) for dramaet. Dramaet er forbundet med teater, performance og manuskript. "[...] it is within the broad region of performance that theater takes place, and at the center of the theater is the script, sometimes the drama." Schechner, (2004, s. 70). Han beskriver ydermere at disse fire ikke behøver eksistere i et event på samme tid, men når de gør, omgiver, overlapper og vokser de ind i hinanden. Dramaet er en skreven tekst, instruktion eller plan, og tillader lidt improvisation. Det kan tages fra sted til sted eller tid til tid uafhængigt af personen eller menneskene der udfører det (Schechner, 2004). Ydermere defineres manuskriptet som det der formidler eventsne, og dette formidles fra person til person. Derudover beskriver han at formidleren af manuskriptet må kende til det og være i stand til at formidle det til andre (Schechner, 2004).

Schechner (2004) beskriver ydermere at teater både kan være leg, spil, sport, dans og musik. Han definerer disse som aktiviteter med fælles kvaliteter. Kvaliteterne består af en speciel rækkefølge i tid som refereres til event tid. Det beskrives at aktiviteten følger et bestemt forløb over tid. En teatralisk performance følger eksempelvis et manuskript som fremlægger en sat tid. Event tid kan også være symbolsk tid, hvor perioden for aktiviteten repræsenterer en anden periode over tid. Ydermere er der forbundet objekter til aktiviteterne. Schechner (2004) beskriver at disse objekter er

egnet til aktiviteternes kontekst, hvor teatrets objekter eksempelvis er rekvisitter. Derudover er ikke-produktivitet af varer en kvalitet. Med dette skal det forstås, at det produktive arbejde i aktiviteterne er determineret ud fra den økonomiske ordning og formen for operationen. Schechner (2004) beskriver at der også eksisterer regler for kvalitetene. Disse regler er designet til at fortælle hvordan aktiviteterne skal udføres, og holder ved da det gør at aktiviteterne skiller sig ud fra hverdagen. Aktiviteterne udføres bestemte steder som kan være arenaer, kirker eller i teatret. Dette defineres som performance steder og er tillige en kvalitet for aktiviteterne (Schechner, 2004, s. 8). Dette er uddraget af de fælles kvaliteter for aktiviteterne. Hvis en uddybende redegørelse af Schechner's (2004) beskrivelse af de fælles kvaliteter for aktiviteterne, samt en teoretisk relation til eget projekt ønskes er bilag 10 vedhæftet med sepcialet, hvori redegørelsen fremgår.

Schechner's (2004) definition af teater, viser også at publikum er væsentlige, idet teatret vil lide hvis de udebliver.

Fischer-Lichte's (2008) definition af performance fremgår på anden vis end Schechner (2004) der mener at publikum er det dominerende element for enhver performance. Dog er publikum også et væsentligt element Fischer-Lichte's (2008) beskrivelse af performance. Hun mener at i en performance da udføres der reelle handlinger. Derudover beskriver hun at performerne kan bevæge sig gennem rummet, gestikulere, ændre udtryk, manipulere med objekter, tale eller synge.

Tilskuerne kan reagere på disse handlinger ved at grine, komme med tilråb, gispe, hulke, bevæge med fødderne eller holde deres vejr (Fischer-Lichte, 2008). Disse reaktioner er publikums respons på performernes handlinger. Denne respons kan performerne reagere på ved at øge stemmen, og/eller blive mere ubehagelige eller forførende. Skuespillerne kan ydermere improvisere, eller blive distraheret og gå glip af et stikord. Fischer-Lichte (2008) beskriver at reaktionen og responsen mellem performer og publikum forbinder dem. Dette defineres som en konstant forandrende feedback-loop, der kan forekomme uforudsigelig og spontan til en vis grad (Fischer-Lichte, 2008). Dertil beskrives at under en performance eksisterer der en co-presence, samtidig tilstedeværelse mellem skuespiller og tilskuer. Dette er en kropslig samtidig tilstedeværelse, hvor blot tilskuernes tilstedeværelse gør dem til medskuespillere. Gennem deres fysiske tilstedeværelse, perception og respons deltager de i det, og hjælper til at generere performancen (Fischer-Lichte, 2008). Ydermere beskriver hun performance ud fra *Lips of Thomas* fra 1975 af Marina Abramovich. Fischer-Lichte (2008) beskriver at performancen var et event, hvor kunstnerens handlinger bestod i selvpinsel gennem en række fysiske lidelser. Gennem performancen havde publikum observeret, men brød ind i den sidste del af performancen ved at fjerne hende fra stedet for at slutte lidelserne.

Fischer-Lichte (2008) beskriver at kunstnerne og tilskuerne havde dannet et ikke-planlagt event, hvor kunstneren ikke skabte et opsat og transportabelt kunstværk, eller spillede rollen af en dramatisk karakter. Hun udførte reelle handlinger på egen krop, hvor tilskuerne fik en foruroligende og pinefuld rolle, idet de følte det nødvendigt at bryde ind og dermed deltage i performance. Det beskrives ydermere at gennem performance, undergik tilskuerne transformationer grundet det de oplevede. Transformationerne viste sig via fysiske udtryk, hvor tilskuer eksempelvis reagerede ved at trække vejret ind grundet chok. Grundet transformationen tog tilskuer del i performance, idet de stoppede hendes lidelser. Performance transformerer de involverede tilskuere til deltagere (Fischer-Lichte, 2008). I *The Transformative Power of Performance* defineres derudover teater. Som beskrevet er performance ud fra Fischer-Lichte's (2008) perspektiv et ikke-planlagt event mellem kunstner og tilskuer, hvor kunstneren udfører reelle handlinger. Modsat performance fremstår der i teatret ikke reelle handlinger, men en fremstilling af karakterer og et plot. Publikum observerer karaktererne og plottet udfolde sig, muligt med stærke følelser eller empati, men undlader at deltage eller bryde ind. Fischer-Lichte (2008, s. 137) beskriver "[...] theatre implied that the artists represent an artistically transformed reality through materials and gestures." Ud fra citatet fremgår det at kunstnerne repræsenterer en kunstig transformeret realitet. Ydermere beskriver hun at traditionelt set er teatergængerens rolle defineret som observatør eller tilskuer (Fischer-Lichte, 2008).

Som det fremgår i Fischer-Lichte's (2008) definition af teater da fremstiller skuespillerne karakterer. Dette er også lig Carlson's (2018) definition af teater, da skuespillerne foregiver en adfærd eller en handling. Carlson (2018) definerer teater ud fra teoretikeren Schechner (1966). Schechner (1966) har dannet begrebet gengivet adfærd, hvor personer foregiver at være en anden. Dette er enhver adfærd som bevidst er separeret fra personen der udfører det, og indgår i teater, andre genrer hvor der spilles roller, i shamanisme samt ritualer. Denne foregivne eller istandsatte adfærd peger mod en kvalitet i performance som ikke involverer fremstillingen af kompetencer, men en bestemt distance mellem selvet og adfærd. Dette er tilsvarende det mellem skuespilleren og rollen denne skuespiller udfører på scenen. Der er dermed en distance mellem skuespilleren som selvet og den foregivne adfærd af skuespilleren som kommer til syne gennem rollen. I relation til dette beskriver Carlson (2018) at selv hvis en handling på scenen er lig handlingen i det virkelige liv, da anses det på scenen som performeret. Dertil refererer Carlson (2018) til Román der mener at på trods af at disse optrædere ikke er ens, da er det stadig en bevidst repeteret kopi, og at selv afvigelser er en del af denne foregivne adfærd. Ydermere beskriver Carlson (2018) at denne

optræden i sidste ende dømmes og rammesættes af dens tilskuere. Optrædenerne er altid for nogen, for et publikum der genkender og validerer det som en optræden.

Ulig teater hvor skuespilleren i en dramatisk handling giver karakteren en konkret form, da fremgår denne gengivede eller istandsatte dynamik i performance ikke. Dets udøvere gengiver ikke en adfærd eller baserer deres arbejde på karakterer der før er skabt af andre kunstnere. Der lægges vægt på hvordan kroppen eller selvet udtrykkes gennem performancen. Den individuelle krop forbliver i centret af disse performances. Arbejdet baseres på egne kroppe, deres autobiografi, deres egne specifikke oplevelser i en kultur eller i en verden gjort performativ af deres bevidsthed, og processen hvor denne vises til publikum. Ydermere beskriver Carlson (2018) at der gennem performance forsøges på moderne vis at undersøge og forstå vores forhold og aktiviteter inden for enhver gren af menneskelig videnskab, som sociologi, antropologi, etnografi, psykologi og lingvistik. Performance kunstnere finder i disse menneskelige videnskaber nye kilder af stimulation, inspiration og indsigter for deres eget kreative arbejde og teoretiske forståelse af det. Carlson (2018) beskriver ydermere at performancekunst er et komplekst og konstant skiftende felt, og at mange kulturelle og sociale tendenser er med til at danne ethvert performance projekt i dag (Carlson, 2018). Førhen har teater og performance dog været anset som værende involveret med hinanden, hvor teater var en af de performative kunstformer. Begge kunstformer kræver også den fysiske tilstedeværelse af trænedede eller kompetente mennesker, hvis demonstration af deres kompetencer er performancen.

2.8 Narrativitet gennem medier

I det følgende vil jeg gøre rede for den del af Ryan's (2004) introduktion til *Narrative Across Media: The Languages of Storytelling* der har relevans for mit speciale.

Ryan (2004) beskriver hvordan narrativitet som kan være information, sociale events eller forskellige realiteter transmitteres gennem forskellige medier, som kan være en tv-udsendelse, radio eller internettet. Denne narrativitet kan være i form af sprog, billeder, lyd eller gestik. I hendes tekst beskriver hun, "[...] "radio" is a distinct narrative medium" means that radio as a medium offers different narrative possibilities than television, film, or oral conversation" (Ryan, 2004, s. 18). Som det fremgår i citatet, da kan forskellige medier tilbyde forskellige muligheder til at formidle narrativiteter. Forskellige medier har forskellige narrative kompetencer. Derudover beskriver hun, "Moreover, if communicative media encode and decode messages they do not strip them of any material support at the end of the journey. After being decoded by the electronic circuits in the

black box, tv signals are projected on a small screen in the middle of a family room” (Ryan, 2004, s. 17 - 18). Som citatet viser da tages der ikke noget af materialet gennem kodning af det, gennem videreformidling til brugerne hjemme i stuerne. Citatet viser også at kommunikative medier kan videreformidle information så brugerne kan opleve det gennem deres fjernsyn som medium derhjemme.

3. Metode

I dette afsnit vil jeg gøre rede for de videnskabsteoretiske metoder anvendt i mit speciale. Dette vil jeg ud fra litteratur af Brinkmann og Tanggaard (2010) samt Sohlberg og Sohlberg (2004).

3.1 Videnskabsteoretiske metoder

3.1.1 Interview

Brinkmann og Tanggaard (2010) beskriver at kvalitative metoder har til formål at belyse menneskelige oplevelser, erfaringsprocesser og det sociale liv. Teoretikerne beskriver ydermere at forinden interviewet går igang, bør det vides hvad der ønskes at få viden om (Brinkmann og Tanggaard, 2010). Dertil beskriver de at en semistruktureret interviewguide klargør for en, de elementer researcheren skal være opmærksom på under interviewet og sørger for at intet overses. Der kan også afviges fra interviewguiden for at lede interviewet i anden retning (Brinkmann og Tanggaard, 2010).

3.1.2 Livsverden

Brinkmann og Tanggaard (2010) beskriver at gennem brug af interviewet som forskningsmetode da kan der opnås viden om menneskers oplevelser, holdninger, meninger og livssituation. Dertil beskriver de at der via interview kan fås indblik i livsverdener. Det er den verden som er velkendt fra hverdagslivet og opstår i mennesket som en direkte og umiddelbar oplevelse, inden der fortolkes på den (Brinkmann og Tanggaard, 2010). Livsverden kommer af fænomenologien som er studiet af menneskets livsverden der er rettet mod noget og er fri fra tidligere forestillinger (Sohlberg og Sohlberg, 2004). Grundlæggeren af fænomenologien er Edmund Husserl (1859 -1938).

4. State of the Art

Dette afsnit har til formål at redegøre for og undersøge relateret arbejde i samme felt som mit.

Studierne relaterer også til eget emne ved at det redegør for, hvilke metoder og processer der kan anvendes i teatret eller i andre performative værker med og uden digitale/IT-elementer. I undersøgelsen af det relaterede studie, kan der også forekomme redegørelse af mulige huller i undersøgelsesfeltet. Jeg har hentet litteratur fra Peripeti som er et tidsskrift for dramaturgiske studier. Dertil vil mine lignende studier indeholde et interview af kunstneren Sandro Masai og Alberte Husted-Larsen, hvor jeg har researchet om hans anvendte metoder i hans kunstneriske udviklingsproces af performances. Min indsamlede data vedrørende lignende studier viser også hvorledes kunstneren Alberte Husted-Larsen har arbejdet med digitale elementer i sin praksis vedrørende udviklingen af performative værker, samt de digitale/IT-elementer hun har anvendt i sine slut performances. Interviewene med henholdsvis Sandro Masai og Alberte Husted-Larsen viser sig i mit interviewafsnit (Jf. afsnit 7). Denne data er i et afsnit for sig da det er primær data som Gray og Malins (2004) beskriver er data genereret ved anvendelsen af den kunstnerisk baserede research metode interview. Det er derved ikke sekundær data da det ikke allerede eksisterer og er blevet processeret som litteraturen fra tidsskriftet Peripeti.

4.1 Ung identitet uten arbeid

I 2008 til 2011 blev det kvalitative forskningsprojekt *Ung identitet uten arbeid* fremvist som en teaterforestilling vedrørende debatten om ungdommens opvækstvilkår i Norges velfærdssamfund. Gjærum og Ramsdal (2011) refererer til begrebet etnoteater (fra: Saldana, 2005, s.1) hvor det beskrives at traditionelle kunstneriske teknikker anvendes til at indhente viden om informanternes oplevelser vedrørende teateremnet, samt at ved brug af teknikken da fortolker researcheren denne data med formålet at inkorporere det i stykket. Det fremgår at data'en af interviewmaterialet blev tolket samt analyseret og kategoriseret af teaterproduktions medlemmerne. Disse informanter bestod primært af unge mennesker som havde erfaring med at droppe ud af skolen eller at føle sig udenfor det normale liv som betegnes "A-4 livet" (Gjærum og Ramsdal, 2011, s. 23)

De deler deres etnoteaterproduktion op i fem kreative processer, hvor jeg vil tage udgangspunkt i de tre første da der her beskrives udviklingen af teaterstykket. De to sidste faser vedrør processerne efter udførelsen af stykket. I deres første fase arbejdedes der med forskningsinterviewene af informanterne. Her refereres til en hermeneutisk forståelse, ved at de bevægede sig fra et observerende udefra-perspektiv og ind i en subjektiv dialogproces, hvor de gennem interviews aktivt fortolkede. Interviewerne improviserede ift. spørgsmålene ud fra informanternes svar og deres motivation for at åbne op om deres historier. Det fortolkede materiale anvendes i 2. fase under

idéprocessen, hvor fortællingerne og livserfaringerne omdannes til spilbare handlinger. Her anvendte de metoder som improvisationsøvelser, mime og forumsspil (Gjærum og Ramsdal, 2011). I tredje proces arbejdedes med stykkets form, spillestilen, øvning, sang, koreografi, scenografi og udvikling af sceneløsninger. De beskriver, at de anvendte brainstorming i denne proces, samt kunstens arbejdsmetoder, fagterminologien og anvendt sprog for at arbejde med nævnte elementer af deres teaterstykke.

4.2 Interaktivitet med børn på scenen – Procesovervejelser

Hvem skriver J M? var en interaktiv forestilling lavet af teaterpædagoger og spillet af ni teaterskolebørn. Forestillingen var improviseret, men byggede på materiale som var udviklet forinden med børnene (Louring & Sørensen, 2009).

Det beskrives at en pædagogisk tilgang til processen blev valgt så børnene kunne være trygge og sikre i deres roller under improvisation. Et stærkt sikkerhedsnet under improvisationen blev sat, i tilfældet af denne improvisation svigtede under forestillingen. Børnene fik en rolle hver, de selv kunne være med til at danne fra bunden og dermed være fuldt ud bekendt med (Louring & Sørensen, 2009).

Forinden forestillingen havde de dannet sig et ønske, der bestod i at

[...] udsige, at medierne ikke er et problem i sig selv, men at brugernes – i dette tilfælde børns – håndtering af medierne kræver refleksion og empati. Vi ville således forsøge at lægge op til diskussion om etisk opførsel i de nye medier (Louring & Sørensen, 2009, s. 88).

De ville gennem deres forestilling lægge op til diskussion om brugen af medierne og etisk opførsel online, ved at fremvise problemstillinger fra virkeligheden som kunne give anledning til refleksion om social adfærd på nettet. De mente at der var en udsigelse om internettet som værende farligt, da det ikke vides hvem der skriver. Dog ville de også vise at internettet kunne give mulighed for menneskelig kontakt (Louring & Sørensen, 2009).

Metodisk set valgte teaterpædagogerne at inddrage børnene i hvad de definerer som *research-fasen*. I denne fase sammenlignedes viden vedrørende temaet om børn og unges brug af nye digitale medier. Det beskrives som en fremgangsmåde som gav børnene en stor portion baggrundsviden som kunne bruges i forestillingen (Louring & Sørensen, 2009).

Som forberedelse til forestillingens improvisatoriske del beskriver Louring og Sørensen (2009) at de anvendte traditionelle impro-discipliner, samarbejdsdiscipliner, fortællespil, mm. Specielt blev en metode brugt som hun refererer til som *Bænken*, hvor tre deltagere sidder på en bænk og personen i midten repræsenterer en neutral, reaktiv figur, og de to andre siddende på hver deres fløj kæmper om den midterstes opmærksomhed. Den der kommer med de mest underholdende eller vedkommende bud har vundet. Ifølge Louring og Sørensen (2009) trænes omstillingsevnen, idérigdommen og karaktererne i forestillingen. Disse metoder gjorde børnene trygge og klar til at handle på scenen uden manuskript. Det beskrives at de i forløbet dannede børnetyper til forestillingen, ved brug af statusøvelser, som hjalp til at give rollerne et koncept, relationer og en funktion. Eksempelvis dannede et barn en figur Signe: ”Figuren Signe er en lavstatusrolle; en nørdet pige som bliver gjort til offer i børnegruppen pga. ejerforhold og magtdemonstrationer mellem højstatusrollen Liv og hendes næstkommanderende, Marie” (Louring & Sørensen, 2009, s. 90). I processens næste fase anvendte de øvelsen *Den varme stol*, velkendt for drama- og dansklærere. Børnene satte sig på en stol i rollerne, hvortil spørgsmål henvist til dem blev stillet. Børnene forblev i rollen i den varme stol og svarede på de udefrakommende spørgsmål om deres rolle. Efter denne øvelse satte de scener sammen. Denne del af processen beskrives som reflekterende og scener blev gentaget. Her blev plotlines fastlagt og steder i stykket blev fundet hvor publikum kunne med skuespillerne forme dramaturgien. Slutteligt blev stykket gennemøvet med et testpublikum med formål at ”[...] give børnene mulighed for at lave *Den varme stol* med udenforstående” (Louring & Sørensen, 2009, s. 90).

5. Indledende beskrivelse af designproces

Som beskrevet i afsnit 1.2 dannede jeg i efteråret viden om området, ved brug af *WWWWW*metoden fra design thinking, samt at mine samarbejdspartnere opstillede designkrav for deres performances i eventet. Disse designkrav er anvendt i praksissen da de er inddraget i udviklingen af vores teaterstykke. Dette er gjort for at imødekomme mine samarbejdspartnere krav og ønsker.

Følgende afsnit vil bestå af en redegørelse af designkravene. Designkravene fremgår i figur 5: *Samarbejdspartneres designkrav*.



Figur 3: Samarbejdspartneres designkrav

Designkravene *samarbejde*, *rød tråd*, *glæde ved kunst og kultur*, *børn og unge som fremtidens kulturaktører*, *være sammen om kulturen*, *bryde rutinen*, *gule fodspor i Aalborg* samt *borger inddragelse* blev besluttet med mine samarbejdspartnere at skulle indgå i vores stykke. *Bryde rutinen* var et designkrav som skulle inkorporeres i hvert værk. Mine samarbejdspartnere mente at kulturinstitutionerne modarbejdede hinanden i Aalborg. Med dette designkrav ville de bryde med dette, og danne et samarbejde mellem kulturinstitutionerne gennem eventet. Deraf opstod også designkravet *samarbejde*. Dette skulle vise, at der kunne opnås mere gennem samarbejde i modsætning til modarbejde. Ydermere havde de dannet designkravet *rød tråd*. Dette fungerede som symbol på forbindelsen mellem kunstnerne og borgerne. Den røde tråde skulle enten vise sig symbolsk i værkerne, eller som en håndgribelig rød tråd. De ønskede at vise Aalborg hvad de unge indenfor kulturen kunne, og hjælpe dem med at udvikle deres kompetencer inden for kunsten. På baggrund af dette dannede de designkravet *børn og unge som fremtidens kulturaktører*. Yderligere dannede de designkravet *borger inddragelse*. De ønskede at borgerne skulle tage del i det, og om muligt inkluderes i værkerne. Ydermere dannede de designkravet om *Glæde ved kunst og kultur* da de ville skabe en glæde om kunsten og kulturen i Aalborg. Derudover ville de inddrage *gule fodspor* i alle værkerne som et gennemgående element. Ydermere ønskede de at Aalborgenserne skulle være sammen om kulturen, hvorfor de havde dannet kravet om *være sammen om kulturen*.

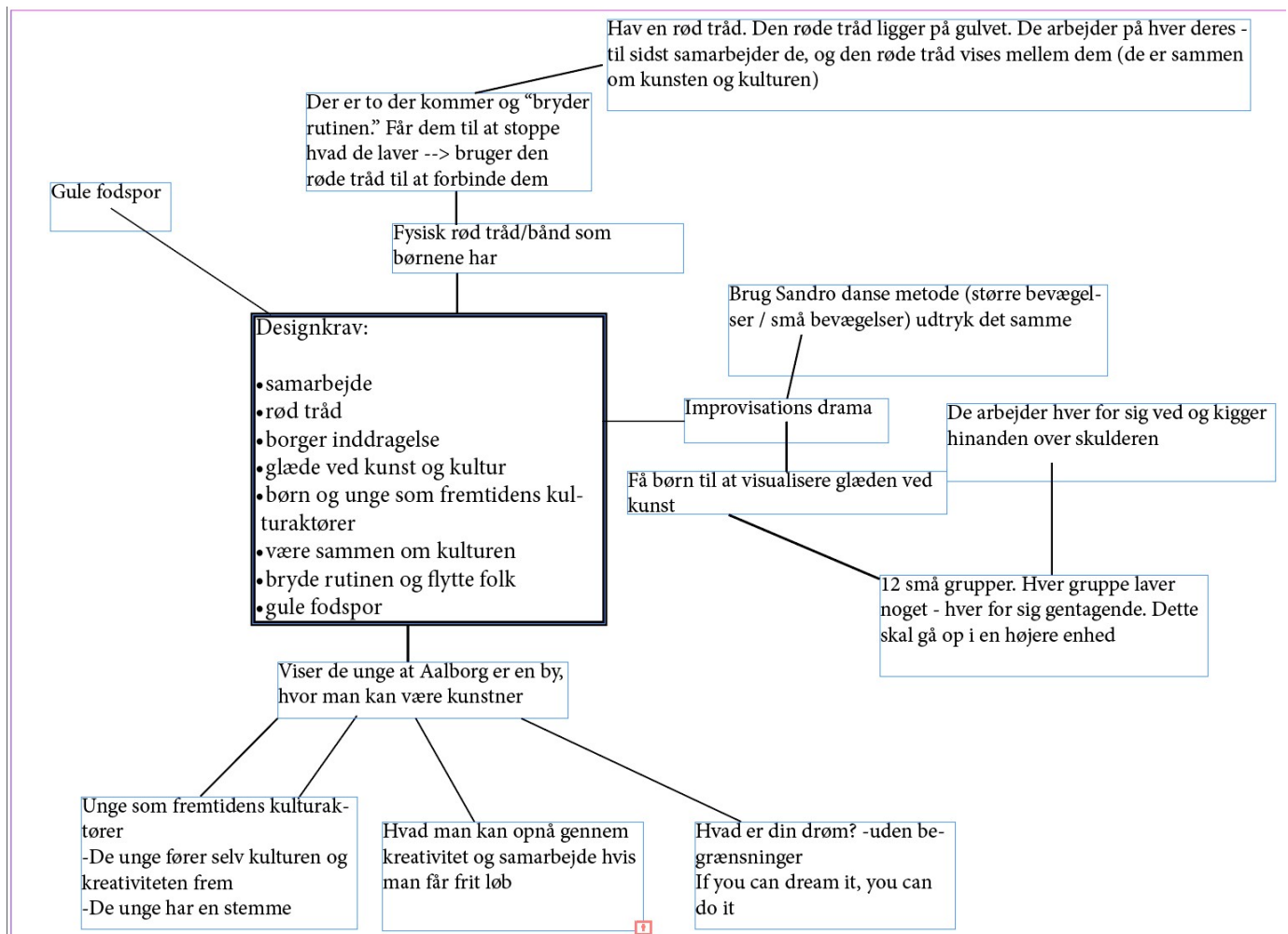
6. Designproces

Følgende afsnit har til formål at redegøre for min praksis i dette kunstnerisk baserede researchprojekt. Jeg vil beskrive de processer der fremgik i udviklingsprocessen med anvendte metoder.

Proces 6.1 Idégenerering

I denne proces valgte vi at den første idégenerering skulle bestå af en opfindende teknik, *mindmap*metoden. Den valgte Alberte og jeg da metoden anvendes til at opfinde. Ydermere er metoden anvendelig til at generere mange emner og idéer ud fra et centralt tema (Tassoul, 2009, s. 51). I denne indledende idégenerering var formålet at generere så mange idéer som muligt ud fra mine samarbejdspartneres designkrav, hvorfor vi valgte metoden. Tassoul (2009) beskriver metoden med udgangspunkt i et træ, hvor der ud fra stammen skrives det centrale tema ned. Derfra dannes grene ud til de primære emner hvorfra idéer kan genereres (Tassoul, 2009, s. 51). I det centrale tema skrev vi mine samarbejdspartneres designkrav ned som skulle inkorporeres i hvert værk. I figur 5 har jeg udarbejdet en digital model af vores resultat af *mindmap*-teknikken. Figuren illustrerer, hvorledes vi idégenererede ud fra mine samarbejdspartneres designkrav.

I det følgende vil jeg først beskrive, hvorledes vi har idégenereret ud fra emnet *Fysisk rød tråd/bånd som børnene har*, dernæst ud fra emnet *vise de unge at Aalborg er en by hvor man kan være kunstner* og slutteligt beskrive hvorledes vi genererede idéer ud fra emnet *improvisations drama*.



Figur 4: Resultat af Mindmap-metoden

Ud fra designkravet *rød tråd* fik vi idéen til emnet *Fysisk rød tråd/bånd som børnene har*. Vi skulle arbejde med drama-elever i vores værk. Vi forbandt drama-eleverne og designkravene *bryd rutinen*, *samarbejde* med *den røde tråd* og fik idéen *Der er to der kommer og bryder rutinen. Det får dem til at stoppe hvad de laver → bruger den røde tråd til at forbinde dem*. Ud fra den idé fik vi idéen: *Hav en rød tråd. Den røde tråd ligger på gulvet. De arbejder på hver deres – til sidst samarbejder de, og den røde tråd vises mellem dem (de er sammen om kunsten)* (Jf. figur 5: Resultat af mindmap-metoden). Tanken bag idéen var at den røde tråd kunne være liggende på gulvet, og imens skulle drama-eleverne arbejde på hver deres drøm, hver for sig, hvor vi havde tænkt at dette skulle være deres rutine. Drama-eleverne skulle ikke samarbejde, men arbejde individuelt på deres drømme. Slutteligt skulle to af drama-eleverne stoppe de andre drama-elever som arbejdede på hver deres drøm og bryde deres rutine. Dette brud med rutinen skulle indikere at eleverne skulle samarbejde i stedet. Samarbejdet havde vi forinden valgt skulle komme til syne ved at inddrage den

røde tråd. Den skulle samles op fra gulvet, og de skulle arbejde sammen om at vikle den ind i hinanden. Dermed havde vi inkorporeret designkravene *samarbejde, den røde tråd, bryde rutinen og sammen om kunsten og kulturen* i processen.

Emnet, *vise de unge at Aalborg er en by, hvor man kan være kunstner* dannede vi ud fra designkravet *børn og unge som fremtidens kulturaktører*. Med dette ville vi vise børn og unge at Aalborg er en by hvor man være kunstner. Vi ville muliggøre idéen om at de unge kunne være kulturaktører. For at drama-eleverne (de unge) kunne se sig selv som kulturaktører da mente vi de skulle turde at drømme. Ud fra dette fik vi idéen *Hvad er din drøm? -uden begrænsninger. If you can dream it, you can do it* (Jf. figur 5: *Resultat af mindmap-metoden*). Ud fra samme emne, *vise de unge at Aalborg er en by, hvor man kan være kunstner* fik vi idéen, *De unge fører selv kulturen og kreativiteten frem* samt *De unge har en stemme*. Derved havde vi idégenereret ud fra designkravet *Børn og unge som fremtidens kulturaktører*.

Vi ville generere idéer vedrørende hvorledes drama-eleverne kunne vise, hvordan de arbejdede på hver deres drøm, og hvordan samarbejdet mellem dem skulle komme til syne. Dette ville vi for at generere videre på idéerne, *Hav en rød tråd. Den røde tråd ligger på gulvet. De arbejder på hver deres – til sidst samarbejder de, og den røde tråd vises mellem dem (de er sammen om kunsten)*, som det fremgår ud fra emnet *fysisk rød tråd/bånd som børnene har*. Vi ville generere idéer ud fra hvordan der gennem krop og tale kunne formidles historier. Vi havde begge haft en workshop under vores bachelor i forbindelse med det performance-og teater, hvor vi blev undervist i at improvisere gennem kroppen for at formidle historier. Dette forbandt vi med elevernes erfaringer med drama, hvortil emnet *Improvisations drama* dannedes. Som det fremgår i figuren, skrev vi ud fra emnet idéen, *Brug Sandro danse metode (større bevægelser / små bevægelser) udtryk det samme*. Sandro var navnet på underviseren som havde undervist os i, hvordan kroppen kunne bruges til at formidle historier. Vi havde skrevet store bevægelser og små bevægelser i idéen, da vi blev undervist i at bevægelserne kunne have forskellig betydning ud fra hvor store de var. Vi forbandt designkravet *glæde ved kunst og kultur* med emnet *improvisations drama*, da vi ønskede at drama-eleverne gennem improvisations drama skulle visualisere glæden ved kunst og kultur. Denne glæde kunne komme til udtryk ved at de arbejdede på en idé de brændte for. Derfra fik vi idéen om *12 små grupper. Hver gruppe laver noget gentagende de hver for sig brænder for, men sammen går op i en højere enhed*. Dette ledte til idéen, *De arbejder hver for sig og kigger hinanden over skulderen*. I afsnit 5 *Designkrav* beskriver jeg hvorledes mine samarbejdspartnere mente at kulturinstitutionerne

modarbejdede hinanden i Aalborg, hvorfor de havde dannet kravet *Bryde rutinen*. Vi ville vise dette modarbejde ved at eleverne kiggede hinanden over skulderen og arbejdede hver for sig.

Ud fra ovenstående beskrivelse af brugen af *mindmap*-metoden, havde vi genereret idéer ud fra designkravene *samarbejde, rød tråd, glæde ved kunsten og kulturen, børn og unge som fremtidens kulturaktører, være sammen om kulturen* samt *bryde rutinen*. Designkravet *gule fodspor* havde vi ikke inddraget i denne proces, men inddragelsen af denne redegøres for senere i udviklingsprocessen.

Proces 6.2 Stedspecifik Idégenerering

Grundet vores performance var stedspecifik da mine samarbejdspartnere havde fået tildelt os et specifikt sted til værket, valgte vi at undersøge stedet. Vi ville generere idéer ud fra det specifikke sted, med det formål at gøre stedet til en del af vores værk. Det specifikke sted var Skoleforvaltningens trappeopgang i Nørresundby. I denne proces valgte vi at anvende metoden *Attribute Listings* præsenteret af Tassoul (2009). Ved brug af *Attribute listings* skal deltagende skrive de karaktertræk ned ved et subjekt som de ønsker idégenereret ud fra og stille spørgsmål som ”hvad hvis,” ”hvad ellers,” eller ”hvad hvis det ses fra en anden vinkel.” På den måde åbnes der op for idéerne og der kan genereres videre på dem (Tassoul, 2009, s. 56). Vi havde behov for dette, da lokationen indeholdt karaktertræk som kunne udforskes ift. at danne nye og anderledes idéer til hvordan performancen kunne udføres. Vi udførte metoden ved at placere os ved trapperne (jf. figur 6 og 7) og stillede os selv og hinanden spørgsmålet ”hvad hvis publikum så performancen fra trappen?” Til det fik vi idéen at publikum kunne stå ved trappens forskellige etager og se performancen fra hvor de ønskede. Ydermere stillede vi hinanden spørgsmålet: ”Hvad hvis publikum så det fra en anden vinkel?” som ledte os til at udforske stedet yderligere. Ud fra dette udsprang idéen at publikum kunne ligge på nederste etage og se performancen derfra. Vi undersøgte idéen, ved at placere os på nederste etage. Fra dette perspektiv kunne publikum opleve performancen fra en anden og anderledes vinkel. Vi ønskede ydermere at generere idéer om hvorledes drama-elever kunne integreres i vores specifikke sted. Det gjorde vi ved at placere os ved trappen og stillede hinanden spørgsmålet: ”Hvad hvis drama-eleverne performede ved trappen?” Her opstod idéen hvor dramaeleverne kunne performe ved trappens forskellige etager og langs gelænderet.



Figur 5: stedspecifikt element



Figur 6: stedspecifikt element



Figur 7: stedspecifikt element

Under proces 6.2 dannedes idéer om hvorledes det specifikke sted kunne inkorporeres i vores performance. Under anvendelsen af metoden attribute listings fik vi idéerne at publikum kunne stå ved trappens forskellige etager og se performance fra hvor de ønsker. Ydermere kunne ligge på nederste etage og se det derfra, og drama-eleverne kan performe ved trappens forskellige etager samt langs gelænderet. I denne proces havde vi anvendt det vi anså som stedets karaktertræk, som trappens forskellige etager samt stedets nederste etage for at gøre det til en del af vores stykke. Vi havde ikke inkorporeret mine samarbejdspartneres designkrav, da det hovedsagelige formål med denne proces var at undersøge hvilke egenskaber af stedet kunne anvendes til vores stykke.

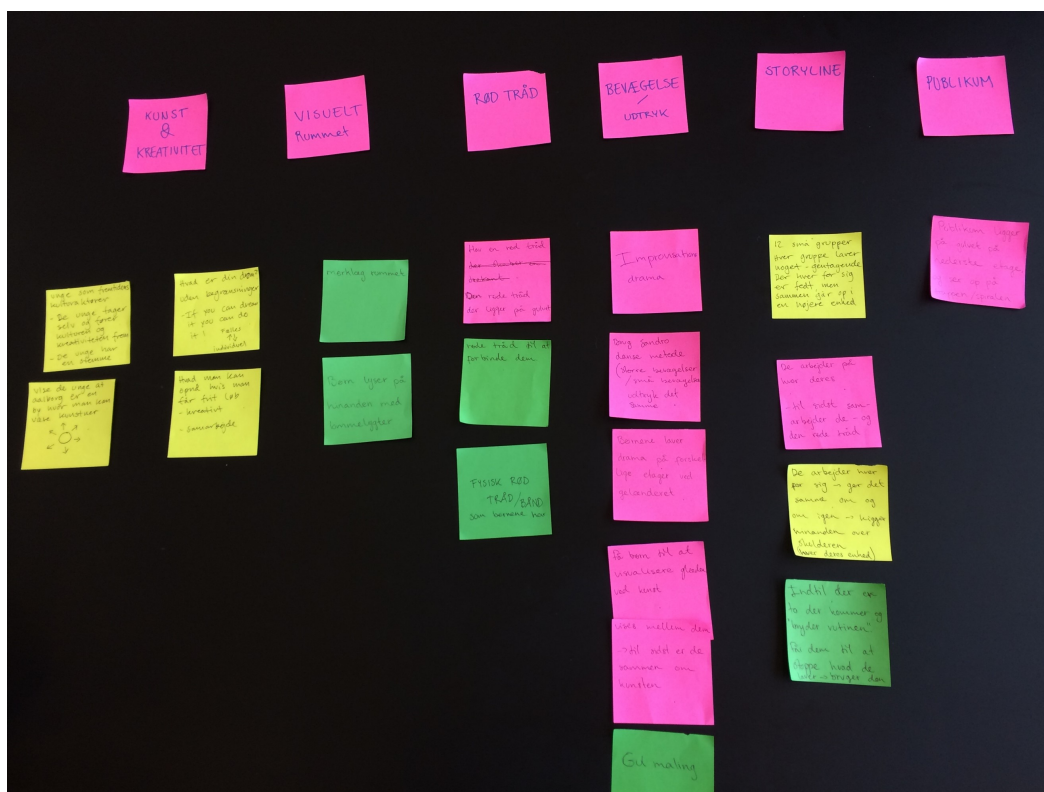
Proces 6.3. Affinity diagram

I denne proces ønskede vi at danne et overblik af vores genererede idéer, da vi havde dannet flere idéer. Ydermere havde vi noteret os ligheder mellem de genererede idéer, og gennem et overblik kunne det klargøres hvilke ligheder der var. Vi valgte at anvende metoden *Affinity diagram*.

Metoden anvendes for at opdage forbindelser mellem idéer, og for at fremhæve ligheder mellem dem. Ydermere beskrives at dens udbytte hjælper til at visualisere det store genererede idémønster (Kolko, 2010). Dette var i overensstemmelse med hvad vi havde behov for i denne proces. Ved brug af affinity diagram skrives idéer ned på kort. Disse kort blandes, og medlemmerne danner forbindelser mellem idéerne og grupperer dem gennem udsagn. Kolko (2010) beskriver at udsagnene både kan være logiske og emotionelle. Udsagnet kan komme til udtryk som "[...] I'm moving this card next to this one because both describe a way of paying for items" (Kolko, 2010, s. 77). Alberte og jeg fandt eksempelvis en lighed mellem idéerne *børnene udøver drama på forskellige etager ved gelænderet* og emnet *improvisations drama*. Dette blev dannet gennem udsagnet: *Jeg rykker disse sammen, da begge har med bevægelse at gøre*. Ydermere dannede vi en forbindelse mellem emnet: *en rød tråd* og idéen *Hav en rød tråd. Den røde tråd ligger på gulvet. De arbejder på hver deres – til sidst samarbejder de, og den røde tråd vises mellem dem (de er sammen om kunsten)*. Idéerne blev forbundet gennem udsagnet: *Disse kan forbindes da der indgår en rød tråd i dem begge*. Yderligere fandt vi en forbindelse mellem idéerne *Publikum ligger på gulvet på nederste etage, og ser op på trappen som danner en spiral* og idéen *Publikum ser performancen fra trappen på de forskellige etager*. Disse blev sammensat med udsagnet: *jeg rykker disse idéer sammen da begge beskriver publikums placering på stedet*. Disse er eksempler på nogle af de forbindelser vi dannede mellem idéerne i denne proces.

Kolko (2010) beskriver at efter dannelsen af forbindelsen mellem idéerne deles de op i kategorier ved at udforme ord passende til de grupperede idéer (Kolko, 2010). Dette forløb sig i denne proces ved at vi eksempelvis dannede kategorien *bevægelse/udtryk* vedrørende idéerne *improvisations drama*, *Brug Sandro dansemetode (større bevægelser/små bevægelser som udtrykker det samme, Børnene udfører drama på forskellige etager ved gelænderet, få børnene til at visualisere glæden ved kunst og gule fodspor* (jf. figur 9). Idéerne omhandlede bevægelse med undtagelse for den sidste idé, hvilket vi ønskede at udtrykke i vores værk. Vi dannede ydermere kategorien, *Kunst og Kreativitet* da idéerne omhandlede disse elementer. Disse var, *Hvad er din drøm, uden begrænsninger? If you can dream it, you can do it, Hvad kan man opnå gennem kreativitet og*

samarbejde, hvis man får frit løb?, unge som fremtidens kulturaktører → de unge tager selv og fører kulturen og kreativiteten frem. De unge har en stemme og Vise de unge at Aalborg er en by, hvor man kan være kunstner (jf. figur 9). Disse er eksempler på de skabte kategorier, som viser hvorledes vi anvendte affinity diagram-metoden. Samtlige kategorier blev ligeledes dannet ved brug af denne procedure, og kategorierne med tilhørende idéer fremgår i figur 9.



Figur 8: Resultat af Affinity diagram

Som det viser sig i proces 6.3 Affinity diagram skabte vi et overblik af vores genererede idéer fra proces 6.1 samt 6.2 ved at danne forbindelser mellem dem og inddele dem i kategorier.

<u>Kunst & Kreativitet</u>	<u>Rød tråd</u>	<u>Bevægelse / Udtryk</u>	<u>Storyline</u>	<u>Publikum</u>
•Hvad er din drøm, uden begrænsninger? If you can dream it, you can do it. • •Hvad man kan opnå gennem kreativitet og samarbejde, hvis man får frit løb • •Unge som fremtidens kulturaktører --> de unge tager selv og fører kulturen og kreativitet - en frem. De unge har en stemme • •Vise de unge at Aalborg er en by, hvor man kan være kunstner	•Hav en rød tråd. Den røde tråd ligger på gulvet. De arbejder på hver deres - til sidst samarbejder de, og den røde tråd vises mellem dem (de er sammen om kunsten) • •Brug den røde tråd til at forbinde dem • •Fysisk rød tråd til at forbinde dem	•Improvisations drama • •Brug Sandro danse metode (større bevægelser / små bevægelser som udtrykker det samme • •Eleverne udfører drama på forskellige etager ved gelænderet • •Eleverne visualiserer glæden ved kunst • •Gule fodspor	•12 små grupper. Hver gruppe laver noget - gentagende hver for sig, men sammen går det op i en højere enhed • • •De arbejder hver for sig --> gør det samme om og om igen --> kigger hinanden over skulderen, indtil to "bryder rutinen." De to stopper de andre handlinger ved brug af den røde tråd	•Publikum ligger på gulvet på nederste etage, og ser op på trappen som danner en spiral • •Publikum ser performance fra trappen på de forskellige etager

Figur 9: Digitaliseret resultat af *Affinity Diagram*

Proces 6.4 Idégenerering – kombination af idéer

I denne proces havde vi i sinde at konkretisere vores idéer, og vi formodede at nogle idéer kunne kombineres med hinanden. Denne formodning havde vi dannet os, ud fra vores overblik af idéerne i affinity diagrammet. Vi ville dermed ved at kombinere dem nå frem til mere konkrete idéer. Vi anvendte Tassoul's (2009) teknik Provocative questioning. I denne teknik stilles spørgsmål der indledes med *Hvad hvis? Hvad ellers? Hvordan ellers?* Ydermere beskrives at ovennævnte spørgsmål kan stilles i henhold til at erstatte, kombinere, tilpasse, ændre, overdrive, underdrive eller omordne idéer (Tassoul, 2009, s. 59 – 60), hvorfor vi valgte metoden da vores hensigt var at kombinere vores idéer. Vi valgte først og fremmest at arbejde ud fra designkravet *gule fodspor* da vi ikke havde arbejdet med dette indtil videre. Vi ville undersøge om det kunne kombineres med vores genererede idéer. I denne proces så vi tilbage på resultatet fra proces 6.3. *Affinity diagram*, for at undersøge ud fra overblikket af idéer hvilke kunne kombineres. Vi havde dannet idéen, *publikum ligger på nederste etage og ser performancen derfra* (jf. afsnit 6.2). Vi stillede spørgsmålet: *Hvad hvis vi kombinerede nævnte idé med designkravet om gule fodspor og idéen børnene står på øverste etage og udfører drama?* Kombinationen af de to idéer samt designkravet ledte os til at de gule fodspor skulle indgå i drama-elevernes handlinger. Med det in mente samt publikums placering på nederste etage, dannede vi idéen at drama-eleverne lod de gule fodspor falde ned mod publikum fra den øverste etage. Dertil stillede vi spørgsmålet: *Hvad hvis vi kombinerede idéer fra kategorierne: den røde tråd med idéer fra storyline og bevægelse?* Vi kom frem til idéen om at de to drama-elever

som ”bryder rutinen” ved at stoppe de andres handlinger fra kategorien *storyline* kunne kombineres med den røde tråd. Ud fra dette dannedes idéen at en drama-elev bevægede sig gennem de andre med den røde tråd og vikled dem ind i den. Derved brød han/hun med rutinen ved at stoppe deres handlinger. Dette kombinerede vi med den første idé vedrørende drama-eleverne der lader de gule fodspor falde ned mod publikum fra øverste etage. Denne kombination ledte os til at drama-eleven med den røde tråd i slutningens handlingsforløb skulle nå op til øverste etage med de gule fodspor, og lade dem falde ned mod publikum. Vi valgte at kombinere idéer fra kategorien *Bevægelse/udtryk* med idéer fra kategorien *Kunst og Kreativitet*, da disse indeholdt flere idéer end de andre kategorier. Ved at kombinere *børnene visualiserer glæden ved kunst* med *improvisations drama* fra kategorien *bevægelse/udtryk* med idéer med idéen *Hvad er din drøm uden begrænsninger* fra kategorien *Kunst og Kreativitet*, da opstod idéen om at drama-eleverne ved brug kropsligt udtryk eller ord kunne vise, hvad deres drøm var. Yderligere stillede vi spørgsmålet: *Hvad kan ellers kombineres med kategorien Kunst og Kreativitet?* Vi kombinerede idéen *Hvad er din drøm uden begrænsninger?* fra nævnte kategori med idéen *12 grupper. Hver gruppe laver noget gentagende hver for sig, men sammen går det op i en højere enhed* fra kategorien *Storyline*, og kombinerede ydermere disse med idéen *Hvad er din drøm uden begrænsninger? If you can dream it, you can do it*, fra kategorien *Kunst og Kreativitet*. Dette gav os idéen at drama-eleverne kunne deles op i tre grupper af otte, hvor de i hver gruppe skulle arbejder på at opnå deres drømme. Drømmene kunne visualiseres gennem kropssprog, hvor de udfører samme bevægelser og ser henover skulderen på de andre grupper for at vise et modarbejde.

Idéerne dannet i denne proces var *en drama-elev med den røde tråd i slutningens handlingsforløb skal nå op til øverste etage med de gule fodspor, og lade dem falde ned mod publikum, dramaeleverne skal ved brug af kropsligt udtryk eller ord vise deres drøm samt idéen drama-eleverne deles op i tre grupper af otte, hvor de i hver gruppe arbejder at opnå deres drømme. Drømmene visualiseres gennem kropssprog, hvor de udfører samme bevægelser og ser henover skulderen på de andre grupper for at vise et modarbejde.*

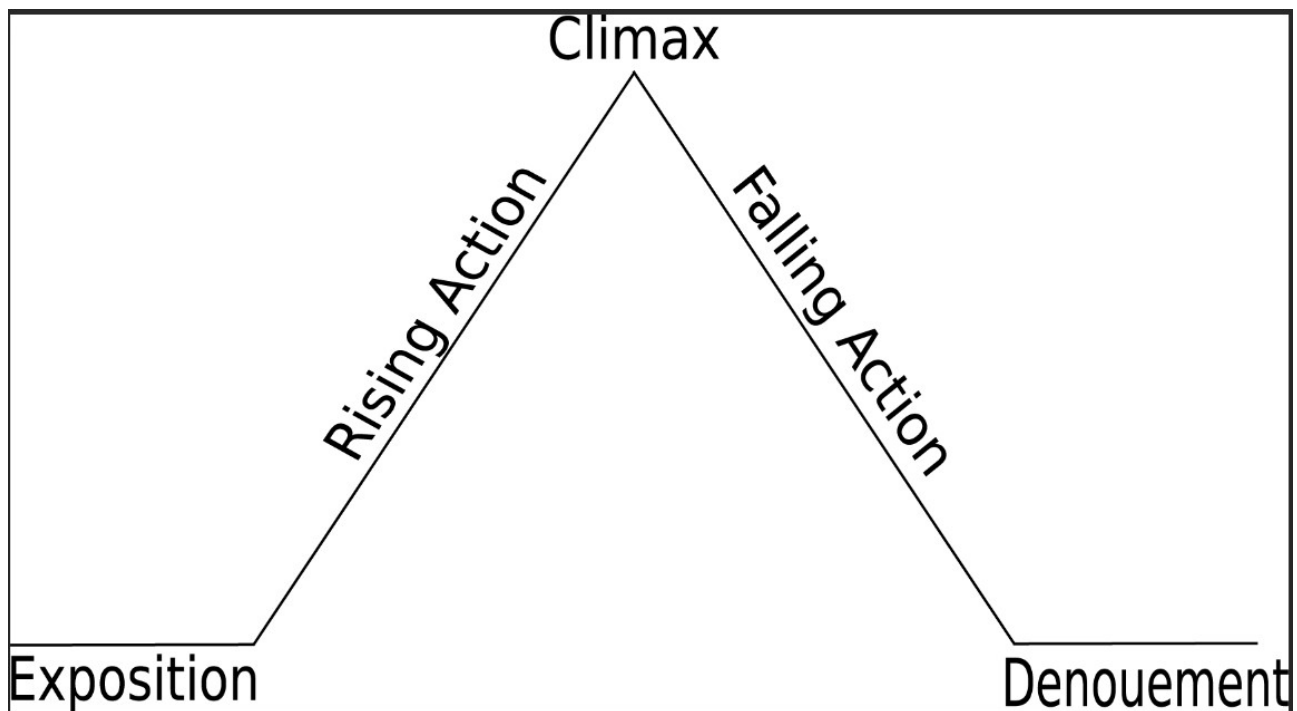
Proces 6.5 Drama

På dette tidspunkt i udviklingsprocessen nærmede vi os mødet med drama-eleverne for at teste handlingen af stykket. Derfor ville vi i denne proces udarbejde et handlingsforløb ud fra vores idéer. Vi ville sikre os at teaterstykket brød med hverdagens gang, for at det kunne røre ved publikums kroppe og de kunne blive opslugt af det, som Jantzen, Vetner og Bouchet (2011) definerer unikke

oplevelser. Dette kunne vi eksempelvis ved at inkorporere idéerne, *børnene arbejder intensivt og individuelt på deres drømme. Drømmene vises gennem deres kropssprog. De ligger på gulvet grundet overarbejde og et bevæger sig gennem de andre børn med den røde tråd. Derefter inddrages publikum i handlingen, og publikum interagerer med dem, ved at hjælpe dem med at få tråden til øverste etage. De gule fodspor svæver ned mod publikum.* Ved at vise disse handlinger udført af drama-eleverne i vores fortælling på vores specifikke lokation, kunne det lede til selvforglemmelse da det ikke ville være en del af hverdagens oplevelser men en unik oplevelse. Derudover ville det også bryde med publikums hverdag, ved at de kunne opleve teaterstykket som en del af det ved at eleverne inddrog dem i handlingen.

Derudover havde vi dannet viden om drama som Schechner (2004) beskriver er en skreven tekst, instruktion eller plan, og tillader lidt improvisation, da valgte vi at danne et drama da det kunne hjælpe os med samarbejdet med eleverne. Ved at danne en tydelig instruktion ift. de handlinger de skulle udføre på det specifikke sted, da kunne drama-eleverne føle sig sikre i det de skulle formidle, og mine samarbejdspartneres designkrav kunne samtidig fremgå mere tydeligt end hvis det havde været en performance. Performance defineres af Fischer-Lichte (2008) som et ikke-planlagt event mellem kunstner og tilskuer, hvor kunstneren udfører reelle handlinger. Vi ønskede at danne en fortælling baseret på mine samarbejdspartneres designkrav, så det for publikum fremgik så tydeligt som muligt, hvorfor vi ikke valgte at danne en performance. Vi anvendte Freytag's (1900) pyramide model i denne proces. Freytag's (1900) konstituering af dramaets forskellige dele fra bogen *Freytag's Technique of the drama – an exposition of dramatic composition and art*, kan anvendes som redskab til at skabe en struktur og komposition for en dramatisk fortælling (Freytag, 1900). Vi valgte denne model da den gav os et redskab til at indsætte vores idéer i forskellige dele, for at danne en handling. Ydermere var vi bekendt med modellen da vi havde arbejdet med *Aristotle's poetics* (335 f.Kr.). I *Freytag's technique of the drama: an exposition of dramatic composition and art* beskrives det at Aristoteles's (335 f.Kr.) teori om dramatik er anvendt i Freytag's (1900) arbejde. "In our text-books on aesthetics, this still affords the foundation for the theory of our dramatic art [.....]" (Freytag, 1900, s. 5). Og det beskrives, "[.....] the work contains many fine appliances from the workshops of antiquity, which we can use to great advantage in our labors" (Freytag, 1900, s. 6).

Metoden var for os en organiseret tilgang til at danne en handling, hvilket vi i denne del af processen havde behov for.

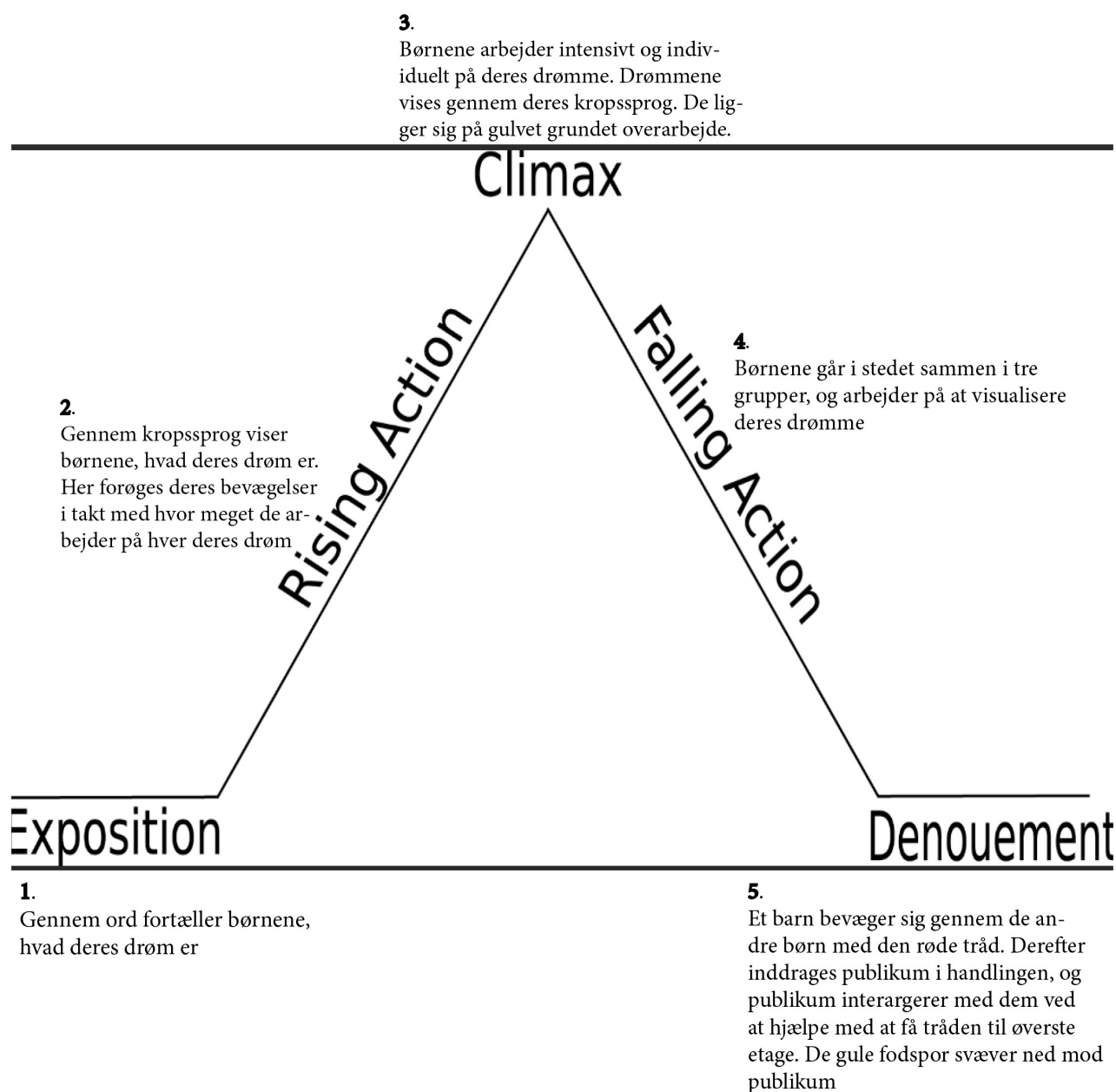


Figur 10: *Freytag's pyramide* (Freytag, 1900, s. 114)

Exposition er den første del i Freytag's (1900) pyramide, som har til formål at vise publikum en introduktion af stykket. Det skal karakterisere miljøet hvori de befinder sig (Freytag, 1900, s. 117 – 118). Til introduktionen af stykket valgte vi idéen om at drama-eleverne ved brug af bevægelse eller ord udtrykker deres drømme (Jf. afsnit 6.4). Ved at drama-eleverne hver for sig udtrykker deres drømme gennem ord introduceres publikum for stykket omhandlende realisering af drømme gennem et modarbejde og samarbejde. Freytag (1900) beskriver at rising action kan bestå af en hel scene eller få ord som en tanke eller ønske og indeholder dramatiske momenter. Denne del skal give anledning til mere spænding, og der skal ske en aktivitet af stor betydning. Vi mente at denne del kunne bestå af idéen, hvor eleverne ved brug af bevægelse eller ord udtrykker deres drømme. Vi valgte at de skulle anvende deres kropssprog til at formidle deres drømme. Grundet at denne del skal give anledning til spænding, valgte vi at elevernes bevægelser skulle forøges, for hver gang de havde visualiseret deres drømme. Denne forøgelse af bevægelserne skulle indikere at de i større grad arbejdede på at opnå deres drømme hver for sig. Den gradvise intensivering og dramatiske fremstilling af deres drømme gennem kropssprog skulle stoppe brat i klimakset. Dette var i overensstemmelse med Freytag's (1900) beskrivelse af klimakset,

The climax of the drama is the place in the piece where the results of the rising movement come out strong and decisively; it is almost always the crowning point of a great, amplified scene [.....] (Freitag, 1900, s. 128).

Karaktererne skulle falde sammen grundet overarbejde da de havde arbejdet intensivt på de individuelle drømme. Vi havde valgt og fået tilladelse til at inkorporere et brag i den givne musik fra mine samarbejdspartnere, for at indikere et stærkt og afgørende moment. Musikkens komposition var dannet således, at vi ikke fandt det nødvendigt at redigere i rytmen eller lyden udover i klimakset. Musikkens lyd og rytme varierede ikke med store udsving. Freitag (1900, s. 131 – 133) beskriver falling action som den del der bedst kommer til syne gennem en gradvis fremvisning af handlinger, hvori der skal fokuseres på det nye muligvis gennem nye roller. Ydermere skal det indeholde et element af det tilbagevendende. I vores genererede idéer ledte vi efter en idé som kunne vise noget nyt, samtidig med at det havde en tilbagevendende effekt. Her så vi idéen om at karaktererne i tre grupper arbejder på at visualisere deres drømme (jf. afsnit 6.4) kunne anvendes. I modsætning til rising action, hvor de hver for sig arbejder på deres drøm da samarbejder de i grupper. Dertil har det et tilbagevendende element i sig, ved at eleverne formår at arbejde igen på deres drøm som det fremgår i rising action. I falling action fremvises et arbejde på deres drømme gennem et samarbejde. Vores intention var at stykket skulle indeholde et samarbejde, for at inkorporere designkravet om *samarbejde*. Ydermere tilføjede vi idéen om barnet der med den røde tråd forbinder dem, og går videre op til øverste etage, hvor de gule fodspor frigives ned mod publikum. Dette var vores denouement og dermed udfaldet af den dramatiske handling. Denne handling skulle vise samarbejdet mellem eleverne, modsat modarbejdet som viste sig i introduktionen, rising action og klimakset. Slutningen defineres således, "It is necessary, in the closing words of the drama, to recall that nothing accidental, nothing happening but a single time, has been presented, but a poetic creation, which has a universally intelligible meaning" (Freitag, 1900, s. 138). På samme vis er denne slutning ikke tilfældig, og det kan siges at denne har en væsentlig betydning. Vi havde bevidst valgt at den skulle indeholde fremførelsen af et samarbejde, da dette også var et af mine samarbejdspartneres designkrav (Jf. afsnit 5 Designkrav). Derfor det havde ydermere stor betydning for handlingen da vi ønskede at fortælle historien om hvordan der kan opnås mere gennem et samarbejde modsat et modarbejde.



Figur 11: Freytag's pyramide med tilhørende idéer

Ovenover vises Freytag's (1900) pyramide, hvori jeg har indsat de idéer der passede med eller kunne tilpasses hans udlægning af dramaets forskellige dele af dets struktur.

Proces 6.6 Idégenerering & Idéselektion

I forbindelse med mødet med fortsætter drama-eleverne fra Aalborg Kulturskole og mine samarbejdspartnere, ville vi arbejde med de første dele af vores dramaturgi. Som figur 12 viser består denne del af dramaturgien af elevernes drømme, og vi valgte derfor at drama-eleverne skulle

anvende metoder til at idégenere sig frem til den drøm de ønskede at formidle. Vi valgte metoden *brainwriting* da den forekom simpel, hvilket kunne give drama-eleverne mulighed for at fokusere på at generere idéer om deres drømme, og ikke anvendelsen af metoden. I denne metode skrives idéer ned på et stykke papir, og de kombineres derefter med hinanden (Tassoul, 2009, s. 54). Vi undlod dog at drama-eleverne kombinerede idéerne med hinanden, da deres drømme skulle være reelle og ikke fiktive, hvilket kunne opstå gennem en kombination af idéerne. Drama-eleverne modtog et stykke papir og noget at skrive med, for at skrive deres drømme ned. I denne proces havde de genereret flere idéer om deres drømme. Drama-eleverne skulle fortælle en drøm. Vi valgte at anvende metoden *Interesting, Innovative and Inspiring* for at eleverne kunne evaluere og selektere i deres drømme. I denne metode føles det frem til hvad der er interessant, innovativt eller nyt, inspirerende eller udfordrende, elegant eller simpelt og på baggrund af dette selekteres der i idéerne (Tassoul, 2009, s. 82 - 83). Det viste sig at drama-eleverne gennem disse kriterier fandt frem til, hvilken drøm de ville dele med publikum.

Ydermere gav vi dem opgaven at visualisere deres drøm gennem kropssprog. Dette gjorde vi på baggrund af den opståede idé fra proces 6.4, at de i rising action gennem gestikulation skulle udtrykke deres drømme (se figur 12). Gennem vores bachelor havde vi arbejdet med, hvorledes kroppen kan anvendes til at formidle historier. Metoden består af improvisation, hvor der arbejdes med kroppens sprog. Gennem bevægelser af cirkler, med både arme, ben, over- og underkrop kan historier fremføres. I denne udviklingsproces var mine samarbejdspartnerer til stede og hjalp til med visualisering af drømme gennem kropssprog. De kom med input og guidede eleverne ift. at øge deres gestik for at formidle deres drømme. Dette bestod i en fælles vurdering af hvorledes dramaelevernes handlinger blev udført på baggrund af den improvisatoriske metode og deres genererede idéer om deres drømme. Drama-eleverne anvendte metoden ved at gestikulere deres drømme med først små og store bevægelser med fødder, ben og slutteligt hele kroppen.

Figur 12 viser dagen, hvor der øves i at visualisere drømmene.



Figur 12: *Elever visualiserer drømme*

Proces 6.7 Observation som etnografisk undersøgelsesmetode

Den sidste proces bestod i at teste vores dramaturgi med de indsatte idéer på det bestemte sted. Vi ville undersøge sammenhængen mellem hver enkelt del af handlingsforløbet, samt hvordan dramaeleverne udførte deres handlinger. Under processen var underviserne for drama-eleverne til stede samt mine samarbejdspartnere. Med deres kompetencer og viden inden for drama og teater vurderede og testede vi performancen i fællesskab. I denne proces gjorde vi brug af observation som etnografisk metode inden for kunstnerisk baseret research som jeg redegør for i teoriafsnit 2.1 ud fra litteratur af Hannula, Suoranta og Vadén (2005). Etnografi er studiet af egen praksis. Ved anvendelse af etnografi som research metode, da undersøger researcheren research feltet ved at anvende observation eller interview. Ved brug af disse metoder forholder researcheren sig i feltet. Vi anvendte observation i denne proces for at undersøge egen praksis. I denne del af min praksis observerede vi ved at undersøge hvorledes de forskellige elementer af vores dramaturgi udspillede sig på vores sted, samt hvorledes drama-eleverne udførte deres handlinger på lokationen. Til testen havde vi valgt at tage udgangspunkt i metoden de 4E'er fra Pine og Gilmore's (2005) *Field Guide for the Experience Economy*. De beskriver at ud fra fire elementer som Pine og Gilmore (2005, s. 4) kan en oplevelse gøres mere engagerende. Det er elementerne: underholdning, læring, æstetik og eskapisme. Pine og Gilmore (2005) giver spørgsmål som kan stilles i henhold til at vurdere, hvorvidt en oplevelse indeholder de fire elementer.

What did you enjoy? What could be done to help you learn more?

What did you learn? What could be done to help you learn more?

What caused you to go from “here” to “there”? what would create a greater sense of escape?

What elements made you want to slow down, stop, or just be there?

What would make you want to hang out even longer? (Pine & Gilmore, 2005, s. 4)

Vi anvendte ovennævnte spørgsmål til at teste vores idé vedrørende drama-elevernes placering langs trappetrinene. Dette var en idé genereret i proces 6.2. Til dette stillede vi spørgsmålet *Hvilke elementer fik dig til at sænke farten, stoppe op eller bare være der?* Under dette observerede vi, at idet eleverne trådte hen mod gelænderet samt trådte tilbage mod væggen, da blev de synliggjort og usynliggjort for publikum. Dette fik os til at stoppe. Vi mente dette var et spændende element for publikum, som eleverne kunne anvende i deres handlinger, og vi valgte at det skulle være en del af dramaturgien. Dertil testede vi delen, hvor drama-eleverne fortæller deres drømme. Ved at stille os selv spørgsmålet, *hvad nød du?* som Pine & Gilmore (2005) beskriver, gav det ydermere til oplevelsen af teaterstykket at eleverne fortalte deres drømme klart og tydeligt. Det var samtidig væsentligt for os at publikum hørte formidlingen højt og tydeligt, for også at følge med i dramaturgien.

Gennem deres kropssprog skulle drama-eleverne visualisere deres drømme. Denne idé dannede vi under proces 6.1 Idégenerering. Ved at stille os selv og hinanden spørgsmålet *Hvad nød vi?* observerede vi hvorledes drama-eleverne visualiserede deres drømme. Vi observerede at intensiveringen af deres kropssprog under formidlingen af deres drømme øgede effekten af dramatiseringen af performancen. Ydermere dannedes en dynamik der for os som tilskuer var spændende at observere. Dette var et element i dramaturgien vi nød.

Under falling action og denouement finder drama-eleverne sammen og samarbejder i grupper på deres drømme, og derefter bliver de samlet i den røde tråd og et samarbejde opstår ved at føre tråden til øverste etage (jf. figur 11). Under dette stillede vi hinanden spørgsmålet: *Hvad fik dig til at stoppe op og bare være der?* Vi observerede at de i disse to dele manglede et element der fik os til at stoppe op og blive der. Jantzen et al (2011) beskriver at oplevelsesdesign skal rette opmærksomheden mod brugernes kroppe, og har til formål at påvirke individers sansning og følelser. Dertil skal det danne en oplevelse der for brugerne er relevante og interessante. På baggrund af denne viden, fik vi dannet en idé til det manglende element. En drama-eleve fik idéen at inkludere publikum i teaterstykket. Vi så at ved at inkludere dem kunne det med stor

sandsynlighed påvirke deres sanser ydermere. I fællesskab dannede vi idéen om at den røde tråd skulle vikles om publikum og føre den i samarbejde med eleverne til øverste etage. Publikums føle samt synssans blev inkluderet i denne idé, og dette kunne rette opmærksomheden mod deres kroppe og muligvis give dem en større indlevelsesevne af stykket. Ved at vi inddrog publikum i stykket, fik vi yderligere inkluderet designkravet om *borger inddragelse* som det fremgår i afsnit 5 at mine samarbejdspartnere ønskede inkorporeret i performancene. Mine samarbejdspartnere mente, at dette ville give borgerne af Aalborg mulighed for at opleve stykket på en anden måde, end hvis de fungerede som betragtere. Ved at de fysisk hjalp med at føre den røde tråd til øverste etage og færdes blandt skuespillerne, kunne deres sanser forstærkes af oplevelsen, ved at de anvendte egne kroppe.

Som det fremgår, arbejdede vi i praksis i denne proces. I afsnit 2.1 på side 17 da beskriver jeg ud fra Gray og Malins (2004) litteratur at arbejde i praksis ofte foregår i samarbejde med andre, da det involverer andre udøvere, deltagere og fagfolk. I denne proces samarbejdede vi med mine samarbejdspartnere som i denne henseende var andre fagfolk samt teater og performance udøvere. I fællesskab observerede vi hvorledes eleverne udførte deres handlinger, og vurderede hvordan dramaturgien på det specifikke sted udspillede sig. Med deres kompetencer inden for drama samt samarbejdende events er de ud fra Gray og Malins (2004) teori fagfolk og udøvere. Derudover samarbejdede vi med vores drama-elever for at undersøge hvorledes deres handlinger blev udført, og de kom tillige med forslag ift. tilføjelser vedrørende dramaturgien.



Figur 13: *Test med elever*

7. Interview

I følgende afsnit vil jeg redegøre for min generede data indsamlet gennem min kunstnerisk baserede research. Dette er data genereret ved anvendelse af den kunstneriske research metode interview, som jeg redegør for ud fra beskrivelsen af etnografi og intervention fra litteratur af Hannula, Suoranta og Vadén (Jf. afsnit 2.1 Kunstnerisk baseret research). I samme afsnit redegør jeg ud fra litteratur af Gray og Malins (2004) for praksis-baserede research metoder som kan anvendes i kunstnerisk baseret research. Her indgår metoden interview, som researcheren kan gøre brug af for at generere data gennem reel erfaringsmæssig aktivitet. Som researcher har jeg genereret denne primær data gennem interview. Jeg redegør også ud fra litteraturen af Gray og Malins (2004) at primær data er genereret ved anvendelse af research metoder. Modsat sekundær data eksisterer det ikke allerede. Min data er ikke blevet processeret eller er en arkiveret tekst. Dette redegør jeg også for ud fra Gray og Malins' (2004) litteratur. Min genererede data består af interviews af kunstnerne Alberte Husted-Larsen samt Sandro Masai.

7.1 Sandro Masai's kreative udviklingsproces

Gennem interviewet med kunstneren Sandro Masai fremgår det at han inden et samarbejde med en anden kunstner danner viden om personen gennem research. Ydermere beskriver han i sit 10. svar at han i sin udviklingsproces også researcher om det sted, hvori performancen finder sted (interview, 6. februar, 2019). Hans udviklingsproces følger dog ikke en bestemt metode (interview, 6. februar, 2019). Han arbejder dog med moodboards, da det tilvejebringer en visualisering af det der ønskes at arbejde med ud fra hans humør. Han beskriver,

So it becomes more clear what you want to do (when using moodboard). You have an idea of colours, or a certain mood. As the word say “moodboard.” You start getting a mood. And this I did for most of the performances I work with. After the moodboard I start looking at all sorts of materials. For example to make my own representation of those African gods I talked about, I didn’t take one of the models that already existed, I wanted to create my own interpretation of that god (interview, 6. februar, 2019).

Som det fremgår i citatet, kan han eksempelvis samle materiale efter dannelsen af moodboards, som han kombinerer med sin egen fortolkning. Han kombinerer sin egen fortolkning af et tema eller en person og med sin research.



Figur 14 *Sandro's moodboard*

Figur 14 viser et eksempel på Sandro's moodboard. Dette består af bestemte temaer og idéer som han identificerer ud fra hvad han har lyst til at arbejde med, eller ud fra en bestemt lokations udtryk.

Sandro beskriver ydermere at han ofte undersøger performance stedet ud fra publikums perspektiv. Det gør han både for at danne viden om hvad det er de møder som det første, og hvordan de eksempelvis kommer ind i et performance-rum. Derved forsøger han at danne en performance, som han ønsker den skal opleves af publikum (interview, 6. februar, 2019). Måden hvorpå Sandro Masai idégenererer varierer fra projekt til projekt. I samarbejdet med andre kunstnere er han eksempelvis mere modtagelig for deres idéer, hvilket betyder at han har mindre kontrol (interview, 6. februar, 2019).

7.2 Alberte Husted-Larsen's implementering af digitale/IT-elementer

I interviewet med kunstneren Alberte Husted-Larsen, undersøger jeg hvilke digitale/IT-elementer hun har anvendt i sin designproces, samt hvilke digitale/IT-elementer hun har benyttet i sine performative værker for at understøtte oplevelsen. Det fremgår, at hun anvender to digitale/IT-elementer i sin designproces. I andet svar (interview, 30. juni, 2020) beskriver hun, at hun har anvendt musik i idégenereringsfasen. Formålet med dette var at stoppe tankeprocessen ift. tanker der ikke vedrørte temaet for idégenereringsprocessen (interview, 30. juni, 2020). Hun mener, at musikken kan fremskynde gode idéer. Musikken kom fra en kilde på internettet og blev anvendt under dannelsen af en performance, hvor hun med et dramahold i Thisted idégenererede på indholdet af performancen. Eleverne af dramaholdet fik premissen at de vågnede, og forældrene var væk. På baggrund af dette skulle de idégenerere for at bygge videre på premissen, og Alberte afspillede musikken. Bagefter skrev eleverne deres opståede tanker om idéer til dette premis. Der var ikke lyrik i musikken, og dette var med til at sætte en ro på alle de almindelige tanker, som vasketøjjet eller vejarbejde, beskriver Alberte (interview, 30. juni, 2020). Ydermere har hun anvendt kamera i sine performance processer. Med kamera har hun og medskuespillere filmet hinanden for at teste, hvilke elementer kan anvendes samt hvordan de agerer. Hun beskriver,

Du tager måske et tema og så udvikler du på et koncept eller en følelse eller en historie du udvikler sammen. Der er det enormt vigtigt det der med at filme hinanden. Når alle er 'in the zone' så er der ikke nogen der holder øje med, hvad der ser godt ud (Interview, 30. juni, 2020).

Formålet ved anvendelsen af kameraet er at undersøge om skuespillerne agerer rigtigt eller forkert.

Dette kan ikke ses på gulvet af dem, hvorfor kameraet tages i brug. En forkert handling kunne eksempelvis være at pille sig i øjnene hele tiden (interview, 30. juni, 2020). Kamera kan også anvendes under en proces til at idégenerere videre på handlinger. Disse handlinger fanget på kamera under teaterdannelsen idégeneres videre på. Ud fra erfaring fortælles at det er vigtigt at have dette på film, da der kan fremgå øjeblikke som ikke kan genskabes (interview, 30. juni, 2020). Der kan arbejdes videre med handlinger som ikke var regnet med ville ske (interview, 30. juni, 2020). Dertil redegør Alberte for tre forskellige digitale elementer hun har implementeret i sine performances. Et af dem er projektion, hvor hun for publikum at opleve projekterede sin proces af dannelsen af et kunstnerisk værk på en væg (interview, 30. juni, 2020), med det formål at danne en 'en-til-mange oplevelse' for at forstørre det visuelle til publikum (interview, 30. juni, 2020). Alberte anvendte ydermere lyd under en udendørs forestilling. Denne lyd kom fra højtalere og var gemt væk. Formålet med dette var at danne et lydbillede til forestillingen, så musikken understøttede temaet og det æstetiske. I interviewet viser det sig også, at hun har anvendt lys under en forestilling for at visualisere en solopgang. Hun beskriver at lyset kan repræsentere mange fysiske ting og stemninger (interview, 30. juni, 2020). Lyset har hun også anvendt under en anden forestilling til at højne en stemning. Hun giver et eksempel, hvor de under en forestilling skulle formidle historien om hjernedøde zombier der arbejdede fra morgen til aften og alt var gråt. Til dette anvendte de et koldt lys til at understøtte stemningen (interview, 30. juni, 2020).

8. Summativ evaluering

I det følgende vil jeg foretage en summativ evaluering af min proces i min kunst praksis. Her vil jeg kritisk reflektere over og vurdere mit færdige kunstneriske projekt. I underafsnit 8.1 vil jeg evaluere på de metoder anvendt under processen af mit færdige kunstneriske værk, ud fra kriteriet omhandlende graden af deres nyttighed målt mod deres formål og udbytte. Jeg vil vurdere deres anvendelighed ift. deres formål og udbytte. Ydermere vil jeg i underafsnit 8.2 evaluere på hvilke digitale/IT-elementer jeg kunne have implementeret i min udviklingsproces fra mit færdige kunstneriske værk. Dette gør jeg for at forstå hvorledes min designproces kunne blive fremmet af digitale/IT-elementer. Det kan tilvejebringe mig viden om hvilke digitale/IT-elementer jeg kunne have implementeret i processen af udviklingen af vores teaterstykke.

8.1 Evaluering af metoder i udviklingsprocessen

Som det fremgår i proces 6.1 Idégenerering var formålet med denne proces at generere så mange idéer som muligt ud fra mine samarbejdspartneres designkrav. Teknikken vi anvendte under denne proces var mindmap-metoden ud fra litteratur af Tassoul (2009). Den anvendes til at generere mange koncepter og idéer ud fra et centralt tema (Tassoul, 2009). Teknikkens måde at generere idéer på er at skrive det centrale tema ned der ønskes at danne idéer ud fra. Dette gav os mulighed for at indsætte designkravene som det centrale tema og danne mange idéer ud fra dette. Formålet med metoden levede op til det vi ønskede under processen da vi netop fik mulighed for at generere idéer ud fra designkravene. Ydermere gav den os et solidt udbytte da vi havde dannet 3 emner, hvorfra 13 idéer udsprang på baggrund af designkravene *samarbejde, rød tråd, glæde ved kunsten og kulturen, børn og unge som fremtidens kulturaktører, være sammen om kulturen samt bryde rutinen* (Jf. afsnit proces 6.1 Idégenerering). Teknikkens anvendelighed målt mod dets formål samt udbytte viser at have gavnet os i denne proces, hvorfor graden af dets anvendelighed vurderes til at være høj.

Vi valgte at idégenere væsentligt anderledes i proces 6.2 *Stedspecifik idégenerering* da formålet med dette var at danne idéer ud fra vores tildelte lokation. I denne proces undersøgte vi stedets egenskaber med det formål at generere idéer ud fra det, for at implementere det i vores teaterstykke. Metoden vi anvendte under denne proces for at imødegå formålet var *Attribute Listings* fra Tassoul's (2009) *Creative Facilitation*. Vi fik opfyldt formålet ved at skrive karaktertræk ned om et subjekt som ønskes idégenereret ud fra, ved at stille hinanden spørgsmål som "hvad hvis?" eller "hvad ellers?" Vi anvendte den ved at udpege vores specifikke steds egenskaber og generere idéer ud fra dem gennem spørgsmål til hinanden. Ud fra kriteriet af graden af metodens nyttighed målt mod dets formål samt udbytte, kan jeg vurdere metoden som nyttig da den levede op til dens formål (at generere idéer ud fra vores specifikke sted, for at inkorporere det i stykket). Ydermere gav den os et udbytte vi kunne arbejde videre med og teste i udviklingsprocessen.

Grundet antallet af de genererede idéer var formålet med proces 6.3 Affinity diagram, ikke som i de tidligere processer at generere idéer, men at danne et overblik af dem. Under denne proces anvendte vi affinity diagram-metoden, for at indfri vores formål hjælper da metoden bruges til at visualisere det store genererede idémønster som Kolko (2010) beskriver metoden bruges til. I figur 9:

Digitaliseret resultat af Affinity diagram fremgår grupperingen af vores idéer ud fra kategorier, som gav os et overblik af dem. Denne metode levede op til dets formål da vi ville danne et overblik af

vores idéer. Ud fra figur 9 vises dens udbytte som ydermere var nyttigt for os, da vi også anvendte det senere hen i processen.

Under proces 6.4 var formålet at konkretisere vores idéer. Til dette valgte vi at anvende metoden *provocative questioning* fra Tassoul's (2009) litteratur. Ved brug af denne metode under proces 6.4 kan der bl.a. kombineres idéer. Ved at kombinere vores idéer kunne vi også mindske antallet af dem og forsøge os på at konkretisere dem. Vi stillede hinanden spørgsmål der ledte med *Hvad hvis? Hvad ellers? Hvordan ellers?* I processen anvendte vi dertil udbyttet fra vores affinity diagram metode, til at undersøge hvilke idéer kunne kombineres. Vi fik kombineret idéer fra bl.a. kategorierne *publikum* med kategorien *Bevægelse/udtryk*, idéer fra kategorierne *den røde tråd*, *storyline* og *bevægelse*, ydermere blev idéer fra kategorierne *bevægelse/udtryk* kombineret med idéer fra kategorien *kunst og kreativitet*. Udbyttet i denne proces viste sig ved at vi fik dannet idéer som *en en drama-elev med den røde tråd i slutningens handlingsforløb skal nå op til øverste etage med de gule fodspor, og lade dem falde ned mod publikum samt drama-eleverne deles op i tre grupper af otte, hvor de i hver gruppe arbejder at opnå deres drømme. Drømmene visualiseres gennem kropssprog* (Jf. afsnit 6.4. Idégenerering – kombination af idéer). På baggrund af denne korte redegørelse fremgår det at metoden *provocative questioning* levede op til processens formål som var at konkretisere vores idéer. Vi fik kombineret flere idéer, der gav os et klarere syn på hvorledes vores teaterstykke kunne udspille sig.

I vores proces 6.5 arbejdede vi en del anderledes sammenlignet med de andre processer. Formålet med processen var at indsætte vores idéer i et handlingsforløb. Vi anvendte Freytag's (1900) pyramide model som danner en struktur for et handlingsforløb under denne proces. Med dette handlingsforløb fik vi indsat vores idéer i de forskellige dele og dannet en dramatisk fortælling indeholdende en introduktion, en rising action, et klimaks, en falling action og et udfald, hvorfor vi opnåede formålet med processen. Dertil gav dens udbytte os mulighed for at arbejde videre med udviklingen af teaterstykket. Nyttigheden af anvendelsen af modellen under processen kan vurderes til at være høj da udbyttet gav os et handlingsforløb, og den levede derved også op til dens formål. I arbejdet med udviklingsprocessen i proces 6.6 Idégenerering og idéselektion ville vi arbejde med de første dele af udfaldet fra proces 6.5. Formålet med processen var at drama-eleverne skulle idégenerere sig frem til den drøm de ville formidle gennem ord og deres kropssprog. Den anvendte metode i denne proces var brainwriting. Denne gav eleverne instrukser til at generere idéer om deres drømme. Dog kombinerede vi ikke idéerne, som Tassoul (2009) præsenterer at deltagere gør under anvendelsen af brainstorming, hvorfor det kan diskuteres, hvorvidt vi skulle have anvendt

denne og ikke en anden fra de lignende studier i State of the Art afsnittet. Grundet den opståede mængde af idéer om deres drømme, valgte vi at selektere i idéerne, hvorfor vi anvendte metoden *Interesting, Innovative and Inspiring* i processen. Ved at selektere i idéerne stillede eleverne sig selv spørgsmål om hvilken idé der var mest interessant, innovativ eller ny, inspirerende eller udfordrende, elegant eller simpel for at finde ud af hvilken drøm de ville formidle, som deltagere gør ved anvendelse af denne metode. Det kan udledes at disse metoder var nyttige da de levede op til deres formål som var at generere idéer ift. deres drømme og selektere i dem. Udbyttet viser sig ved at eleverne fandt frem til den individuelle drøm, de ville formidle under teaterstykket.

Med udgangspunkt i at teste vores handlingsforløb med vores indsatte idéer på vores specifikke sted da anvendte vi metoden de 4E'er fra Pine og Gilmore's (2005) *Field Guide for the Experience Economy* under proces 4.7. Pine og Gilmore (2005) er dog blevet kritiseret en del, og af blandt andre Dixit (2020) ud fra hans litteratur *The Routledge Handbook of Tourism Experience Management and Marketing*. Ud fra kapitel 10 beskrives der "[.....a wide range of studies the general conclusion of which is that the concept is flawed....]" (Wood, 2020, s. 120). Det viser sig ud fra studierne som Dixit (2020) fremlægger at Pine og Gilmore's (2011) koncept fra *The Experience Economy* indeholder fejl og mangler i deres metoder og statistiske data. Da deres koncept vedrørende oplevelsesøkonomien er blevet kritiseret, forholder jeg mig kritisk til metoden de 4E'er dannet af Pine og Gilmore (2005) fra deres litteratur *Field Guide for the Experience Economy*. Formålet med processen var at teste dramaturgien for at undersøge sammenhængen mellem hver enkelt del af handlingsforløbet, og for at undersøge hvorledes dramaturgien blev udført af eleverne. Ved anvendelse af metoden beskriver forfatterne at ud fra fire elementer, da kan en oplevelse gøres mere engagerende. Det er elementerne: underholdning, læring, æstetik og eskapisme. Der stilles spørgsmål for at undersøge hvorvidt en oplevelse indeholder disse elementer. Den var til dels nyttig i processen ud fra formålet med den som var at undersøge hvordan eleverne udførte dramaturgien, samt at teste handlingsforløbet med vores indsatte idéer. Ved anvendelse af metodens spørgsmål som *hvad nød vi?* fandt vi frem til at vi nød at eleverne formidlede deres drømme klart og tydeligt, samt at de intensiverede deres kropssprog under formidlingen af samme. Dog gav metoden os ikke mulighed for at undersøge sammenhængen mellem delene af handlingsforløbet. Metodens nyttighed målt ud fra dets udbytte i processen var middelmådig, da vi gennem spørgsmålet *Hvad fik dig til at stoppe op og bare være der?* bemærkede at vi under falling action samt denuoement manglede et element der fik os til at stoppe op. En elev fik idéen at inddrage publikum ved at vikle den røde tråd

om dem og gestikulere til dem, hvordan de skulle tage del i handlingerne. Graden af metodens nyttighed for vores proces var middelmådig målt ud fra dens formål samt udbytte.

8.2 Evaluering af anvendelsen af digitale/IT-elementer i designproces

Jeg har anvendt Candy's (2014) ramme til at definere, hvad jeg vil evaluere på. Her har jeg valgt oplevelsen, hvori kunstpraksissen finder sted (Jf. figur 2 Actors, features and criteria for evaluation). Derudover viser kriterierne negativ og positiv sig i hendes ramme. Jeg vil dermed evaluere på hvilke digitale/IT-elementer jeg kunne have anvendt i min kunstpraksis ud fra kriterierne vedrørende, hvorvidt de havde været positive eller negative at anvende ift. formålet med processen. Ud fra dette kan jeg vurdere hvilke digitale/IT-elementer kunne have understøttet de forskellige processer.

Som det fremgår i mit Interviewafsnit afsnit anvendte kunstneren Alberte musik under en idégenereringsproces. Dette gjorde at de deltagende kunne fokusere på idégenereringen ud fra temaet og ikke hverdagsting, samtidig med at det lod idégenereringsprocessen flyde. Derudover har hun inkorporeret det digitale element kamera i sin udviklingsproces. Formålet med dette var at vurdere hvorvidt skuespillerne udøvede deres handlede rigtigt eller forkert. Derudover er det anvendt for at generere videre på handlinger, der kan være brugbare ift. deres fortælling (Jf. afsnit 7).

I proces 6.1 anvendte jeg mindmap-metoden. Formålet med processen var at generere så mange idéer som muligt ud fra mine samarbejdspartneres designkrav. Vi kunne have anvendt musik under denne proces, med det formål at fokusere på de designkrav vi ønskede at generere idéer ud fra. Som Alberte beskriver, har hun ikke anvendt musik med lyrik (Jf. afsnit 7). Vi kunne have valgt det musik vi fik uddelt af vores samarbejdspartners. At anvende det digitale element som kamera i denne proces, ville ikke have understøttet formålet, da i vores udviklingsproces ikke testede skuespillernes handlinger på stedet. Under proces 6.2 var formålet at generere idéer ud fra vores givne specifikke lokation. Her kunne vi også have anvendt musik til at indskærpe vores fokus. Vi kunne have anvendt musikken inden selve idégenereringen, for at indstille os på at selve idégenereringen. I denne proces ville det have været negativt at gøre brug af kamera. Vi ønskede ikke at vurdere drama-elevernes handlinger på gulvet. Modsat proces 6.2 hvor formålet var at generere idéer ud fra vores steds egenskaber, da ønskede vi under proces 6.3 at danne et overblik af vores idéer ved brug af metoden *affinity diagram*. At anvende musik til dette ville ikke have været positivt for processen, da vi ikke ønskede at generere idéer men at danne et overblik. Som beskrevet

har Alberte anvendt kameraet for at vurdere handlinger udført på scenen. Jeg anvendte et kamera i denne proces som belæg for resultatet af metoden til dette speciale. Vi anvendte ikke kameraet med det formål at vurdere på vores handlinger i stykket, som Alberte beskriver hun anvendte kameraet til under hendes udviklingsproces af forestillingen (Jf. afsnit 7). Ligeledes som vi i proces 6.2 genererede idéer, gjorde vi dette i proces 6.4. Formålet med denne proces var dog at konkretisere vores idéer ved at kombinere dem. Alberte beskriver at musikken er "[...] med til at sætte en ro på alle de almindelige tanker som vasketøjet eller vejarbejde" (Interview, 30. juni, 2020). Da formålet som beskrevet var at kombinere idéer for at danne nye og mere konkrete idéer, da ville vi fokusere på dette. Vi ønskede at fokusere vores tanker på at kombinere idéer. At anvende kamera til processen ville have været negativt, da vi ikke ønskede at filme handlinger udført på scenen, for enten at vurdere eller generere videre på dem. I vores proces 6.5 var formålet at indsætte vores genererede idéer i en struktur og komposition for en dramatisk fortælling for at komme nærmere hvorledes forestillingen skulle udføres. Med afsæt i Alberte's beskrivelse af anvendelsen af digitale elementer i hendes udviklingsproces, ville det ikke have været positivt at anvende lyd, da vi ikke ønskede at fokusere på en idégenerering. Dertil var formålet ikke at vurdere eller generere videre på handlinger optaget via kamera. Derfor disse ville have været negative at anvende i denne proces. I proces 6.6 havde vi i sinde at generere idéer og selekttere i dem for at drama-eleverne kunne finde frem til den drøm de ønskede at formidle under forestillingen. Til dette formål anvendte vi metoderne *Brainwriting* samt *Innovative, Interesting and Inspiring*. På baggrund af formålet med processen da kunne vi have anvendt lyd som digitalt element for at få drama-elevernes tanker mod genereringen af drømme. Til dette kunne vi endnu have anvendt lyden givet til os som del af forestillingen. Musikken kunne have tilvejebragt et fokus på denne idégenerering. Kameraet ville i denne proces ikke være positivt at anvende, da det fremgår, at vi ikke havde i sinde at evaluere på handlinger udført af skuespillere. Som det fremgår i proces 6.7 var formålet at teste vores dramaturgi med de indsatte idéer på vores sted. Til dette kunne vi have anvendt det digitale element som kameraet, til at optage handlinger som Alberte og jeg muligvis ikke selv observerede. Vi kunne vurdere hvorledes vores historie med tilhørende handlinger udført af drama-eleverne forløb sig på vores sted. Derudover kunne vi vurdere, hvordan handlingerne blev udført på vores givne specifikke lokation, for at undersøge hvilke handlinger kunne udføres på vores sted. Dette kunne lede til nye idéer til gavn for handlingen, eller elimineringen af ikke-anvendelige udførelser. I processen da anvender vi lyd. Dog ikke med formålet at fokusere på en idégenerering men som understøttende digitale element til forestillingens handlingsforløb.

9. Analyse

Nedenstående vil bestå af en analyse af de anvendte metoder fra min udviklings/design-proces af mit fysiske objekt. Dertil vil afsnittet bestå af en analyse af min tilegnede sekundær data fra andre lignende studier, samt en analyse af min primær data indhentet vha. interview om andre udviklingsprocesser af teaterstykker. Som Gray og Malins (2004) beskriver da omfatter en analyse ethvert tiltag til at reducere kompleksiteten i datamaterialet, og tilvejebringer en sammenhængende fortolkning af hvad er og ikke er sagen. Det er dette jeg vil i kommende afsnit.

9.1 Analyse af data fra egen designproces

Alberte og jeg anvendte designkravene som udgangspunkt til at udvikle vores performance. I vores første designproces gjorde vi brug af *mindmapping*, med formålet at generere idéer ud fra mine samarbejdspartneres designkrav. Ud fra *mindmap*-metoden kan der dannes idéer ud fra et konkret tema (Tassoul, 2009), og her indsatte vi designkravene.

Grundet at vi havde behov for at danne idéer ud fra vores sted-specifikke lokations egenskaber (jf. afsnit 6.2), anvendte vi metoden, *Attribute Listings*, for at danne idéer ud fra et subjekts karaktertræk. Vi integrerede stedets fysiske elementer ind i vores performance. Ved at skrive de karaktertræk ned vi ville idégenerere ud fra, og stille spørgsmål som ”Hvad hvis publikum så performancen fra trappen?” (jf. afsnit 6.2), gav metoden os en vejledning til at arbejde stedspecifikt. Ved brug af *affinity diagram*-metoden (jf. afsnit 6.3) dannede Alberte og jeg forbindelser mellem vores idéer. Det gjorde vi eksempelvis gennem udsagn som, *Jeg rykker de her to idéer sammen, da de begge har med bevægelse at gøre, og jeg rykker de her to idéer sammen fordi de beskriver publikums placering på stedet*. Derudover gav metoden os et visuelt overblik af vores kategorier, da der som Kolko (2010) beskriver skrives mærkater med temaet for alle grupperne.

I afsnit 6.4 beskriver jeg at vi ville kombinere vores idéer med hinanden for at generere flere. Vi valgte at bruge *provocative questioning*-metoden da vi med denne kunne stille spørgsmål som indledte med ”Hvad hvis...” og ”Hvad ellers” i henhold til at erstatte, kombinere, tilpasse og ændre på idéer. Vi supplerede denne metode med vores affinity diagram, ved at bruge det som overblik af de idéer vi kunne kombinere med hinanden. Vi så på diagrammet og stillede spørgsmål som: *Hvad hvis vi kombinerede idéen, ”publikum ligger på nederste etage og ser performancen derfra” med designkravet: ”Gule fodspor” og idéen, ”børnene står på øverste etage og udfører drama?* Hvor nyttig provocative questioning metoden var, kan dog diskuteres. Vi anvendte affinity diagrammet i

denne proces, som overblik til at finde ud af hvilke grupper og idéerne deri kunne kombineres med hinanden. De indledende spørgsmål var: "what if..." og "what else..." som

Tassoul (2009, s. 59 – 60) præsenterer,

Under proces 6.5 anvendte vi Freytag's (1900) pyramide model som fremviser en struktur for opbygningen af en dramatisk fortælling. Vi valgte denne model da vi kunne indsætte vores generede idéer i denne alt efter, hvordan de passede med hans beskrivelse af de forskellige dele. Det gav os et redskab til at forme en handling med en introduktion, en stigende handling, et klimaks, en dalende handling samt en slutning. Dermed nærmede vi os et helstøbt teaterstykke for mine samarbejdspartnere. I figur 11: *Freytag's pyramide med tilhørende idéer* fremgår resultatet af denne proces.

I vores proces 6.6 fremgår det at vi anvendte metoderne *brainwriting* samt Interesting, Innovative and Inspiring fremlagt af Tassoul (2009). Vi samarbejdede med vores drama-elever samt samarbejdspartnere for at finde frem til den drøm eleverne skulle formidle under forestillingen. Vi havde valgt at de skulle anvende metoden *brainwriting* til at generere idéer og teknikken *Interesting, Innovative and Inspiring* til at selektere i dem. *Brainwriting* metoden havde vi valgt fordi den var simpel at præsentere og anvende, fordi den ikke indeholder mange trin som kunne forvirre mere end gavne eleverne. Af samme grund havde vi valgt at de skulle anvende selektionsteknikken *innovative, interesting and inspiring*. Eleverne fik dannet idéer ift. den drøm de ville formidle og selekteret i dem. Ydermere arbejdede eleverne på at visualisere deres drømme gennem bevægelser af cirkler, med både arme, ben, over- og underkrop.

I vores sidste proces 6.7 var formålet at teste vores dramaturgi med eleverne på vores specifikke lokation. Vi arbejdede med metoden de 4E'er fra Pine og Gilmore's (2005) *Field Guide for the Experience Economy*. De beskriver at ud fra fire elementer som Pine og Gilmore (2005, s. 4) kan en oplevelse gøres mere engagerende. Det er elementerne: underholdning, læring, æstetik og eskapisme. Vi stillede spørgsmål som forfatterne beskriver kan stilles for at undersøge hvorvidt en oplevelse indeholder de fire elementer. Spørgsmålene vi stillede var *Hvilke elementer fik dig til at sænke farten, stoppe op eller bare være der, hvad nød du?* samt *Hvad fik dig til at stoppe op og bare være der?* Ved anvendelse af disse spørgsmål fandt vi frem til at det var spændende at eleverne optrådte ved gelænderet, at vi nød at eleverne fremførte deres drømme klart og tydeligt, samt at vi manglede et element der fik os til at stoppe op og bare være der. Ud fra dette dannede vi idéen at inddrage publikum, ved at de skulle tage tråden og hjælpe drama-eleverne med at få den til øverste etage. Denne idé er indsat i Figur 11: *Freytag's pyramide med tilhørende idéer*.

9.2 Analyse af data fra State of the Art

Som det fremgår i mine lignende studier, anvender de under udviklingen af *Ung identitet uten arbeid* interview til at indhente materiale til deres forestilling. Her beskrives at de gør brug af en subjektiv dialogproces (Jf. afsnit 4.1 *Ung identitet uten arbeid*). Ydermere gør de brug af improvisationsøvelser, mime samt forumsspil, med det formål at omdanne det fortolkede materiale fra interviewet til handlinger. Dertil har de anvendt brainstorming i arbejdet med stykkets form, spillestilen, øvning, sang, koreografi, scenografi og udvikling af sceneløsninger. Mit afsnit viser yderligere en beskrivelse af dannelsen af *Hvem skriver JM?* Dette var en forestilling udviklet af teaterpædagoger og udført af ni teaterskolebørn. Jeg redegør for at de arbejder i en research-fase, hvor børn og unge af forestillingen sammenligner viden vedrørende brugen af nye digitale medier. Som forberedelse til den improvisatoriske del af forestillingen gjorde de brug af metoden *Bænken*. Tre deltagere sidder på en bæk, og de to på siddende på hver deres fløj har til formål at opnå den midterstes opmærksomhed. Personen med det mest vedkommende bud har vundet. Med dette trænes deres omstillingsevne. Derudover gjorde de brug af statusøvelser, for at give deres roller et koncept, relationer og en funktion, samt metoden *Den varme stol*, hvor børnene satte sig på en stol og fik stillet spørgsmål vedrørende deres roller. Dertil viser studiet, at de slutteligt anvendte *Den varme stol* med et testpublikum.

9.3 Analyse af data fra interviewafsnit

I følgende afsnit vil jeg analysere min primære genererede data, som det fremgår i mit interviewafsnit (jf. afsnit 7). Denne data er en del af mine lignende studier da det viser hvorledes andre kunstnere har udviklet teaterstykker og performances. Jeg vil bruge denne analyse til at reflektere over hvilke digitale/IT-elementer kunne have understøttet egen designproces gennem diskussion (Jf. afsnit 9.3), for at nå frem til min nye viden og derved besvare min problemformulering *Hvilke digitale/IT-elementer kan jeg anvende til at danne et teaterstykke?*

I kunstneren Sandro Masai's designproces beskriver at han researcher om både den samarbejdspartner han indgår et samarbejde med, samt det sted hvori performance udføres. Dertil arbejder han med moodboards, for at visualisere og derigennem identificere det han ønsker at arbejde med. Derudover undersøger han performance stedet ud fra publikums perspektiv for at danne performance ud fra hvorledes han ønsker publikum skal opleve den. Mit interview med kunstneren Alberte Husted-Larsen viser også en kunstnerisk proces. Dette er dog med

inkorporeringen af digitale elementer. Hun har anvendt musik i sin idégenereringsfase, med det formål at stoppe tankeprocessen ift. tanker der ikke vedrørte temaet for idégenereringsprocessen, og rette opmærksomheden mod temaet for idégenereringen. Som et andet digitalt element anvendt i udviklingsprocessen, har hun filmet forestillinger for at vurdere hvorvidt skuespilleren agerede rigtigt eller forkert ift. handlingen. Derudover kunne handlinger også arbejdes videre med, hvis det viste sig at være brugbart. Kameraet kunne fange disse handlinger, som skuespillerne på gulvet ikke selv var i stand til at se. I sine slutperformances har hun anvendt digitale elementer som projektion til at formidle et kunstnerisk projekt til et større antal publikum. Hvis dette ikke blev anvendt, ville det have været en 'en-til-en oplevelse.' Det viser sig også, at hun har anvendt et digitale element som lyd til en udendørsforestilling for at understøtte forestillingens tema samt dets æstetik. Derudover har hun lys til at formidle elementer under forestillinger. Hun har anvendt en lyskilde under en forestilling som repræsenterede en sol, og inkorporeret et gråt lys for at fremme en stemning i et stykke om hjernedøde zombier der arbejdede fra morgen til aften (Jf. afsnit 4 State of the Art).

9.3.1 Mulige huller i lignende studier

Det fremgår i forestillingen *Ung identitet uten arbeid* at de anvender improvisationsøvelser, mime og forumsspil til at danne idéer. Dog beskrives ikke hvorledes disse anvendes for at generere idéer, hvorfor det ikke indgår som en del af min videns indhentning om lignende studier. Ydermere beskriver de at de i deres tredje proces anvendte arbejdsmetoder, fagterminologien samt anvendt sprog. De redegør dog ikke for hvilke metoder og hvorledes de arbejdede med disse for at danne spillestilen, dets form, koreografien og scenografien.

I udviklingen af forestillingen *Hvem skriver J.M?* gøres brug af *den varme stol* til øvelse af roller. Ydermere gjorde de brug af metoden *bænken*. Her sad tre deltagere på en bæk hvor personen i midten repræsenterede en neutral reaktiv figur, og de to andre siddende på hver deres fløj konkurrerede for at opnå opmærksomhed fra den neutrale reaktive figur. Den der kommer med de mest underholdende eller vedkommende bud vandt. Denne metode hjalp børnene med at forberede sig på den improvisatoriske del af forestillingen.

Dertil fremgår det i afsnittet at Sandro Masai anvendte metoden moodboard, med det formål at visualisere det der ønskes at arbejde med ud fra hans idéer og humør han har i forhold til sit projekt (jf. afsnit 3.3). Der viser sig dog huller i de lignende studier. Under udviklingen af *Ung identitet uten arbeid*, beskrives ikke hvorledes de gør brug af improvisationsøvelser, mime og forumsspil for

at fortolke på materialet. Dertil definerer kunstneren Sandro Masai ikke hvorledes han i sin designproces danner sine idéer. Studiet viser at hans valg af metode varierer fra projekt til projekt, men anvendelse af metode for at danne idéer beskrives dog ikke (interview, 6. februar, 2019).

10. Diskussion

Dette afsnit vil indeholde en diskussion om hvorledes min teoretiske samt metodiske ramme relaterer til mit speciale. Ydermere vil det indeholde en diskussion vedrørende, hvilke digitale/ITelementer kunne have understøttet min designproces i dannelsen af teater stykket.

10.1 Diskussion om anvendt litteratur

I henhold til Jantzen, Vetner og Bouchet's (2011) teori, da brød vores teaterstykke med hverdagens gang, da det viste et kunstnerisk værk indeholdende skuespillere, musik og improvisation. Denne oplevelse kan have ført til selvforglemmelse, da den brød med brugernes vante rutiner og muligvis rørte ved deres kroppe. De beskriver yderligere at vi oplever da der sanses og reageres på omgivelserne, som får os til at mærke at vi lever, da det som beskrevet i citatet rør ved vores kroppe. Og vores forståelse kan ændres på eller udfordres, hvilket kan lede til nye meninger (Jantzen, Vetner & Bouchet, 2011). Vores teaterstykkets elementer som musikken, drama-elevernes handlinger som tale og gestik samt den røde tråd og de gule fodspor, teater kan have påvirket publikums syns og høre sans. Disse elementer kan have påvirket dem, ved at det kunne have mindet dem om noget, eller dannet en ny forståelse som kan have ledt til kropslige og emotionelle forandringer hos dem. Dette kunne ydermere udfordre deres kognition og den måde de forstod på. Jantzen et. al (2011) beskriver at æstetikken opleves gennem sanserne og intuitionen. Vores teaterstykkets elementer har publikum sanset og om muligt reageret på. Derved kan de have oplevet æstetikken i teaterstykket og givet dem en sanselig erkendelse af oplevelsen.

Ud fra Jantzen et al's. (2011) udsagn om oplevelsesdesign, er det en praksis der tilrettelægger tilbud som af brugere realiseres som oplevelser. Oplevelserne kan være underholdende og måske udviklende. Oplevelsesdesign skal rette opmærksomheden mod brugernes kroppe, og har til formål at påvirke individers sansning og følelser. Sansningen af oplevelsesdesignet skal pirre eller afslappe deres kroppe, og der arbejdes med emotionelle ændringer i kroppene som glæde, begejstring eller det modsatte som gys, smerte eller frustration. Gennem mit arbejde for *Aalborg Art Hour* har jeg i praksis dannet et teaterstykke, *AA Dreaming*, i samarbejde med kunstneren Alberte Husted-Larsen.

Ud fra et oplevelsesdesign perspektiv kan det argumenteres for at dette var et tilbud for Aalborgenserne, hvor de kunne opleve teaterstykket med budskabet om at der kan opnås mere gennem samarbejde, modsat hvis de modarbejdede hinanden. Vores design kan meget muligt have rettet opmærksomheden mod brugernes (publikums) kroppe, da det kan have påvirket deres sanser under oplevelsen af hvad de så, hørte og følte gennem deres kroppe. Gennem oplevelsen af dette kan det have ledt til emotionelle forandringer i brugernes kroppe, og eventuelt skabt en ny forståelse af mængden af arbejde der kan opnås via et samarbejde.

I min redegørelse af teater og performance da beskriver jeg at Schechner (2004) mener at performance er sammensætningen af events som godt kan gå unoteret hen, var intentionen med *AA Dreaming* ikke at nogle af delene skulle dette. Hver sammensætning af delene i vores dramaturgi skulle noteres af publikum. Derudover interagerede eleverne med publikum, og publikum tog del i handlingen af performance (jf. Proces 5 Dramaturgi), hvorfor det også fandt sted mellem performerne og publikum, som Schechner (2004) beskriver at performance gør. Schechner (2004) beskriver ydermere at en performance finder sted fra det tidspunkt publikum først træder ind i performance området til den sidste går. Vores drama-elever agerede performere da publikum trådte ind i performance området. Dog var publikum stadig til stede da performance sluttede, og performance fandt dermed ikke sted til det sidste publikum medlem gik.

Dertil definerer Schechner (2004) drama som en skreven tekst, instruktion eller plan, der tillader lidt improvisation. *AA Dreaming* var dannet ud fra Freytag's (2004) struktur og komposition for en dramatisk fortælling. Vi havde derfor dannet en instruktion eller plan, der vejledte drama-eleverne i udførelsen af stykkets dele, som Schechner (2004) beskriver at drama er. Under proces 4.6 Idégenerering og Idéselektion arbejdede drama-eleverne ved hjælp af improvisation på at formidle deres drømme gennem gestikulation. Dette kom til udtryk under stykket i exposition, rising action, climax og falling action (Figur 11) hvor eleverne formidler deres drømme. Drama tillader lidt improvisation, og i vores stykke fremgik der improvisation.

Men henblik på Schechner's (2004) definition af drama, teater og performance, og *AA Dreaming's* relation til dette, da var vores kunstneriske værk et teaterstykke, da det var opbygget ud fra en struktureret komposition af en dramatisk fortælling. Det var opbygget ud fra en dramatisk fortælling da vi havde dannet en instruktion ift. hvorledes drama-eleverne skulle udføre deres handlinger ud fra bestemte dele af dramatisk fortælling. I design 6.5 Proces havde vi dannet en historie ud fra Freytag's (1900) model. Dette fungerede for os som instrukser til, hvorledes handlingen skulle forløbe med tilhørende beskrivelser af gestikulation, verbal formidling af drømme, samt

improvisation og samarbejde (Figur 11). Vores stykke indeholdt øvet improvisation, og dette er tilsvarende Schechner's (2004) beskrivelse af dramaet som tillader lidt improvisation.

Som det fremgår i redegørelsen af relationen til Schechner's (2004) teori har teater, performance og drama overlappet hinanden i *AA Dreaming*. Dette er dog ikke ualmindeligt. Schechner (2004, s. 94) beskriver også: "Drama, script, theater, and performance need not all exist for any given event. But when they do, they enclose one another, overlap, interpenetrate, simultaneously."

I redegørelsen af Fischer-Lichte's (2008) teori vedrørende performance, da er det et ikke planlagt event mellem kunstner og tilskuer, hvor kunstneren udfører reelle handlinger. Tilskuerne kan gå gennem transformationer grundet handlingerne. Disse transformationer viser sig via fysiske udtryk, hvor tilskuer kan reagere ved at grine, græde, bevæge fødder, etc. eller tage aktiv del i performance. Performance kan transformere tilskuer til deltager. Dertil beskriver Fischer-Lichte (2008) det konstant forandrende feedback-loop, hvor tilskuer reagerer på performerens handlinger, og ud fra dette kan performerne reagerer enten ved at improvisere eller ved at gå glip af et stikord. Det er ydermere dette hun mener forbinder dem. I performance eksisterer også en kropslig samtidig tilstedeværelse mellem skuespiller og tilskuer. Det skal forstås som tilskuernes fysiske tilstedeværelse, perception samt respons der udgør en deltagelse og hjælper til at generere performance.

Det kan ikke siges at vores performance var et ikke-planlagt event, da vi havde dannet stykket ud fra Freytag's (1900) konstituering af dramaets forskellige dele. Drama-eleverne fulgte derved i forvejen dannede handlinger. Dog kan tilskuerne under *AA Dreaming* have gået gennem transformationer som reaktion på handlingen, og som det viser sig i stykket tog de også aktiv del i handlingen (jf. Bilag 1). *AA Dreaming* gjorde tilskuerne til deltagere i sidste del af handlingsforløbet (Jf. figur 11). Der kan have eksisteret et forandrende feedback-loop, da drama-eleverne interagerede med publikum i slutningen, hvor publikum reagerede på deres handlinger og omvendt med formålet at bringe den røde tråd til øverste etage (Jf. bilag 1). Ydermere kan der have eksisteret en kropslig samtidigtilstedeværelse da der var tilskuere til stede under *AA Dreaming*, der reagerede på handlingen (Jf. Bilag 1).

Fischer-Lichte's (2008) definition af teater beskrives som en fremstilling af karakterer og et plot. Disse karakterer repræsenterer en kunstig transformeret realitet gennem materialer og gestik. Publikum observerer dette og har om muligt stærke følelser eller empati, men de deltager dog ikke i stykket. I *AA Dreaming* fremførtes en visning af karakterer samt et plot, som var dannet ud fra de genererede idéer indsat i strukturen og kompositionen for en dramatisk fortælling (Jf. Figur 11).

Gennem dette viste karaktererne en handling og en ikke virkelig realitet gennem ord og gestikulation, samt materialer som en rød tråd og gule fodspor. Dette kan siges at have været en kunstig transformeret realitet, da det ikke var deres egne handlinger, men deres dannede karakterers handlinger.

I Carlson's (2018) definition af teater viser skuespillerne også karakterer, som Fischer-Lichte (2008) beskriver at skuespillerne gør i teatret. Carlson (2018) mener at skuespillerne giver konkret form til en karakter, og at teatret fremstiller en bevidst repeteret kopi, hvor afvigelser kan fremgå. Ydermere defineres gengivet adfærd, hvor personen foregiver at være en anden. Denne adfærd er bevidst separeret fra personen der udfører det. Dette er en kvalitet i performances som involverer en bestemt distance mellem selvet og adfærd. Det beskrives at der er en distance mellem skuespilleren og den rolle han/hun udfører på scenen. Det er skuespilleren som selvet der udfører den foregivne adfærd gennem rollen. Derudover dømmes og rammesættes denne optræden af tilskuerne, der genkender og validerer det som en optræden.

Det kan ikke siges at der i *AA Dreaming* blev vist en bevidst repeteret kopi, da forestillingen udspillede sig over en gang, og ikke blev repeteret. Dog kan det siges, at der var en distance mellem deres selv og den adfærd de udførte, da de gennem deres roller foregav hvordan drømmene skulle realiseres. Det kom til syne gennem individuelt arbejde (jf. Figur 11 – Rising Action), samt overarbejde (jf. Figur 11 – Climax) og et samarbejde som det ses i figur 11 i Falling action og Denouement. Dette var idéer Alberte og jeg i vores designproces havde genereret og tildelt deres roller. Det var dermed ikke drama-elevernes egne idéer, og ikke en del af deres selv. *AA Dreaming* var derved ud fra Carlson's (2018) definition af teater til dels et teaterstykke.

Ud fra Carlson's (2018) teori vedrørende tilskuerne, da har tilskuerne under *AA Dreaming* dømt og rammesat optrædenen, samt genkendt og valideret den.

Som det viser sig i redegørelsen af Carlson's (2018) beskrivelse af performance da gengiver kunstnerne ikke en adfærd eller baserer deres arbejde på karakterer. Der lægges i stedet vægt på hvordan kroppen eller selvet udtrykkes gennem performance. Her forbliver den individuelle krop i centret. Dette selv vises gennem kunstnernes kroppe, deres autobiografi og deres egne specifikke oplevelser i en kultur eller i en verden gjort performativ af deres bevidsthed.

Det kan argumenteres for at vores forestilling også indeholdt træk af Carlson's (2018) definition af performance, da dele af drama-elevernes adfærd ikke bevidst var separeret fra deres selv. De foregav ikke at være en anden under formidlingen af deres drømme i forestillingen. Som det fremgår i proces 6.6 Idégenerering og Idéselektion, genererede de egne idéer ift. den drøm de

ønskede at formidle både verbalt og gennem gestikulation. Denne adfærd under forestilling var deres egen. Dog var handlingerne i handlingsforløbet baseret på idéer, hvorfra drama-eleverne skuespillede viste en adfærd der var separeret fra deres selv. Dette fremgik i Climax, Falling action samt Denouement (Jf. Figur 11).

I Schechner's (2004) beskrivelse af teater da kan narrativiteter formidles gennem et konkret manuskript. I Ryan's (2004) litteratur *Narrative Across Media: The Languages of Storytelling* da beskriver hun hvorledes narrativitet formidles gennem forskellige medier. Ud fra hendes tekst redegør jeg for at forskellige medier tilbyder forskellige muligheder til at formidle narrativiteter. Vores medie til at formidle teaterstykket var tv. Under fremførelsen af stykket var TV2 Nord til stede for at livebroadcaste teaterstykket. Dette gav seerne mulighed for at opleve stykket fra deres stuer. Som beskrevet i redegørelsen af Ryan's (2004) teori, da kan kommunikative medier videreformidle materiale uden at miste noget gennem kodning, og det kan opleves af brugerne derhjemme. Vores teaterstykke har dermed ikke mistet noget af dets materiale gennem det kommunikative medier, og efter at være afkodet i det elektroniske kredsløb for at seerne kan opleve det i deres respektive hjem.

Som det fremgår i min redegørelse af Tassoul's (2009) litteratur fra *Creative Facilitation* da er kreativt arbejde baseret på intuition kombineret med idégenerering, viden og kritisk refleksion. Jeg har i eget projekt idégenereret i samarbejde med kunstneren Alberte i processerne 4.1, 4.2, 4.4 og 4.6. Formålet med dette var at generere idéer for at danne vores teaterstykke. Det kreative arbejde viser sig også ved at jeg har indhentet viden gennem research, som fremgår i mit interviewafsnit som sekundær data. Dette har jeg evalueret på summativt for at nå frem til ny viden vedrørende, hvilke digitale/IT-elementer jeg kunne have anvendt i egen designproces. Dertil har jeg kritisk reflekteret over egen designproces med tilhørende metoder, samt hvilke digitale/IT-elementer kunne have understøttet min designproces. Refleksionen viser sig i afsnit 8, hvor jeg vurderer og dømmer mit færdige værk. Det beskrives også at kreativt arbejde udarbejdes i multikulturelle kontekster for at løse et problem, hvor samarbejdspartnere involveres. Jeg har i praksis arbejdet i en kontekst hvor flere aktører bistod med deres viden. Skuespillere, undervisere og studerende har samarbejdet for at danne et teaterstykke, og jeg har gennem min research ville løse problemet angående *Hvilke digitale/IT-elementer kan anvendes til at danne et teaterstykke*. Mine samarbejdspartnere Wilma Walther-Hansen samt Tine Pejstrup har hjulpet med deres viden gennem designprocessen. Dette viser sig i processerne 4.6 og 4.7.

10.2 Diskussion om anvendte metoder

I dette diskussionsafsnit vil jeg også argumentere for hvorledes min metodiske ramme for specialet er anvendt i min research. Denne ramme består af teori omhandlende kunstnerisk baseret research samt evaluering i kunst praksis og research.

Som det fremgår i redegørelsen af Hannula, Suoranta og Vadén's (2005) teori vedrørende forskellige metoder og tilgange inden for kunstnerisk baseret research metoden da er samtale og dialog en af dem. Ved anvendelse af denne metode kan der gennem argumentation undersøges eller diskuteres frem til sandheden i egen tekst. Der kan ledes efter meningen af forskellige repræsentationer. I denne kunstnerisk baserede research har jeg på samme vis undersøgt og ledt efter meninger vedrørende kunstneres udviklingsproces af teater-og performance værker. Dette fremgår i mit analyseafsnit i underafsnit 9.2 og 9.3, hvor jeg bryder data'en ned til essentielle dele. Jeg gør dette for at undersøge kernen af studierne og derved nå frem til sandheden om de lignende studier i egen tekst. Dertil har jeg redegjort for analysen af kunst, hvor der opfattes og fortolkes forskelligt på den indsamlede data på en hensigtsmæssig måde. Den indsamlede data som tekster i egen research respekteres ud fra egne termer. Dvs. at egne antagelser eller kvaliteter ikke reflekteres over ved studiet af dem. Data'en skal tilgås fra teoretikernes synspunkt. Ud fra analysen af lignende studier har jeg forsøgt mig på at tolke teksterne ud fra deres termer. Med viden om performance og teater som den konceptuelle ramme for mit researchprojekt har givet mig, har jeg haft en forforståelse vedrørende emnet. Dog har jeg fortolket teksterne ud fra deres eget perspektiv, da mit mål var at undersøge hvorledes andre har udviklet deres kunstneriske værker. Jeg har så vidt muligt ikke antaget en enkelt rigtig fortolkning. Derudover har jeg søgt efter og læst forskellige sekundære kilder, for at tilvejebringe en løsning på min undersøgelse. Det kan dog siges, at jeg har dannet mig tanker og fortolkninger om teksterne på baggrund af viden fra min dannede konceptuelle ramme af teori vedrørende teater og performance (Jf. afsnit 2.6).

Jeg redegør for at samarbejdende casestudier er en metode i kunstnerisk baseret research. Dette refereres også til som action research, da researcheren handler ved at influere research objektet og inkluderer mennesker udover researcherne i undersøgelserne. I dette kunstnerisk baserede researchprojekt har jeg udøvet min praksis i samarbejde med mine samarbejdspartnere samt kunstneren Alberte Husted-Larsen. Mit kunstneriske projekt er baseret på dette samarbejde og mine partners designkrav for deres performances. Disse krav er opsat som designkrav og anvendt i udviklingen af eget teaterstykke. Ydermere har mine samarbejdspartnere deltaget i denne research ved at de var influerende faktorer undervejs i designprocessen. Dette ses i proces 6.6 Idégenerering

og Idéselektion hvor de indgik i udviklingen af formationen af mine skuespilleres handlinger gennem observation og indskydelser. Som beskrevet har mine samarbejdspartners involvering fremgået som aktiv involvering, hvor vi har haft fælles mål for samarbejdet. Disse mål har været at danne et kunstnerisk værk indeholdende deres designkrav. Designkravene kan læseren finde i afsnit 5.1. Dertil har aktiviteten i høj grad været baseret på de refleksioner jeg har gjort mig om værket. Dette fremgår i designprocessen, hvor jeg har valgt de metoder der skal anvendes for at danne værket. Metoderne er udvalgt baseret på processens behov.

Etnografi og intervention er en tilgang i kunstnerisk baseret research (Hannula, Suoranta og Vadén, 2005). I korte træk er det studiet af en fremmed realitet, hvor der dannes viden om en kultur ved at lytte, spørge ind til, undersøge og observere. Det anvendes til at samle materiale fra forskellige kilder. I mit State of the Art afsnit fremgår der materiale som jeg har indhentet gennem websøgning, hvor jeg har søgt efter hvorledes andre har udviklet performance-og teaterstykker. Gennem min websøgning inden for arkiverede og fortolkede tekster som er blevet processeret har jeg forholdt mig i mit researchfelt. For at indsamle min data til mit interviewafsnit, har jeg arbejdet ud fra en etnografisk tilgang, da jeg har undersøgt hvorledes der tænkes og handles ift. udviklingsprocessen af kunstneriske værker i form af performances. I mit interview afsnit fremgår det, at jeg har interviewet kunstneren Sandro Masai vedrørende hans designproces af performances samt Alberte Husted-Larsens designproces med digitale/IT-elementer. Under interviewsne dannede jeg erfaring om dette ved at spørge ind til og lytte. Dertil skal der gennem etnografisk research beskrives forskellige funktionelle praksisser. Jeg har i denne relation researchet om Sandro Masai's samt Alberte Husted Larsen's praksis. Interview indgår som tilgang under etnografiske undersøgelser som forfatterne beskriver. Ydermere har jeg været i feltet og forholdt mig til en specifik vinkel af mit researchobjekt, som også er en del af etnografien i kunstnerisk baseret research. Dertil har jeg i praksis arbejdet inden for research objektet ved at jeg har dannet et teaterstykke. Dette er inden for research feltet da jeg i mit studie undersøger, hvilke kunstnerisk baserede researchmetoder kan anvendes til at udvikle et kunstnerisk værk. Ydermere understøttes min etnografiske research om udviklingsprocessen af performative værker af teori om performance, teater og oplevelsesdesign.

Derudover har jeg i egen research, som også beskrevet ovenover arbejdet i praksis. Jeg har som Hannula, Suoranta og Vadén (2005) beskrevet i metoden, praksis baseret research, i kunstnerisk research givet form til en praksis. Dette beskriver de således:

[...] the skill and practice of the artist can be seen to form their own area, their own 'regional ontology', which differs, for instance, from the practices of the doctor or teacher. In such an ontological sphere one starts from the assumption that in the human practice, in everyday life, there are several *practical areas* in which we function. These areas are such that we do not pay much attention to them other than when someone begins to consider such practices as skills. Then it may quickly be revealed that a group of skills gives shape to particular practice (Hannula, Suoranta og Vadén, 2005, s. 102)

Som det fremgår i citatet, er der flere menneskelige praksisser i hverdagen, hvori vi gebærder os, men et felt i praksissen lægges mærke til idet det anses som en færdighed. Og da kan færdigheder give konkret form til en specifik praksis. Jeg har arbejdet i en menneskelig praksis i hverdagslivet, hvor kunstnere gebærder sig. Det er praksissen hvor kunstnere arbejder med teater og performance i hverdagen. Denne praksis er en kvalifikation, hvor jeg i denne henseende undersøger valgte tilgange og metoder til at forstå værkerne. Disse færdigheder af teater- og performance udvikling danner formen til en bestemt praksis. Derved har jeg arbejdet i en specifik praksis. Derudover har jeg analyseret og organiseret som researcher under anvendelsen af praksis-baseret research. Det er en form for praksis-teoretisk cirkel. Intentionen bag dette er at finde det uventede i relation til tidligere praksis. Dette har jeg anvendt i mit projekt da jeg har analyseret, hvorledes andre har udviklet deres performance- og teaterstykker. Jeg har eksamineret dem i detaljen for at finde dets mening. Ydermere har jeg organiseret egen praksis ved at udvikle og evaluere på den. Med andre ord har jeg tilstræbt mig efter at undersøge hvilke metoder er anvendelige i egen kunstneriske proces. Evalueringen af egen kunstneriske proces, samt analysen af lignende studier har givet mig mulighed for at undersøge det uventede som mulige huller samt anvendelige kunstneriske metoder og digitale elementer til dannelsen af performance- og teater værker. Det er også beskrevet at i denne research da arbejdes der om tre elementer som er praksis, teori og evaluering. Som praktiserende researcher har jeg i samarbejde med en kunstner dannet et teaterstykke, og i dette speciale har jeg udviklet en konceptuel ramme bestående af relevante teorier og metoder for at udføre et summativt evalueringsstudie. Jeg har som beskrevet analyseret lignende studier. Dette har givet mig nye indsigter i handlinger udført førhen, som jeg har videreført i egen praksis i min evaluering.

Dertil beskrives at researcheren er afhængig af tidligere research for at han/hun kan analysere det praktiske felt. På samme vis har jeg været afhængig af mine tidligere research vedrørende mit felt i anvendelsen af metoder til udviklingen af teater og performance værker, for at kunne fremme egen research. Det har givet mig viden om hvorledes andre har anvendt metoder, og jeg har evalueret på om disse tilgange og metoder kunne have været anvendelige i egen proces. Med andre ord har det givet mig resultater som har videreført egen praksis.

Som det fremgår, har jeg anvendt metoden samtale og dialog i min research for at løse mit problem. Det har jeg anvendt, da jeg har diskuteret mig frem til en forståelse af forskellige måder, hvorpå udviklingsprocessen af teater og performance forløber sig i mit State of the Art afsnit samt i mit interviewafsnit. Jeg har gennem sprog undersøgt lignende studier ved at redegøre for dem, analysere dem og evalueret på, hvorledes jeg kunne have anvendt elementer fra disse studier i egen designproces for at udtænke løsninger ift. eget problem, *Hvilke digitale/IT-elementer kan jeg anvende til at danne et teaterstykke?*

Dertil har jeg analyseret kunst som også er en metode indenfor kunstnerisk baseret research hvor jeg har opfattet og fortolket forskelligt på den indsamlede data på en hensigtsmæssig måde. Det har jeg gjort, ved at jeg har tolket data'en fra mit State of the Art afsnit, ud fra deres termer uden at tillægge dem egne antagelser. Jeg har tolket på denne data i form af tekster ud fra deres synspunkt. Dog kan min viden dannet ud fra min konceptuelle ramme vedrørende performance og teater have influeret min tolkning af teksterne fra de lignende studier.

Ydermere har jeg arbejdet ud fra tilgangen case baserede studier, idet jeg har samarbejdet med eksterne partnere i processen af min research. De har indgået i idéudviklingen samt opsat designkrav for hvad værkerne skulle indeholde. Disse designkrav er anvendt som retningslinjer til udviklingen af eget teaterstykke og kravene fremgår i afsnit 5. Etnografi og intervention er også anvendt som metode i min kunstnerisk baserede research. Jeg har undersøgt, hvorledes der tænkes og handles ift. udviklingsprocessen af kunstneriske værker i form af performances, som kan ses som studiet af en anden realitet. Dertil har jeg undersøgt kunstneren Sandro Masai's udviklingsproces af performances gennem interview ved at spørge ind til og lytte. Jeg har befundet mig i feltet og forholdt mig til en specifik vinkel af mit researchobjekt. Derudover er metoden, praksis baseret research, gjort brug af i egen research da jeg har arbejdet i en menneskelig praksis i hverdagslivet ved at gebærde mig i området for kunstnere hvori der udvikles kunstværker i form af performance- og teaterstykker. Jeg har arbejdet omkring praksis, teori og evaluering. Dette er gjort

ved at jeg i praksis har samarbejdet om at danne et teaterstykke, udviklet en konceptuel ramme bestående af relevante teorier og metoder og udført en formativ samt summativ evaluering.

I mit metode-afsnit redegør jeg dertil for Gray og Malins (2004) teori vedrørende kunstnerisk baseret research. Ud fra deres teori beskriver jeg at beviser inden for kunstnerisk baseret research er information som kan være produktionen af nye fysiske objekter, samt at data'en bliver til information idet det anvendes, eksamineres og analyseres i en specifik kontekst. I denne research er mit bevis mit producerede fysiske objekt som er mit teaterstykke. I afsnit 9.1 har jeg analyseret på dannelsen af mit teaterstykke med anvendte metoder. I denne henseende er udfaldet af min analyse af egen designproces af mit fysiske objekt min data og er dermed blevet min information. Jeg har dertil anvendt dette i konteksten inden for teater og performance udvikling, for at fremme min research vedrørende udviklingsprocessen af teaterstykker understøttet af digitale elementer.

Data'en jeg har arbejdet med i researchen er primær data, da det er genereret som resultat ved anvendelse af research metoder. Disse researchmetoder viser sig i designprocessen som fremgår i afsnit 6. Senere i denne teoretiske relation, vil jeg ud fra Gray og Malins (2004) teori redegøre for, hvorledes jeg har anvendt research metoder i min designproces. Denne data er eksperimenterende da jeg har afprøvet diverse metoder for at danne værket. Ydermere fremgår der i mit State of the Art afsnit sekundær data. Dette er tekster som er fortolket og vurderet gennem en faglig ekstern bedømmelse af akademiske fagfæller og er til rådighed for offentligheden. Der kan anvendes forskellige research metoder til at generere forskellig typer data. En praksis som research metode kan danne et kunstværk. Dette er tilsvarende den måde jeg har genereret data. I min kunstnerisk baserede research har jeg blandt andet arbejdet om elementet praksis, for at danne et kunstværk. Dette viser sig ved at jeg i praksis har udviklet et teaterstykke ved anvendelsen af kunstneriske research metoder. Derudover forsøger jeg så vidt muligt at forholde mig kritisk til denne data. Det gør jeg ved at evaluere formativt på processen af mit teaterstykke.

Gray og Malins (2004) redegør for at arbejde i praksis. De beskriver at som regel indleder praksis research-spørgsmål, og kan tilvejebringe forskellige research-metoder. Jeg har gennem mit speciale arbejdet mig frem til at besvare mit research spørgsmål som lyder, *Hvilke digitale/IT-elementer kan jeg anvende til at danne et teaterstykke?*

For at besvare dette research-spørgsmål har jeg i praksis dannet et teaterstykke ved anvendelse af kunstnerisk baserede research metoder, samt evalueret på disse metoder og hvilke digitale/ITelementer jeg kunne have anvendt for at understøtte processen. Dette har jeg diskuteret for at besvare min problemformulering og fremme min viden ift. de digitale/IT-elementer der kunne

have understøttet min designproces ud fra kriterierne positive eller negative at anvende i designprocessen. Derudover fremgår det i min research, at jeg har arbejdet i praksis, da jeg kreativt har visualiseret researchen. Denne visualisering viser sig i min designproces, hvor jeg anvender metoder til at visualisere idéer samt forbindelsen mellem idéer. Det gør jeg ved at anvende metoderne mindmapping samt affinity diagram (Jf. proces 6.1 og proces 6.3). Dertil har jeg udarbejdet et kunstnerisk performativt værk, som er en visuel konstellation og resultatet af det praktiske arbejde fra min designproces. Min praksis har også udbredt min research, da det har givet mig mulighed for at udforske hvilke metoder kan anvendes til at danne et kunstnerisk værk. Derudover har min praksis involveret andre fagfolk fra samme disciplin, som kunstneren Alberte, samt eksterne samarbejdspartnere fra samme industri, hvorfor det ydermere bevises jeg har arbejdet i praksis. I min praksis har jeg samlet og genereret data, som det viser sig i mit State of the Art afsnit, interviewafsnit samt i egen dannelsesproces af kunstværket. Denne data i designprocessen er information jeg evaluerer på gennem en formativ evaluering, da jeg vurderer og tager beslutninger langs udviklingsforløbet for at udvikle på vores kunstneriske værk. Jeg anvender dette speciale til at dokumentere processen af dannelsen af kunstværket. Det viser sig i designprocessen, hvor jeg redegør for metoderne til at danne kunstværket.

Jeg har arbejdet med visuelle metoder i processen til at danne kunstværket. Det beskrives at metoden visualisering anvendes til at give konkret form til og kommunikere koncepter. I samarbejdende research beskriver de, at det er en måde hvorpå information deles, få feedback og generere idéer. Da mit arbejde også har bestået af en samarbejdende research, som redegjort for ovenover, har jeg i dannelsen af kunstværket med kunstneren Alberte og mine samarbejdspartnere givet konkret form til idéer og koncepter. Det viser sig bl.a. i den første proces, hvor vi gjorde brug af metoden *mindmapping*, som forfatterne beskriver kan anvendes. I denne proces genererede og visualiserede vi vores idéer (jf. Proces 6.1). Ydermere viser denne visualisering af idéer i samarbejde med kunstneren og eksterne partnere sig i proces 6.2, hvor vi anvendte metoden *Attribute Listings* til at generere idéer ud fra vores givne specifikke lokation (Jf. proces 6.2). Metoden går også igen i vores proces 6.6, hvor vi med mine eksterne partnere samt skuespillerne kom nærmere hvorledes de skulle performe gennem brug af *Brainwriting* (Jf. proces 6.6). Metoden interview som også fremgår som anvendelig i praksis-baseret research viser sig i min research i undersøgelsen af et specifikt researchemne, hvor jeg interviewer kunstnerne Sandro Masai samt Alberte Husted-Larsen. Gennem direkte verbal kommunikation og lydoptagelse danner jeg viden om deres dannelsesprocesser af kunstneriske performances. Til dette udarbejdede jeg en

semistruktureret interviewguide. Hvis det ønskes at undersøges, er dette vedhæftet som bilag (Jf. bilag 5).

Jeg har arbejdet i praksis, ved at jeg har visualiseret min research gennem anvendelsen af metoderne mindmapping samt affinity diagram. Ydermere har jeg udarbejdet et kunstnerisk performativt værk, som er en visuel konstellation og resultatet af det praktiske arbejde fra min designproces. Min praksis har involveret andre fagfolk fra samme disciplin, som kunstneren Alberte, samt eksterne samarbejdspartnere fra samme industri. Jeg har samlet og genereret data, som det viser sig i mit State of the Art afsnit samt i egen dannelsesproces af kunstværket. Denne data er analyseret som det fremgår i proces 6.1 og 6.2. Dette er gjort for at danne en forståelse for hvilke metoder var anvendelige i udviklingsprocessen af vores teaterstykke. Analysen af data'en fra mine lignende studier har jeg reflekteret over gennem diskussion for at nå nærmere en forståelse for hvilke digitale/IT-elementer kunne have understøttet egen designproces i dannelsen af teaterstykket. Af praksis-baserede research metoder har jeg arbejdet med metoderne visualisering og interview. Jeg har genereret og visualiseret idéer i samarbejde med min kunstner og mine eksterne samarbejdspartnere ved at anvende *mindmapping*, *attribute listings* og *brainwriting*. Jeg har anvendt metoden interview til at danne viden om mit specifikke researchemne, ved at kommunikere med og lydoptage kunstnerne Sandro Masai's og Alberte Husted-Larsen's anvendte metoder og digitale/IT-elementer til performance dannelse.

Som det ydermere fremgår i litteraturen *Visualising Research: A Guide for Postgraduate Students in Art and Design*, da vil det at analysere sige at bryde noget ned til komponenter eller essentielle dele. I dette kunstnerisk-baserede researchprojekt da analyserer jeg de anvendte kunstnerisk baserede research metoder. Det viser sig ved, at jeg bryder de kunstneriske researchmetoder anvendt i min praksis ned til komponenter eller mindre dele. Forfatterne beskriver også dette som at reducere data'en. Dertil har jeg reduceret min data. Jeg har analyseret min udviklingsproces af teaterstykket og processerne fra lignende studier ved at fermhæve de essentielle dele af studierne. Med andre ord har jeg reduceret resultatet, så det kan accepteres som repræsenterende data. Denne analyse i mit researchprojekt viser et større billede af de fortolkninger jeg har gjort mig af studierne som er syntesen. I syntesen udvikler jeg idéer som kan omsættes i mit researchfelt. På baggrund af analysen og diskussionen generaliserer jeg min data, ved at omsætte det i en større kontekst. Jeg udleder hvorledes jeg kan udvikle kunstneriske projekter på baggrund af den viden jeg har gjort mig om anvendelsen af kunstnerisk baserede research metoder.

Ydermere har jeg 'leget' med data'en ved at jeg har organiseret det på forskellig vis. Eksempelvis har jeg anvendt affinity diagram for at organisere vores data visuelt og danne et overblik af forbindelserne mellem dem. Data'en er også 'leget' med, da jeg har diskuteret den med mine eksterne partnere, som det ses i proces 6.6. Her samarbejdede vi om visualiseringen af skuespillernes handlinger under prøveforløb et. De fremlagde deres udlægning af deres tanker ift. visualiseringen ift. handlingerne. Derudover er data'en evalueret på, ved at jeg har undersøgt de anvendte metoder, samt dømt og vurderet deres værd med det formål at demonstrere og undersøge udviklingsprocessen af mit kunstneriske værk. Dette kan give mig indsigt i brugbarheden af de anvendte metoder, samt praksissen af kunstneriske research metoder til dannelsen af fremtidige kunstneriske værker.

Dertil beskriver jeg ud fra Candy's (2014) litteratur *Interactive Experience in the Digital Age: Evaluating New Art Practice*, at evaluering vil sige at dømme værdien af noget, som regel ift. mål ud fra den specifikke situation eller kontekst. Formålet med det er at forstå en nuværende situation for at gøre fremskridt fremover. Evalueringen er tilpasset tilgangene, behovene, formålet og metoden af den kontekst.

Jeg har anvendt den ramme hun præsenterer for at evaluere på kunstneriske processer. Som beskrevet har jeg tilpasset anvendelsen af den ud fra mål fra min specifikke kontekst. Anvendelsen af den og hvorledes jeg har tilpasset det så det opfylder egne krav, vil jeg redegøre for under beskrivelsen af rammen. Jeg anvender den for at dømme min egen kunstneriske proces og evaluere på hvilke digitale/IT-elementer jeg kunne have anvendt i egen designproces.

Denne form for evaluering jeg anvender, er summativ da jeg som Candy (2014) beskriver evaluerer på mit projekt efter det er fundet sted. Jeg tager ved lære fra et færdiggjort projekt ved at min evaluering informerer om min praksis. Den formidler refleksioner om de anvendte tilgange og metoder i udviklingen af mit kunstneriske værk. Jeg vil dermed i denne research reflektere over processen ved at vurdere og dømme mine metoder samt vurdere hvilke digitale/IT-elementer kunne have understøttet processen fra mit færdige projekt ud fra specifikke kriterier. At evaluere er at arbejde inden for praksis baseret research. Der eksisterer tre elementer vedrørende denne praksis som er praksis, teori og evaluering Elementet praksis involverer at danne et artefakt. Som praktiserende researcher har jeg gjort dette ved at danne teaterstykket *AA Dreaming*. Ydermere har jeg udviklet en konceptuel ramme bestående af teorier som kunstnerisk-baseret research, performance og teater. Ydermere har jeg anvendt en formativ evaluering, da jeg som Candy (2014) beskriver har evalueret mens mit projekt har fundet sted. Under udviklingen af vores teaterstykke,

har Alberte og jeg reflekteret over vores handlinger og på baggrund af dette taget beslutninger ift. de tiltag vi har gjort os i designprocessen. Vi har vurderet og overvejet ved at tænke over handlinger og hørt hinanden samt mine samarbejdspartnere ad. I den første proces dannet idéer ud fra mine samarbejdspartneres designkrav. Under dette forløb vurderede vi samtidig hvilke idéer vi mente udsprang fra designkravene. Vi gjorde os dertil overvejelser ift. hvorledes vores specifikke sted kunne blive en del af teaterstykket under proces 6.2. I denne proces idégenererede vi ved at stille hinanden spørgsmål og vurderede idéer ved at udforske dem på lokationen. Udviklingsforløbet under proces 6.3 bestod i at beslutte hvilke idéer havde forbindelser mellem hinanden, og vi overvejede hvilke kunne grupperes for at danne et helhedsbillede af vores idéer. Overvejelserne om vores værk fremgår ydermere under kombinationen af vores idéer (Jf. proces 6.4), hvor vi ud fra eget perspektiv besluttede hvilke idéer vi kunne sammenfatte. Dette ledte til ændringer i form af nye idéer. Under proces 6.5 dannede vi en dramaturgi, hvor vi gennem anvendelsen af Freytag's (1900) pyramide model visuelt vurderede hvilke idéer kunne indsættes i kompositionen for en dramatisk fortælling. Ligeledes fandt den formative evaluering sted under proces 6.6 samt 6.7 da vi under disse forløb vurderede vores drama-elevers handlinger udført på baggrund af deres genererede idéer samt den givne improvisatoriske metode. Og vi tog beslutninger ift. sammenhængen af de forskellige dele af vores dramaturgi, samt hvorledes drama-eleverne udførte deres handlinger fra dramaturgien på vores specifikke sted. Dette ledte både til ændringer samt beslutninger vedrørende de elementer og handlinger vi vurderede kunne udføres. Eksempelvis vurderede vi at elevernes fortælling om deres drømme skulle formidles klart og tydeligt, og at publikum skulle tage del i handlingsforløbet. I dette udviklingsforløb har jeg og mine samarbejdspartnere ud fra eget perspektiv vurderet hvilke elementer, handlinger og idéer skulle være en del af vores endelige værk. Vi har gjort os overvejelser og taget beslutninger gennem anvendelsen af kunstnerisk baserede research metoder, som har banet vej for ændringer og endelige foretagender. Dette har været et formativt studie for os i udviklingsforløbet af vores teaterstykke. Kunstnere er dog kritiske over for at evaluere på deres værker. De mener at en evaluering kan hæmme deres praksis. Jeg deler ikke samme kritik, og Candy (2014) beskriver at enten en summativ eller formativ evaluering forstærker kunstnerens stemme, således at ikke kun kunstkritikere evaluerer på kunsten. Formålet med min summative evaluering af mit værk, er at det kan give mig indsigter om hvorledes fremtidige kunstneriske værker kan dannes, ved anvendelse af kunstnerisk-baserede research metoder samt digitale/IT-elementer. Denne research giver med andre ord ny viden, som er væsentlig i bidraget til research feltet. Det danner en fælles forståelse, snarere

end et individuelt instinkt. Det har dog været en øvelse at arbejde frit, kreativt, legende og til dels intuitivt i samarbejde med kunstneren Alberte i udviklingsprocessen, samtidig med at bevare et fokus om min baserede research, hvor jeg har anvendt metoder til at danne værket.

Jeg har anvendt rammen til at definere elementerne af min evaluerende proces og dannet kriterier der er tilknyttet dem. Som det ses i Candy's (2014) ramme (Jf. figur 2), da er et af elementerne i rammen af den evaluerende proces oplevelse. Der finder flere ting sted under denne oplevelse, som publikum engagementet, det arrangerede design og kunstsystemet. Egen praksis relateres hovedsageligt til kunstpraksissen, da jeg vil evaluere på min kunst praksis som finder sted i elementet oplevelse. Ud fra dette har jeg dannet kriterier i henhold til at dømme og vurdere de anvendte metoder i min proces. Kriterierne for min evaluering berør, hvorvidt metoderne i min kunstneriske proces levede op til deres formål. Jeg har dømt og vurderet graden af deres nyttighed målt mod deres formål og udbytte. Dertil har jeg anvendt hendes ramme til at evaluere på de digitale elementer jeg kunne have implementeret i min udviklingsproces. I hendes ramme fremgår oplevelsen, hvor kunstpraksissen finder sted (Jf. Figur 2). I min kunst praksis vil jeg evaluere på de digitale elementer, jeg kunne have implementeret i min designproces ud fra kriterierne omhandlende hvorvidt de havde været negative eller positive at implementere ift. formålet med processen. Disse kriterier viser sig også i Candy's (2014) ramme. Jeg evaluerer på dette for at nå nærmere en forståelse for, hvorledes jeg kan forbedre mit arbejde i udviklingen af teaterstykker understøttet af digitale/IT-elementer samt ved anvendelse af kunstnerisk-baserede research metoder. I mit metodiske afsnit redegør jeg dertil for videnskabsteoretiske metoder. Et af disse er interview. Jeg beskriver denne metode ud fra Tanggaard og Brinkmann's (2010) teori. Som kvalitativ metode har interview til formål at belyse menneskelige oplevelser, erfaringsprocesser og det sociale liv. Gennem interviewet med kunstneren Sandro Masai samt Alberte Husted-Larsen belyste jeg og dannede forståelse for deres oplevelse og erfaringsprocesser af dannelsen af deres kunstneriske værker. Dette kunne tilvejebringe ny viden for mig, ift. at fremme min egen research ved at undersøge og forstå hvordan jeg kan udvikle teaterstykker ved anvendelse af kunstnerisk baserede research metoder samt digitale/IT-elementer. Jeg udarbejdede et kvalitativt semistruktureret interviewguide (jf. bilag 5) da dette som Tanggaard og Brinkmann (2010) beskriver gør researcheren opmærksom på de elementer der skal stilles spørgsmål ud fra. Med de fastlagte forskningsspørgsmål styrende for mine interviewspørgsmål afveg jeg til tider fra dem, for at sikre at Sandro's og Alberte's erfaringsprocesser om egen designproces blev inddraget i interviewet. Interviewsne er vedhæftet som lydfil (jf. bilag 4 og 7).

Ydermere redegør jeg ud fra Brinkmann og Tanggaard's (2010) teori for at der via interviewet som forskningsmetode kan opnås viden om menneskers oplevelser, holdninger, meninger og livssituation. Dertil kan det tilvejebringe indblik i livsverdener, som er den verden der er velkendt fra hverdagslivet (Brinkmann og Tanggaard, 2010). Jeg interviewede Sandro Masai samt Alberte Husted-Larsen om en del af deres erhverv, at performe og dannelsesprocessen af performances med og uden digitale/IT-elementer. Jeg opnåede viden om deres oplevelse af dette, og fik indblik i hans livsverden, ved at blive velkendt med en del af deres hverdagsliv. Begge har de arbejdet med performance og teater med og uden digitale/IT-elementer. Efter interviewet med Sandro Masai samt Alberte Husted-Larsen, blev interviewsne transkriberet og fortolket på som jeg gør i interviewafsnittet (Jf. afsnit 7).

10.3 Diskussion om anvendelsen af digitale/IT-elementer i egen designproces

Ud fra min summative evaluering vedrørende, hvilke digitale/IT-elementer jeg kunne have anvendt i egen udviklingsproces for at understøtte processen, da kan jeg argumentere for, at vi kunne have anvendt lyd under proces 6.1. Vi kunne implementere den givne musik fra mine samarbejdspartnere for at fokusere på de designkrav vi ønskede at idégenerere ud fra. Dette kunne have indskærpet vores fokus, og tilvejebragt en tilnærmelsesvis lettere proces. Ydermere kunne vi blive mere bekendt med musikken som del af vores stykke, hvilket kunne give os en forståelse for hvorledes vi kunne arbejde med den. I proces 6.5 da redegør jeg kort for arbejdet med musikken. Anvendelsen af kamera i processen ville have været negativt at anvende da vores formål ikke var at vurdere hvorvidt skuespillere handlede rigtigt eller forkert, men at generere idéer ud fra de givne designkrav. Dertil har jeg dømt, hvorvidt vi kunne have anvendt lyd eller kamera i proces 6.2. Ydermere kunne vi have inkorporeret musik til denne proces, da formålet var at generere idéer ud fra vores givne specifikke lokation. Vi kunne anvende vores musik, som kunne indskærpe vores fokus ift. idégenereringen. Det kan argumenteres for, at vi kunne have anvendt musikken inden selve idégenereringen, for derved at indstille os på dette forløb. Ved at indstille vores tanker på formålet med processen, kunne vi så vidt muligt blokere for tanker vedrørende andre hverdagsgøremål. Det kan diskuteres, hvorvidt implementeringen af kamera ville være positiv eller negativ for processen. Ud fra hvorledes Alberte har anvendt kameraet i egen udviklingsproces (jf. Interview, 30. juni, 2020), ville det have været negativt da formålet var at generere idéer, og ikke at vurdere hvorledes drama-elevernes handlinger udspillede sig på stedet. De digitale elementer i proces 6.3 kan argumenteres for at være negative at anvende. Alberte beskriver, at det er mest

gavnligt når det under en idégenereringsproces, "[...] bare kan flyde og man ikke er for meget oppe i hovedet" (Jf. Interview, 30. juni, 2020). Vi ønskede ikke at lade vores tanker flyde ift. at generere idéer, men at danne et præcist overblik af dem. Formålet var dertil ikke at filme vores drama-elevs handlinger for at vurdere dem eller idégenerere videre på dem, hvorfor det ville have været negativt at filme i denne proces. I proces 6.4 havde vi i sinde at konkretisere vores idéer ved at kombinere dem. Ud fra min evaluering har jeg vurderet at implementeringen af lyd i denne proces ville være positiv. Musikken ville kunne indskærpe vores fokus på at kombinere idéer. Musikken kunne anvendes både inden og under processen med det formål at indstille vores tankegang på kombinere idéer for at danne nye, samt under processen for at fastholde vores tankeproces i henhold til at kombinere idéer. Kameraet ville dog være negativt at anvende i denne proces, da dette ville tages i brug under forkerte omstændigheder. At anvende musik kan argumenteres for at have været negativt i proces 6.5. Vores formål var at indsætte vores idéer i en struktur og komposition for en fortælling, og ville dermed ikke idégenerere hvorfor implementeringen af lyd kan argumenteres for at have et fejlagtigt. Inkorporeringen af kamera i processen ville ligeledes have været fejlagtigt og derved negativt at anvende, da vi ikke arbejdede med drama-elevens handlinger i fortællingen. Det viser sig ydermere i min summative evaluering af anvendelsen af digitale elementer i min kunstneriske proces 6.6, at anvendelsen af musik ville være positiv og anvendelsen af kamera ville være negativ. Dette kan argumenteres for da formålet med processen også var at drama-eleverne skulle generere idéer om de drømme de ønskede at formidle under forestillingen. Eleverne kunne fokusere på idégenereringen, ved at lade tankerne dreje sig om deres drømme. Samtidig med dette fik de også mulighed for at danne sig et indtryk af musikken. På trods af at eleverne i denne proces øvede sig i at visualisere deres drømme, ville det stadig være negativt at anvende, da både Alberte, jeg samt mine samarbejdspartnere var til stede for at vurdere hvorvidt eleverne agerede. Vores sidste proces viser sig at have haft gavn af anvendelsen af kameraet, da vi med dette kunne have optaget de handlinger udført af drama-eleverne på stedet. Det kunne have givet os indsigt i hvorledes de forskellige handlinger blev udført fra forskellige vinkler. Vi var flere til stede til at vurdere elevernes handlinger. Dog var stedet betydeligt stort, og vi var ikke nok til at observere alle eleverne. Derfor det ville være positivt at anvende kamera i denne proces. Jeg vil ikke argumentere for brugen af lyd i denne proces, da jeg ud fra min summative evaluering har vurderet at det ville være negativt, da vi ikke havde til hensigt at generere idéer.

11. Konklusion

I indledningen redegør jeg for, at jeg i dette speciale har haft til formål at foretage en summativ evaluering gennem kunstnerisk baseret research. Jeg har anvendt Candy's (2014) ramme for at evaluere på interaktive digitale oplevelser. Jeg har udført en summativ evaluering, da jeg har vurderet og dømt på et færdigt projekt. Oplevelsen havde fundet sted og kunstværket var færdigt, hvilket vil sige at jeg har evalueret på livstiden af mit kunstværk. Jeg har evalueret, da jeg har dømt egen udviklingsproces ud fra specifikke kriterier. Jeg har som beskrevet analyseret lignende studier. Dette har givet mig nye indsigter i handlinger udført førhen, som jeg har videreført i egen praksis i min evaluering. Jeg har været afhængig af mine tidligere research i mit felt for at kunne fremme egen research. Det har givet mig viden om, hvorledes andre har anvendt metoder, og jeg har diskuteret mig frem til hvorvidt disse tilgange og metoder kunne have været anvendelige i egen proces. Med andre ord har det givet mig resultater som har videreført egen praksis. Min problemformulering har været, *Hvilke digitale/IT-elementer kan jeg anvende til at danne et teaterstykke?*

Min research har tilvejebragt mig et svar på dette, og jeg ved at implementeringen af lyd i proces 6.1 ville have været positivt at anvende, da det ville indskærpe vores fokus ift. at generere idéer på baggrund af mine samarbejdspartnere designkrav. Dog ville det være negativt at anvende kamera i processen, da det ville være i modstrid med vores formål. Lyden ville under proces 6.2 have haft en positiv effekt med samme formål som i proces 6.1, at fokusere på selve idégenereringen og udelukke andre tanker. Med dette kunne vi fokusere på at generere idéer ud fra vores givne specifikke lokation. Dertil fremgår det ud fra min evaluering samt diskussion, at det ville have været negativt at anvende kamera i processen, da vi ikke i denne proces vurderede vores dramaelevers handlinger på stedet. Jeg ved ydermere at de digitale elementer i proces 6.3 ville have været negative at anvende, da vi i denne proces ikke ønskede at generere idéer eller vurdere vores dramaelevers handlinger. Formålet var at danne et struktureret overblik af vores idéer. At implementere musik i proces 6.4 ville have været positivt, da vi kunne fokusere på at danne nye idéer ved at kombinere eksisterende. Musikken kunne indskærpe vores fokus ift. dette. Kameraet som digitalt element ville være negativt at anvende, da vores arbejde bestod i at danne nye idéer og ikke at vurdere vores skuespilleres handlinger. Min research viser dertil en forståelse for at vi under proces 6.5 ikke skulle anvende de digitale/IT-elementer, da dette ville være negativt ift. formålet med processen. Vi ønskede at danne en fortælling ud fra vores generede idéer. Min research viser dog at implementeringen af musik ville være positiv i proces 6.6, idet drama-eleverne kunne

fokusere på at generere idéer vedrørende deres drømme. Kameraet ville være negativt at anvende, da vi var flere til stede til at observere elevernes handlinger. Jeg kan ydermere konkludere at implementeringen af kamera i proces 6.7 ville have gavnet os, da det kunne give os et syn på flere handlinger udført af eleverne på vores lokation. Lyden ville være negativ at anvende, da vi ikke havde behov for at fokusere på at generere nye idéer.

Min motivation for dette speciale har været at undersøge indholdet og konteksten af min kreative aktivitet for at gøre fremskridt i det kunstnerisk baserede research-felt. I denne kontekst har jeg anvendt metoder af Tassoul (2009) samt kunstnerisk baserede research metoder, til at udvikle et teaterstykke og researche om hvilke digitale/IT-elementer kunne have understøttet min designproces. Min research har givet mig viden om hvilke digitale/IT-elementer som lyd og kamera anvendt i lignende studier kunne have understøttet min egen designproces af teaterstykket. Jeg har fornyet min praksis, ved at jeg har evalueret på hvilke digitale/IT-elementer, jeg kunne have anvendt og dannet forståelse for hvilke metoder var anvendelige ift. deres formål i mine designprocesser. Mine designprocesser er udført gennem handling i praksis, og min refleksion viser sig i min summative evaluering af mit færdige projekt. Jeg evaluerer også summativt på mit projekt, da det har fundet sted, og jeg har dannet viden ud fra min evaluering om vores færdigdannede teaterstykke. Dette fremskridt i min research vil gavne andre researchere indenfor kunstnerisk baseret research, ved at tilvejebringe ny viden eller en anderledes forståelse ift. dannelsen af teaterstykker, med hvilke metoder samt digitale/IT-elementer kan anvendes.

9. Litteraturliste

Beckett, S. (1956) *Waiting for Godot*, London: Faber & Faber, 1965. – (1978) *Cascando and other Short Dramatic Pieces*, New York: Grove Press

Brenner, W., Uebersnickel, F. & Abrell, T. (2016). *Design Thinking as Mindset, Process, and Toolbox*. (s. 3 – 25). Springer International Publishing Switzerland 2016

Brinkmann, S. & Tanggaard, L. (2010). Del 1. Metoder – 1. Interviewet: Samtalen som forskningsmetode. I: Brinkmann, S. & Tanggaard, L., *Kvalitative metoder*. (s. 17 – 41). Hans Reitzels Forlag

Böhnisch, S. (2011). Feedbacksløyer og henvendthet. *Peripeti*, (særnummer), (s. 65 – 90).

Curedale, R. (2013). *design thinking – process and methods manual*. (s. 195 – 196). Design Community College Inc.

Wood, C. R. (2002) Tourism and the experience economy: a critique? I: Dixit, S. K. (2002). *The Routledge Handbook of Tourism Experience Management and Marketing* (s. 119 – 120). Routledge. Taylor & Francis Group

Elam, K. (1980) *The semiotics of Theatra and Drama*, London: Methuen. – (1988) ‘Much Ado About Doing Things With Words (and Other Mens): Some Problems in the Pragmatics of Theatre and Drama’, in Michael Issacharoff and Robin E. Jones (eds) *Performing texts*, Philadelphia: University of Pennsylvania Press, 39-58.

Fischer-Lichte, E. (2008). *The Transformative Power of Performance – a new aesthetics*. (s. 1 – 241). Routledge – Taylor and Francis Group

Freytag, G., (1900 / 2007). Chapter II – The Construction of the Drama. I: Freytag, G, *Freytag's technique of the drama: an exposition of dramatic composition and art*. (s. 1 – 414). Chicago: Scott, Foresman. Fra: <https://archive.org/details/freytagstechniqu00freyuoft/page/n3>

Gadamer, H. G (1959). “Om förståelsens cirkel”, I: Marc-Wogau, K. (1970). *Filosofin genom tiderna. Efter 1950. Texter i urval av Konrad Marc-Wogau*. Bonniers, Stockholm.

Gaylord, K. (1983). Theatrical Performances: Structure and Process, Tradition and Revolt. I: Jack B. Kamerman & Rosanne Martorella (eds) *Performers & Performances: The social Organization of Artistic Work*. New York: Preager

Gjærum, Gürgens, R., & Ramsdal, G. (2011). Kreative processer i ”art-based-research.” *Peripeti*, (16), 21 – 30.

InteractionDesignFoundation. (u.å). *5 Stages in the Design Thinking Process*. Hentet de. 15. april, på: <https://www.interaction-design.org/literature/article/5-stages-in-the-design-thinking-process> (7 sider)

Jacobsen, B., Tanggaard, L. & Brinkmann, S. (2010). Del 2. Tilgange - Fænomenologi. I Brinkmann, S. & Tanggaard, L. *Kvalitative metoder*. (185 - 205). Hans Reitzels Forlag

Jantzen, C., Vetner, M. & Bouchet, J. (2011). *Oplevelsesdesign – tilrettelæggelse af unikke oplevelseskoncepter*. (s. 13 – 273). Samfundslitteratur

Kolko, J. (2010). *Exposing the magic of Design: A Practitioner's Guide to the Methods and Theory of Synthesis*. (s. 76 - 79). Oxford University Press

Kyndrup, M. (2006). Performativitet, æstetik, udsigelse – Lille note om det performatives æstetik. *Peripeti*, (6), 37 – 46.

Louring, Phaff, T. & Sørensen, T., S. (2009). Interaktivitet med børn på scene? – Procesovervejelser. *Peripeti*, (11), 87 – 92.

Massumi, B. (2002). *Parables for the Virtual*, Duke University Press, Durham&London

Nielsen, Rosendahl, T. (2009). Interaktivitetsbegreber. *Peripeti*, (11), 67 – 78.

Passow, W. (1981) *The analysis of Theatrical Performance: The State of the Art*. Poetics today. 2.3, 54 - 217. Duke University Press

Pine, B. J., & Gilmore, J. H. (2005). *Field Guide for the Experience Economy*. (s. 1 - 10). Strategic Horizons LLP

Román, D. (1998). *Acts of Intervention: Performance, Gay Culture, and AIDS*. Bloomington, IN: Indiana University Press

Ryan, M. L. (2004). *Narrative Across Media: The Language of Storytelling*. (s. 1 – 422). Lincoln: University of Nebraska Press

Saldaña, J. (2005). *Ethnodrama, an anthology og reality theatre*. Walnut Creek: AltaMira Press.

Schechner, R. (1966). *Approaches to theory/criticism*. Tulane Drama Review, vol. 10

Schechner, R. (2004). *Performance Theory*. (s. 1 – 367). Routledge Classics. London and New York.

Sohlberg, B. M. & Sohlberg, P. (2004). *Erkendelsens former – Videnskabelse og forskningsmetode*. (s. 52 - 53) Klim

Saldaña, J. (2005). *Ethnodrama, an anthology og reality theatre*. Walnut Creek: AltaMira Press.

Tassoul, M. (2009). Introduction. I: Tassoul, M. *Creative Facilitation*. (s. 1 – 6). VSSD

Tassoul, M. (2009). Idea generation. I: Tassoul, M. *Creative Facilitation*. (s. 47 – 77). VSSD Tassoul,

M. (2009). Evaluation and selection. I: Tassoul, M. *Creative Facilitation*. (s. 79 – 92). VSSD

Tassoul, M. (2009). The matter of creativity. I: Tassoul, M. *Creative Facilitation*. (s. 141 – 150). VSSD

Thygesen, M. (2009). Interaktion & Iscenesættelse. *Peripeti*, (11), 5 – 17.

Visual paradigm. (u.å). *How to use scrum board for agile development?* Hentet den 10. april, på: <https://www.visual-paradigm.com/scrum/how-to-use-scrum-board-for-agile-development/> (6 sider)

10. Bilagsliste

Bilag 1: Video af performancen på Skoleforvaltningen (*AA Dreaming*)
https://www.youtube.com/watch?v=uwdURKh_Egs&feature=youtu.be

Bilag 2: *Teaser til performance på Skoleforvaltningen
<https://www.youtube.com/watch?v=Z0YKMIJz65c&feature=youtu.be>

Bilag 3: drama-eleverne viser deres drømme
<https://www.youtube.com/watch?v=NMKnaebEQQs&feature=youtu.be>

Bilag 4: Lydfil af interview 2019, 6. februar med Sandro Masai. Ved dobbeltklik på
nedenstående billede afspilles fil



Bilag 5: Interviewguide for interview m. kunstner Sandro Masai

Bilag 6: Transskription af interview med Sandro Masai

Bilag 7: Lydfil af interview med Alberte Husted Larsen 2020, 30. juni. Ved dobbeltklik på
nedenstående billede afspilles fil



Bilag 8: Interviewguide for interview m. kunstner Alberte Husted-Larsen

Bilag 9: Transskription af interview m. Alberte Husted Larsen

Bilag 10: Uddybelse af Schechner's (2018) definition af de fælles kvaliteter for aktiviteterne leg, spil, sport, dans, musik og teater, samt relationen af dette til eget projekt.

*Teaseren var lavet til at brande eventet fra deres hjemmeside. Den skulle have en rød tråd og gule fodspor.

11. Figurliste

Figur 1 *Evaluation and interactive experience framework*

Figur 2 *Actors, features and criteria for evaluation*

Figur 3 *Samarbejdspartneres designkrav*

Figur 4 *Resultat af Mindmap-metoden*

Figur 5 *Stedspecifikt element*

Figur 6 *Stedspecifikt element*

Figur 7 *Stedspecifikt element*

Figur 8 *Resultat af Affinity diagram*

Figur 9 *Digitaliseret resultat af Affinity diagram*

Figur 10 *Freytag's pyramide model (Freytag, 1900, s. 114)*

Figur 11 *Freytag's pyramide med tilhørende idéer*

Figur 12 *Elever visualiserer drømme*

Figur 13 *Test med elever*

Figur 14 *Sandro's moodboard*