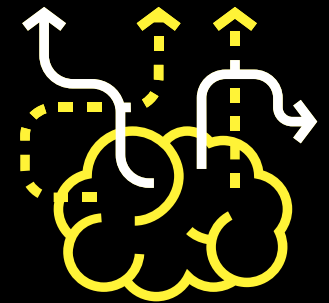


Begrænsninger



STYRK DIN

K[®]Σ@10^v!T1



EFTER AT HAVE GENNEMFØRT TEMA 3 OM BEGRÆNSNINGER VIL ELEVERNE KUNNE

- *redegøre for og diskutere den dobbelte rolle, som begrænsninger spiller i en kreativ proces, idet de både kan blokere for og muliggøre nye løsninger*
- *analysere og diskutere centrale begrænsninger i en given kreativ opgave*
- *udfordre og introducere begrænsninger konstruktivt som en ressource til at udvikle mere originale løsninger*

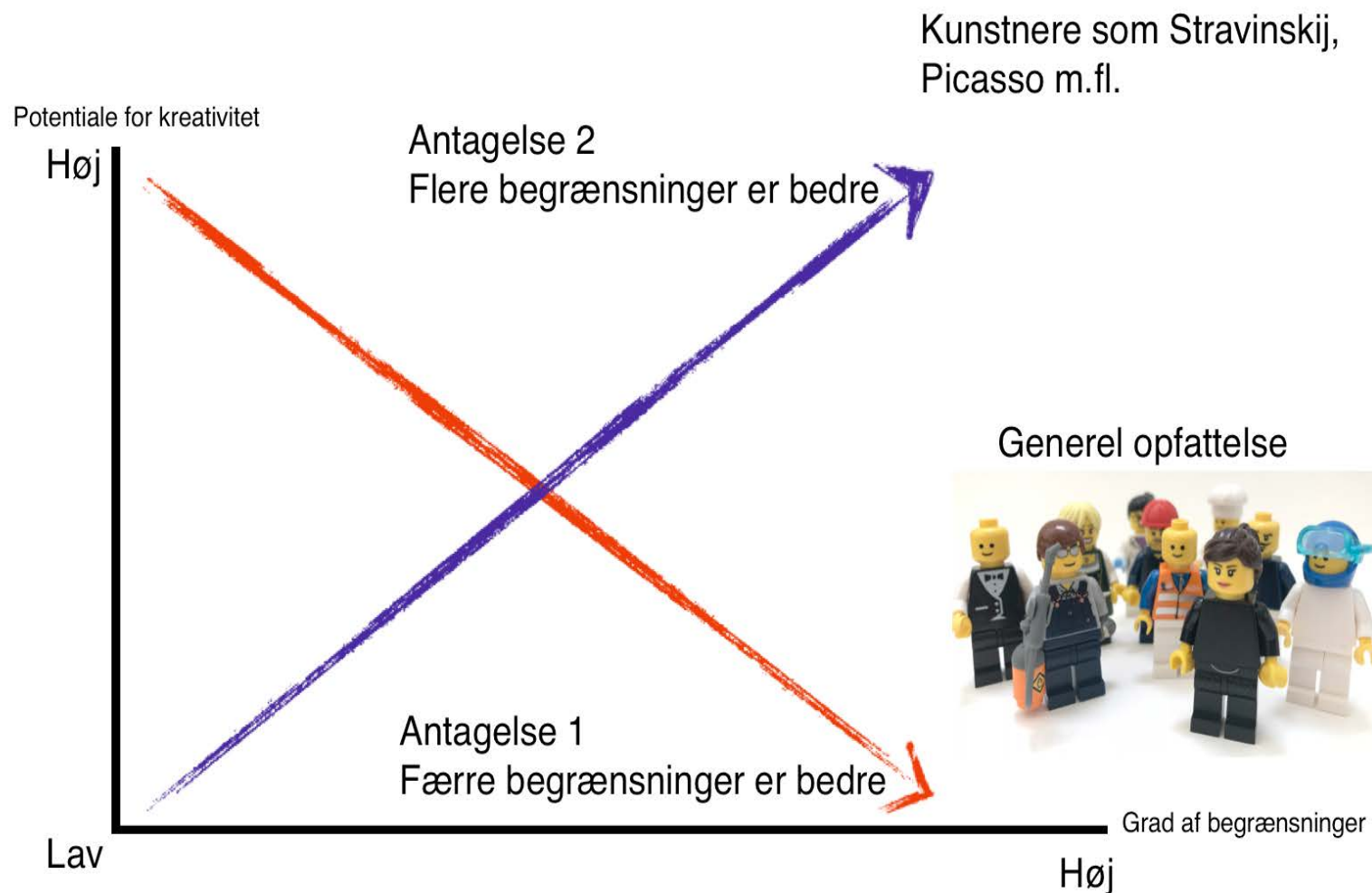
Begrænsninger i jeres hverdag

Hvad forbinder I med ordet begrænsninger?

Hvornår er I stødt på begrænsninger?

- i undervisningen, derhjemme, fritid...?

Opfattelse af ordet "begrænsning"

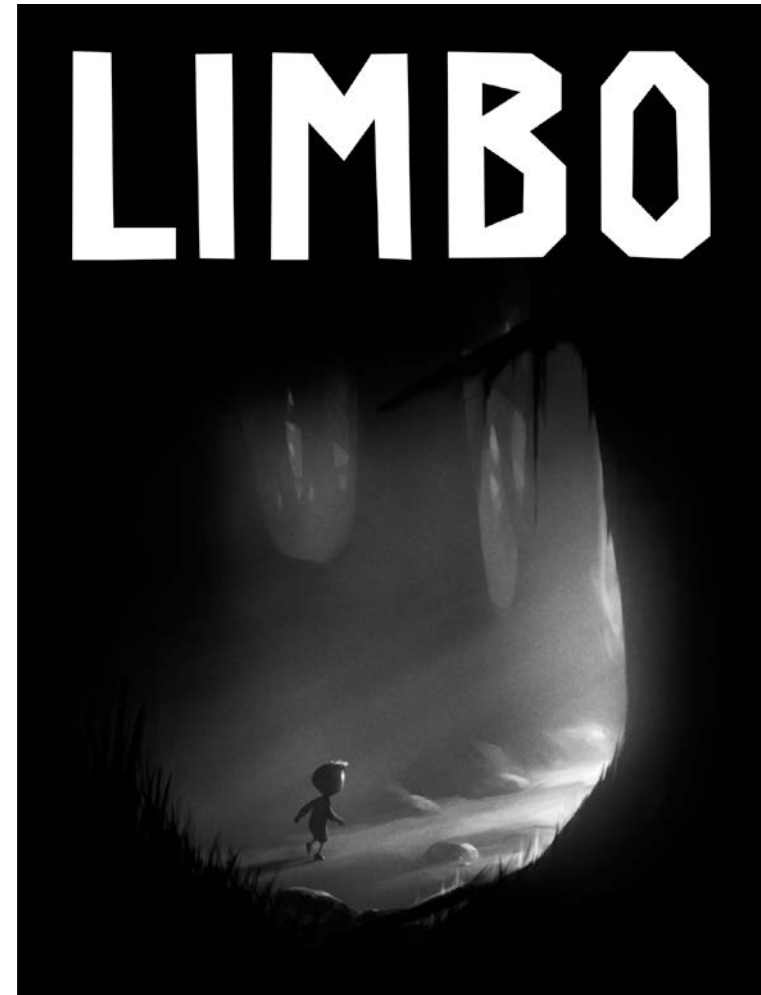


Hvad er begrænsninger?

"Begrænsninger" som et paraplybegreb

"Begrænsninger" eller 'Constraints' dækker over adskillige beslægtede underbegreber såsom kreative valg, præferencer, forhindringer, hindringer, mangler, krav, ønsker, konventioner, forventninger, begrænsninger, regler etc.

Hvad er begrænsninger?



Kreative begrænsninger

Sagt om begrænsninger indenfor...

Kunst:

“Jo flere begrænsninger man sætter for sig selv, jo mere sætter man selvet fri fra kæderne der hæmmer sjælen”
(Stravinskij, 1942/1970)

Innovation:

“Begrænsninger former og fokuserer problemstillinger og bidrager med klare udfordringer der skal overvindes. Kreativitet trives best når den er begrænset [...] Innovation er født ud af interaktion mellem begrænsning og vision” (Mayer, 2006)

Typen af begrænsninger

Iboende

Bundet i materialet:
vægt, farve,
brudstyrke osv.



Typer af begrænsninger

Pålagte

Påført af andre:
deadline, budget,
virksomhedsbrand osv.



Typer af begrænsninger

Selvpålagte

Frivilligt tilvalgte:
Alt, men eks. farver,
målgruppe, materialer.



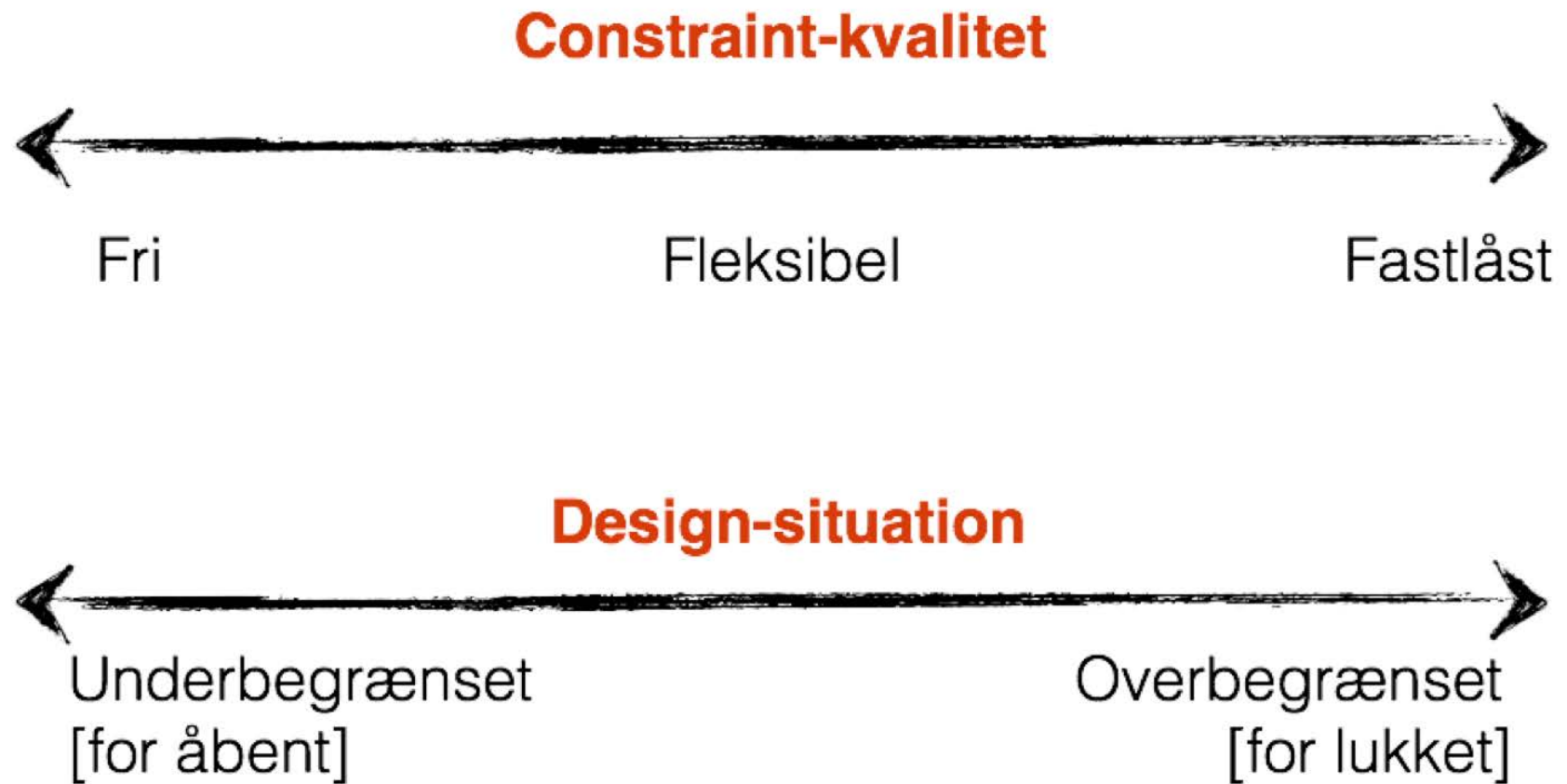
Typer af begrænsninger

Usynlige

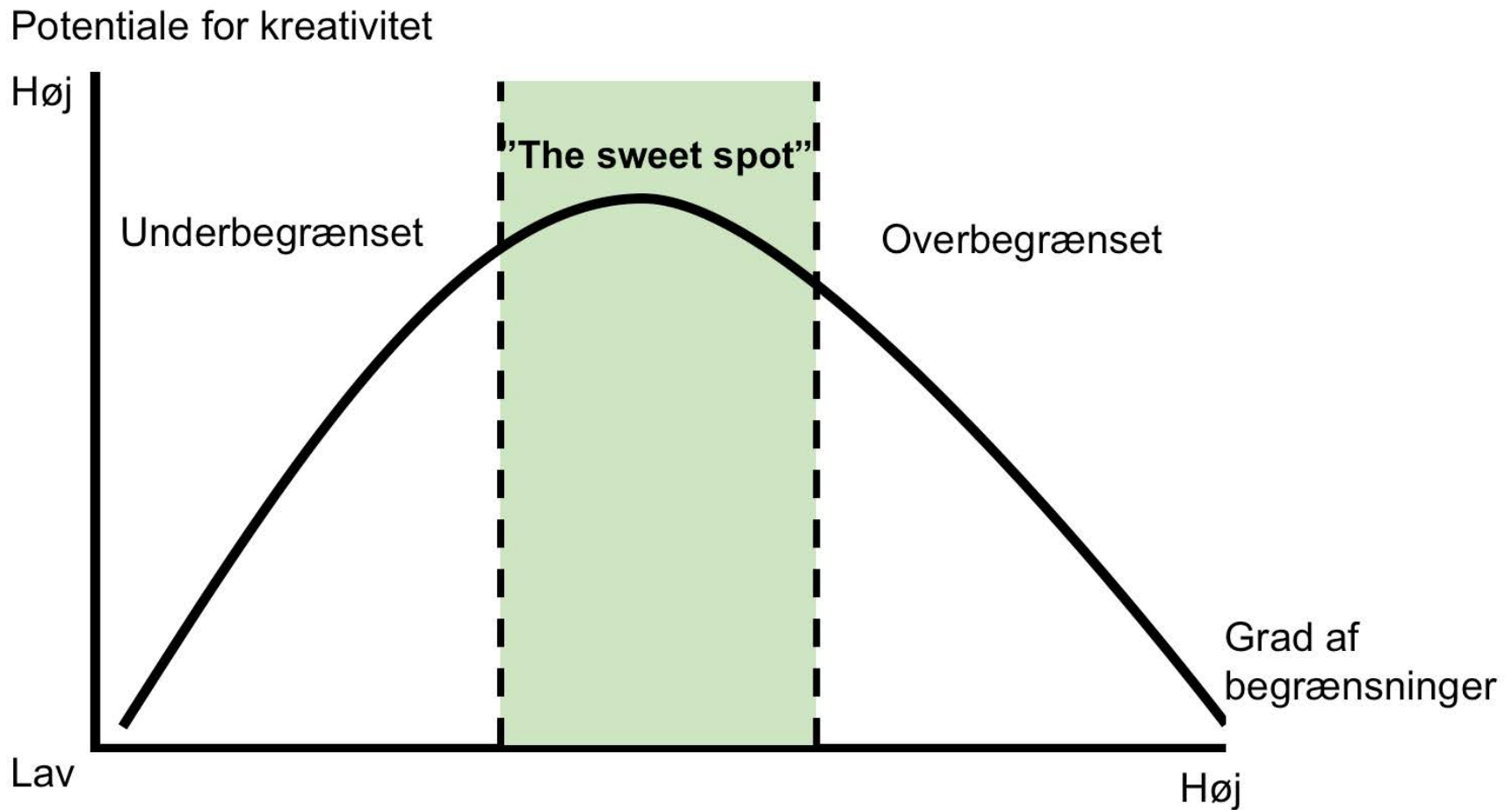
Vaner, normer
& traditioner.



Begrænsningers grad og rolle



"The sweet spot" modellen



Slideshow-noter til læreren

På den følgende slide er indsat noter til de enkelte slides til at støtte forståelsen af indholdet.

Denne kan man med fordel udprinte til at medbringe i undervisningen.

© 2019 Forfatterne, CIBIS, Aarhus Universitet, Danmark. WWW.CAVI.AU.DK/CIBIS.
Deling til ikke kommercielle formål er tilladt.

Slideshow-noter til læreren

Til læreren: Slideshowet her er en skabelon med det vigtigste indhold og hovedpointer omkring brugen af begrænsninger i kreative praksisser. Man er meget velkommen til at tilpasse slideshowet sin undervisning som man vil, og der lægges dermed vægt på at det kun er en skabelon til hvordan det kunne præsenteres. Tilføj, ændre eller fjern derfor gerne slides i forhold til hvad du som underviser finder passende for din undervisning og elevernes niveau.

Slide 3:

Dette slide kan bruges til at starte en snak op i undervisningen om elevernes forhold til begrænsninger i hverdagen. Den kan både laves åbent i klassen, to og to, grupper eller individuelt med fælles opsamling.

Eleverne har formodentlig svært ved lige at komme i tanke om eksempler, da begrænsninger i hverdagen ofte bliver en del af vaner eller bare noget man acceptere uden at tænke videre over det. Der kan kobles en miniøvelse på her ved at eleverne skal lave en individuel brainstorm over ordet begrænsninger, hvor de så kan dele deres resultat i grupper eller på klassen. Eksempler de kender til er: mødetidspunkter, de forskellige fag, frikvarterer, deadlines på opgaver, grammatik, sprog, kulturer, fartbegrænsninger i trafikken, aldersbegrænsninger, musikgenrer, madopskrifter, tøjstil, snapchat og alle mulige andre digitale platforme/services...

Slide 4:

Modellen her præsenterer to antagelser, som er karakteristiske for, hvordan man opfatter begrænsningers rolle i kreative samarbejder.

Den røde pil peger ned mod en gruppe af mennesker for at illustrere den generelle opfattelse af begrænsninger – nemlig at det er negativt at begrænse sig, og at det reducerer den kreative frihed. Derfor er antagelsen, at jo færre begrænsninger, jo bedre kan arbejde kreativt.

Den blå pil peger op mod komponisten Igor Stravinskij og refererer til kunstpraksis, som er kendt for at pålægge begrænsninger over egen praksis. Her vil de fleste kunstnere sige, at de har brug for begrænsninger – og i Stravinskijs tilfælde: jo flere, jo bedre ift. kreativitet. Det er dette materialet vil arbejde med, ved at introducerer eleverne til temaet om begrænsningers dobbelte rolle i kreative praksisser, om at det både kan være en hindring og en gave til ens proces.

Slide 6:

Hvis man allerede kender til kreative begrænsninger i praksis, kender man det måske bedst fra kunstneriske praksisser indenfor eksempelvis malerkunst, litteratur, musik og medieproduktion. Brugen af kreative begrænsninger kan være en måde at placere sig på inden for en genre eller være en måde, hvorpå man kan skille sig ud, som det eksempelvis ses med disse eksempler.

Der er kun indsat to eksempler her: LEGO-klodsen (ikonisk og genkendeligt design, bestemte farver, kan kun sættes sammen med andre legoklodser - 3D print begynder dog at udfordre sidstnævnte), og spillet LIMBO (spil med meget ikonisk æstetik, brug af 2D og specifikke narrative elementer som eksempelvis gyser-genren), udviklet af det danske spilfirma Playdead, hvor der er blevet givet godkendelse til brug af spilplakaten.

Der opfordres derfor til at man selv kan tilføje eksempler der er relateret til undervisningen. Generelle eksempler kan være: Rains (Dansk virksomhed der producere regntøj i stilrent og enkelt genkendeligt design og farver), Pablo Picasso (Spansk kunster med ikonisk stil der blandt andet arbejdede med at sætte begrænsninger for sig selv via farver), Marimekko (Finsk tekstilfirma der er kendt for sine ikoniske mønstre), Post-Its (ekstremt ikonisk og yderst anvendt kontor- og designmateriale), Montana (ikoniske kassereoler) og der findes mange flere eksempler.

Slideshow-noter til læreren

Slide 7:

Igor Stravinskij: komponist (Original version af citat: "The more constraints one imposes, the more one frees one's self of the chains that shackle the spirit")

Marissa Mayer: første kvinde ansat i Google, i mange år chef for Yahoo (Original version af citat: "Constraints shape and focus problems and provide clear challenges to overcome. Creativity thrives best when constrained [...] Innovation is born from the interaction between constraint and vision")

Slide 8-11:

1) De iboende begrænsninger er ofte noget, man kan se, mærke eller måle. 2) De pålagte begrænsninger er ofte noget, man får formidlet på den ene eller anden måde, typisk af et andet menneske (fx en chef, samarbejdspartner, el.lign.). 3) De selvpålagte begrænsninger er dem, man selv vælger i sin udviklingsproces i forhold til at have en bestemt retning eller et mål for arbejdet. De kan derfor være gavnlige i forhold til at gøre ens arbejdsproces mere overskuelig og fokuseret. De selvpålagte begrænsninger kan dog nogle gange blive overset, da man måske ikke altid tænker over hvilke begrænsninger man pålægger egen proces. 4) DERUDOVER er der de usynlige begrænsninger, dvs. de de begrænsninger, som man ufrivilligt og ubevidst lægger ned over sig selv. Typisk i form af vaner og faste antagelser og forforståelser. Det er DISSE usynlige begrænsninger, som bl.a. er i fokus i dagens undervisning.

Slide 12:

Begrænsningers rolle i ens arbejdsproces kan variere afhængigt af graden af, hvor fastlåst, man er af begrænsningerne.

Hvis man løber ind i en udfordring i forhold til den pålagte begrænsning, kan man så ignorere den for en stund, eller er den afgørende for, om ens kreative proces kan lykkes?

Måske man kan finde en mellemvej hvor man kan tage begrænsningen ind og ud fra processen. Derfor vil man typisk opleve begrænsninger som enten:

Frie (man kan ændre på dem eller glemme dem, som man vil)

Fleksible (de kan ikke helt tages væk, men de kan justeres eller ændres lidt)

Fastlåst (de ER der bare og kan ikke ændres, fx, at vand koger ved 100 grader, eller at et budget er endeligt fastsat til kr. xxx).

Den situation, man ønsker at udvikle noget til, designsituationen, afhænger derfor meget af de begrænsninger, der er tillagt frivilligt og ufrivilligt. Hvis man ingen eller for få begrænsninger har, kan det være udfordrende og forvirrende at finde en retning og mål. Omvendt, hvis man er for overbegrænset, kan have svært at skabe noget originalt eller nyt - eller overhovedet komme i mål.

Slide 13:

Modellen her viser, hvad det foregående slide også berørte. Man skal i en kreativ proces finde den gyldne middelvej for, hvor mange – eller få - begrænsninger man pålægger sin proces for, at man kan arbejde godt og konstruktivt. Hvis man har for få begrænsninger kan det føre til forvirring og frustration over for mange muligheder, mens det ligeledes kan føre til frustration og eventuel kedsomhed hvis man er for overbegrænset i sin proces. Dette er forskelligt fra person til person. Derfor er det vigtigt, at man bliver klogere på sig selv som kreativ person – hvad der føles let og svært, og ikke mindst hvorfor.