

Mälardalen University Press Dissertations

No. 68

**BESKRIVNINGSSPRÅK I OCH FÖR KREATIV PRAXIS:
IDÉUTVECKLING UNDER GRUPPSESSION**

Bengt Olsson

2008



School of Innovation, Design and Engineering

Copyright © Bengt Olsson, 2008
ISSN 1651-4238
ISBN 978-91-86135-05-8
Printed by Arkitektkopia, Västerås, Sweden

Mälardalen University Press Dissertations
No. 68

BESKRIVNINGSSPRÅK I OCH FÖR KREATIV PRAXIS
- IDÉUTVECKLING UNDER GRUPPSESSION

Bengt Olsson

Akademisk avhandling

som för avläggande av Filosofie Doktorsexamen i Innovation och design vid Akademin för innovation, design och teknik kommer att offentligen försvaras torsdagen 20 november, 2008, 13.00 i Filen, Mälardalens högskola, Eskilstuna.

Fakultetsopponent: Professor emeritus Jan Odhnoff,
Kungliga tekniska högskolan, Stockholm



Akademin för innovation, design och teknik

Abstract

Generating and developing ideas constitute centerpieces for innovations processes, idea creation methods and techniques most urgent in their initial phases processes, though the need is no less in subsequent phases. Those early phases, however, allow for more deviant ideas, characterized by more of ambiguity and uncertainty. This is an innovation process theme that is recognized as among those least understood.

Through comparative studies of seven groups from three different practices, their interactions in idea development and problem solving, a deeper understanding of descriptive languages and modus operandi has been acquired. The research was carried out in three settings: brainstorming in industrial design, musical improvisation and dialogue seminars with participants representing industrial design and music, respectively. The compilation of the three practices' contributions results in a conceptual framework. It includes such concepts as, for example, 'momentary formation', 'temporary epistemology' and 'the play with semantic key signature'. Those concepts give examples of the reconsidering of creative group processes, relative to previous frameworks, that is a result of these studies. From the perspective of group idea, individuals' creative processes might be perceived as the searching for the different or the deviant while we suggest that group creativity is enhanced through its members' abilities to preserve their own perspectives and thought styles. Group creativity is based on a willingness to focus on the central group idea while simultaneously maintaining individual thought styles.

The problem area is mapped through the strategic use of different descriptive modus. Groups employ iteration as a strategy for stimulating collective reflection, that is, to think about the problem again but in other ways. We argue that critical thinking and the ability to make critical judgements is an important driving force in the creative groups' iterative processes: criticism makes reconsideration meaningful. Different types of criticism are discussed, as is how they interact with groups' idea development and creative processes.

A creative group's way of forming and mediating ideas, its modus operandi, is referred to as its description language. The importance of descriptive languages driving mechanism for creative group processes should be seen in the perspective of fundamental social cognition processes. This research project has resulted in a deeper understanding of the relay race of initiatives that characterizes the interactions in groups solving problems and developing ideas. The project has developed an awareness of which descriptions that stimulate group creativity.

ISSN 1651-4238

ISBN 978-91-86135-05-8

Till Patrik

Sammanfattning

Genom jämförande studier av sju grupper inom tre olika praxis och deras sätt att interagera och ta ledningen i idéutveckling och problemlösning har djupare förståelse för beskrivningsspråks betydelse i kreativa processer vunnits. Undersökningarna av grupperns kreativitet och interaktion har bedrivits inom industridesign, musikalisk improvisation samt dialogseminarium.

Betydelsen i benämningen 'gruppen som arbetsmetod' har vuxit fram och syftar på de typer av metodik eller strategier där medlemmarna interagerar och utnyttjar kommunikationen i gruppen så att de kunskaper och kompetenser som medlemmarna har kan förtydligas, fördjupas och inspirera idéutveckling. Att arbeta med 'gruppen som metod' för idéutveckling handlar bland annat om att utveckla relevant timing och därigenom etablera tillstånd som får gruppens kreativa potential att växa.

Beskrivningar av och jämförelser mellan de ovan nämnda praxisarna utgör projektets metod för att beskriva och analysera dessa grupperns beskrivningsspråk. Distinktionen mellan vardagligt språkbruk och forskarsamhällets språkbruk som bärare av ett vetenskapsideal har berett utrymme för arbetet med beskrivningar och definition av beskrivningsspråk. Därmed blev det möjligt att ställa upp såväl epistemologiska som ontologiska ramverk för analys av beskrivningsspråk. De studerade gruppernas beskrivningsspråk utgör både ramverket för och formeringen av deras respektive perspektiv och heuristik.

Beskrivningsspråkets betydelse för grupperns kreativitet fördjupas i uppfattningen om tänkandet och dess idéformulering som en socialt interaktiv och formbar process som på olika sätt kan berikas och breddas genom blandningen av olika typer av beskrivningar. Att stöpa den mjuka formbara idén i verbalspråkets gjutform får konsekvenser. Samtidigt behöver idéutvecklingens gestaltning av idéer vara just så precis som en gestaltning är. Visualiseringen eller prototypen säger någonting definitivt; den är resultatet av en mängd beslut grundade på mångfalden alternativ. I dessa situationer kan krav på tydlighet gå för långt.

Förutom verbalspråkets styrande funktion på idéutvecklingen har även dess överskuggande effekt på olika typer av beskrivningar tydliggjorts. Det är inte självklart att den verbalspråkligt välformulerade idébeskrivningen uttrycker tankeinnehållet på ett adekvat sätt. Det finns tvärtom mycket som tyder på att verbalspråket "står i vägen för" eller förvrider idén.

En viktig karakteristik hos kreativa beskrivningsspråk är dess öppenhet. Det strävar efter att uttrycka tankeinnehåll "på ett annat sätt" än vad det professionella språkbruket medger och kan därmed sägas ha en utvidgande inverkan på tänkande och på det professionella språkbruket. En annan viktig karakteristik är beskrivningsspråkets framåtsyftande. Att beskriva någonting på ett kreativt sätt, med ett kreativt beskrivningsspråk är att peka mot potentialen, "*det som kan bli*", till skillnad mot professionella språk som strävar efter att säga "*som det är*".

Interaktionen betraktas som en av tre komponenter som beskrivningsspråk är uppbyggda av, förutom föreställningar och artefakter eller objekt och material. En konstruktiv och ändamålsenlig heuristik effektiviseras genom gruppens interaktion liksom en destruktiv och dålig heuristik tenderar att bli ännu sämre i en sådan gruppinteraktion. Utifrån litteraturstudium angående improvisation och observationstudier av musikalisk improvisation i grupp görs här en ansats till en tentativ teoribildning för improvisatorisk heuristik.

Iterativa processer är centralt i problemlösning såsom ombegripande av tankeinnehåll är centralt i idéutvecklande processer. Det handlar om att ta olika grepp om problemområdet genom användning av olika beskrivningsmoder. Iteration används i dessa grupper som en strategi för att stimulera kollektiv reflektion, att tänka på problemet en gång till fast på ett annat sätt. Här argumenteras för uppfattningen att kritiskt tänkande och förmågan att fälla

kritiserande omdömen är viktiga drivkrafter i kreativa grupperns iterativa processer. Kritiken gör ombegripandet meningsfullt. Här diskuteras olika typer av kritik och hur de interagerar med gruppens kreativa processer och idéutveckling.

Sammanställning över de tre praxisarnas bidrag bildar ett begreppsmässigt ramverk vilket har fått styra avhandlingens struktur. Där finns begrepp som 'momentan gestaltning', 'stundens epistemologi' och uttryck som 'lek med semantiska förtecken'. I denna sammanfattning får de utgöra exempel på det ombegripande av grupperns kreativa processer som är ett resultat av dessa studier. Individuell kreativitet kan utifrån resonemanget om gruppideén betraktas som ett sökande efter det annorlunda eller avvikande medan grupp kreativitet handlar om att gruppmedlemmen bevarar sitt eget perspektiv. Ett viktigt moment i förståelsen av grupp kreativitet är att rikta sökljuset mot det som så att säga uppstår i 'mellanrummen'. Grupp kreativitet bygger på förmågan och viljan att fokusera på det centrala samtidigt som individerna uppmanas upprätthålla sitt eget sätt att tänka.

Avhandlingens struktur

Kapitel 1: Introduktion - idéutvecklande praxis

Kapitel 2: Metodologi och perspektiv

DEL I Kreativitet och praxis

Kapitel 3: Färdighet och förtrogenhet i praxis

Kapitel 4: Perspektiv på kreativitet

DEL II Beskrivningsspråk

Kapitel 5: Introduktion till beskrivningsspråk

Kapitel 6: Interaktion med materialet

Kapitel 7: Att beskriva idéer

DEL III Ombegripande

Kapitel 8: Dialog

Kapitel 9: Gruppkreativitet

Kapitel 10: Kritikstormen

DEL IV Timing

Kapitel 11: Improvisatorisk tankestil

Kapitel 12: Funktionell kreativitet

Kapitel 13: Återblick och framåtseende

Innehållsförteckning

Sammanfattning vi

Avhandlingens struktur viii

Innehållsförteckning ix

Figurförteckning xii

Tabellförteckning xii

Förord xiii

Kapitel 1: Introduktion – idéutvecklande praxis 1

1.1 Bakgrund 1

1.2 Gruppen som metod 2

1.3 Fallstudier av tre idéutvecklande praxisar 3

1.4 Kreativitet i grupp 8

1.5 Beskrivningsspråk - bakgrund 9

1.6 Syfte 9

1.7 Frågeställningar 10

1.8 Forskningsprocessen 11

Kapitel 2: Metodologi och perspektiv 15

2.1 Vetenskapsteoretisk ansats 15

2.3 Att jämföra 19

2.5 Perspektiv 22

2.6 Innovationer i forskarsamhället 24

2.7 Struktur 27

DEL I: Kreativitet i praxis 31

Kapitel 3: Färdighet och förtrogenhet i praxis 37

3.1 'Tabula rasa' eller kunnande 37

3.2 Analogiskt tänkande 44

3.3 Kunskapsdimensioner i yrkeskunnande 46

3.4 Sammanfattande diskussion, kapitel 3 48

Kapitel 4: Perspektiv på kreativitet 49

4.1 Bakgrund 49

4.3 Individperspektiv 51

4.4 Systemperspektiv på kreativitet 54

4.5 Avslutande diskussion, kapitel 4 58

4.6 Kreativ problemlösning 58

4.7 Sammanfattande diskussion 66

Empiripresentation och analys nr. 1 67

4.7 Idéstafett: Brainstorming eller idéutveckling 67

4.8 Kreativitetens sociala härkomst 71

4.9 Diskussion 74

4.10 Sammanfattning DEL I 76

DEL II: Beskrivningsspråk 79

Kapitel 5: Introduktion till beskrivningsspråk 81

5.1 Beskrivningsspråk i praxis 81

5.2 Fångna i begreppsvärlden? 82

5.3 Tankandets kategorier och språkets 83

5.4 Beskrivningsspråkets funktion 86

5.5 Sammanfattande diskussion, kapitel 5 89

Kapitel 6: Interaktionen med materialet 91

6.1 Att skissa 91

6.2 Styrkor och svagheter 94

- 6.3 Frambringa idéer 95
- 6.4 Materialets inflytande på aktiviteten 97

Empiripresentation nr 2 99

- 6.6 Diagrammatisk notation av idéutvecklingssessioner 99
- 6.7 Sammanfattande diskussion, empiripresentation nr 2 107

Kapitel 7: Att beskriva idéer 111

- 7.1 Att hysa kognitiv mångfald 111
- 7.2 Att uppfatta 112
- 7.3 Professionens stimulans 114
- 7.4 Beskrivningsmodus – ’modus operandi’ 118
- 7.5 Sinnlig förståelse 122
- 7.6 Verbaliseringsivern 124
- 7.7 Beskrivningsspråks funktion 125
- 7.8 Beskrivningsspråks förutsättningar i modellen över grupperns skapande, Del II 127
- 7.9 Tankestil 128
- 7.10 Sammanställning 2, beskrivningsspråk 129
- 7.11 Sammanfattande diskussion angående beskrivningsspråk 129
- 7.12 Sammanfattning DEL II 132

DEL III: Ombegripande 135

Kapitel 8: Dialog 137

- 8.1 Idéutveckling – en social process 138
- 8.2 Momentan gestaltning 140
- 8.3 Att relatera till mångfald 141
- 8.4 Att lyssna på gruppidén 142
- 8.5 Att fånga intersubjektivitet 143

Empiripresentation och analys nr. 3 145

- 8.7 Den mellanmännsliga analysnivån 145
- 8.8 Vässande dialog 146
- 8.9 Dialogexempel: Om att relatera och upprätta fruktbara förbindelser 149

Kapitel 9: Grupp kreativitet 153

- 9.1 Improvisation 153
- 9.2 Att hitta varandra 155
- 9.3 Kan hjärnan improvisera? 156
- 9.4 Färdighet: att lyssna 157
- 9.5 Riktning? 159
- 9.6 Tillstånd? 160
- 9.7 Vila i groovet 160
- 9.8 Synliggjord grupp kreativitet 162
- 9.10 Sammanfattande diskussion, DEL III a 164

Kapitel 10: Kritikstorm 167

- 10.1 Konstnärligt ombegripande 169
- 10.2 Grupp kreativitet - ett tillstånd 172
- 10.3 Att kritisera för ombegripande 173
- 10.4 Kritik för idéutveckling 174
- 10.5 Kritik och kreativitet 176
- 10.6 Motståndets effekthöjande funktion 178
- 10.7 Analys och diskussion: Kritisiskt tänkande i kreativa processer 183
- 10.8 Sammanfattande diskussion, kapitel 10 187

Empiripresentation och analys nr. 4 188

- 10.9 Kritikstorm i idéutvecklingssessioner 188
- 10.10 Kritikstorm i improvisation 194
- 10.11 Kritikstorm i dialogseminarium 194
- 10.12 Iterativt ombegripande i modellen över grupperns skapande 197

- 10.13 Ombegripet innovationsbegrepp 197
- 10.14 Sammanfattning DEL III 199

DEL IV: Timing 201

Kapitel 11: Improvisatorisk tankestil 203

- 11.1 Timing och potential 203
- 11.2 Grupp kreativitet byggs genom timing 206
- 11.3 Ett ombegripet ledarskapsbegrepp 208
- 11.4 Idéutvecklingens inneboende ledarskap 209
- 11.5 Ombegripande processer 211

Kapitel 12: Funktionell kreativitet 215

- 12.1 Beskrivningsmodus i avhandlingen 215
- 12.2 Att beskriva kreativa processer och tillstånd 218
- 12.3 Att beskriva för kreativa processer 220
- 12.4 Studium av kreativitet på intersubjektiv nivå 221
- 12.5 Begreppsmässigt ramverk 222

Kapitel 13: Återblick och framåtseende 225

- 13.1 Det hälsosamma mötet mellan olikheter 225
- 13.2 Gruppen som arbetsmetod 226
- 13.3 Kortfattad sammanställning av resultat 228
- 13.4 Svårigheter i forskningsprojektet 233
- 13.5 Fortsatt forskning 234

Summary 235

- Background 235
- Methodology 236
- Descriptive languages 236
- Reconsideration and timing 236

Referenser 239

Appendix 1 – Empiri (se bifogad DVD-skiva) 254

Studie nr 1a, 1b och nr 2: Improvisationslaboratoriet 'IMPRO' 254

Studie nr 3 och nr 4: Brainstorming i industridesign 257

Studie nr 5: Dialogseminarieserien "Improvisation och design" 263

Idéprotokoll nummer ett 269

Idéprotokoll nummer två 280

Idéprotokoll nummer tre 289

Idéprotokoll nummer fyra 304

Idéprotokoll nummer fem 317

Idéprotokoll nummer sex 329

Appendix 2 – Forskningsrapporter (se bifogad DVD-skiva) 359

Forskningsrapport nummer ett 361

Forskningsrapport nummer två 375

Forskningsrapport nummer tre 383

Forskningsrapport nummer fyra 397

Forskningsrapport nummer fem 414

Figurförteckning

- Figur nr. 1: Forskningsprojektets inriktning och idéutveckling 13
Figur nr. 2: Forskningsprojektets olika moment. 21
Figur nr. 3: Första delen av modell över grupperns skapande 31
Figur nr. 4: Analogiskt tänkande syftar till att skapa fruktbara förbindelser 45
Figur nr. 5: Konsekvens av kunskapsbyggande som bekräftar tankestilen 47
Figur nr. 6: "The Multi-Domain-Model" över kreativa handlingar i organisationer 56
Figur nr. 7: Brainstorming enligt Rawlinson: ett inverterat timglas 60
Figur nr. 8: Syntetics problemlösningssprocess 63
Figur nr. 9: Industridesignprojektet "The ultimate work glove" 68
Figur nr. 10: Notation - "Portabel dataprojektor", 7 feb, 2007 100
Figur nr. 11: Notation - "The ultimate work glove", den 7 juni, 2007 101
Figur nr. 12: Notation - "Förpackningar för funktionshindrade" den 20 april 2006 102
Figur nr. 13: Notation av repetitionssessionen IMPRO, den 11 oktober 2005 105
Figur nr. 14: Syntesen av beskrivningar flyttar tänkandet till "det som blir" 123
Figur nr. 15: Del av begreppsmässigt ramverk som redovisar beskrivningsspråks funktion i och förutsättningar för grupperns kreativa idéutveckling 125
Figur nr. 16: Tre huvudkomponenter som beskrivningsspråk är uppbyggda av 125
Figur nr. 17: Andra delen av modell över grupperns skapande 127
Figur nr. 18: Tredje delen av modellen över grupperns skapande 135
Figur nr. 19: Del av modellen som utgör det begreppsmässiga ramverket för uppfattningen om beskrivningsspråkets funktion i de studerade gruppernas kreativa processer 164
Figur nr. 20: Förhållandet mellan energialstrande divergens och gruppdynamik i grupperns idéutveckling 183
Figur nr. 21: Typer av kritik och dess inverkan på problemlösning och idéutveckling 185
Figur nr. 22: Iterativa processer i modellen över grupperns skapande 197
Figur nr. 23: Fjärde delen av modell över grupperns skapande 204
Figur nr. 24: Improvisatoriskt förhållningssätt bygger på balans mellan expertis och kreativitet 206
Figur nr. 25: Beskrivningsspråk i respektive för kreativa processer 219
Figur nr. 26: Begreppsmässigt ramverk – modell över de observerade gruppernas skapandeprocesser 222
Figur nr. 27: Del av begreppsmässigt ramverk som modell över grupperns skapande 224

Tabellförteckning

- Tabell nr. 1: Sammanställning av begrepp för beskrivning av kreativitet och kreativa processer utifrån individualistiskt perspektiv 53
Tabell nr. 2: Sammanställning av begrepp för beskrivning av kreativitet och kreativa processer utifrån organisatoriskt perspektiv 57
Tabell nr. 3: Sammanställning av begrepp för beskrivning av kreativitet och kreativa processer utifrån grupperspektiv 65
Tabell nr. 4: Jämförande sammanställning av tre praxis beskrivningsspråk för gestaltning och förmedling av kreativa idéer 107
Tabell nr. 5: Jämförande sammanställning av två olika språkbruk för beskrivning av kreativa idéer 129
Tabell nr. 6: Jämförande sammanställning av tre praxis beskrivningsmodus 'interaktion' för gestaltning och förmedling av kreativa idéer 163
Tabell nr. 7: Sammanställning över påverkansfaktorer på grupperns kreativa potential 212

Förord

Det är många olika inflöden som bidragit till att detta arbete blivit just så som det blivit. Mitt skrivbord har under detta projekt utvecklats till en tummelplats för författare inom kreativitet, innovation, ledarskap, filosofi, idéhistoria, psykologi, musikteori, musikvetenskap, teaterimprovisation men även filmer och ljudinspelningar. De teoretiskt präglade inflödena kommer även från studier som bedrivits innan jag påbörjade min doktorandutbildning och kan grupperas som mer individualistiskt präglade kunskapsdomäner såsom exempelvis psykologi och vissa delar av musikstudierna. Det teoretiska inflödet har förstås intensifierats under detta forskningsprojekt. Här vill jag dels lyfta fram den filosofiskt präglade kunskapsteoretiska teoribildningen vid avdelningen för Yrkeskunnande och teknologi vid KTH samt de mer disparata teoretiska inriktningarna vid dels avdelningen för Informationsdesign och dels avdelningen för Innovationsteknik vid Institutionen för Innovation, Design och Teknik, MDH i Eskilstuna. I det senare inflödet av teoribildningar har kreativitet utgjort lejonparten.

Att jag från början medvetandegjorde vissa fundamentala förhållningssätt vad gäller min egen attityd till min forskande verksamhet liksom vissa givna premisser har förstås bidragit till dess utformning och framväxande. Till detta hör till exempel att jag från början beslutade att mitt sociala umgänge och musicerande fritidsengagemang skulle utsättas för så få inskränkningar som möjligt. När allt kommer omkring är ändå det sociala livet fundamentalt för människan i forskaren och i mitt fall fungerar dessutom musicerandet även som kraftkälla och distansbringare, det resulterar i ett improvisatoriskt förhållningssätt till de olika domänernas tankestilar.

Till listan av inflöden vill jag lägga alla drygt trettio deltagare fördelade i de olika grupperna. Utan Er öppenhet och välvilliga inställning till min närvaro i avgörande skeden och Ert frikostiga utgivande av känslig information hade detta projekt inte kunnat genomföras. Jag kan inte nog betona min tacksamhet för att jag fått ta del av Er kreativitet: TACK!

Den spelplats för inflöden som detta projekt givit upphov till gestaltas fysiskt av denna avhandling. Det är aktiviteter och rumsligheter som till största delen regisserats och iscensatts av mig med benäget och mycket värdefullt bistånd av mina handledare och kursansvariga i doktorandkurser. Jag vill först och främst uttrycka ett stort och varmt tack till Bengt-Arne Vedin för handledning genom de mest avgörande besluten och krävande faserna i detta projekt samt för Din lika outtröttligt ambitiösa läsning och kommentering av mina ofta osammanhängande texter. Dina både djupa och breda kunskaper och erfarenheter inom kanske främst kreativitet och innovation men även konst och improvisation har varit inspirerande att få ta del av. Jag vill också tacka Rune Pettersson för handledning och speciellt för att Du inspirerade mig att ta steget in i forskarvärlden. Jag vill även rikta ett varmt tack till övriga personer som varit mer eller mindre involverade i det biträdande handledarskapet i ordningsföljd: Bo Göranzon, Lennart Strand och Sven Hamrefors.

Här vill jag också uttrycka min uppskattning till Pierre Guillet de Monthoux och Gunilla von Bahr för att Ni initierade Improvisationslabbet och involverade mig i projektet. Jag vill också betona min tacksamhet till min arbetsgivare som starkt bidragit till att jag påbörjade min doktorandutbild och som gjort detta projekt möjligt att genomföra såväl praktiskt som ekonomiskt. I arbetet med att färdigställa den bok som Du nu håller i har Elisabet Näsström genom gedigen korrekturläsning påvisat nödvändig justering av texten och figurerna. Språkliga brister eller misstag i texten som eventuellt kvarstår ska inte belastas korrekturläsaren, de ansvarar jag själv för.

Sist men inte minst betydelsefull för mitt arbete är min hustru Ann-Sofie. Tack för ytterligare korrekturläsning och alla spännande samtal – Du är min bästa kritiker!

Kapitel 1: Introduktion – idéutvecklande praxis

Kärnan i innovationsprocesser består av gruppen. Att utveckla en idé till en innovation är i större eller mindre utsträckning att använda gruppen som metod. Detta forskningsprojekt har gruppen som fokus. Det är inte vilken typ av gruppering som helst utan tre typer av grupperingar. En gruppering där den gemensamma, kollektiva reflektionen i sig står i fokus, en annan typ av gruppering som syftar till att utveckla kreativa idéer samt en tredje typ av gruppering som bygger på kvaliteten i själva interaktionen.

Men gruppen är inte en metod som kan kontrolleras via manipulation av ett antal avgränsade parametrar, såsom de enskilda gruppmedlemmarnas egenskaper och beteenden. Den kan vara den mest effektiva och mest inspirerande arbetsmetoden för att nå lösningar och fatta konstruktiva och välavvägda beslut. Gruppen kan emellertid också vara en ineffektiv metod och fungera direkt dödande på kreativa initiativ. Att arbeta med gruppen som metod har visat sig vara dels problematiskt, dels oerhört effektivt. Gruppdynamiska processer tenderar att å ena sidan hämma idéflödet och successivt minimera mångfald och divergent tänkande, men å andra sidan kan gruppen fungera som inspiration och stimulera till prestationer som vore mycket svåråtkomliga för varje enskild deltagare.

Idealet är alltså att etablera grupper som förmår att upprätthålla sådana processer som dels motverkar traditionellt destruktivt grupptänkande, dels etablerar konstruktivt flödande stimulantia mellan alla gruppmedlemmar. Ett flöde där idéutbytet ständigt utökas. En grupp där idéerna blir livskraftiga som ett resultat av interaktionen, tack vare grupp kvaliteten.

1.1 Bakgrund

Generering och utveckling av idéer är av central betydelse i innovationsprocesser. Behovet av metoder och tekniker som främjar explorativa handlingar uppfattas ofta som störst i dessa processers initiala faser. Det betyder inte att behovet är mindre aktuellt i andra, senare faser utan snarare att de tidiga faserna medger större utrymme för kreativa och mer divergenta idéer. I innovationsprocessers tidiga explorativa faser är dessutom tvetydighet och osäkerhet som störst. Trots de senaste årens ökande intresse för innovationsprocessers tidiga faser är detta område fortfarande ett av de minst utforskade områdena (Rickards, 2003).

Von Hippel (1988) betonar samspelet med externa aktörer och beskriver hur innovationsprocesser tenderar att bli alltmer distribuerade (Hippel, 2005). Källan till innovationer uppstår ofta som ett resultat av samspel snarare än från en enskild individs tankar och associationer. Austin & Denis (2003) lyfter fram hur vissa kvaliteter i interaktionen mellan medlemmarna i en temporär arbetsgrupp får avgörande betydelse för resultatet. Gruppens eller kollektivets betydelse blir alltmer central i studier av kreativitet och innovation.

För en kreativ praxis såsom industridesign är idégenerering och idéutveckling återkommande moment. Det finns mycket som tyder på att det sällan är de enskilda individernas eventuella insikter eller aha-upplevelser som driver idégenereringen utan snarare själva interaktionen inom gruppen som helhet som stimulerar till kreativa impulser. Det är i samspelet som det många gånger oförutsägbara växer fram, interaktionen mellan olikheter både föder och göder nya och hållbara idéer. En grundläggande idé bakom sammanförandet av individer med divergenta uppfattningar är att den kreativa spänning som uppstår i mötet är själva grogrunden för det oväntade och emergenta.

Att hantera gruppens kreativa potential är av central betydelse för innovationsprocessers framgång. Ja, en framgångsrik hantering av gruppens kognitiva mångfald kan i sig betraktas som en innovation eftersom den transformerar gruppens inneboende kreativitet till någonting nyttigt och användbart i och med att just denna komposition och detta samspel förverkligar grupp idéerna.

1.1.1 Flödande initiativskiften

Kreativa initiativ driver innovationsprocesser. Vissa yrkeskategorier har arbetat länge under förhållanden som kan liknas vid det som beskrivits ovan. De har utvecklat strategier och förhållningssätt som stöder gruppens kreativa handlingar och den ”icke-överskuggande” kommunikationen. Två av dessa, industridesigners och jazzmusiker, står i fokus för detta forskningsprojekt.

I bästa fall upplever en skapande grupp, som jammande jazzmusiker eller brainstormande industridesigners, tidvis ett rus av inspiration, ”flow” med psykologins beteckning. Det som uppstår i en grupps sociala interaktion kan stimulera till kreativa initiativ och därigenom öka dess innovativa potential, men denna gruppdynamik kan också medföra direkt kontraproduktiva processer.

Vi behöver fördjupa vår förståelse för och söka beskrivningar av den stafettliknande interaktionen i att ta initiativ, något som karakteriserar såväl en brainstormingsession som en jazzgrupps improviserande i det gemensamma skapandet.

1.1.2 Beskriva kreativitet

Om ’gruppen som metod’ för framtagande av kreativa initiativ och innovativa lösningar ska förmå att infria de mer eller mindre implicita förväntningar på mångfaldens positiva effekter måste en djupgående teoribildning om dessa gruppprocesser utvecklas och beaktas.

Varje yrkesgrupp utvecklar beskrivningar som är mer eller mindre specifika inom just deras praxis. Mötet och interaktionen mellan de olika tankestilar som utvecklas inom olika yrkesgrupper är inte enbart inspirerande utan legitimerar idégenererande och idéutvecklande gruppers existens. I dessa möten kan även den ”egna” tankestilen vässas och framträda tydligare. Exempel på kreativt utnyttjande av dessa möten kan vara förmågan att upprätta fruktbara analogiska förbindelser mellan olika tankestilar och ”deras” respektive begrepp. Dessa språng mellan tankefigurer kan (och behöver) sträcka sig ut ur verbalspråkliga beskrivningar. För att förstå och utveckla idéutvecklande gruppers kreativa interaktion behöver detta utvidgade och öppna språkbruk studeras.

1.2 Gruppen som metod

I uppfattningen om att använda gruppen som en arbetsmetod ligger även en strävan att avmystifiera gruppen. Många beskrivningar av grupper har egentligen inte lämnat den individualistiska analysnivån. Det kan motsvaras av skillnaden mellan socialpsykologi och sociologi där socialpsykologin oftast placerar individen i en viss omgivning bestående av bland annat andra individer medan sociologin kan sägas ha en mer kollektivistisk analysnivå.

Många teoribildningar och metoder för grupper utgår ifrån ett individualistiskt synsätt (t.ex. Belbin, 1981). Det handlar ofta om olika typer av rollteorier. Detta perspektiv har sällan speciellt mycket att säga om gruppen som helhet. Men när man gör det tenderar man snarare att etablera en aura av mystik kring gruppnivån. Med individ-perspektivet tillåter man sig att vara specifik och deskriptiv medan grupp-perspektivet formuleras i mer svävande termer och ibland normativa värderingar.

Att gruppnivån har ifrågasatts under lång tid kanske hör till sakens natur. Det tog ganska lång tid innan man med bibehållen trovärdighet kunde säga att grupper har ett eget sätt att tänka – trots att de inte har ett nervsystem. Det har i ett historiskt perspektiv ingalunda varit självklart. Så sent som 1924 hävdade Floyd Allport att uppfattningen om gruppen som en egen enhet var ren metafysik med sitt nu välkända uttryck: ”Man kan inte snubbla över en grupp!” Men det var just det som var fallet i de berömda s.k. Hawthorne-studierna som pågick mellan 1926-1932, där man kan påstå att forskarna Roethlisberger, Dickson och Mayo formligen snubblade över gruppen (Eriksson-Zetterquist et al., 2005).

Som av en tillfällighet upptäckte man hur viktig gruppnivån var genom att informella grupperingar och relationsmönster påverkade arbetsprestationen (Nilsson, 2005). Sedan dess har en stor omfattning undersökningar inom olika domäner påvisat grupperns existens. Däremot har denna forskning främst fokuserat på enkla individuella reaktioner i gruppssammanhang. Teoretiseringar av gruppnivån utgår fortfarande till stor del ifrån experiment utförda i laboratoriemiljö och kan betraktas som bristfälliga på grund av förhållandevis få studier i ”verkliga” sammanhang (Nilsson, 2005).

I detta forskningsprojekt har grupper med erfarna deltagare i yrkesmässiga situationer studerats. När man väl tagit det steget ut ur laboratoriet och studerar grupper i sin vardagliga kontext uppfattas det inte längre lika långsökt att beskriva gruppen som en individ, en sammanhängande enhet – en gestalt. Många har på yrkesmässig basis tränat denna form av gestaltseende såsom exempelvis lärare, militärer och projektledare. De har lärt sig att betrakta sina arbetsgrupper som en sammanhängande och tänkande enhet. Även skådespelare och musiker bygger sina verksamheter på gruppen som ett kreativt och effektivt arbetssätt. Det är en del i deras yrkeskunnande även om de allra flesta som arbetat med gruppen som arbetsmetod har upplevt denna helhet på ett konkret sätt.

1.3 Fallstudier av tre idéutvecklande praxisar

Människans handlingar påverkar eller kanske till och med styr hennes tänkande. Grunden för denna uppfattning är att tanken triggas av handlingsmönster. Kroppslig aktivitet hänger ihop med tankemässig aktivitet. Vi tänker som vi agerar!

Språklig begreppsbyggnad, mänskliga verksamhetsformer och vår verklighetsuppfattning är sammanvävda och har en ömsesidigt konstituerande relation. Det uppstår dels ett flöde från handling inom en praxis till begrepp, dels ett flöde från tänkandet om begrepp till deras verifikation i handling som i sin tur får sin innebörd i praxis. De begrepp som vi använder är ett resultat av den etablerade handlingen som det uttrycker. När en person betraktas som en kompetent utövare av ett sådant etablerat handlings sätt, som ett begrepp uttrycker, kan man säga att denne har förvärvat förståelse av detta begrepp. Denne har förvärvat begreppet. Johannessens pragmatisk-konstitutiva syn på begreppets natur innebär att handlingssättet visar vår förståelse av de begrepp som praxisen uttrycker (Johannessen, 1997).

Att olika typer av interaktiva handlingar är intimt sammanvävda med tankeprocesser bör få konsekvenser för både teori och metodik. Människor inom en viss miljö samverkar omedvetet till att skapa praxis, det man arbetar med påverkar kommunikationen i dess helhet. Inom en praxis uppstår ett språk där begreppen får sin betydelse i handlingarna. Både respons och tilltal påverkas och formas dels av grad av förtrogenhet med de fenomen som ingår i den specifika praxisen, dels av tillägnade färdigheter i att tillämpa exempelvis ett begrepp inom praxisen. Wittgenstein beskriver detta på sitt (lakoniskt) karakteristiska vis:

”Att uttala ett ord är att slå an en tangent på ett föreställningspiano.” (Wittgenstein, 1953)

Det empiriska underlaget i detta projekt utgörs av dokumenterade observationer av sju grupper som genererar och utvecklar idéer inom tre olika praxisar. Dessa är industridesign, musikalisk improvisation och dialogseminarium. Studier av grupper inom industridesign har bedrivits vid två välrenommerade och framgångsrika företag i Stockholm. Studier av grupper inom musikalisk improvisation har bedrivits vid Kungliga Musikhögskolan i Stockholm och har enbart bestått av professionella ’externa’ musiker som aldrig spelat tillsammans före dessa improviserade möten. Studiet av gruppen i dialogseminarium har bedrivits som aktionsforskning i den för detta projekt etablerade ”Dialogseminarieserien improvisation och

design” vid Mälardalens högskola i Eskilstuna där informanterna varit professionellt arbetande musiker, designers och företagskonsulter.

1.3.1 Praxisrelaterat beskrivningsspråk

Som påpekats ovan utvecklar varje yrkesområde har sina metoder, tillvägagångssätt, strategier för att bevara och vidarebefordra idéer. Dessutom kan varje enskilt sammanhang utveckla sina variationer på detta yrkesområdes sätt att beskriva. Många, för att inte säga de flesta, nöjer sig inte med att enbart använda ord eller bilder utan utvecklar istället symboler och tecken för att strukturera, effektivisera och förenkla utbytet av idéer inom sitt arbetsfält. Denna strävan att effektivisera genom förenklade generaliseringar resulterar mer eller mindre medvetet i att vissa återkommande självklarheter utelämnas (Sällström, 1991). Det är kanske på sin plats att direkt påpeka att jag inte betraktar denna utvecklingstendens som negativ, tvärtom, det kan snarare betraktas som en bidragande faktor till att stimulera kreativitet.

För att hantera fenomenet '*beskrivningsspråk*' utgår vi från denna studies tre praxisar industridesign, jazzimprovisation samt dialogseminarium och låter dem själva få peka ut sitt respektive beskrivningsspråk. Denna ansats bygger i sin tur på resonemanget kring hur aktörerna inom en praxis genom att interagera med objekten och med varandra utvecklar *tankestilar*. Begreppet tankestil är hämtat från Fleck (1935) som beskriver dess betydelse i termer av riktad varseblivning. Genom tradition, utbildning och anpassning utvecklas en beredskap för ett stilriktigt, det vill säga avgränsat, förnimmade och handlande. Han skiljer på två typer av observation: den stillösa, som är utan tankehistoriskt motstånd, och det omedelbara gestaltseendet. Den erfarna fackmannen stannar inte inför ”oviktiga skillnader” utan urskiljer redan vid första anblick sådant som är avgörande respektive sådant som är ovidkommande (ibid. s.92). Det är ett effektiviserat sätt att uppfatta, och det kan vara exempel på ett rikt gestaltseende, samtidigt som det gör det mycket svårt att anta ett annat gestaltseende. Det är egentligen inget märkligt i sig. Så fungerar kunskapsprocesser – de strävar efter största möjliga tanketvång med minsta möjliga tankemässiga godtycklighet (ibid. s.96).

Begreppet gestalt är i sig intressant. Gestaltpsykologin bygger på idén om att vissa kategoriseringar av stimuli är automatiserade i själva perceptionsprocessen. Strukturering och gruppering sker redan i receptorer och nervbanor utan att blanda in högre neurala processer. Begreppet gestalt implicerar också att perceptionsprocessen fyller i det som saknas i stimuli och skapar på detta sätt sammanhängande meningsfulla enheter (Smith, 1993).

En antydning till paradox kan förtjäna påpekande. Flecks uppfattning och begreppsanvändning kan gå i två motsatta riktningar. Å ena sidan menar han att detta seende utvecklas genom utbildning och anpassning men å andra sidan väljer han begreppet gestalt vilket pekar mot en automatiserad funktion i vår biologiska konstitution. Det behöver inte vara något större problem för vårt resonemang eftersom den påverkande funktionen kvarstår. Även Kuhn (1962) beskriver detta stilmässiga tryck som ett vedertaget, accepterat sätt att lösa problem. Denna bundenhet kan uppfattas som nödvändig och trygghetsbevarande men också som ett hinder mot upptäckande och förändring. Tankestilen kan kanske med lite slarvig användning av vardagligt beskrivningsspråk sägas vara ett smidigt sätt att umgås.

Våra observerade kreativa grupper *professionella språk* antas ha en stimulerande effekt på kreativiteten. Detta påstående bygger på uppfattningen att det professionella språkets natur är avgörande för utvecklingen av de färdigheter som denna sysselsättning kräver. Den som utvecklar färdigheter och kunskaper som är nödvändiga för att arbeta professionellt som industridesigner har långt innan sin yrkesmässiga sysselsättning ofta använt papper och penna för att uttrycka sin kreativitet. På liknande vis har professionella musiker långt innan sin

yrkesmässiga sysselsättning upptäckt hur inspirerande och effektivt man uttrycker sig genom sitt musicerande.

Det professionella språket kan definieras som sprunget ur en specifik praxis men resonemanget ovan visar att förutsättningarna för utvecklingen av en viss tankestil egentligen påbörjas långt innan man tillägnar sig stilriktiga begrepp och involveras i en viss praxis. Förutsättningarna finns där innan aktiviteten kan beskrivas som professionell. Den viktiga poängen för vårt resonemang är antagandet om dess genuint stimulerande funktion på kreativiteten. Industridesignern ökar sin kreativa potential när hon skissar eller får hålla i det fysiska objektet som idéerna involverar liksom musikerns skapande stimuleras när hon håller i och spelar på sitt instrument. Beskrivningsspråket hämtar sin verifikation i tankestilen.

Att tyda och förstå ett visst beskrivningsspråk kräver alltså förståelse för detta gestaltseende. Ett likvärdigt tankeinnehåll såsom olika gruppmedlemmars idéer angående ett visuellt eller fysiskt objekt kan beskrivas på många olika sätt. Dessa *beskrivningar* kan göras på olika sätt, i olika modus (modus operandi). Begreppet modus används här i betydelsen föredragsart, tillvägagångssätt. Inget beskrivningssätt kan beskriva uttömmande, det ligger i begreppets natur – annars är det inte en beskrivning utan ett faktum. Inget beskrivningssätt kan heller sägas vara sant eller falskt utan snarare mer eller mindre täckande, utan det handlar snarare om beskrivningssättets ändamålsenlighet. Men även det beskrivningsmodus som enbart belyser en mycket liten och avgränsad del kan vara relevant, dess nyttofunktion bestäms inte av hur mycket det förmår fånga in utan snarare av hur väl det överensstämmer med en uppfattad 'originalidé'.

Inom musiken kan 'modus' dessutom även syfta på en viss stämning eller klang, vilket kan antyda att olika sätt att beskriva resulterar i olika stämningar. Det är därför inte likgiltigt vilket beskrivningsmodus som används. Att gestalta en tankefigur genom att skissa eller sjunga, spela eller agera kommer vart och ett att påverka stämningen på sitt specifika vis.

Praxisexempel 1: Industridesign

Design involverar en mångfald av olika människor från olika yrkeskategorier såsom vetenskapsmän, marknadschefer, laboratorietekniker, projektledare, produktionsingenjörer, säljare etc. Alla förväntas påverka designprocessen och enas om hur produkten eller tjänsten ska utformas. Designprocessen kan därför betraktas som en genuint socialt interagerande aktivitet, en verksamhet som i varje utvecklingsprocess etablerar en egen subkultur.

Ställ dig frågan om du vet hur någonting välkänt såsom exempelvis en telefon egentligen fungerar. Alla i hushållet från sexåringen till sjuttiosexåringen, telereparatören som servar ledningarna i luften och i marken, produktionsingenjören som skissar på den senaste telefonen eller telefonbolagets verkställande direktör lägger beslag på telefonen utifrån sina intressen. De vet alla på sitt sätt, hur telefonen fungerar. Man kan alltså hävda att det finns en mängd olika sätt att beskriva hur min telefon fungerar som alla är lika korrekta och att jag vanligtvis beskriver den på något eller några av dessa.

Oavsett hur olika intressen, specialkunskaper eller ansvar de olika deltagarna i designprocessen har, så är det objektet som de tittar på och arbetar med som formar deras tänkande och handlande. Detta förhållande uppstår inte bara när de fysiskt hanterar utrustningen utan genomsyrar hela designprocessen och påverkar allt utbyte i designföretagets subkultur. Bucciarelli kallar detta sätt att tänka för "objektvärlds-tänkande" (Bucciarelli, 1996).

Deltagarnas föreställningar om designprocesser påverkas starkt av deras förståelse av hur de saker som de designar fungerar. I den bemärkelsen fungerar objektet som en ikon som förkroppsligar en uppsättning attityder och sätt att tänka som blir typisk för ingenjörer i designprocesser. För att förstå designprocesser behöver man alltså studera både objektet och processen. Bucciarellis forskning påvisar detta förhållande. Han beskriver också hur inflätade processen och objektet är i varandra vilket gör det svårt att dra någon skarp skiljelinje där det ”hårda” objektet slutar och de ”mjuka” sociala processerna börjar.

Beskrivningar av ett utvecklingsprojekt och dess styrdokument kan ge intryck av att den process genom vilken en innovativ idé omformas till en artefakt eller ett system, är styrd av vetenskapens normer och lagar. Gott ingenjörskap anses vara instrumentellt, så som tillämpad forskning, där man tillåter ett irrationellt beteende i form av några stänk hälsosam kreativitet i processens initiala skede. Men att titta på slutprodukten för att förstå processen är sällan konstruktiv eftersom artefakten tenderar att bli en rationalisering av sig själv med sin interna logik där nödvändiga, avgränsade och logiska beslut påverkat utformningen. Handlingar, intressen och behov hos kunder, chefer, aktieägare och medarbetare anses ha begränsad betydelse för designprocessen. De ligger så att säga utanför bilden, trots att man ofta kan höra påståenden om ”nyttan för människor eller hela mänskligheten” (Bucciarelli, 1996).

Praxisexempel 2: Jazzgruppen

Jazz som sådan är kollektivets konstform. Det är bara genom att lyssna till gruppen som helhet som man kan uppskatta jazz eftersom dess essentiella karakteristik är att alla initiativ och responser hänger ihop och hakar i varandra. Det är det som gör jazzen intressant. Många aktiva lyssnare hävdar att det vackraste man kan höra är en grupp som är rytmiskt samstämmig och beskriver det ofta i termer av magiska höjdpunkter (Berliner, 1994, s. 387ff).

Den högsta punkten i improvisation uppnås när alla gruppmedlemmar träffar ett gemensamt *groove*. Det är en subtil interaktion mellan gruppmedlemmarna och handlar om att man enas om en gemensam attityd till pulsen. Man kan påstå att detta groove utgör grunden för och legitimeringen av, alla gruppmedlemmars bidrag. Charlie Persip beskriver fenomenet groove så här:

”You ride right on down that groove with no strain and no pain – you can’t lay back or go forward. That’s why they call it a groove [...] the musicians must be married [...] I want to hear wedding bells.” (Charli Persip i Berliner, 1994, s. 349).

Detta groove definierar och upprätthåller en solid rytmisk grund för kollektivets musikaliska utforskande. Om gruppmedlemmarna däremot har olika sätt att relatera till pulsslagen kommer gruppens musicerande att bli en enda lång kamp. Då blir musiken beroende av soloprestationer och individuell styrka och uthållighet. Resultatet blir då beroende av de enskilda gruppmedlemmarnas ihärdighet och rena viljeanstängning.

Jazzmusiker beskriver ofta en fullständig försjunkhet i musikens språk, en konstant upptagenhet av musikaliska idéer och uppfattningar om kreativitet och sällan det som händer i repetitionslokalen eller i konserthuset. Det är ofta beskrivningar om hur man tänker om musikens strukturer i förhållande till tidigare spelsätt och genrer (ibid. s. 486). Jazzmusiker refererar även till improvisatörens känslighet för det omgivande ljudlandskapet som kan inspirera på samma sätt som den visuella världen kan inspirera konstnärer. Det finns mängder av exempel på jazzmusiker som söker upp platser såsom under brokonstruktioner, trafikmiljöer, parker och liknande för att samspela med omgivningens rytmer och impulser.

”Rhythm is all around us. You know? If Tony Williams was walking down the street and stumbled, he might want to play that (rhythm) (Miles Davis i Berliner, 1994, s. 487).

I kollektiv improvisation är skapande, lyssnande och kritiserande ömsesidigt förstärkande funktioner. Det samspelande kollektivets kreativa process är en iterativ och cirkulär utveckling som leder gruppen bortom det man planerat. Denna process bidrar starkt till utvecklingen av innovationer av olika musikaliska former och nya former som uppstår som ett resultat av gruppmedlemmarnas interaktion fungerar i sin tur som redskap för gruppens fortsatta improvisation som successivt leder till nya former och uttryck och så vidare. Det är det improviserande kollektivets kreativa process.

Improvisatörens sökande efter klanger med musikaliskt värde sträcker sig förbi konventionella definitioner av vad som är musik respektive icke-musik, ett sökande som överkorsar olika musiksystems gränser. Om man exempelvis studerar klassisk musik strävar man inte efter att följa dess praxis utan att snarare betrakta den som ännu ett verktyg i sina improvisationer.

"The more tools you have as an improviser, the better you can express yourself" (Walter Bishop Jr. I Berliner, 1994, s. 488).

Berliner beskriver varför man kan betrakta improvisation som bestående av tänkare som absorberat en bred bas av musikalisk kunskap. Han menar att improvisation inkluderar myriader konventioner som bidrar logiskt till formuleringen av idéer på ett övertygande och uttrycksfullt sätt. Improvisatörer kan ha känslan av att man deltar i musiktänkandets globala diskurs som överskrider såväl kulturella som historiska gränsdragningar.

Att improvisera beskrivs ofta som en utanför-kroppen-upplevelse och känslan av att vara en del av ett överindividuell tillstånd. Detta uppstår i skeenden där de begreppsmässiga (konceptuella) gränserna mellan gruppmedlemmarna försvinner. Detta utsläckande av begreppsmässiga begränsningar är ett resultat, eller konsekvens, av kollektivets innovation. Man tar emot idéerna utifrån och in istället för inifrån och ut. Det blir inte individens tänkande som skapar nya idéer och gör upptäckter. Berliner beskriver följden av denna insikt som kreativitetens vördnadsvärda dimension. Upplevelsen av och uppfattningen om idéernas kollektiva ursprung präglar konstnärens ödmjuka inställning till musiken och sin musicerande verksamhet, med en sådan inställning kan känsligheten för musiken och samspelet förnyas kontinuerligt (Berliner, 1994).

Praxisexempel 3: Dialogseminarium

Dialogseminariet skapades 1985 av matematikern och arbetslivsforskaren Bo Göranson, författaren och dramaturgen Magnus Florin samt fysikern Pehr Sällström. Dialogseminarium som metod har sedan dess utvecklats vid avdelningen för Yrkeskunnande och teknologi vid KTH av professor Bo Göranson¹. Hammarén (1999) och Ratkic' (2006) har i sina respektive avhandlingar båda redogjort för hur detta utvecklingsarbete har bedrivits.

Ett grundläggande antagande i utformningen av dialogseminarium som metod är att begreppsbildning och erfarenhet hör ihop. Vi ser världen 'genom' våra begrepp, begrepp som i sin tur får sin innebörd i ett dialogiskt samspel med omgivningen och med andra människor.

"Följaktligen blir då verkligheten det den är i kraft av de begrepp vi bildat oss om den och de gränser vi därmed har dragit i den." (Johannessen, 1997, s. 111).

Genom den enskilda och den gruppvisa reflektionen syftar tillvägagångssättet till att "veckla ut begreppens bildningsförlopp" (Ratkic', 2006 s. 44) och därigenom medvetandegöra olika situationer där man tillägnat sig vissa aspekter av ett begrepp.

¹ Ur dokumentet "Dialogseminariets forskningsmiljö" som publicerades 2002.

Den kollektiva reflektionen syftar främst till att fördjupa deltagarnas förståelse av sina framförallt yrkesmässiga erfarenheter genom deras beskrivningar av andra situationer och andra erfarenheter i tillägnet av begreppet. Det uppstår ett lärande inte enbart utifrån reflektionen över egna erfarenheter utan även genom andra deltagares erfarenheter och reflektioner. Det handlar därmed inte enbart om den enskilde individens reflektion utan en medveten och strukturerad process som syftar till att utveckla intersubjektiv förståelse genom kollektivt tänkande. Intersubjektivitet handlar om en gemensam föreställning och det är något annat än en summa individuella föreställningar. Det har med skillnaden mellan olika typer av kunskapsbeskrivningar att göra såsom tyst kunskap, underförstådd kunskap och outtalad kunskap. Det är den typ av mening som uppstår bara under en längre tid av samlevnad och just genom denna samlevnad.

Vad syftar dialogseminariemetoden till?

Syftet med Dialogseminariet vid KTH kan sägas vara mångfaldigt och flerbottnat. Deltagarna förväntas få impulser till skrivande genom läsning av kunskapsteoretiskt kvalificerade texter, skådespel eller andra typer av oftast konstnärliga uttryck. Genom sitt eget skrivande bearbetar deltagaren den reflektion som dessa impulser givit upphov till. Man upptäcker och reagerar ofta på sådana dimensioner i sitt yrkeskunnande som inte varit medvetna eller tillgängliga tidigare.

I dialogen med övriga deltagares skrivna reflektioner strävar man efter att 'bredda ut' flera exempel på användning av centrala begrepp så att man utvidgar och fördjupar den kollektiva förståelsen av dessa begrepp via alla deltagares individuella reflektioner. Genom dialogens kollektiva reflektion vill man bygga upp ett gemensamt språk och så kallad intersubjektiv förståelse (Ratkic', 2006, s. 66). I mötet med konstnärliga uttryck och historiska texter vidgas forskarens bildning samtidigt som denna träning i så kallat analogiskt tänkande stimulerar "den kreativa sidan av forskarrollen" (ibid. s. 62). Utifrån detta kan man betrakta metodiken som ett stöd i arbetet med att systematisera olika tolkningar och ett verktyg för att kartlägga oenighet inom en grupp.

1.4 Kreativitet i grupp

Problematiken i att etablera ett konstruktivt kreativt klimat i en arbetsgrupp har diskuterats av bland andra Georgsdottir et al. (2003). Organisationen förväntar sig att deltagarna har ett flexibelt och helhetsorienterat perspektiv och är villiga att etablera en samspelande enhet.

Det finns en ansenlig mängd författare som hävdar den positiva betydelsen av mångfald och att olikheter samverkar och att denna sammansättning av individer är en av förutsättningarna för kvalitativa och hållbara lösningar; ett effektivt team hittar kreativa lösningar på väldefinierade problem (Stein, 1975; Katzenbach & Smith, 1993; Belbin, 1981). Hargadon & Sutton (1996) har studerat problemlösning på olika arbetsplatser. De betonar betydelsen av att tänka tillsammans såsom en grundläggande förutsättning för kollektiv kreativitet. De beskriver även hur detta kollektiva tänkande befrämjas av interaktionen mellan kollektivets medlemmar. På samma sätt som tänkandet, dvs. den kognitiva aktiviteten, är oskiljaktigt från kroppen, så är gruppkreativitet oskiljaktlig från interaktion mellan medlemmarna.

1.4.1 Överraskande tilltal

För att den kollektiva kreativiteten ska etableras bör medarbetarna se sina kollegors handlingar som meningsfulla och tolka dem i överensstämmelse med den specifika situationen. Varje individ behöver ägna sin specifika interaktion med andra gruppmedlemmar aktiv uppmärksamhet för att se denna meningsfullhet. Langer (1989) använder begreppet 'mindfulness' för att beskriva hur individen medvetet kan påverka sin uppmärksamhet. Det

handlar om betydelsen av att vara engagerad i dem man samverkar med liksom i själva aktiviteten, att vara närvarande i det som händer – att vara i nuet (Langer, 2005). Den uppfattningen kan jämföras med Knudsens (2001) uppfattning om den musikaliska improvisationens ideomotoriska handlingar.

Improviserande tillfälligt sammansatta musikaliska ensembler utgör tre av detta projekts sju studerade grupper. Det handlar om tre konserter inför betalande publik utan omfattande repetitionsarbete där den första bestod av sex jazzmusiker som aldrig spelat tillsammans tidigare, den andra konserten bestod av en musiker, en kroppskonstnär (dansare) och en programmerare (musikdator) och den tredje konserten som bestod av två folkmusiker (violin) och en poet.

1.5 Beskrivningsspråk - bakgrund

Det är en stor utmaning för dem som organiserar och leder projektarbeten generellt sett att hantera och stimulera interaktionen så att energi och konstruktiv dialog upprätthålls samtidigt som den kreativa spänningen inte neutraliseras av välkända gruppdynamiska mekanismer. Ett viktigt område för den kreativt samspelande gruppen är dess strävan att hitta former som artikulerar både fantasi och omdöme. Det kan handla om att hitta beskrivningsspråk för gestaltning och förmedling av visioner, dels att etablera en mental bild, att föreställa sig ett visst problem eller behov, dels att gestalta den i olika typer av beskrivningar.

Att med olika medel beskriva vaga idéer är förmågor som idégenererande praxis fostrar. Man utvecklar till exempel tekniker som medger tvetydigheter och tolkning liksom en medvetet diffus användning av verbalspråket. Det är inte de exakta beskrivningarna som eftersträvas utan sådant som stimulerar kreativa handlingar och idéer. Idégenererande praxis fostrar en annan uppfattning om verbalspråkets möjligheter än uppfattningen att man genom att uttala ett begrepp trycker ned en viss tangent på mottagarens föreställningspiano.

1.5.1 Om beskrivningsspråk

Att beskriva vad beskrivningsspråk är, är en utmaning. Så snart jag börjar beskriva min uppfattning om det så använder jag ett beskrivningsspråk. Jag kan inte enkelt kliva ut ur det för att betrakta det så att säga från sidan, utifrån, och därefter göra någon form av objektiv beskrivning av vad beskrivningsspråk är för något. Jag är så att säga fångad i språket. Insikten om denna instängdhet i språket är viktig generellt sett men särskilt i problemlösning eftersom det inverkar på den ofta omedvetna heuristiken. Så länge jag är medveten om att jag själv sitter fast i mitt språk kan jag ändå göra vissa utfästelser om något annat beskrivningsspråk. Detta påstående säger oss direkt något om vad beskrivningsspråk innebär, nämligen att vissa aspekter eller dimensioner enbart låter sig beskrivas med ett visst beskrivningsspråk och att andra aspekter eller dimensioner kommer att tystna. Olika beskrivningsspråk bidrar alltså till att etablera olika kvaliteter i tankeprocesserna.

Detta ger oss underlag i förståelsen av detta projekts tvådelade perspektiv på beskrivningsspråk. Det ena perspektivet utgår ifrån forskarens syften att analysera, begripa och etablera begrepp för vad beskrivningsspråk är. Det andra perspektivet fokuserar på beskrivningsspråk som inspirerar till idéutveckling och problemlösning i de grupper som studerats i detta projekt.

I studierna av gruppkreativitet inom ramen för detta projekt betraktas allt det som en industridesigner behöver för att utföra en skiss liksom allt det som en improvisationsmusiker behöver för att utföra en improvisation som två olika beskrivningsspråk.

1.6 Syfte

Detta projekt strävar efter att utveckla en större medvetenhet om de beskrivningar och eventuella instruktioner, de beskrivningsspråk, som stimulerar kreativitet i små grupper.

Begreppet beskrivningsspråk utreds i förhållande till de observerade gruppernas kreativa interaktion. Det handlar om att studera hur dessa professionella grupper gestaltar och överför ofta vaga idéer i sitt vardagsmässigt kreativa arbete med gruppen som metod.

Projektet avser att för det första tydliggöra de olika medel som används för att gestalta och överföra idéer i små grupper som regelmässigt arbetar kreativt. För det andra söker projektet forma mer strukturerade beskrivningar för interaktionen i dessa grupper. För det tredje belyses hur interaktionen inverkar på gruppernas heuristik.

Detta sker dels via observationer av improvisation och brainstorming, dels via reflekterande dialogseminarier med informanter som har erfarenheter av sådan flödande inspiration i grupp.

1.6.1 Avgränsning

Det handlar om att lägga beskrivningarna av dessa beskrivningar, analysen om man så vill, på gruppnivån – inte individen, men eftersom denna är en viktig beståndsdel i gruppen kan han/hon inte exkluderas utan tas i beaktande vid ett flertal tillfällen. Den övergripande organisatoriska nivån är inte heller inkluderad i analysarbetet, men även denna nivå tas i beaktande eftersom gruppen lika lite som individen fungerar i ett vakuum.

1.7 Frågeställningar

Idégenerering och idéutveckling är centrala teman i detta arbete. Att beskriva dessa processer är ett viktigt moment i förståelsen av de förutsättningar under vilka dessa grupper etablerar kreativa processer. Frågan om hur just dessa gruppers beskrivningsspråk ser ut söker svar på vad som etablerar ett effektivitetsfrämjande tillstånd i praxis där mångfald och avvikelser eftersträvas.

Att beskriva för kreativ praxis innebär att beskrivningarna som utförs i denna praxis stimulerar kreativa processer. Detta innebär att beskrivningsspråk studeras som en integrerad del i de observerade gruppernas kreativa processer. Beskrivningsspråk betraktas som konstituerande för kreativa processer. Det handlar om hur deltagarna i dessa kreativa gruppssessioner uppfattar och beskriver idéer. Här ställs också dessa gruppers sätt att beskriva i relation till oförutsägbarhet och så kallade 'emergenta effekter'.

Att beskriva för kreativ praxis innebär också att konstruera beskrivningar som avmystifierar gruppers kreativa processer. Det handlar om att skapa förståelse för kreativa processer så att dess potential kan utnyttjas bättre och oftare. Därmed ställs även frågan om hur de observerade gruppernas kreativa processer kan eller bör beskrivas i uppfattningen om vad beskrivningsspråk syftar till. Beskrivningsspråket fångar in viktiga aspekter i gruppernas produktiva ögonblick.

Frågeställningarna nedan hanteras således via två perspektiv. Det ena perspektivet utgår ifrån forskarens syften att analysera, begripa och etablera begrepp för vad beskrivningsspråk är. Det andra perspektivet fokuserar på beskrivningsspråk som inspirerar till idéutveckling och problemlösning i dessa grupper.

Projektets primära frågeställning:

Hur ser beskrivningsspråket ut vid idéutveckling i små grupper?

Projektets sekundära frågeställning:

Hur kan interaktionen i små grupper beskrivas?

Projektets primära frågeställning är härledd ur de delfrågeställningar som var och en hanterats i olika studier. Dessa studier och frågeställningar redovisas här nedan, i de avsnitt som avslutar detta kapitel.

1.8 Forskningsprocessen

Min doktorandutbildning har bestått i tre huvuddelar: kurser, insamling av empiri samt att skriva och presentera forskningsrapporter. Kurser har lästs vid Institutionen för Innovation, Design och Teknik, Mälardalens högskola och vid avdelningen för Yrkeskunnande och Teknologi vid INDEK, Kungliga tekniska högskolan i Stockholm. Empirin har samlats in, bearbetats, analyserats och presenterats löpande. Det har resulterat i två pilotstudier och fyra delstudier som redovisats i sex rapporter och presenterats vid fem forskarkonferenser (se Appendix 2 på bifogad DVD-skiva).

Forskningsprojektets första pilotstudie genomfördes inom ramen för kursen ”Innovation och Design” vid institutionen för Innovation, Design och Teknik (IDT), Mälardalens högskola. Empirin hämtades från litteraturstudier samt intervjuer med en framgångsrik uppfinnare. Denna studies resultat sammanställdes i en forskningsrapport som antogs för presentation vid ICED’s konferens i det första ’peer review’-förfarandet men inte i det andra. Denna rapport fungerade även som examination i ovan nämnda doktorandkurs.

I studien framkom bland annat hur angeläget det är för innovationsprocessers tidiga skede att utveckla metoder att på olika sätt förmedla sina idéer och visioner till en projektgrupp. Det handlar om att utvidga såväl verbalspråkliga som andra gestaltande förmågor. Uppfinnaren betalar ett högt pris för möjligheten att ”tänka för sig själv” men om idéerna ska förverkligas så handlar det om att kunna beskriva och förmedla dem till andra. Denna studie svarar bland annat på frågan om beskrivningsspråk behövs.

Forskningsprojektets andra pilotstudie är enkätundersökningen ”Att leda och bli ledd”. Resultatet från denna studie sammanställdes i rapporten “Leadership in Creative Environments - a descriptive and prescriptive study of perceived norms in leadership” som antogs till AIMAC’s konferens i Montreal och presenterades 2005. Drygt tvåhundra respondenter, erfarna militärer vid Försvarshögskolan i Stockholm och studenter i utbildningar för ingenjörer och kulturarbetare vid Mälardalens högskola, beskrev utförligt uppfattningar om ”sitt ideala ledarskap”.

Denna studie redogjorde för problematiken i att hålla samman och leda en grupp bestående av individer med divergenta åsikter och värderingar. Den beskrev vidare de relationella dimensionerna i ledarskap, vilket kan ställas i kontrast till mer traditionellt förmedlade uppfattningarna om hierarkier och maktstrukturers tendens att etablera distans. Denna studies resultat ligger till grund för frågeställningen om konsekvenser av strävan att skapa mångfald i olika dimensioner i en grupp.

Dessa två första studier utgör forskningsprojektets pilotstudier och har givit svar på vissa frågor, vilket i sin tur lett fram till de andra mer nyanserade frågeställningarna i forskningsprojektets fortsatta studier.

Studie nummer ett kallades för Improvisationslabbet. Den bestod av flera moment eller delstudier. Dels handlade den om 1a) att observera en jazzgrupps repetitionsarbete, dels 1b) att observera tre konserter av olika så kallade improvisationsmöten. Det tredje momentet 1c) bestod i två paneldebatter som adresserade olika aspekter i den övergripande frågan: vad karakteriserar improvisatoriska förhållningssätt?

Delstudie 1a) Observation av repetitionsarbetet tydliggjorde vissa aspekter i improvisatoriska förhållningssätt, såsom aktivt empatiskt lyssnande och frånvaron av uttalade instruktioner. Observationen påvisade även hur initiativskiftet flödar och drivs av den idéutveckling som alla är involverade i.

Delstudie 1b) Observation av konserter och 1c) paneldebatter, tydliggjorde den gestaltande, icke-verbala kommunikationen samt problematiken med ’språkförbistring’ över genregränserna. Mötet mellan olika praxis krävde stor uppmärksamhet och tolerans mellan gruppens medlemmar.

Studie nummer två utgjordes av en enkätundersökning inom ramen för det ovan beskrivna Improvisationslabbet. Denna undersökning hanterade respondenters uppfattningar om improvisation generellt, oavsett verksamhet. Resultatet visade att man uppfattade det som att improvisation dels är en viss attityd eller förhållningssätt, dels en specifik strategi i att effektivt ta sig an vardagliga, komplexa arbetsuppgifter eller situationer. Det improvisatoriska tillvägagångssättet tillvaratar individens drivkrafter och stimulerar kreativitet och idérikedom. Det improvisatoriska förhållningssättet upprätthåller både förnuftsmässiga och känslomässiga kunskaper simultant.

Studie nummer tre och fyra bygger på observationer av så kallade brainstormingsessioner med industridesigners vid två olika företag i Stockholm samt intervjuer med några av deltagarna. Här studerades bland annat hur dialogen drivs av själva idéarbetet och hur gruppmedlemmarnas strävan att uttrycka sina idéer leder dem till att ta initiativ i utvecklingsprocessen. För att idéer ska utvecklas i grupp påbjuds gruppmedlemmarna att bygga vidare på någon annans idé. Ett viktigt moment i den dialog som uppstår är hur de utifrån tankestilar formulerar ett beskrivningsspråk. En central aspekt i detta beskrivningsspråk är industridesigners användning av fysiska objekt som distribuerar och leder det kollektiva idéarbetet. Denna studie adresserar samma typ av frågeställningar som studie nummer två ovan. När en viss aspekt som framkommit i observationerna behövde diskuteras och fördjupas genomfördes även tre intervjuer med fyra industridesigners, dessa inkluderas i den tredje och fjärde studien.

I **studie nummer fem** har en dialogseminariemetod använts enligt förebild från institutionen för Industriell ekonomi, avdelningen för yrkeskunnande och teknologi vid Kungliga tekniska högskolan i Stockholm. Inom ramen för detta forskningsprojekt genomfördes dialogseminarieserien "Improvisation och Design" (DSID). DSID hanterar projektets frågeställningar ur metaperspektiv. Deltagare med lång arbetslivserfarenhet inom musik och improvisation eller industridesign reflekterar över områden som översättningsarbete, kunskapsdimensioner, iscensättning, seende samt idégestaltning.

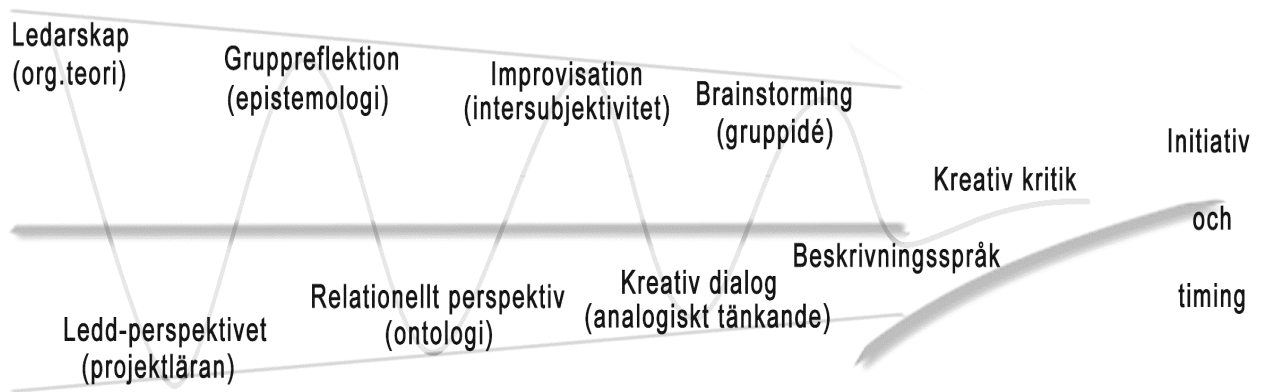
I dialogen adresseras inte en enskild specifik frågeställning utan deltagarnas erfarenheter och tankestilar resulterar i olika teman som har direkt koppling till projektets syfte. Dessa olika teman redovisas i kapitlet "Ansats och tillvägagångssätt" här nedan.

Några exempel på följdfrågor som dialogen har framkallat:

- Hur hanterar man kritik och rädslor för konflikter i den kreativa gruppens idéutveckling?
- Finns ett lärande i den kreativa processen, eller handlar det om att sträva efter att nollställa sig, ett avlärande, innan man kan ta sig an ett problem på ett kreativt sätt?
- Kan man ompröva en produkt, process eller tjänst utan att kritisera?
- Hur förhåller sig brainstormingens regel om hänskjutande av kritik till andra viktiga aspekter i den kreativa processen såsom exempelvis omdömesgilla kommentarer?

1.8.1 Forskningsprojektets idéutveckling

Utvecklingen av forskningsprojektet kan beskrivas som en idéutvecklingsprocess där växlingen mellan olika perspektiv på olika sätt bidragit till inriktning och utveckling (figur nr. 1).



Figur nr. 1: Forskningsprojektets inriktning och idéutveckling

I den första delstudien var begreppet ledarskap centralt i och med att den allra första projektbeskrivningen problematiserade begreppet utifrån de leddas perspektiv, ett så kallat "bottom-up" perspektiv. Fokus låg på ledarskapsteoriernas förklaringar om hur makt kan fördelas mellan ledaren och gruppen. Den andra pilotstudien tydliggjorde hur begreppet ledarskap styr beskrivningarna mot en hierarkiskt präglad uppfattning om vad det innebär att leda och bli ledd.

Dialogbegreppet har varit vägledande i strävan att påvisa andra sätt att uppfatta och beskriva ledardimensioner i en horisontell interaktion mellan exempelvis medlemmar i en grupp. Dialogseminariemetoden syftar i första hand till att etablera en gemensam förståelse av en viss verksamhets kritiska begrepp. Metodiken bygger på en kombination av både enskild och gruppvis reflektion som kan stimuleras av såväl filosofiska som skönlitterära texter men där dialogen riktas och tar spjörn emot den yrkesmässiga verksamheten. Därmed fördjupas förståelsen för egen praxis likaväl som övrigas deltagares olika yrkespraxis. Johannessens begrepp om praxis som konstituerande för dessa begrepps innebörd är dialogseminariemetodens sätt att uttrycka ett pragmatiskt förhållningssätt till teoribyggandet.

Ett annat centralt begrepp i detta forskningsprojekt är "det relationella". Uppfattningen om att individualistiskt präglade perspektiv liksom överindividuella, institutionellt präglade, perspektiv lämnar avgörande aspekter av det vi oftast syftar på med begreppet ledarskap, finner här ett beskrivningsspråk. Detta tankespår är på intet sätt nytt; det har av flera anledningar frodats, om än på en mer undanskymd plats än de två andra perspektiven ovan, under lång tid. Tänkare som Buber (1954) och Israel (1999) har påvisat skillnaderna mellan dessa perspektiv och dessas konsekvenser. Ett problem är att det relationella dels inte fått samma fäste i teoribildningar, dels att det handlar om mycket subtila gradskillnader som de två traditionella perspektiven kan ge sken av att härbärga.

En praxis, där förmågan att relatera är avgörande, är musik och kanske mer specifikt improviserad musik. Även den teaterensemble som improviserar kollektivt tränar ständigt på att förbättra sin förmåga till spontan och konstruktiv interaktion. Ett centralt begrepp i improvisation är *groove*. Detta förhållande eller tillstånd etableras när samtliga gruppmedlemmarna relaterar till pulsen på samma sätt. Improvisationens fundamentala förhållningssätt uttrycks i "JA, och...". Denna inställning eller förhållningssätt etablerar en responsiv uppmärksamhet för och strävan att bygga vidare på den idé som växer fram i och genom gruppens sätt att interagera. Den ofta förekommande och kanske uppmuntrade inställningen i "JA, men..." uttrycker en strävan efter ett upphöjt kritiskt tänkande.

Detta, i kombination med litteraturstudier inom kreativitetsforskningen och specifikt kreativitetsstimulerande tekniker eller metoder för grupp, ledde till observationsstudier av brainstormingsessioner vid två industridesignföretag i Stockholm. En grundläggande princip i

brainstorming präglas av samma bejakande inställning som improvisationsaktören förväntas anamma, det vill säga att fri associering påbjuds och att kritik bör undvikas till senare faser. Deltagare i brainstormingsessioner uppmanas också att försöka bygga vidare på andras idéer. Brainstorming kan sägas karakteriseras av uppsluppen gemytlighet och spontana initiativ.

I de grupper som observerats har jag tagit fasta på Osborns och Parnes beskrivningar om vad en brainstorming består. Trots dessa författares avrådan att uttrycka kritiserande uppfattningar så visar denna studie hur ofta och nästintill regelmässigt gruppmedlemmarna kritiserar mer eller mindre explicit. På grund av denna diskrepans mellan brainstormingteorin och dessa företags sätt att bedriva grupperns kreativa verksamhet har jag istället valt att kalla dessa sessioner för idéutvecklingsmöten. Genom att dessa designföretag arbetar regelmässigt med idéutvecklingsmöten som metod utvecklas specifika sätt att beskriva idéer. Det blir ett dynamiskt beskrivningsspråk som interagerar med den mångfald tankestilar som dessa idéutvecklingssessioner förmår härbärgera. Jag problematiserar användningen av begreppet kritik i kreativitetslitteraturen och diskuterar olika typer av kritiserande initiativ.

Kapitel 2: Metodologi och perspektiv

Detta forskningsprojekt består av flera olika faser eller delstudier som var och en utformas och hanterats i en mer omfattande process på det sätt som ansetts mest lämpligt utifrån den specifika problemställningen. Det har ibland beskrivits översiktligt och kortfattat som en pendling mellan delar och helhet. Den ursprungliga inriktningen och den grundläggande problemformuleringen har behållits men olika delstudier har utforskat olika aspekter eller dimensioner av problemområdet. Således medger inte ett omfattande forskningsprojekt en endimensionell beskrivning utan en mer rättvisande redogörelse av metoder, tillvägagångssätt och metodologi blir mer mångfaldig och kanske till och med motsägelsefull.

2.1 Vetenskapsteoretisk ansats

Vissa konstkritiker menar att de konstnärliga dimensionerna i en verksamhet minskar i samma grad som den instrumentella funktionen ökar (exempelvis Berger, 1972). Man hävdar att konsten och den konstnärliga verksamheten berättigar sig själv, att konst inte ska vara nyttig. Så snart det finns ett syfte, oavsett hur hedervärdt det än må vara så är det per definition sämre konst, inte konstnärligt². Denna uppfattning om konsten kan jämföras med vetenskapens objektivitetsideal. Båda är utopiska. Under eller bakom rollen eller funktionen ”konstnär” respektive ”forskare” döljer sig en människa med allt vad det innebär. Varför vissa uppfattningar om dessa typer av mänskliga verksamheter tenderar att sträva mot en avhumanisering är i sig en viktig frågeställning och utgångspunkt för ett intressant studium av paradigm, diskurser och förväntningar. Ibland är kanske ”den mänskliga faktorn” mer uppenbar än annars.

Konstnären liksom forskaren bär på en mängd mer eller mindre medvetna värderingar och som människor tar vi oss oftast an det okända genom att jämföra det med det bekanta. Om vi ser det som ett bekymmer kallar vi det kanske för förutfattade meningar men om vi ser det som en möjlighet och resurs tenderar vi att kalla det *förförståelse*. Det må vara gillande av färger, metoder, former eller vissa epistemologiska preferenser. Dragningen till det ena eller andra, som finns där under, kommer upp till ytan och uttrycks på något sätt. Det går så att säga inte att undvika. Så snart man sagt eller gjort något så har man därmed även valt att inte säga och göra någonting annat. Det är att vara människa.

2.1.1 Att hitta eller skapa mening?

Den vetenskapliga verksamheten inom naturvetenskaper respektive samhällsvetenskaper och humaniora är principiellt olika eftersom de sistnämnda hävdar att man arbetar med meningsfulla data. Naturvetenskapens data kan observeras mer eller mindre direkt medan humanistiska och samhällsvetenskapliga data blir tillgängliga i den mån de förstås som data. Exempelvis betraktas en handling inte som en serie rörelser hos en specifik kropp utan snarare som målinriktad och relaterad till en social verklighet. Handlingen *blir* meningsfull.

Hur denna mening uttolkas, om det kan finnas flera vetenskapligt acceptabla tolkningar samt om dessa kan vara sanna eller falska eller snarare mer eller mindre adekvata, finns det däremot olika uppfattningar om. Man brukar därför dela upp den hermeneutiska traditionen i tre inriktningar: dialektisk, transcendental-pragmatisk samt kritisk-analytisk.

Apel argumenterar emot naturvetenskapens uppfattning om att det är kausalitet som är grundläggande i vetandet. Eftersom sociala gemenskapers gemensamma verklighetsuppfattningar hålls kvar genom sättet att använda begrepp, och eftersom dessa

² Se exempelvis Anders Olssons resonemang angående ”Det sublimas förvandlingar” i ”Om litterär storhet”, (Olsson, 1997).

begrepp går före varje naturvetenskaplig problemformulering, menar han att förståelse är en mer grundläggande vetandeform (Apel, 1972).

Von Wright menar att skillnaden egentligen ligger i sättet att använda förklaringar. Han använder sig av sin intentionella förklaringsmodell för att påvisa skillnader i begreppslogik och uppfattning om universella utsagor (von Wright, 1971). Han hävdar vidare att det finns två typer av mening, språklig mening respektive handlingsmening. Kanske kan exemplet angående vad det innebär att ge ett löfte hjälpa till att definiera skillnaden. Att tolka utsagan "Jag lovar att komma" rent grammatiskt i olika satsdelars funktion etc. lär oss ingenting om vad ett löfte innebär. Det handlar snarare om att erfara konsekvenserna av att man hållit respektive inte hållit ett löfte, med andra ord att under en längre tid involveras i en mellanmänsklig praxis som inkluderar förpliktelser gentemot andra (Nordenstam, 2005). Tolkning och skapande av relevanta insikter bygger på förtrogenheten med praxis.

2.1.2 Att vinna ny eller gammal kunskap?

Gadamer (1960) använder begreppet horisontsammanmältning med den specifika betydelsen att den som vill förstå något måste leva med det så att betraktarens värld "smälter ihop" med det som ska förstås. Begreppet horisontsammanmältning används ofta i betydelsen att två perspektiv går in i varandra så att man till slut inte kan urskilja de två. Man ser bara ett enda perspektiv, en horisont. Detta kreativt skapande tillvägagångssätt att nå nya förståelsehorisonter har beskrivits som analogiskt tänkande, "*Analogiskt tänkande är ett sätt att komma förbi ett vaneseende.*" (Göranzon, 2001, s. 170). I vetenskapsteoretiska sammanhang motiveras ofta förflyttning mellan olika perspektiv med att det befrämjar ett objektivitet i tolkning och slutsatser. Utifrån Flecks begrepp om tankestil kan förmågan att utföra sådana förflyttningar ifrågasättas.

I och med att min doktorandutbildning påbörjades med att läsa kurser i vetenskapsfilosofi samt att sammanställa relevant litteratur i en så kallad State-of-the-Art-studie kan man hävda att detta forskningsprojekt har en teoretisk ansats. Det är förvisso riktigt att teoribildningen etablerades innan eller parallellt med att de empiriska studierna påbörjades och att den teoretiska fördjupningen inom kunskapsområdena innovation och kreativitet successivt givit en viss typ av glasögon vilka efterföljande studier så att säga filterats igenom.

Ett av de förhållanden som talar emot den ganska enkla bild som skisserats ovan är den påverkan som tidigare erfarenheter bidragit med. I min yrkesmässiga sysselsättning som musiker har olika typer av tillfälliga grupperingar varit regel. Uppfattningen om musiken som sådan, liksom hur det egna uttrycket överensstämmer med ensemblens uppfattningar om genren, varierar. För detta projekt relevanta erfarenheter från detta musikutövande är frånvaron av formell ledare liksom improvisatörers attityd till förutsägbarhet, planering och explicita strukturer. Min yrkesmässiga erfarenheten kommer även ur andra domäner såsom elektrikers, egenföretagarens och pedagogens. Dessa erfarenheter har för det första lett fram till att forskningsprojektet och doktorandutbildningen över huvud taget påbörjades. För det andra mötte dessa personligt vunna erfarenheter bekräftande beskrivningar i vissa vetenskapsfilosofiska teoribildningar.

Exempelvis strukturerade den praxisorienterade epistemologin, med den s.k. pragmatiskt-konstitutiva synen på kunskapens natur, de dimensioner i erfarenheten som svårligen låter sig beskrivas med ord. Jag har vid flertalet tillfällen beskrivit det som att det snarare var som att komma hem än att upptäcka okänd terräng. När så exempelvis observationer av brainstormingsessioner genomfördes eller nya teoretiska perspektiv studerades fanns dessa glasögon med nödvändighet redan på plats. Man kan därför å ena sidan hävda att det handlar om ett pragmatiskt tillvägagångssätt eftersom analys och teoribildning kontinuerligt verifierats mot dessa yrkesmässiga erfarenheter. Å andra sidan bedrevs de olika studierna var och en med sin metodteknik såsom till exempel intervjuer, enkätundersökningar och

observationer. Valet mellan dessa metoder grundades på föregående undersökningars resultat och härledda avgränsningar. I den bemärkelsen kan metodiken snarast beskrivas som abduktiv och iterativ eftersom det till sin helhet mer är frågan om en pendling mellan empiri, teori och erfarenhet.

Framväxande förståelse

Kristensson Ugglå (2002) har ett vetenskapsteoretiskt perspektiv när han beskriver vad som drivit på utvecklingen av social konstruktivism.

”Konstruktionstesens framväxt har lett till ett erkännande av rationalitetens sociala källor och en kritisk uppgörelse med föreställningen att rationaliteten skulle ha sitt ursprung i ett isolerat, tidlöst transcendentalt och rent epistemologiskt medvetande.”
(Kristensson Ugglå, 2002, s. 236).

Det hör till sakens natur att begreppet social konstruktion inte kan definieras med kortfattade och enkla beskrivningar. Barlebo-Wenneberg (2001) har skrivit en pedagogisk introduktion till ämnet och urskiljer fyra grader eller nivåer av social konstruktivism. Han reder ut och strukturerar en mängd olika teoribildningar som samlas under begreppet socialkonstruktivism och redogör för dess problem liksom dess möjligheter. Han pekar på riskerna i den inom socialkonstruktivismen vanligt förekommande tankeglidningen från en ganska oproblematiserad samhällsteori som förklarar det sociala till en betydligt mer radikal ontologisk teori om vad den sociala verkligheten är ”i sig”. Socialkonstruktivismens bidrag ligger framförallt i att vissa inriktningar inom kan fungera som konservöppnare på uppfattningar som av tradition tas för givna.

”När vi får nya insikter om den fysiska verkligheten är den alltid förmedlad genom vårt språk, vår praxis och andra sociala och subjektiva instanser. Det enda vi vet om den kunskapsberoende verkligheten är att den existerar och att den så att säga gör motstånd, den låter sig inte inpassas i vilken uppdelning som helst.” (Barlebo-Wenneberg, 2001, s. 175)

Även som forskare bär jag på en förförståelse som färgar mina observationer och påverkar var jag sätter söklyset för att undersöka det problemområde som forskningsfrågan pekar ut. Av den anledningen är det därför angeläget att för läsaren försöka presentera vilken resonansbotten mina beskrivningar vuxit fram ur.

2.2 Författarens tankestil

Detta försök att beskriva min egen tankestil syftar till att etablera någon form av nyckel för läsaren att använda i sin förståelse av denna text. Jag börjar med en kortfattad bakgrundsbeskrivning som är tänkt att fungera som resonans till de mer specifika beskrivningar av olika dimensioner i min tankestil.

Tankestil kan vara den guide utifrån vilken olika uttrycks- eller gestaltningsmöjligheter, som beskrivningar är sammansatta av, komponeras stilmässigt, dvs. urvalet och kombinationen av ett näst intill oändligt antal sätt att uttrycka ett tankeinhåll görs alltid på ett visst sätt – en viss stil. I enlighet med Flecks idé om tankekollektiv följer valet av metod det perspektiv utifrån vilket man beskriver problemet. Det sätt på vilket man uppfattar studieobjektet påverkar eller till och med styr valet av lämplig metod för detta studium. Hur ser då min egen tankestil ut?

Det enkla svaret, som på grund av sin enkelhet inte behöver vara mindre riktigt, är att denna avhandling till sin helhet uttrycker min tankestil. Ett annat svar är att det förmodligen

är de som jag umgås med till vardags egentligen är bäst lämpade att svara på frågan. Här gör jag ändå ett försök.

Min utbildning och profession kan grovt delas in i fyra delar: elektriker, musiker, lärare och multimedialkonsult. Musiken och musicerandet har alltid gett energi och är ett genomgående tema i min verksamhet, den har för mig varit grundläggande i mitt möte med världen och människor. *Musicerandet* utövar förhållandevis stor ”press” på urval och beskrivningar. Den del som kan benämnas *elektriker med inriktning mot industrielektronik* betonar betydelsen i att vara pragmatisk. I denna del utövar en press på urval och beskrivningar genom uppfattningen att det är de konkreta handlingarna som visar att och hur jag förstår.

Efter sju år av musikstudier vid folkhögskolor och musikhögskolor arbetade jag som frilansande musiker och pianolärare under ytterligare sju år. När det gäller de parallella verksamheterna pedagogik och multimedia är inte gränsdragningarna lika tydliga. Upplevelsen av att med datorn som verktyg ha total kontroll på sitt uttryck var under några år inspirerande, men med tiden kom jag att sakna det samspel med andra människor som musicerandet erbjöd. Via kurser i religionspsykologi och pedagogik ledde studierna till en grundkurs i psykologi vid Örebro Universitet och fördjupades med musikpsykologi vid Uppsala Universitet.

Denna utvecklingsprocess skulle kunna beskrivas som en interaktion mellan positivistiskt präglade kunskapstraditioner å ena sidan och de mer estetiskt inriktade verksamheterna som präglas av tolkande och meningsskapande, å den andra. För mig har det sällan handlat om enbart det ena eller det andra utan om ett ständigt pågående både och. Om beskrivningen ovan utgör resonanslådan kan följande beskrivning betraktas som fem vibrerande strängar:

- 1) *att förflytta sig mellan olika kunskapsdomäner*
- 2) *tilltron till människans förmåga*
- 3) *handlingars avgörande betydelse för tänkandet*
- 4) *tvekan inför det tvärsäkra*

Att förflytta sig mellan helt olika kunskapsdomäner är berikande – och arbetsamt. Det ger fördjupade, mer nyanserade insikter om uppenbara skillnader och bedrägliga likheter. Samtidigt har denna strategi att placera sig i olika kunskapsdomäner även etablerat förvisningen om att alla typer av kunskaper och kompetenser kan läras och tränas. Graden av utvecklad nivå på färdighet eller förtrogenhet handlar till största delen om tid och engagemang. Samma person som arbetar med grovarbete på en rörig byggarbetsplats kan faktiskt genomföra klassiska solokonsert i konserthus. Denna min kanske snarast trotsiga *tilltro till människans förmåga* finner gehör i många författares redogörelser av innovationsprocesser i olika typer av verksamheter.

Min tankestil kan dessutom sägas konstitueras av uppfattningen om *handlingars betydelse för tänkandet*. Denna styrning av mitt tänkande kan uttryckas med orden: jag behöver agera för att få något att tänka på och jag tänker till största delen så som jag agerar (och inte tvärtom). Detta har påverkat avhandlingsarbetet på så sätt att jag strukturerat det så att jag inte bara suttit och tänkt och skrivit för att utveckla och fördjupa teorier. Detta stilla och tysta arbete har varvats med fysiska aktiviteter såsom att musicera, handleda uppsatser, undervisa men även att medvetet upprätthålla socialt umgänge. Det ena stimulerar det andra – men det är en svår balansgång. Så snart man upplever att det ena inkräktar på det andra uppstår frustration och irritation.

Min tankestil består också av en dimension som *tvekar inför det tvärsäkra*. Det enfaldiga om man så vill. Alltför markerade påståenden om förhållanden och tillstånd gör mig tveksam eftersom ytterst få förhållanden eller tillstånd kan vara så kategoriskt enahanda. Därför kan inte heller kunskap om något upphöjas till den form av tvingande som sådana utfästelser

hävdar att de kan utöva på tänkandet. Här kan en paradox skönjas: å ena sidan tilltro till människans förmåga och å andra sidan underkännande av hennes förmåga att förutsäga.

Har då mitt sätt att musicera påverkat utvecklingen av hur jag tänker, eller är förhållandet möjligen det omvända? Genom samspelet med andra improvisationsmusiker har jag kommit i kontakt med personer som verkar *förhålla sig improvisatoriskt* till det mesta som de företar sig. Vad detta kan innebära beskrivs i detta arbete (Del III och Del IV), men här nöjer jag mig med att påpeka att den improvisatoriska dimensionen i tankestilen är en kombination av uppfattningen om handlingens betydelse för tänkandet och attityden till det tvärsäkra påståendet.

Detta arbete, min text som helhet, är ett uttryck för såväl min tankestil som studieobjekten. Textens struktur kan sägas utgöra en analogi med de ämnen som behandlas på så sätt att de observerade gruppernas upparbetade praxis till stor del bygger på nyttan i att olikheter får uttrycka sig och samspela. Det är en förklaring (och inte ett försvar) till mångfalden resonemang och begrepp som används i dessa beskrivningar. Eftersom beskrivningsspråk bland annat kan karakteriseras som ”att gå utöver verbalspråket” inbjuds läsaren att läsa både på och mellan raderna.

2.3 Att jämföra

Den polsk-judiske vetenskapsfilosofen och läkaren Fleck beskriver i sin mest kända bok *Entstehung und Entwicklung einer Wissenschaftlichen Tatsache* (Fleck, 1935), hur även vetenskaplig verksamhet är betingad av sociala processer. Han utgår ifrån en medicinhistorisk studie och påvisar hur vetenskapliga teorier utvecklas steg för steg ur primitiva så kallade uridéer, vardagliga och populära vetenskapliga föreställningar.

Fleck utvecklade på 1930-talet sin idé om tankekollektivet för att beskriva och förklara hur en vetenskaplig idé förändras över tid. Han hävdade att vetenskaplig sanning är ett ouppnåeligt ideal. Utvecklingen av en vetenskaplig insikt går inte i en enda samlad riktning där man samlar in ny information. Det handlar i minst lika stor utsträckning om att förkasta gamla insikter liksom att forskaren engagerar sig i en förhandlingsprocess med övriga aktörer både inom och utanför det egna tankekollektivet. Olika typer av tankestilar uppkommer och utvecklas i en förhandlingsprocess mellan olika aktörer inom ett tankekollektiv.

Flecks kunskapsteori är en jämförande vetenskap baserad på sociologiska och historiska grundförutsättningar och med en dynamisk uppfattning om kunskapens tillväxt (Liliequist, 2003). Han säger inte bara att kunskapsprocessen är en social verksamhet; kunskapandet är människans starkaste socialt betingade verksamhet. Han menar att ett slags vidskepelse hindrar oss från att tillskriva kollektivet den mest intima delen av den mänskliga personligheten, nämligen tänkandet, trots att tankar och idéer endast finns i en ständigt pågående mänsklig interaktion. Fleck säger att ett tankekollektiv är förhanden när två eller flera människor utbyter tankar, och att endast en dålig iakttagare kan undgå att märka hur ett stimulerande samtal mellan två personer snart skapar ett tillstånd där var och en yttrar tankar som han eller hon, vare sig ensamma eller i ett annat sällskap, skulle vara i stånd att frambringa (Lovejoy, 1960).

Fleck frågar sig hur kunskapsteoretiker kan ignorera det faktum att många vetenskapliga uppfattningar har utvecklats från sådana uridéer. Dessa tidiga idéer bör betraktas som utvecklingshistoriska anlag till de nu accepterade och verkamma idéerna och deras ursprung skall motiveras tankesociologiskt.

”Det är en illusion att tro att kunskapens historia har lika litet att göra med vetenskapens innehåll som telefonapparatens historia med innehållet i telefonsamtalen. Åtminstone tre fjärdedelar och möjligen vetenskapens hela innehåll är betingat av och kan förklaras med hjälp av historiska, psykologiska och sociala förhållanden” (Fleck, 1935/1980 s. 32).

Flecks jämförande kunskapsteori betraktar kunskap som en tredelad relation, den upprättas och utvecklas när subjekt, objekt och befintlig kunskap tillåts interagera. Det som redan är känt påverkar hur ny kunskap uppkommer, den redan förefintliga kunskapen är en grundläggande faktor i varje ny kunskap. 'Kunskapsakten' består framför allt i en bestämning av de resultat som tvångsmässigt följer ur de förutsättningar som tankekollektivet ger. Dess tvångsmässighet bildar det som uppfattas som den objektiva verkligheten (Fleck, 1935/1980, s. 48-49).

Jämförelsen mellan den förvetenskapliga idén och den vetenskapligt motiverade föreställningen är inte enkel. Föridéen karakteriseras inte nödvändigtvis av dess sakliga innehåll utan av dess heuristiska betydelse för den fortsatta utvecklingen. Föridéerna tillhör andra tankekollektiv med andra tankestilar och kan därmed inte klassificeras som varken riktiga eller oriktiga (Fleck, 1935/1980, s. 36). Flecks kunskaper inom medicin och biologi ger hans beskrivningar av tänkandet som en mutationsprocess ytterligare tyngd. Han jämför hur utvecklingen av tänkandet inom fysiken påverkats av relativitetsteorin med hur utvecklingen inom bakteriologin påverkats av insikten om bakteriernas generationsväxling och hävdar att denna process kan liknas vid mutation. Detta jämförande arbetssätt har eftersträvats i den dialogseminariemetodik som utgör ett av praxisexemplen i detta forskningsprojekt, liksom i analysen mellan de olika gruppernas idéutvecklingssessioner.

2.4.1 Multipla metoder

Här har olika metoder således använts dels som en konsekvens av vad föregående metod lett fram till, dels utifrån en uppfattning om vilken typ av förståelse som eftersträvats. Således gav en gruppintervju insikter om uppfinnarens kamp att beskriva sin idé för sin temporärt sammansatta arbetsgrupp och att leda idén till förverkligande. En enkätstudie, som gav både kvalitativa och kvantitativa beskrivningar av respondenternas uppfattning om vad ledarskap är, ledde fram till att ledarskapsbegreppet eliminerades från frågeställningen och beskrivningen av forskningsprojektet. Detta ledde i sin tur till mer avgränsade observationsstudier av improvisationsgrupper och brainstormingsessioner. Dialogseminariemetoden valdes utifrån epistemologiska grunder. Den kunskap och erfarenhet som utvecklas i grupper där kreativitet och hög grad av interaktion är praxis, är av olika anledningar inte lättillgänglig. Informanterna behöver, över längre tid, formulera sig och vid ett flertal tillfällen reflektera över och brottas med språket för att därigenom utveckla en förståelse för vad man gör.

Insamling av data har skett stegvist och med olika metoder vartefter olika aspekter av frågeställningen har diskuterats. Så har till exempel ledarskapsbegreppet kommit alltmer i bakgrunden medan de relationella och samspelande kvaliteterna fått mer framträdande konturer. Denna tendens framgår förhoppningsvis tydligt i presentationen av de fem studierna som var och en har sin metodik. Följande metoder har använts (se även Appendix 1 och Appendix 2):

- semi-strukturerade och ostrukturerade djupintervjuer av en uppfinnare och en VD
- enkätundersökningar bland studenter vid Mälardalens högskola, Försvarshögskolan i Stockholm samt publiken vid tre konserter
- paneldiskussioner i samband med konserter, dokumenterat på film
- observationer av brainstormingsession och repetition, dokumenterat på film
- dialogseminariemetodiken vid sex seminarietillfällen, dokumenterat på film

	2002	2004	2005	2006	2007
Metod:	Intervjuer och litteraturstudier - kurser MDH	Enkät - Leda/ledd litteraturstudier - kurser KTH	Observationer, paneldebatter och enkät, litt.stud.	Dialogseminarium Observationer	Dialogseminarium Observationer Intervjuer
Empiri:	- en uppfinnare - en VD	- 207 responser - FHS, MDH	- 3 improviserade möten mellan genrer - 83 responser	- 9 tim video av brainstorming Ind.design - ca 15 tim video av gruppreflekation	- 6 Idéprotokoll: 166 sid - Utskrift: 452 sidor av gruppdialog
Resultat:	- beskrivningar av problem vid idéöverföring - Paper, ICED (ej presenterat)	- det ideala ledarskapet blev relationskap - Paper, CEPHAD	- idégenerering i flödande interaktion - Paper, AIMAC - Paper, ACSIS	- beskrivningsspråk i grupp - Paper, ICC - SOTA	- fyra dialogteman - modell över grupperns skapandeprocess - Paper: ECCI-X
Avgränsning:	- drivkrafter - "empowerment"	- relationskap - begreppet ledarskap nedtonat	- beskrivningsspråk - det temporära - interaktion	- idégenerering i temporära och heterogena grupper	- beskrivningsspråkets funktion i grupperns idéutveckling

Figur nr. 2: Forskningsprojektets olika moment.

Förkortningar i figur nr 2:

MDH, Mälardalens högskola i Eskilstuna.

KTH, Kungliga tekniska högskolan i Stockholm.

FHS, Försvarshögskolan i Stockholm

ICED, International Conference on Engineering Design, 19-21 augusti, 2003.

CEPHAD, The Centre for European Philosophy, Art and Design, 16-18 mars, 2004.

AIMAC, The International Conference on Arts & Cultural Management, 3-6 juli, 2005.

ACISIS, Advanced Cultural Studies Institute of Sweden, 13-15 juni 2005.

ICC, Institute for Capitalising on Creativity, 21 mars, 2007.

ECCI-X, The European Conference on Creativity and Innovation, 14-17 oktober, 2007.

Dessutom har flera dokument sammanställts för handledare och forskningsledare vid institutionen (IDT) såsom exempelvis:

- redogörelse av forskningsprojektet "Ledarskap i kreativa miljöer"
- projektbeskrivningen "Beskrivningsspråk i kreativ praxis – idéutvecklingens förutsättningar i heterogena grupper"
- mellanlägesrapporten "Beskrivningsspråk för kreativ praxis - idéutvecklingens förutsättningar i heterogena grupper"
- avhandlingspropositionen "Initiativskiften vid idégenerering i heterogena grupper - beskriva för kreativ praxis"

Förutom dessa rapporter och deltagande vid forskarkonferenser har ett antal populärvetenskapliga presentationer genomförts.

2.5 Perspektiv

För att anses ha vetenskaplig status och accepteras som konstruktiv forskning krävs någon form av logisk motsägelse, att denna kan uttryckas i någon form av teori samt åskådliggöras i en modell för att därigenom lyftas upp på en mer generaliseringsbar nivå. Om den vetenskapliga verksamheten anses syssla med logik och observationerna av företeelser som kan reproduceras metodmässigt och dessutom återges i verbalspråklig form, kan forskning på gruppnivån uppfattas som trivial. Denna typ av forskning kan då avfärdas som sunt förnuft liggande utanför logikens gränser och därmed något som vetenskaplig verksamhet helt enkelt varken kan eller bör syssla med.

Den problematik forskaren ställs inför kan beskrivas i termer av vad som kan eller får betraktas som logik. Ett sätt att påvisa logiken i grupprocesser kan vara att påvisa avsaknaden av logik eller kanske snarare de paradoxer som man hanterat vanemässigt och därför undflyt traditionella analysmetoder. Kreativa processer i grupper är till sin natur genuint praktiserad logik. När denna logik teoretiseras framträder de paradoxer som på ett naturligt sätt inflätas i varandra genom dessa grupprocesser. Svårigheten i ett vetenskapligt studium av grupprocesser kan också bero på dess tidsbundenhet. Interaktionen i grupp karakteriseras av ögonblick, gruppinteraktion är i denna bemärkelse en stundens ontologi. Ur den vetenskapliga verksamhetens tradition kan detta nu-skeende uppfattas som trivialt eftersom dess ideal till stor del bygger på idén om kvarhållande och om förutsägbarhet. De komplexa processer som uppstår i grupper interaktion har ibland uppfattats som störningar, och buntats ihop under benämningen interaktionseffekter (Gedenryd, 1998) eller sunt förnuft.

Med ett dualistiskt tänkande ställer man gärna upp dikotomier av sådant som uppfattas som motsägelsefullt och etablerar på så sätt en paradox. De två motsatta företeelserna kan bara samverka på ett kontinuum där ingen av dem kan fungera till hundra procent vilket teorin eller idealet egentligen förespråkar. Att på ett rationellt sätt till exempel etablera ett kreativt klimat i en grupp handlar i dessa teoribildningar om att kompromissa på bästa möjliga sätt. Forskaren och forskarsamhället behöver utveckla metoder som inte bekräftar denna typ av ovan skissade dikotomier.

Smith & Berg (1987) har tagit upp detta förhållande i teoribygandet angående gruppdynamik och grupper utveckling. De ser denna uppdelning som problematisk eftersom den leder till ett dikotomiserande resonemang som inte ens försöker ta hänsyn till att människan och hennes sociala processer faktiskt handlar om både-och.

“Paradox is contained within the very core of the conception of a group, and that a group’s paradoxical nature needs to be understood along with all other aspects of group life” (Smith & Berg, 1987, s. 15).

De hanterar problematiken, inte genom ett förenklat dikotomiserande resonemang utan genom att så att säga ställa sig mitt emellan motsatserna och snarare upprätthålla dem än försöka neutralisera dem. På detta sätt lyfts det rationella i att bevara paradoxen fram.

2.5.1 Dualistiskt respektive paradoxalt perspektiv

Forskning på kreativitet i allmänhet och grupper kreativitet i synnerhet, karakteriseras av motsägelsefulla resultat. Att gruppen ofta används som metod i nästintill alla typer av aktiviteter trots dessa disparata beskrivningar, kan uppfattas som ett tecken på att den visat sig vara konstruktiv och effektiv.

Däremot innehåller modeller och teorier om grupprocesser ofta motsägelsefulla och paradoxala karakteristiker och faktorer (Nilsson, 2005; Smith & Berg, 1987). Dessa typer av förhållanden kan hanteras på olika sätt, ett av dem är att exkludera den ena sidan av paradoxen och frigöra den sida man är intresserad av från den paradoxmässiga anspänningen.

”Att hantera paradoxer är att balansera motsatser på ett sådant sätt att de inte stänger av varandra utan att de skjuter gnistor av ljus över dess polära punkter. Paradoxen tittar på våra desperata antingen/eller och säger till oss att den är både/och – att livet är större än något av våra begrepp och kan, om vi tillåter det, omfamna våra motsägelser” (Mary C. Morrison, 1983, ”In praise of paradox”. I Smith & Berg, 1987, s. 3) [egen övers.]

Men sättet att förlägga detta fenomen i två motsatspar genom ett dualistiskt tänkande leder till ett antingen-eller-förhållande. Hughes & Brecht (1975) definierar vad en paradox är på följande sätt: *“A statement or set of statements that are self-referential and contradictory and that trigger a vicious circle.”* (Hughes & Brecht, 1975 i Smith & Berg, 1987, s. 12.).

Gruppen som rationell metod blir inte effektiv genom att negligera vissa aspekter som av enkla logiska skäl inte låter sig sammanföras. Problematiseringar i gruppteorier kan uppstå på grund av uppfattningen att de motsatspar som etablerar paradoxen bara kan samverka på ett kontinuum. Paradoxen uppstår i våra föreställningar om vad en grupp är eftersom gruppens paradoxala natur behöver förstås tillsammans med alla andra aspekter av en grupps liv. Ur kreativitetsbefrämjande synpunkt finns det mycket som tyder på att förhållandet är det omvända. Nämligen att kreativitet i grupp stimuleras av upprätthållandet av paradoxmässiga förhållanden. För att paradoxen inte ska elimineras eller resultera i ett antingen-eller förhållande behöver vi fokusera på mellanrummet. I både observationen och i analysarbetet bör mellanrummet mellan de paradoxala dimensionerna i gruppinteraktionen stå i fokus.

2.5.2 Ett funktionellt perspektiv på gruppkreativitet

Wittenbaum et al. (2004) påpekar att forskning och teoribyggnad utifrån ett funktionellt perspektiv på gruppens interaktion syftar till att förstå varför vissa grupper är framgångsrika och andra inte. Det resulterar oftast i normativa beskrivningar av tillvägagångssätt som förutsäger gruppens prestationer. Teoribildningars konceptuella relationer förutsätter ofta en sekventiell orsakskedja, dvs. att input-faktorer påverkar interaktionsprocesser vilka i sin tur påverkar resultatet av grupprestationen. Det funktionella perspektivet utgör det enskilt vanligaste förhållningssättet som teoretiker och forskare använder för att förstå effektiviteten i gruppens prestationer (Wittenbaum, et al. 2004). Denna typ av forskning studerar orsaker till varför vissa team är framgångsrika medan andra inte passar in i det funktionella perspektivet på grupper. En stor del av litteraturen angående gruppens interaktion beskriver ofta grupper som presterar under vad som kan förväntas utifrån vetenskapen om de enskilda gruppmedlemmarnas kunskaper och förmågor, ofta handlar det om kommunikationssvårigheter eller koordineringsproblem. Denna typ av teoribildning utvecklar exempelvis modeller som kopplar ihop ledarskapstil med kvaliteten i gruppvis beslutfattande.

Teoribildningar med detta perspektiv strävar efter att upprätta klart testbara påståenden om orsak (input) och verkan (processer och output) och har väglett stora delar av det empiriska arbetet på små grupper (McGrath, Kelly & Rhodes, 1993). Teorier angående beslutsfattande eller extern input är ganska generella och kan appliceras på ett brett område av gruppuppgifter, medan exempelvis teorier angående grupptänk är mer knutna till specifika gruppuppgifter.

Med ett funktionellt perspektiv fokuseras studierna på processers funktion och effekter av förändringar i gruppens omgivning. Tre grundläggande antaganden som är centrala i det funktionella perspektivet är att: 1) grupper är mål-orienterade, 2) kvaliteten och kvantiteten i gruppens prestation varierar och kan utvärderas, 3) såväl interna som externa faktorer påverkar grupprestationen genom interaktionsprocessen.

Det funktionella perspektivets styrkor och svagheter

Wittenbaum et al. (2004) redovisar sju olika teoribildningar som alla har det funktionella perspektivet gemensamt. De visar att en stor del av resultaten utifrån teoribildningar med

detta perspektiv inspirerat en litteratur om gruppdyamik fylld av lektioner i hur man komponerar och strukturerar grupper samt hur uppgiftsorienterade mål och interaktionsprocesser påverkar grupperns effektivitet. Dessa teoribildningar syftar till att hjälpa ledare att implementera förändringar och träna sina grupper så att de fungerar bättre.

En svaghet i ett funktionellt perspektiv ligger i att forskaren riskerar förbise sådana grupper vars mål inte är uppgiftsorienterade utan mer socio-emotionella. En annan svaghet har att göra med hur man bedömer vad som är effektivt grupphandlande. Den standard som grupprestationer ofta utvärderas efter består av normativa kriterier som identifierar hur grupper bör fungera. Dessa kriterier bygger på en rationell modell som antar att gruppmedlemmar bör agera på sätt som uppvisar logik, medveten eftertänksamhet och orsaker till beteenden som kan beskrivas faktamässigt. De grupper som uppvisar omedvetna processer, sociala och politiska intressen, ofullständig användning av information eller irrationellt tänkande betraktas efter denna standard som bristfälliga. Eftersom teoretiker inom den funktionella traditionen tenderar att ställa upp beskrivningar som förmedlar uppfattningen att de förstår gruppprocesser och resultat bättre än gruppmedlemmarna själva riskerar de att misstolka processer som utgår från gruppmedlemmars mål och intressen. Intressanta processer såsom hur grupper tillgodoser multipla mål under arbetet med en uppgift kan då negligeras helt eller missförstås. På grund av sina linjära orsak-verkan förklaringar har det funktionella perspektivet svårt för att förklara cyklisk, icke-linjär gruppdyamik. Med ett funktionellt linjärt perspektiv blir komplexa, adaptiva och dynamiska system problematiska (McGrath, Arrow, & Berdahl, 2000).

Metodideal enligt ett funktionellt perspektiv

Enligt Pavitt (1994) bör teorier möta och sammanföra både förklaringar och konsistenta beskrivningar. För att möta förklaringar behöver teorin etablera en uppsättning funktioner som anses nödvändiga för framgångsrik gruppinteraktion. Teorin behöver också inkludera övertygande orsaksförklaringar till varför dessa funktioner finns närvarande i gruppinteraktionen utifrån någon typ av generativ mekanism som förmår möta dessa funktioner.

Konsistenta beskrivningar bör inkludera övertygande orsaksförklaringar till de nödvändiga funktioner som otvetydigt ligger bakom en nivå av abstraktion. Pavitt anser att sökandet efter användbara generativa mekanismer bör vara en utmaning för funktionsteoretiker och föreslår att forskare undersöker de faktorer som påverkar gruppmedlemmars beslut om vad de säger under en gruppinteraktion (Pavitt, 1994).

2.6 Innovationer i forskarsamhället

Teoribildningar inom innovation kan sägas vara präglade av en positiv inställning till människan och hennes förmågor; att människan både kan och vill påverka och förändra sin tillvaro och dess omständigheter är centralt. Detta är också en fundamental inställning inom kreativitetsforskningen.

När det gäller forskning kring dessa processer kan frågan om vetenskapen egentligen ha några begränsningar ställas på sin spets. Miller (1996) diskuterar detta och funderar hur det exempelvis skulle kunna vara om vi i framtiden inte behöver elektroner eller elementarpartiklar för att formulera en naturvetenskaplig teori. Då skulle de betraktas på samma sätt som vi uppfattar idéerna bakom eter-begreppet.

Här finns också en viktig aspekt angående beskrivningsspråket inom den vetenskapliga verksamheten. Hur mycket påverkas forskningsresultat och dess användning av olika forskningstraditioners sätt att beskriva sin verksamhet, sina metoder och sina teorier och modeller? Hur innovativ får forskningen vara; vad klarar forskningssamhället av?

Miller hävdar att vetenskapen växer genom att idéer uppstår och frågar sig hur man kan förstå detta fenomen. Det handlar till stor del om människans föreställningsförmåga där ett analogiskt tänkande kan bidra till den vetenskapliga kreativiteten genom att upptäcka dess paralleller inom konsten.

"For this purpose a subject was formulated to supplement insights from literature, poetry, music and art, and to explain in ways they could not the operation of the world about us. It became known as science." (Miller, 1996, s. 445.).

Millers definition på vad vetenskaplig verksamhet är och vad den syftar till är intressant: att lägga samman flera olika yrkesområdens sätt att beskriva hur världen opererar på människan för att därigenom utvidga vår förståelse om världen och oss själva. Det är inte långsökt att anta att nya insikter uppstår ur annorlunda tillvägagångssätt. Att lämna uppfattningen om att tänkandet är den enskilde individens domän liksom att fakta är oföränderliga kan vara konsekvensen av ett avvikande tillvägagångssätt. Ett sådant tillvägagångssätt visar exempelvis att det snarare är vi som tillåter vetenskapen och kunskapen att inte vara beständigt oföränderlig och fast, utan i ständig framväxt och oavslutad.

2.6.1 Generalist, specialist eller "analogist"

Nordenstam (2005) hävdar att det i varje specifikt exempel finns kopplingar till något allmängiltigt. Olika praxis förmedlar var och en något som är av allmängiltigt värde. Det är ett analogiskt tänkande som tränas och fördjupas i forskningsprocessen i och med att forskaren utökar sin förståelse och införlivar ny kunskap i forskningsområdet. Frågan om slutsatsernas giltighet blir i dessa typer av metoder snarast en fråga om forskarens förtrogenhet med de studerade fenomenen eftersom denne bedömer empirins grad av allmängiltighet. Det handlar om att urskilja nyanser av skillnader och likheter i fenomen och förhållanden inom ett område och jämföra dessa med ett annat område.

Forskarens förtrogenhet inom ett område kan speglas i ett annat område när forskaren jämför de områden som studeras. Här bör forskaren vara medveten om huruvida man upptäcker nya aspekter och härleder sina slutsatser ur det insamlade materialet eller söker efter att bekräfta respektive falsifiera hypoteser, sprungna ur forskarens förförståelse av de fenomen som studeras.

I enlighet med resonemanget ovan utgår detta forskningsprojekt från några typer av miljöer där man etablerat en praxis i samspelande idégenerering. I presentationen av analys, resultat och slutsatser kommer begreppet allmängiltigt att användas för att lyfta fram att man rör sig på en skala över grader av en viss företeelses allmängiltighet i liknande jämförbara situationer. Att till exempel observera en faktisk brainstormingsession innebär i sig en hög grad av giltighet där användbarheten dessutom oftast är uppenbar inom det specifika området.

Olika metoder kan ge olika typer av svar på frågeställningen vilket gör att den valda metoden kan betraktas som en fråga i sig till materialet³. En sådan uppfattning bidrar inte till att göra arbetet med forskningsprojektet enklare, snarare tvärtom. Här har olika metoder använts dels som en konsekvens av vad föregående metod lett fram till, dels utifrån en uppfattning om vilken typ av svar som eftersträvats.

2.6.2 Vetenskaplig kvalitet

Mina studier av grupperns kreativitet har i första hand eftersträvat vederhäftiga beskrivningar av kreativa processer. I analysen av filmade idéutvecklingssessioner och transkriberad av dessa grupperns dialog har arbetet med att kategorisera olika typer av beskrivningar och

³ Se resonemanget under rubriken "1.6 Frågeställningar".

svängningsmönster vuxit fram. Analysarbetet har pendlat från detaljnivå inom en sådan session till jämförande mellan de olika gruppernas idéutvecklingsprocesser. I den jämförande analysen har analogier mellan idéutveckling inom musik respektive industridesign etablerats. Detta har bidragit till att fördjupa och utvidga innebörder i de kategorier som upprättats i föregående analysstadier. Det är inte en linjär process utan snarare en kontinuerligt ombegripande iterativ process som ibland resulterar i motsägelsefulla resultat snarare än att avfärda dem som ovidkommande anomalier. Dessa anomalier, såsom exempelvis olika uppfattningar om kritikens funktion i kreativa processer, är värdefulla därför att de möjliggör utvidgad förståelse och förbättring av den begreppsmässiga modell som vuxit fram genom analysarbetet. Carlile & Christensen (2005) framhåller att detta tillvägagångssätt är en förutsättning för utveckling av användbara teorier.

I valet av tillvägagångssätt förflyttar man sig längs en kontinuum av uppfattningar där den ena ytterligheten menar att en förutsättning för säkerställandet av ny och användbar kunskap är att man eliminerar de faktorer som kan medföra tvetydigheter i forskningsprocessens olika faser. Den andra ytterligheten på skalan av uppfattningar menar att verkligheten består av en mångfald av tvetydigheter som bara kan förstås i sitt komplexa sammanhang och att man gör våld på verkligheten när man eliminerar tvetydigheten. Att ett tillvägagångssätt som eliminerar tvetydighet riskerar att alienera den nya kunskapen från dess användare. Det tillvägagångssätt som förlägger forskningsaktiviteten nära källan har lättare att påvisa resultatens pålitlighet och giltighet eftersom de är sprungna ur faktiska situationer i fenomenens och förhållandenas naturliga kontext.

Validering

Finns det alternativa förklaringarna som på ett trovärdigt sätt koppla samman de fenomen som studerats med de resultat som beskrivs i denna text?

Ja, rimligen. Min strategi för att ge resultaten trovärdighet har varit den jämförande analysen mellan olika discipliner, de tre olika praxis. Detta jämförande, analogiska tänkande, har eftersträvat genom hela projektet. Carlile & Christensen (2005) kallar detta för *omständighetsbaserad kategorisering*. Denna text är till stora delar beskrivande men har även vissa normativa ansatser till teoribildning. Eftersom normativt teoribyggande strävar efter att förutsäga beroenden får bedömningen av resultaten till vissa delar hänskjutas till fortsatta studier.

Reliabilitet

Att bedöma ett arbetes giltighet brukar beskrivas som att göra en likartad studie en gång till och få resultat som bekräftar den första studien. Om resultaten bekräftar varandra uppfattas de som mer objektiva än de är motsägelsefulla vilket då betyder att bör anses vara mer subjektiva. Men är det inte snarare så att vi alla, oavsett observationer och fältstudier eller kvantitativ forskning baserad på statistik bör inse att vi sitter i samma subjektiva båt. Den mest hälsosamma inställningen bör vara att alla typer av data är subjektiva.

Ett moment i valet av metod innebär att bestämma vilket avstånd forskaren ska ha till källan. Exempel på metoder som håller större distans är kliniska experiment och enkätundersökningar där man strävar efter att utifrån statistiskt signifikanta data etablera mer generaliserbara slutsatser om fenomenen. Exempel på metoder som däremot minimerar distansen både rumsligt och epistemologiskt är aktionsforskning och antropologiska studier.

I ljuset av Flecks begrepp om esoteriska kretsar blir bedömningen av vad som är beskrivande respektive normativ forskning svår. Samma beskrivning av en observation kan inom en viss krets betraktas som objektiv, neutral och generaliseringsbar medan den inom en annan krets kan betraktas som styrd av subjektiva urval mellan ovidkommande enskildheter eller direkt motsägelsefull.

2.7 Struktur

Kreativa tillstånd och processer är avhandlingens centrala ämne. Sålunda redovisas ett så kallat state-of-the-art litteraturstudium inom kreativitetsforskning. En orsak till att teoribildningen angående kreativitet är så disparat kan vara att kreativitet kan komma till uttryck i allt mänskligt handlande, vilket i sin tur kan antas ha bidragit till att fenomenet studerats, beskrivits och förklarats utifrån olika kunskapsdomäner. Men det är framförallt olika perspektiv inom psykologin som står för lejonparten av teoribildningen angående kreativitet.

Den gemensamma nämnaren för de studerade grupperna är kollektiv idéutveckling. För vissa grupper är idéutvecklingen mer uttalad i termer av mål (industridesign, dialogseminarium) medan andra grupper utvecklar strategier för kollektiv idéutveckling mer implicit eller underförstått som något nödvändigt för att förverkliga dess målsättningar (musikalisk improvisation). För att förstå dessa gruppers kreativa processer har teoribildningar eller beskrivningar av kreativa grupprocesser beskrivits och diskuterats. Dessa processer har betraktats, bearbetats och analyserats utifrån tre olika perspektiv som kombineras eller anläggs beroende på relevans. Dessa perspektiv presenteras kortfattat här nedan:

1) Innehållet i Del I fokuseras främst genom ett epistemologiskt perspektiv. Resonemanget om kunskapens uppbyggnad och utveckling tar sin utgångspunkt i de observerade gruppernas kreativa praxis och det pragmatiskt-konstitutiva perspektivets uppfattning om kunskapens natur. Kunskap måste alltid förstås i förhållande till den praxis som konstituerat den. Detta har bland annat bidragit till att begreppet professionellt språk har givits utrymme i och betydelse för beskrivningar av de observerade gruppernas kreativa tillstånd och processer. Flecks (1935) beskrivningar angående tankekollektiv och tankestil lyfter fram tänkandets sociala ursprung. Insikten om den sociala interaktionens inverkan på gruppmedlemmarnas tänkande bidrar bland annat till problematiseringen av det professionella språkets både kreativitetsstimulerande och kreativitetshämmande funktion.

2) Innehållet i Del II fokuseras främst genom ett biologiskt intramentalt perspektiv. Social interaktion och kunskapsbyggande processer samverkar med biologiska faktorer. Att beskriva detta beroendeförhållande i ett förhållandevis enkelt orsak-verkan förhållande är inte konstruktivt eftersom det inte förmår inkludera vissa aspekter som är funktionella. Det handlar inte om linjära processer utan om dynamiskt cirkulärt iterativa beroendeförhållanden. Denna komplexitet gör analys och syntes avsevärt svårare men detta faktum bör inte hindra forskning i gränlandet mellan biologi och epistemologi. Tvärtom bör dessa perspektiv inspirera och befrukta varandra (Edelman, 1992). Detta innebär att såväl epistemologiska som sociologiska problemformuleringar i föreliggande arbete även eftersträvat biologiskt förankrade beskrivningar.

3) Innehållet i Del III fokuseras främst genom ett ontologiskt perspektiv. Detta innebär bland annat att förståelseskapande processer placeras i mellanrummen mellan gruppmedlemmarna, genom *sättet* att relatera och interagera, och inte i de enskilda individernas tänkande. Med detta relationella perspektiv blir uppfattningen om gruppidé och intersubjektiv förståelse central för beskrivningar av de observerade gruppernas idéutvecklingsprocesser. Uppfattningen om att de observerade gruppernas kreativitet utvecklar komplexa, dynamiska och adaptiva processer har bland annat bidragit till att Folletts (1918) idé om det ömsesidiga samspelets cirkularitet har givits utrymme.

Grupper består per definition av olikheter. Divergensen eller storleken på skillnaderna liksom dess art kan däremot variera stort. Det kan handla om kön, ålder och kulturell bakgrund men olikheten kan även kategoriseras utifrån sätt att tänka, så kallad kognitiv mångfald, respektive utifrån grundläggande värderingar. Att hantera gruppers kreativa

potential är av central betydelse för innovationsprocessers framgång. Ja, en framgångsrik hantering av gruppens kognitiva mångfald kan i sig betraktas som en innovation eftersom den transformerar gruppens inneboende kreativitet till någonting nyttigt och användbart i och med att just denna komposition och detta samspel förverkligar och konkretiserar gruppidéerna.

Här framträder behovet av att definiera och förstå dels det professionella språket, dels beskrivningsspråket funktion och nytta i grupperns idéutveckling. Det professionella språket bidrar framförallt med upprätthållande av kognitiv mångfald medan tillvägagångssättet, strategin att formulera och lösa problem inom en viss praxis, förstås och bekräftas av denna praxis. Det konstruktiva i att låta olika strategier samspela bygger till stor del på förmågan att beskriva idéerna på flera olika sätt. Här är insikten om beskrivningsspråk som en distinkt kategori i förhållande till både det professionella och det vardagliga språkbruket viktig. Om det finns ett näst intill oändligt olika kombinationer av medel att uttrycka ett tankeinnehåll så kan ett visst urval av dessa betraktas som en stil. Om olika stilar belyser eller gestaltar lite olika aspekter av ett visst tankeinnehåll eller idé så blir den beskrivning som involverar flera stilar mer täckande än den beskrivning som använder enbart en stil. På liknande vis kan en rigid användning av samma stil på olika idéer eller inom olika områden snarast betraktas som manér. Olika problem betraktas då utifrån samma perspektiv dvs. samma sätt att strukturera dess komponenter vilket i sin tur leder till samma heuristik, dvs. samma sätt att gå tillväga för att lösa liknande problem.

2.7.1 Avhandlingens struktur

Kreativ problemlösning karakteriseras av iteration, att förstå och bearbeta problemet på olika sätt utifrån olika perspektiv och en beredskap att pröva de icke-traditionella lösningsförslagen för att sedan återgå till ursprungsproblematiken men nu med nya erfarenheter och förändrat perspektiv. Dessa cirkelrörelser har även karakteriserat de olika studierna i detta projekt på så sätt att nyvunna insikter fått påverka inriktning och metodval i nästa fas. Det handlar därmed snarare om en spiralformad rörelse än en upprepad process där man efter varje initiativ återkommer till samma utgångspunkt. Föreliggande text har givits motsvarande struktur så att avhandlingen även till sin utformning gestaltar de iterativa processer av empirisamling, teoristudier och analyser i flera steg som konstituerar forskningsprojektet som helhet. Den fysiska avhandlingen kan alltså uppfattas som en gestaltning av forskningsprocessen.

I Del I presenteras olika perspektiv i forskning på kreativitet samt gruppen som arbetsmetod vilket utgör ett teoretiskt och begreppsmässigt ramverk. Tekniker som syftar till att stimulera grupperns kreativa processer presenteras detaljerat på grund av projektets studieobjekt och inriktning. Beskrivningar av och jämförelser mellan de studerade gruppernas praxis utgör projektets metod för att beskriva och analysera gruppernas beskrivningsspråk.

I Del II beskrivs och problematiseras fenomenet beskrivningsspråk. En distinktion mellan vardagligt språkbruk och forskarsamhällets språkbruk som bärare av ett vetenskapsideal ställs upp för att bereda utrymme för arbetet med beskrivningar och definition av beskrivningsspråk. Detta gör det möjligt att analysera beskrivningsspråk utifrån epistemologiska och ontologiska perspektiv. Interaktionen betraktas som en av tre kategorier eller komponenter som beskrivningsspråk är uppbyggda av. Interaktionens gruppdynamiska effekter kan ses som en delförklaring till grupperns självförstärkande tendenser. I detta ligger grupperns kreativa potential.

I Del III presenteras och diskuteras de studerade gruppernas interaktion i termer av iteration och improvisation. Iterativa processer är centrala i problemlösning och idéutvecklingens ombegripande karakteristik. Här diskuteras huruvida kritiskt tänkande och förmågan att fälla kritiserande omdömen kan utgöra viktiga drivkrafter i kreativa grupperns iterativa processer. Olika typer av kritik och hur de kan interagera med gruppens kreativa processer diskuteras.

I Del IV knyts de övriga delarnas berarbetning av empiri och teoristudier samman. Här behandlas således beskrivningsspråkets syfte och funktion i fenomenet grupp kreativitet. Som ett led i denna strävan utförs ett ombegripande av grupperns kreativa processer i ljuset av tre praxisars beskrivningsspråk som heuristiskt verktyg. Utifrån litteraturstudium angående improvisation och observationstudier av musikalisk improvisation i grupp läggs de första grundstenarna till en tentativ teoribildning för improvisatoriska förhållningssätt i grupperns kreativa processer – en improvisatorisk tankestil. Del IV avslutas med en kortfattad sammanfattning av projektets huvudsakliga resultat.

DEL I: Kreativitet i praxis

Innehållet i Del I fokuseras genom ett epistemologiskt perspektiv. Här vecklas den teoretiska kartan ut som underlag för vad som kommer att undersökas och ombegripas i de följande delarna, dvs. Del II, Del III och Del IV. Enligt modellen i figur nr 3 nedan framgår att denna grund läggs i förhållande till uppfattningar om olika kunskapsdimensioner. För att belysa vidden i kunskapsbegreppet beskrivs här kortfattat och nödortfött, såsom vårt begränsade verbalspråk tillåter, tre praxis. Resonemanget om kunskapens uppbyggnad och utveckling tar sin utgångspunkt i de observerade gruppernas kreativa praxis och det pragmatiskt-konstitutiva perspektivets uppfattning om kunskapens natur. Kunskap måste alltid förstås i förhållande till den praxis som etablerat och därmed konstituerar den. Utifrån praxisbegreppet kan åtminstone tre olika kunskapsdimensioner skönjas, nämligen påstående-, färdighets- och förtrogenhetskunskap. Detta har bland annat bidragit till att begreppet professionellt språk har givits utrymme i och betydelse för beskrivningar av de observerade gruppernas kreativa tillstånd och processer.

Det andra centrala området på denna teoretiska karta är olika perspektiv på kreativitet. Kreativa processer har i studier och teoribildningar ofta förlagts inom den enskilda individen. I fokus för detta projekt står sju grupper som alla bedriver någon form av idéutveckling. Flecks (1935) beskrivningar angående tankekollektiv och tankestil lyfter fram tänkandets sociala ursprung. Kreativa handlingar i social interaktion betraktas som förutsättningen för att etablera ny kunskap. Insikten om den sociala interaktionens inverkan på gruppmedlemmarnas tänkande bidrar bland annat till problematiseringen av det professionella språkets både kreativitetsstimulerande och kreativitetshämmande funktion.

Begreppen ”kreativitet” och ”praxis” som bildar rubriken till denna DEL I, utgör en spänning som intresserat flera forskare och författare. Som en inledande och summarisk beskrivning kan vi säga att det centrala i en praxis är regelföljandet och att det förvisso kan se ut på flera olika sätt, medan det centrala i en kreativ aktivitet innebär att ”göra på ett annat sätt” än vad som kan förväntas eller förutsägas utifrån en allmänt accepterad praxis. Här kommer en del av denna spänning att beskrivas genom redovisningen av olika perspektiv som kreativitetsforskning har bedrivits utifrån.

Förutsättningar i modellen över grupperas skapande, Del I

Kreativitets-dimension:	Färdighet	Tankestil
Beskrivnings-språkets funktion:	utvidga kunnandet	upprätthålla kognitiv spännvidd
Praxis 1: industridesign	skissteknisk förmåga formspråk taktilt vs funktionalitet	formförtrogenhet
Praxis 2: jazzmusik	instrumental förmåga gehör stämning vs uttryck	genreförtrogenhet
Praxis 3: dialogseminarium	verbal förmåga analogiskt tänkande	praxisförtrogenhet
Förutsättningar:	regelföljande	mellanmänsklig mångfald

Figur nr. 3: Första delen av modell över grupperas skapande

Modellen här ovan (figur nr. 3) är uppbyggd av för ämnet centrala begrepp. Modellen finns i sin helhet i Del IV, kapitel 12, figur nr. 26, s. 222. I denna första del hanterar vi frågan om vilka förutsättningar och färdigheter som samspelar för att ge gruppernas beskrivningspråk den utvidgande funktionen på kunnandet. Det handlar om färdigheter som beskriver praxis, regelföljande förhållningsätt samt kognitiv mångfald.

Praxis – när en individ utför en aktivitet som är specifik för en viss praxis och har införlivat detta handlingsätt till en nivå som av andra expert bedöms som uttryck för denna praxis, har tillägnat sig en viss färdighet. En del av en specifik praxis karakteristiska attribut kan formuleras verbalt och dessa påståenden eller beskrivningar blir då ofta betraktade som regler, något som bedömningar av alternativa handlingsätt kan verifieras eller falsifieras emot. Men, dessa regler säger egentligen ingenting om vad det innebär att utföra en sådan praxis-specifik aktivitet. Eftersom regelverket alltid är detsamma, men sättet att utföra en sådan praxis-specifik aktivitet oftast ser lite olika ut i varje enskilt fall, måste man skilja på regelverk och regelföljande.

Regelföljande – en förutsättning för kreativiteten i denna dimension i idéutvecklingsprocesser, dvs. denna del av vår modell ovan, handlar om kreativ praxis ”regelverk” angående nyttan i mångfald och potentialen olikheters samspel. Som vi ska se i Del II och framförallt Del III ser regelföljandet annorlunda ut: regelverket beskriver en bild av praxis medan de observerade gruppernas regelföljande beskriver större eller mindre avvikelser från denna praxis.

Mångfald – en annan förutsättning för kreativiteten i denna dimension är mångfald. Mångfald kan vara mångfaldig. Page (2007) skiljer på olika typer av mångfald som har mer eller mindre positiv eller konstruktiv inverkan på gruppens kreativa potential. Han menar att kognitiv mångfald är eftersträvansvärd och förhållandevis enkel att hantera medan han ifrågasätter nyttan med att olika identiteter samverkar. Denna distinktion är i sig intressant och kan diskuteras men i denna modell utgår vi ifrån att oavsett tankestil eller olika typer av värderingar, så kan beskrivningspråket upprätthålla och omfatta båda dessa typer av mångfald. Identitetsmångfalden blir större ju fler individer gruppen består av och bygger på värderingar som ofta är uttalade. Det kan bland annat innebära att mångfalden av identiteter är svårare att samordna (Page, 2007). Den kognitiva mångfalden mellan tankestilar behöver inte vara kopplat till antal. En grupp med femton individer kan representera tre olika tankestilar medan en grupp med fyra individer kan representera fyra olika tankestilar. Det finns anledning att misstänka att gruppdynamiska processer tenderar att minimera antalet olika tankestilar snabbare i den större gruppen än i den mindre gruppen, vilken oftast etablerar en svagare konformerande press.

I föreliggande text betraktas mångfalden som både resurs och hämsko. Mångfald i erfarenheter bör rimligen bidra till mer kvalitativa och hållbara lösningar men det är ingen linjär ekvation mellan orsak och verkan utan mångfald innebär både vinster och kostnader.

Tre praxisars bidrag: Centrala färdigheter

En översiktlig sammanställning av de färdigheter som är centrala för de tre studerade praxisarna, det vill säga aktiviteter som kunskapsrådets eller fältets experter kan bekräfta som praxis-specifika och som har ett elaborerat ”regelverk”. Det finns exempelvis beskrivningar som reglerar vad en skiss är, hur ett visst formspråk är uppbyggt, vad funktion och användarvänlighet innebär, hanteringen av ett visst instrument, vad det innebär att ”spela på gehör”, vilket uttryck vissa instruktioner (ofta italienska) rekommenderar, vad en analogiskt tänkande är samt hur ett visst språk är uppbyggt. Några av dessa praxisbeskrivande färdigheterna kommenteras kortfattat här nedan.

Industridesign

- Skissteknisk förmåga

Designers har utvecklat förmågan att skissa så att den skissande aktiviteten fungerar som ett effektivt verktyg för att kommunicera. Detta hantverksmässiga skissande fokuserar oftast på det väsentliga. Samtidigt är det genom skissens ungefärliga och grova karaktär som nya idéer och impulser till kreativt skapande uppstår. Skissandet gör det möjligt att förmedla och ta emot budskap om sådant som inte låter sig verbaliseras. Man kan kanske säga att skissen medger ett gränssnitt mellan tysta och verbala uttryck (Utterback, et al. 2006).

- Formspråk

Bucciarelli vill betona att denna typ av designprocesser sträcker sig långt bortom att få en bil att se elegant ut, göra dataterminaler effektiva eller kärnreaktorer trevliga. Design handlar om hur saker fungerar även om utseendet kan vara centralt för vissa personer. De flesta deltagare i designprocessen bekymrar sig i första hand för hur saker fungerar eller betar sig. Utseendet är sekundärt och funktion är primär (Bucciarelli, 2002).

I de observerade idéutvecklingsmötena diskuterar man vilket formspråk som ska användas.

A: Tycker ni att man ska tänka... rent formspråk? Är det några andra inslag...? Ska titta på eeh... akvatiska former, fiskar eller någonting sånt där, för att få någon sorts marin känsla eller ska man titta på... det här... lite mera ruggat... teknik elektronik...

B: ... och, och där tycker jag, där är det lite svårare att sätta fingret på vad det ska vara och så där, om det bara är liksom... vanlig hemmaprodukt, fast smidigare eller om det är... om man ska ha några tydligare riktlinjer där... det är den grejen som jag tycker är... som är lite svårast att ta på...

A: ... det är, tänker jag... Apple gör väl inga såna här ... LCD-projektorer...

B: ja men... det är ju samma formspråk... jomen, i husvagn också, den här boxen med runda hörn liksom.

A: det tror jag verkligen alltså... någon sorts minimalistisk box... för att ta det ena extrema... för det här är inte särskilt minimalistiskt egentligen... det här är... det är massor av grejor överallt. Det är ränder och det är stripes och det är flänsar och det är... gummi och det är knappar och det är etiketter och... så vidare (Stockholm, 7 feb 2007).

- Taktil funktion

En ledare för en av de brainstormingsessioner som studerats betonar vid en intervju deras industridesigners behov av att ta på de fysiska objekten och känna hur de upplevs.

"Att peta på någonting eller känna på någonting gör att genast kommer ett tillflöde av upplevelser som blir ett till lager i den här kreativitetskakan om man säger så. Det är nog ett 'trait' eller vad jag ska säga, en bit med designers som, som yrkesmänniska, de är väldigt taktila människor. Vi tar och klämmer och flyttar med grejor så här och när man gör det så... bara att jag tar i det här så känner jag att det är vassa kanter va... så börjar man fundera "jaha, varför är det så", man börjar ställa en massa frågor. För man vet att det här är ett sätt för mig att spåra mina idéer, liksom... Det är som en drog nästan, att om jag inte får klämma på den här va som kommer jag att bli... att torka ut. Jag måste få uppleva "åh, vad skönt nu är jag i flödet igen!" Vi hade ju både en skumplastbit och vi hade projektorn, men om du tittar på vad folk klämde på så vad det inte skumbiten. Alla klämde på de riktiga bitarna för att man blir mer triggade på vad vill vi uppfatta. Så här kommer det att kännas i verkligheten. Vad ställer det för några krav på vad vi ska uppnå?" (Stockholm, 14 juni 2007).

Värdet i att hålla en prototyp av den eventuella designen i sina händer bör vara uppenbar i jämförelse med att utvärdera en design med enbart en skriven specification som underlag.

Detta visar också hur dessa 'situating strategies' kan förbättra kognitionen, tänkandet, eftersom de visar skillnaden mellan utforskandet av en aspekt med respektive utan en omskapad version i sina händer. Genom att hålla i prototypen tillåts designern att utforska och fråga interaktivt snarare än att försöka föreställa sig designen genom att etablera mentala bilder av sådant som är knapphändigt beskrivet i text (Gedenryd, 1998, s. 158).

Jazzmusik (improvisation)

- instrumental (-teknisk) förmåga

Frågeställningen angående musikerns instrumenttekniska förmåga kan formuleras enligt följande: Varför väljer man ett visst instrument och inte ett annat?

Det handlar inte bara om att gilla musik rent generellt och inte heller om att kommunicera med en publik genom sitt musicerande. Man talar ibland om att ett visst instruments klangkaraktäristik och uttrycksmöjligheter passar en viss musikers kynne och ibland om att dennes anatomi lämpar sig bättre för en viss typ av instrument än en annan. Det är i interaktionen med instrumentet som tycke uppstår – det är helt enkelt roligare att spela på ett visst instrument än på ett annat. Detta val grundar sig sällan på en viss uppfattning om musik eller ett visst sätt att musicera men har avgörande betydelse för dessa dimensioner i musikskapandet.

- gehör

Det gehörsmässiga lyssnandet står alltid i relation till de strukturer som musikteorin beskriver. Även om alla improvisationsmusiker inte använder vissa vedertagna begrepp inom denna teori, så uttrycker man sin förståelse av dessa strukturer genom sitt spel. Ibland kan till och med denna begreppsstrukturering röra om i musikern så att utförandet hämmas och motverkas.

- stämning visavi uttryck

Vid den observerade repetition med tillfälligt sammansatta improvisationsmusiker förhandlade man ofta om val av uttrycksmodus. Valet av uttrycksmodus blir mycket viktigt när sättet att uttrycka en idé påverkar eller till och med styr stämningen. Här återges ett utdrag från ett sådant repetitionstillfälle:

Pianisten: jaa... det kan vi göra men det, man skulle kunna ha, men det var det jag tänkte att e... för det blir lätt om man, om ni improviserar för, för det blir många från alla håll men att, att man har det som liksom centrum och sen att, att det finns, det lilla som finns utan på om det känns, så att det inte blir den här... för då blir det så mycket att man satsar på varje, ny etta liksom... utan att ändå, att vi styr det. Då får man känna efter... det gäller ju liksom bara... att man inte, inte ramlar in i tempo för då är man så fast.

Den är ju ganska... modal... alltså den är ju ganska Bb hela A-delen. Man kan ju ha någon slags... durmodalitet där också...

Men, om man startar upp, jag vet inte, som helhet alltså, så har det varit den här... "Mikka" där, men att man startar i nån slags Bb mentalitet där det finns lite grejor... å sen så växer det fram nåt mer... å sen händer det någonting... alltså, det finns liksom... (han börjar spela i en klang av brutna ackord)... det är liksom... det är fränt... (Stockholm, Improlabbet, 11 oktober 2005).

Dialogseminarium

Huvuddragen i metoden bygger på läsning av kvalificerade texter som varje deltagare reflekterar över utifrån sin egen bakgrund och erfarenhet. Dessa reflektioner läses sedan upp högt för övriga deltagare och ett idéprotokoll upprättas som fångar in viktiga teman i den dialog som uppstår som en följd av den upplästa reflektionen. Med utgångspunkt i Gadamers begrepp horisontsammansmältning påbjuds deltagarna att tillämpa budskapet i de historiska texternas i den situation de själva befinner sig i. *"Texten ...angår mig i den mån jag kan tillämpa budskapet på den situation jag själv befinner mig i"* (instruktion av Bo Göranson vid ett dialogseminarium).

- analogiskt tänkande

Ratkic' beskriver 'analogiskt tänkande' som 'kärnan' i dialogseminariemetoden vilket innebär att deltagarna reflekterar över likheter och skillnader. Det handlar om *"att söka analogiska förbindelser mellan läsningen och den egna situationen"* (Ratkic', 2006, s. 50). Göranson menar att det finns ett motstånd eller åtminstone en ovana i att överföra erfarenheter från *"en annan verklighet till sin egen"* (ibid, s. 72) men att detta sätt att tänka kan utvecklas och tränas.

Reflektionen drivs fram genom jämförelser så att man projicerar en gestalt på en annan gestalt, att man ser något som något annat. Att upprätta sådana förbindelser syftar till att skapa helt ny mening och helt nya betydelser och därmed möjliggöra reflektion över sådant som tidigare inte var åtkomligt för reflektion.

- verbal förmåga

En stor del av dialogseminariemetoden bygger på deltagarnas förmåga att upprätthålla en dialog och att formulera sina reflektioner i skrift. Men Ratkic' vill tona ner de verbalspråkliga dimensionerna eftersom *"analogiskt tänkande eller seende inte nödvändigtvis behöver vara kopplat till språk utan kan yttras som en ordlös förmåga att se bilder eller mönster"* (ibid, s. 135).

Kapitel 3: Färdighet och förtrogenhet i praxis

Att ha kunskap om något är att kunna uträtta något som den som inte har kunskap inte kan göra. Kunskap om en praxis visar sig dels genom en färdighet när det gäller att använda utsagor eller begrepp, dels en viss förtrogenhet med de förhållanden som utsagorna säger något om. Varken förmågan att tillämpa begrepp eller förtrogenheten med de fenomen som uppstår när begreppet används kan reduceras helt och fullt till verbalspråklig påståendekunskap. Betydande delar av de kunskaper som konstituerar en praxis kan av den anledningen med rätta karakteriseras som tyst kunskap.

Ett specifikt begrepp kan användas i något olika betydelse inom två olika praxis. I den pragmatisk-konstitutiva synen på begreppets natur är betydelsebildningen essentiellt förankrad i totaliteten av utövande praxis. Det är alltså mångfalden av olika kontext där begreppen används som inverkar konstitutivt på dess betydelse. Begrepp kan över tid få flera lager av innebörd, vart och ett med något avvikande betydelse från de övriga. Det är en viktig utgångspunkt för kreativa processer som bygger på konstruktiv interaktion mellan olika kunskapsdomäner.

3.1 'Tabula rasa' eller kunnande

Wittgenstein (1953) argumenterade emot de logiska positivisternas kunskapssyn på grund av insikten att det alltid måste finnas inslag av tyst kunskap i all språklig användning. Han studerade hur begrepp bildas, hur de används och hur de förmedlas i naturliga språk och mänsklig verksamhet. Han låter språkbegreppet inkludera gester, mimik, ansiktsuttryck, kroppshållning, situationens stämning och situationsbestämda handlingssätt. Exempel på sådan kunskap är att förmågan att känna igen ett ansikte bland hundratals andra ansikten är avgörande för människans behov att relatera till andra. Ett annat exempel är den kunskap som visar sig i en glasblåsares val av lämpligt material och i den vidare bearbetningen av detta.

Både bildandet av begrepp och användningen av dessa begrepp är förbundet med det vardagsmässiga utövandet av ett etablerat handlingssätt, en praxis. Praxis är för Wittgenstein en helhet av etablerat handlingssätt och regler. Kunskapen om en viss praxis kan av logiska skäl inte dokumenteras eller artikuleras på samma sätt som regelkunskap, utan den dokumenteras genom att praktiseras. Den visar sig dels i färdighet i användningen av de begrepp som konstituerar praxis, dels i förtrogenheten med de förhållanden som begreppen säger något om.

Vad kunskap är, vilka dimensioner kunskap är uppbyggt av och hur detta bör beskrivas har engagerat många författare. I dialogseminarieserien *Improvisation och Design, DSID* (se även appendix 1) reflekterade deltagarna vid ett av seminarietillfällena över kunskap och skapande av kunskap. Frågan om kunskapens uppkomst och karaktär, det som benäms epistemologi, har dryftats av vetenskapsfilosofer från olika discipliner och berett dem stor möda, åtminstone sedan Theofrasts dagar. Med utgångspunkt i läsningen av ett utdrag ur Machlups (1980) bok "Knowledge: its creation, distribution and economic significance, Vol.1 Knowledge and knowledge production" skrev deltagarna ner sina reflektioner. Dialogen, den kollektiva reflektionen, berör i huvudsak det som vi beskriver när vi talar om kunskap.

Machlup har ett antal distinktioner på olika typer av kunskap varav dialogen tog fasta på "Att"-kunskap (to know that), "Vad"-kunskap (to know what) samt "Hur"-kunskap (to know how), procedurell kunskap. Eftersom han använder sig av det engelska språket i sin utredning av begreppet kunskap får han problem. Engelskan har bara "knowledge" som beteckning på kunskap och man kanske kan anta att han önskade finna ett språk som förmådde fånga in fler dimensioner av kunskap. Kunskap definieras ofta som någonting som vi kan formulera språkligt och att man förväntas kunna påvisa det man påstår sig veta genom att hänvisa till någonting man faktiskt kan se, ta på eller logiskt beräkna. Kunskapsbegreppet är betydligt

mer komplext än så. Vissa kunskaper kan vara eviga medan andra är av föränderlig karaktär. Man kan dock aldrig glömma sin praktiska kunskap för då skulle man upphöra att existera (Stigen, 1983).

Johannessen (1997) redogör för en uppdelning av kunskapsdimensionerna som kan ställas emot Machlups. Johannessen hävdar att det finns åtminstone tre olika typer av det vi beskriver med begreppet kunskap: påstående-, färdighets- och förtrogenhetskunskap. Dessutom har han på senare tid lagt till en fjärde, omdöme. Färdighetskunskap, förtrogenhetskunskap och omdöme har alla avsevärda inslag av kunskap och kunnande som inte låter sig beskrivas verbalspråkligt dvs. uttryckas med ord. Färdighetskunskap är sådan kunskap som beskrivs genom att utföras. Färdighet är att kunna uträtta något som den som inte har just den kunskapen inte kan utföra. Det är handlingssättet eller utförandet som avslöjar kunskapen. Förtrogenhet med ett etablerat handlingssätt. Förtrogenhetskunskap är förmågan att inse när ett visst förhållande eller en viss situation är rätt, att till exempel veta när ett visst begrepp passar i en given situation. Omdömeskunskap är förmågan att göra kvalitetsmässiga överväganden, det är till exempel förmågan att göra jämförelser (Johannessen, 1997). Dessa typer av erfarenheter är alla olika aspekter eller dimensioner av tyst kunskap.

Varken förmågan att tillämpa begrepp eller förtrogenheten med de fenomen som uppstår när begreppet används kan reduceras helt och fullt till verbalspråklig påståendekunskap. Kunskap i en praxis kan av den anledningen med rätta karaktäriseras som tyst kunskap. Färdighet och förtrogenhet är två typer av tyst kunskap som är konstitutiva moment när man tillägnar sig påståendekunskap, vilket innebär att påståendekunskap vilar i en mängd kunskaper som inte kan formuleras språkligt. Utan tyst kunskap blir det ingen påståendekunskap. Tyst kunskap är sådant som man inte kan formulera adekvat i verbalspråklig form. Det handlar inte om kunskap som man inte vill artikulera eller som man på grund av bristande språklig förmåga inte kan formulera. Det handlar om kunskap som man av logiska skäl inte kan formulera.

Kuhn (1962) använder sig av uttrycket ”delvis artikulerbarhet” för att belysa gränserna för vad verbalspråket förmår uttrycka. Viss kunskap kan bara beskrivas och förmedlas genom exempel. Exempelen får en konstituerande roll i betydelsebildningen i den meningen att de så att säga fyller i det som inte är möjligt att uttrycka verbalspråkligt.

Utdrag ur idéprotokoll upprättat utifrån dialogseminarium, fredagen den 12 maj 2006:

Vi använder oss i svenskan av två distinktioner av kunskapsbegreppet nämligen ”att veta” (kunskap) respektive ”att kunna” (kunnande). Men i dialogseminariets ibland ganska intensiva dialog blev det uppenbart att deltagarna har ganska olika epistemologiska perspektiv som gör det svårt att komma fram till någon form av konsensus om vad som skiljer kunskap från kunnande. Det visar bland annat att denna indelning av vårt begrepp om kunskap i två kategorier är för grov. Här följer några exempel på dialog om vad kunskap är. Den kollektiva reflektionen riskerar stranda innan den ens kommit ut på öppet vatten... :

B: Hur f-n kan man ägna så mycket tid till att hålla på med något sådant dravel, sådant som är självklart! Jag uppfattade det som att han försökte tala om att man behöver kunskap på olika nivåer i samhället och att kunskaper är på olika sätt. Ja, men det är ju f-n självklart, vad är det här för dumheter!

F: Det var samma som jag kände faktiskt. Vilken idiot!

C: Jag tycker att kunskapsfrågan är jätteintressant. Se bara på den diskussion vi hade innan en av deltagarna läste sin text. Kunskapsfrågan är fundamental för hela vårt varande.

Fortsättning utdrag ur idéprotokoll vid DSID den 12 maj 2006:

B: Det är självklarheter tycker jag. Sedan kan vi försöka bena ut frågan om hönan eller ägget kommer först.

C: Jomen, beroende på hur du formulerar vad det är att kunna eller veta, vad det innebär att ha kunskap om något, så kan vi hamna helt olika: Det är att se på sig själv, på världen och på medmänniskorna på helt olika sätt.

B: Absolut, men det vet vi ju.

C: Vad då vet? Vi har ju svårt att ens försöka bestämma om det man själv tänker eller gör är vetskap, kännedom eller kunskap...!

F: Ja, nu blir det ju väldigt mycket svårare efter att man har läst det här...

Att med hjälp av språket utreda språket är ett vetenskapsfilosofiskt problem. Man kommer svårligen åt den procedurella kunskapsdimensionen via påståendedimensionens språkbruk. Det är kardinalproblemet. Detta problem är välkänt inom de mer pragmatiska grenarna av språkfilosofin såsom i Wittgensteins senfilosofi. Vi sitter fast i språket. Det kan inte med bibehållen logisk rationalitet verifiera sig självt. Att vi är hänvisade till att kalla kunskapens olika dimensioner för samma sak är problematiskt speciellt som vissa av dem inte verkar vara möjliga att beskriva verbalt.

I musik så skulle man kanske kunna säga att man inte är betjänt av att ställa fram notbilden. Lagg bort notbilden och härma mig istället! Man beskriver sin idé om det musikaliska uttrycket på något annat, icke-verbalt sätt.

F: Men det du beskriver är en aktivitet?

C: Ja, det är i högsta grad en aktivitet...

F: Du säger att jag ska härma... men jag ställer frågan varför...

Det är ju samma fråga som dyker upp på ett företag när man ska införa ett nytt system.

Varför?, säger de då. Och kan inte jag ge dem något svar så kommer de inte att använda det där systemet... det är där som "vad" kommer före "hur".

C: Mmh, men då menar jag att du inte har skapat eller betjänat någon "hur"-kunskap i och med att du har beskrivit den där målbilden. Du använder dig av målbilden...

F: Jag vet inte hur jag ska göra, om jag inte vet vart jag är på väg...

C: Ja intellektualiseringen, verbaliseringen av det måste naturligtvis finnas... men... i vilken mån den betjänar det procedurella?

Den som utövar en praxis, det vill säga följer en uppsättning regler, har successivt lärt sig de moment som just denna praxis uttrycker. Ju högre upp på Dreyfus et al. (1986) kunskapsstege från nybörjare till expert man klättrar, desto mer av regelföljandet har införlivats i hela varelsen. Wittgenstein kämpade med detta och gjorde med tiden om sin från början ganska positivistiska kunskapssyn till det som kallas hans senfilosofi. Ett försök att parafraasera en av hans idéer skulle kunna lyda: "Man får helt enkelt klättra upp på förståelseväggen och sedan kasta bort stegen."

Tar vi Sudnows (1978) strävan att spela jazzpiano som exempel så berättar han att så länge han försökte beskriva för sig själv, vad han gjorde så kom han inte vidare. Det var först när han införlivade sig själv med musikens och medmusikanternas flödande aktivitet som han kom vidare i sin egen förståelse av vad det innebär att spela jazzpiano. Gång på gång är han på väg att ge upp efter att ha upplevt att han inte alls kunde spela som han ville. I sin frustration utbrister han att "My right hand had absolutely nothing to say in this language. It

might as well have gone anywhere, but once it did, there was nothing next for it to do, and I discovered from the outset that if you don't know where you are going you can't go anywhere, except incorrectly." (Sudnow, 1978, s. 18).

Som nybörjare ville han spela DEN rätta tonen och blev det fel ton så kom han av sig och fick så att säga börja om. Ju mer han praktiserade tillsammans med andra musiker (som inte väntade på att han skulle hitta rätt ton) desto "mer rätt" lätt det. Så småningom märkte han, "plötsligt", att han inte längre sökte efter en specifik ton. Han hade en helt annorlunda strategi än tidigare – nu "bara" spelade han. "Det var som om soundet kröp upp i fingrarna, som att ljudet var förberett precis innan jag tryckte ned tangenten". Ibland hände det att någon ton "stack ut" men istället för att avbryta kunde han göra någonting nytt med detta "oplanerade" eller oväntade. Improvisationen började få liv, han kunde slappna av och koncentrera sig på vad han ville säga, det musikaliska uttrycket. Successivt klättrar Sudnow uppför kunskapsstegen och någonstans på vägen uttrycker han det som en känsla av en ny värld. Kanske han då har kastat bort eller glömt stegen han mödosamt klättrat upp för?

Med Machlups terminologi kanske man kan säga att man går från "att" och "vad" till det procedurella "hur". I denna bemärkelse börjar man med att och vad.

F: det är intressant att vi ju väldigt ofta pratar om "hur ska vi göra nu...?", "hur ska vi lösa det?" och "Hur ska vi hantera det här...?" utan att veta vad vi ska göra och det blir ju på något vis fel. "Vad" är ju mål och "hur" är ju... ja, du kan egentligen inte prata om "hur" innan du vet vad du ska göra...

C: frågan om "varför" är inte relevant. Alltså, det du gör, gör du! Tja, man kan förstås diskutera varför gör du som du gör, men att lära sig forska, att lära sig någonting procedurellt.

F: men, frågan om "varför" dyker ju alltid upp. Det är problemet på det företag jag jobbar nu. Där man har införskaffat olika system för hur man ska hantera saker och ting men ingen i ledningen kan ge svar på varför och därför är det ingen som använder dessa system.

G: vad gör man då?

F: ja, man köper in en massa "hur", men ingen kan förklara varför...

*C: nej! Det faller på sin egen orimlighet: man kan inte köpa in "hur"! Alltså, "hur" sitter i kroppen, det är att göra. Du kan inte köpa det, "hur" kan du inte **tillägna** dig utifrån. Man kan inte köpa sig lite kunskap i höjdhopp!*

F: nej, men de kommer aldrig till hur eftersom ingen kan förklara "vad". Det handlar om att förklara användningen av hur...

C: mmh, hur sitter i kroppen. Frågan om varför är naturligtvis nödvändig i den situation du beskriver, men jag tycker att den handlar om motivation eller någonting annat än kunskap, som texten som vi reflekterar över handlar om. Texten hanterar den epistemologiska frågan.

Ovanstående dialog bemöts med följande analogiska förbindelse:

C: när ni (en av deltagarna i DSID + övriga musiker) kom till musikhögskolan och skulle ha konsert. Var och en kom med lite olika låtar, en del hade ni på notpapper eller mycket grova kompskisser. Säg att er målbild är att ni ska göra en konsert, att det kommer betalande publik imorgon, etc. etc. Hur tar ni er an det där då? Skulle ni börja med att försöka beskriva den där målbilden så att ju bättre ni kunde beskriva målbilden desto bättre ni skulle kunna sätta ner på ord, att... ja, vad det nu är för något. Min fråga är då: Skulle ni ha repeterat och gjort en bättre konsert då? Skulle processen i ert arbete ha blivit effektivare?

G: nej jag tror inte någon av oss skulle uppskattat om det skulle ha varit så tydligt definierat. Det skulle snarare varit som en förolämpning! Det är så på grund av att alla var ju riktigt rutinerade, duktiga, bevandrade, tränade, drillade... vad du vill... musiker. Vana vid

skapandet och att göra konserter och vana att testa nytt och lägga upp. Då behövs det inte så mycket ord. Det ligger en tjusning i den här spänningen, den här osäkerheten också. Det stimulerar ju oss till att fixa till det här...

Det är inte bara den grova skillnaden mellan påståendekunskapens ”att” och ”vad” utan det är så att ”hur”-kunskapen har olika kvalitetsnivåer. En nivå är att det är själva aktiviteten i sig som beskriver ”hur”-kunskapen. Det handlar om all mänsklig aktivitet som har återkommande moment. De vardagliga sysslorna har en drillande funktion – har du genomfört ett antal uppdrag inom industridesign så har du tillägnat dig en procedurell kvalitet av kunskap om just detta. Inom kunskapsområdet industridesign kan man då börja tala om allmänt accepterade handlingssätt, en kunskap som man kan ha mycket svårt att formulera verbalt. Finns det något yrke eller mänsklig sysselsättning som inte har vardagligen återkommande beteenden eller moment? Den aktiviteten eller det yrket skulle då troligen vara befriat från kunnande med tysta dimensioner. Hade man haft insikt om dessa skillnader så hade man troligen inte införskaffat en massa ”hur”-kunskap på samma sätt som man införskaffade sina system som ”hanterar saker och ting”.

Ett utredningsarbete om vårt begrepp om kunskap som har vetenskapliga ambitioner kan inte blunda för att stegen är borta eller låtsas som om den aldrig funnits. Det handlar antagligen om att inte bara hålla kvar den utan att själv klättra upp och ner på den ett antal gånger. För vissa av deltagarna i DSID som är utövare av en viss praxis såsom exempelvis musik, industridesign och marknadsekonomi, är detta inget problem. Det betraktas som självklart. Att behöva sätta ord på eller att läsa om någon som försöker göra det gjorde dem fruktansvärt frustrerade. Kanske beror det på att man för längesedan har kastat bort stegen?

C: vårt samtal går i cirklar - vi pratar fortfarande om samma sak. Ni slår ideligen ihop de två kategorierna. Ska man lära sig ”hur”-kunskap så är inte ursprunget ”att” och ”vad”! När ni börjar pratar om målbilden – ja, då är vi ju inte i det procedurella och då är det inte längre ”hur”-kunskap vi pratar om här. Vi är fortfarande på ”att”-sidan så att säga! Alltså, ni intellektualiserar bilden av målet, ni verbaliserar bilden av målet! Eller hur?

B: det du pratar om är vilken typ av kunskap...?

C: jag pratar om att det procedurella skapar en typ av kunskap som vi inte kan formulera med Machlups termer ”att” och ”vad”.

D: jag gillar då det sista ordet i din reflektion som är ”kategoriseringsfel” och det har du återkommit till en stund och det köper jag då eftersom det här exemplet med barnet som lär sig sitt modersmål är belysande men då är kardinalfrågan: Gäller din distinktion att börja med hur på alla områden? Gäller det att lära sig forska till exempel, gäller det en analytisk matematik och geometri?

C: ja, jag menar att det oavsett område eller domän av mänsklig verksamhet, så finns det alltid något moment eller kärna av procedurell eller ”hur”-kunnapskaraktär.

Diskussionen börjar alltså utifrån Machlups definitioner och begrepp. Där jag uppfattar det som att Machlup beskriver procedurell kunskap utifrån påståendekunskapens premisser och att det får till följd att han blandar ihop kunskapsdimensionerna. Men, det handlar inte om att vissa aktiviteter har denna domän av kunskap och andra inte. Den procedurella kunskapen är grundläggande mänsklig och som sådan finns den i all mänsklig aktivitet, den är allmängiltig.

D: Något av det sista du sa var att det är olika domäner av kunskap, där en del kräver att man börjar i det procedurella såsom det med barnets språkinläring medan andra områden kräver att man börjar i en annan ände.

C: Du menar att man börjar i någon annan ände inom en viss domäns procedurella kunskap?

D: Nej, inom vissa domäner så lämpar det sig bättre att börja i "att".

C: Jaha. Men, menar ni att den procedurella kunskapen ser så olika ut beroende av vad vi håller på med...

F: Ja.

B: hmm

D: Ja

C: Alltså, att kvaliteten på kunskapen är helt olika?

D: Ja, det är olika dimensioner liksom, ja.

C: Mellan olika domäner? Alltså det är olika mellan hur och hur...?

D: hm, jag vill pröva det...

C: jag menar att människans sätt att skaffa sig färdigheter inom ett område är en viss kategori, en viss kvalitet eller en viss aspekt av kunskap som inte är betjänt av "att" och påståenden om "vad".

Att man betar sig olika rent fysiskt handgripligen när man arbetar som företagsledare, musiker eller ingenjör behöver väl knappast utredas liksom att det inom varje domän eller praxis finns en uppsättning regler som den som till exempel kallar sig musiker förväntas utföra med självständig lätthet. Men alla dessa som kastat stegen har ett kvalitativt sett väsensskilt förhållande till novisens förståelse av vad det innebär att vara just företagsledare, musiker eller ingenjör.

C: om man pratar om att tillägna sig en kunskap då, ett kunnande, vad är det då? Om jag skulle jämföra med att lära sig ett instrument eller spela. Alltså, jag skapar ett mål och en målbild. Om jag då ger eleven en bok om pianospelets förunderliga värld och säger: "kom till pianolektionen och så pratar vi om det här stycket du ska spela och så får du gå hem och prova och så fortsätter vi prata om det här nästa vecka!"

F: mmh, hur menar du då...

C: jag menar att man fostrar en helt annan kunskap därför att vi pratar oss fram. Vi formulerar oss påståendemässigt på så sätt att man trycker ner den tangenten si och så och så här och så försöker verbalt formulera problemet pianospel... och det är kanske möjligt att eleven får en jättebra målbild av vad det är att spela piano!?

F: ok, ett annat sammanhang: du ska skriva en doktorsavhandling och så är det här som vi gör nu, aktiviteter som syftar till det... hur du...

Om vi säger så här istället: Det här med doktorsgrad, det finns inte längre, vi tar bort det. Då du kan hålla på med de här aktiviteterna i alla fall, men det syftar inte till någonting, det finns inget mål! ja, då är det helt plötsligt jobbigt...

C: ja, det är det säkert. Men det förändrar inte mina erfarenheter, för att liksom träffa det här med kunskapsfrågan nu, det förändrar inte min kunskap inom området som utforskas...

F: nja, det tar udden av ditt engagemang...

C: ja, men min kunskap det vill säga kvaliteten på min kunskap är densamma. Det är skillnad mot eleven som sitter och pratar om vad det innebär att spela piano. Den har en viss kunskap, en påståendemässig kunskap om vad det är att spela piano. Och vi kan säkert fördjupa den påståendemässiga kunskapen om vad det är att spela piano, år ut och år in. Men någon gång ska eleven upp på konsert och faktiskt spela inför publik...

F: mmh, och det är ju målet...

C: precis, och har vi då bedrivit "att-" och "vad-kunskap" hela tiden och egentligen aldrig praktiserat och upplevt "hur-kunskap" så kommer vi troligen att ha träffat ett helt annat mål!

Fortsättning utdrag ur idéprotokoll vid DSID den 12 maj 2006:

Är inte detta två olika saker, olika dimensioner? Om vi nu ska tillägna oss en påståendemässig kunskap så är det en sak. Men när man strävar efter att förkroppsliga, eller hur ska jag uttrycka det... göra målet, då kan man inte börja med påståenden, eller ska man det?

Om jag nu försöker klä det i ert sätt att beskriva det, jag är inte riktigt med på det...

B: om jag får försöka. Jag ser det som så här: man måste ju ändå veta åt vilket håll man ska gå i första hand. Visste du inte att du ska göra en doktorsavhandling så kan vi sitta här och prata och undra sedan, vad ska vi göra med det här då? Så där kommer ju "vad" först, va. Men när man har formulerat det övergripande målet, som kan vara en konsert eller vad det nu kan vara, så kanske man byter därifrån till att lägga fokus på "hur" istället va. Om det ligger i aktiviteten...

C: okej, då skulle jag köpa det eftersom du säger att du byter. Ändrar du förhållningssätt i det där bytet då?

Jag menar att det inte ens är ett antingen eller. Inget byte. Det är flera dimensioner som är aktiva parallellt. Det finns, för att tala i Johannessens termer istället för Machlups, tysta dimensioner i alla typer av kunnande.

*B: om man får tycka lite grand om hur människan lär sig saker och vad som kommer först... gå från barnålder och framåt, så visst är det "hur"-kunskapen som kommer först. Vi lär oss att göra en massa saker... i skolan får vi inte ens veta varför... men vi lär oss bara att göra och hur vi gör, va... och det är kunskap som vi sedan använder, **tillämpar**, till att göra någonting så småningom, va... men, är det inte så då att... "hur"-kunskapen kommer först men när vi blir äldre och har **tillägnat** oss en massa "hur"-kunskap så applicerar vi det på någonting. Men då finns det ett "att" och ett "vad" som ligger där...*

Vid en jämförelse med Dreyfus et al. (1986) kunskapsstege visar det sig att kunskapsutvecklingen inte nödvändigtvis är åldersbetingad utan det snarare är kvaliteten i kunskapen och kunnandet som är avgörande. Utifrån deras kunskapsstege kan man även hävda att "hur"-kunskap inte är något som man tillägnar sig en gång för alla utan att den måste upprätthållas genom upprepade handlingar. "Att"-kunskap kan man däremot tillägna sig en gång för att sedan återkalla den.

F: det tror jag att barnen har också, men de kan inte verbalisera det. Barn som lär sig gå har ju sett alla som gör det och sedan härmar de, men de har ju klart för sig vart de är på väg.

B: kunskapen finns ju inte där... vetskapen möjligen, om att man kan gå finns där...

F: de ser ju andra, så att det är ju visualiserat vad de ska göra och sedan får de lära sig hur man gör.

B: nej men det är klart, som du säger. Ta till exempel ett barn som föds och hålls isolerat från andra människor, det får aldrig se någon annan människa gå eller så men vid ett års ålder så säger man till barnet: "rör på bena, stå upp och rör på bena!", jaha, varför det? Det är klart att det finns ett mål där, att gå, som man måste tillägnat sig någonstans ifrån.

C: jag försöker igen: Skulle då barnet gå bättre eller snabbare, på ett tidigare stadium, om det lär sig att det heter gå?

B: inte genom att det lär sig att det heter gå.

C: det är detta jag menar.

B: är det det du menar med påståendekunskap: att gå?

C: det är de begrepp som Machlup använder sig av när han beskriver kunskap.

Fortsättning utdrag ur idéprotokoll vid DSID den 12 maj 2006:

Flera deltagare verkar koppla sin uppfattning om ”hur”-kunskapen till detta med att ha en målbild. Det vill säga ”hur” som en fråga om hur något skall göras. En annan deltagare verkar snarare uppfatta det som att den procedurella kunskapen finns i själva aktiviteten.

Jag misstänker att Machlup skapar ett problem när han kallar den procedurella kunskapsdimensionen för ”hur”-kunskap (”know how”) eftersom det verkar leda tankarna i fel riktning, bort från själva utförandet och mot en logisk problemlösning där frågor om ”varför” och ”målbild” är effektiva verktyg.

C: du skrev om din värld. Tror du att ett sådant här resonemang eller om vi skulle försöka tydliggöra ännu mer de olika dimensionerna av kunskap, att du skulle hantera dina arbetsysslor annorlunda?

B: nej, det tror jag inte.

C: du tror att du skulle vara oförändrad. Nu när du beskriver din värld så kan du betrakta den och säga att ”nu rör jag mig i kännedomsområdet här och nu rör jag mig inom vetkapsnivån här”, men det har du hittills då gjort oformulerat, oreflekterat?

B: nej inte så. Vissa saker har jag ju fått grotta ner mig djupare i för att verkligen få så god kunskap inom något område, så att jag kan tillämpa den. Så jag är ganska väl medveten om vad jag har kännedom om, så att jag vet att det där finns där borta och det handlar om det. Det räcker med det, mer behöver jag inte.

Vissa (andra?) saker måste jag veta var det ligger och jag måste veta vad det innehåller, lite mer i detalj. Och vissa (ytterligare andra?) saker måste jag ha precis framför mig och verkligen kunna hantera. Jag anser att min kunskap om vad som krävs i min verklighet är ganska god. Och då menar jag att vi var och en, för att kunna fungera i ett samhälle, måste ha den kännedomen om oss själva för att samhället överhuvudtaget ska kunna snurra.

Dels så krävs det i sociala sammanhang, det vet vi väl att det finns människor som det inte går att umgås med och inte förstår varför heller... men de flesta klarar av att umgås i sociala relationer på något sätt va, vi har ett visst mått av kunskap. Hur vi sedan har tillägnat oss den, det är en annan fråga.

Slut på utdrag ur idéprotokoll.

Med dessa utdrag ur ett idéprotokoll som upprättats under DSID påvisas problematiken i en snäv definition av kunskapsbegreppet. I brottningskamp mellan olika uppfattningar framträder det som från början ansågs vara trivialt eller självklart som svårbegripligt och undflyende. Eftersom kunskapsfrågan är fundamental i mänsklig verksamhet har den därmed en avgörande betydelse för vår beskrivning av kreativa processer och uppfattningen om beskrivningsspråk i förhållande till ett professionellt språk.

3.2 Analogiskt tänkande

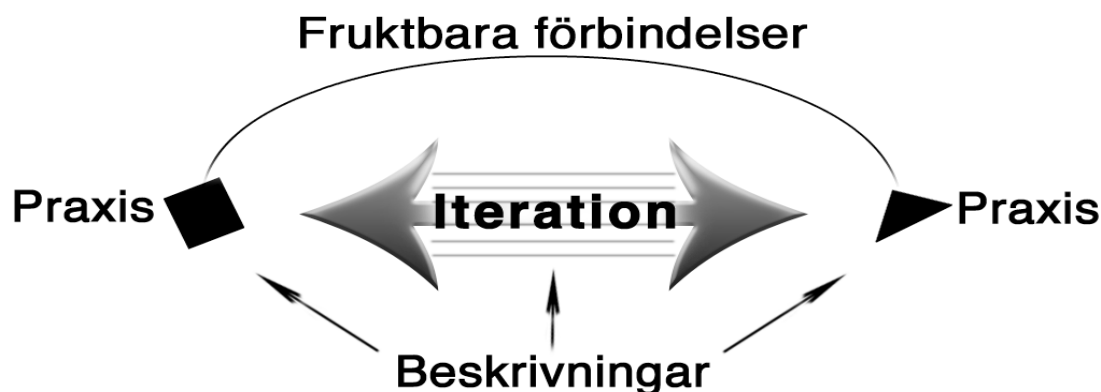
Dialogseminariemetodiken bygger på uppfattningen att konstnärliga uttryck och processer genom metodiskt arbetande reflektion kan fungera som katalysator och sätta stelnade tankeformationer i rörelse. Det medvetet kontrollerade reflektionsarbetet kan till exempel fånga in och medvetandegöra (tyst) kunskap genom att låta den kläs i andras ord eller gestaltas i andra beskrivningsspråk och på så sätt jämföra eller spegla dessa ofta poetiskt formulerade erfarenheter med erfarenheter ur deltagarens egna yrkesmässiga verksamhet.

I detta forskningsprojekt har dialogseminariemetoden använts i ”Dialogseminariet improvisation och design”, DSID. I strävan annat att artikulera kunskapens HUR-dimension

används så olika typer av reflektionsunderlag som poesi, film, konstverk, skönlitteratur och facklitteratur användes. För att dessa reflektionsunderlag inte enbart ska behandlas som intressanta redogörelser av historiska händelser eller abstrakta stämningar uppmanas deltagaren att etablera ett så kallat analogiskt tänkande. Det är ett kreativt skapande i att upprätta förbindelser mellan reflektionsunderlaget och ens egen yrkesmässiga verksamhet. Det analogiska tänkandet innebär inte att vilka förbindelser som helst duger. Vad som är relevant i reflektionsunderlaget för den egna verksamheten kan bara skönjas genom utvecklingen av omdöme – något som sker parallellt med den successiva utvidgningen av medvetenheten om den egna aktiviteten. Utvecklingsprocessen kan därmed snarast karakteriseras som iterativ.

I mötet med annan praxis och deras sätt att uttrycka och beskriva sina aktiviteter utvecklas en djupare förståelse av det egna kunnandet. Gradvis växer en medvetenhet om sådant *som kroppen visste men hjärnan inte riktigt mäktar med att omfatta*. Genom dialogen med andra deltagare likaväl som med de kvalificerade texterna, utvecklas en begreppsapparat genom vilken man tolkar och kritiserar. Den gemensamma reflektionen måste möta motstånd. Det handlar inte om att ”sitta ner och snacka bort några timmar”, utan reflektion är ett krävande arbete (Hammarén, 1999).

Figur nr 4 här nedan beskriver min uppfattning om den funktion som analogiskt tänkande främst har i grupperas kreativa idéutvecklingsprocesser. Det är ett förhållningssätt, ett sätt att tänka som tillägnas genom medveten iterativ interaktion mellan gruppmedlemmarna och deras professionella beskrivningsspråk.



Figur nr. 4: Analogiskt tänkande syftar till att skapa fruktbara förbindelser

I dialogseminariet vid KTH har under lång tid diskuterats vad som legitimerar en analogisk förbindelse. Att upprätta en analogisk förbindelse motiveras av strävan att sträcka sig bortom det som man kan formulera – det som är – sådant man redan kan och vet beskrivningar på och av.

Befruktningen eller utvidgningen sker oftast vid den ena polen, den ena praxisen enligt modellen i figur nr. 4 ovan, eftersom den bara tillfredsställer den ena förbindelsen. Det är utifrån den utgångspunkten som analogins fruktbarhet bör bedömas. Beskrivningen legitimeras inte av det som den gestaltar i första hand utan av det som den ger upphov till, det som blir. Den kreativa beskrivningen är i denna bemärkelse framåtblickande och legitimeras av det som kan uppstå.

För att metodiken i dialogseminariet ska fungera bör man även ifrågasätta den nästintill vanemässiga eller under skolgång väl inlärd strävan att alltid placera det historiska dokumentet, reflektionsunderlaget, i sin historiska kontext. Men dels riskerar ett sådant krav att exkludera deltagare som inte har denna typ av kunskaper angående det verk som används för att inspirera till reflektion, dels riskerar det att flytta fokus ifrån deltagarnas erfarenheter

och upplevelser samt dessas konsekvenser för sin förståelse och kunskapsbyggande, här och nu. Den historiska kontexten behöver inte nödvändigtvis befrämja strävan att artikulera kunskapens HUR-dimensioner, den kan snarare riskera bli en hämsko för deltagarens kreativa föreställningsförmåga. Omfattande detaljerade beskrivningar om vissa sakförhållanden kan låsa tänkandet i historiska händelser utan relevans för seminariets syften. Det innebär att den kreativa dialogen går balansgång mellan nödvändig bakgrundsinformation och analogiskt tänkande.

De observerade gruppernas kreativa dialog verkar omfatta två dimensioner vilka dessutom utvecklar sina respektive strategier. Den ena dimensionen kallas i detta arbete ”det improvisatoriska förhållningssättet” och är en attityd till kunskap och ett sätt att hantera sådant som avviker från förgivet tagna betydelser kunskap och begrepp. Den andra dimensionen kallas ”den perceptiva kreativiteten” (se även ’perceptuell förmåga’ i kapitel 5) och präglas av ett tänkande som hoppar mellan kategorierna. Denna dimension ligger nära dialogseminariemetodens ”analogiska tänkande” och har tydligt släktskap med kreativitetsteoriens beskrivningar av divergent tänkande. Skillnaden ligger i att den perceptiva kreativiteten fokuserar på sinnenas betydelse i kreativt tänkande och strävar att lyfta fram handlandet och interaktionen med såväl objekten som övriga gruppmedlemmar i förhållande till intramentala och kognitivt baserade förklaringar.

3.3 Kunskapsdimensioner i yrkeskunnande

I teorier angående kreativitet finns en tendens att betona nyttan av *att nollställa sig*. Den mentala tavlan, bör helst vara helt ren och rentvådd från förutfattade meningar och liknande. Detta förhållande kan leda till missuppfattningar eller felslut om hur kreativitet och kunskap är relaterade till varandra. Skillnaden mellan novisens sätt att till exempel rita en skiss eller reagera spontant på en medspelares tilltal jämfört med en professionell industridesigners skissande eller musikers uttryck är inte försumbar (Olsson, 2007 b).

Kreativitetsstimulerande tekniker har ofta ett moment som syftar till att nollställa individens tänkande som syftar till att stimulera ett tänkande *utanför ramarna*. I kreativitetslitteraturen har kunskap och lärandet ofta betraktas med viss skepsis. Man menar att kunskap i sig manifesterar rigiditet och tänkande innanför ramarna. Kunskapen begränsar tänkandet och låser på förhand fast uppfattningen om vad som är möjligt och omöjligt. Detta gör att frågan om vad kunskap kan vara blir intressant och som en konsekvens därav även hur man förhåller sig till denna kunskap när den betraktas som en fundamental faktor i kreativa processer.

Problematiken kan beskrivas i termer av ett paradoxmässigt förhållande mellan å ena sidan den uppfattning som vi kan kalla *Tabula rasa* och å andra sidan uppfattningen om erfarenhetsgrundad kunskap. Där får *Tabula rasa* stå för de moment som syftar till att nollställa tänkandet och *Erfarenhet* får stå för uppfattningar som betraktar kunskap och erfarenhet som en resurs oavsett situation.

Tabula rasa

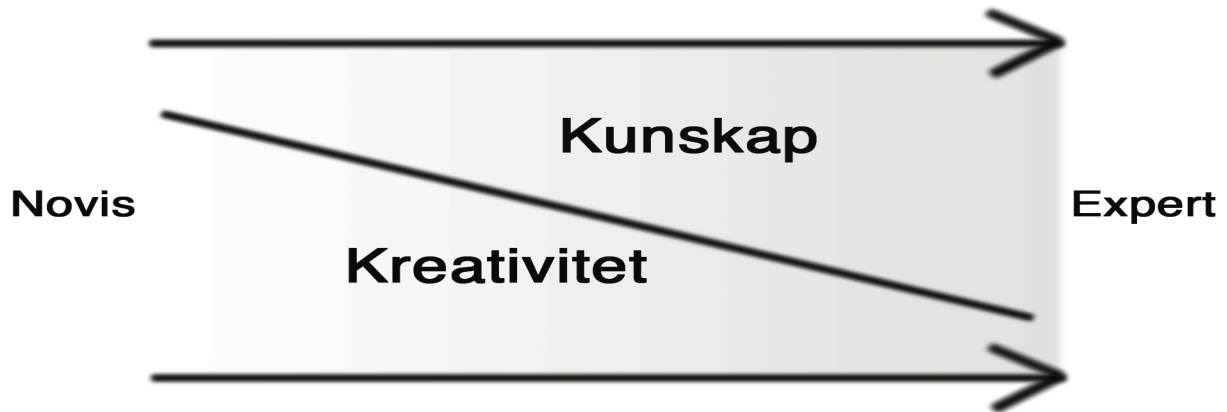
Kunskap

Detta paradoxmässiga förhållande kan formuleras i termer av att kunskap i sig kan vara en trygghet och stärka identiteten, vilket kan få till följd att man inte vill ändra på invanda handlingsmönster eftersom det äventyrar individens trygghetsupplevelse. Å andra sidan behöver denna typ av trygghet utmanas och kritiseras (Ford & Gioia, 1995).

3.3.1 Kunskapsutveckling?

Ju mer kunskap på expertnivå som uppnås ju färre alternativa valmöjligheter anser experten vara relevanta. Forskning visar att experten väljer mellan färre alternativ än nybörjaren.

Eftersom novisen anser att allt är genomförbart är det inte märkligt om den erfarna tenderar att se mycket färre alternativ. Detta resonemang visar på vikten av att ta hänsyn till skillnaden mellan novisens sätt att tänka i analogier jämfört med expertens. Detta kan illustreras som i figur nr 5.



Figur nr. 5: Konsekvens av kunskapsbyggande som bekräftar tankestilen

En definition på genuin expertis är att experten genom att bryta regler skapar nya regler. När hon eller han etablerar nya kvalificerade kombinationer är de som experter väl medvetna om vilka regler som sätts ur spel (Dreyfus & Dreyfus, 1986). Experter, likaväl som alla andra, kan fastna i sin domäns paradigmatiska sätt att tänka, vilket ofta är alltför belönande och farligt självbegränsande (Ford & Gioia, 1995). Designern såväl som musikern kan, om de inte är observanta, förstås lägga sig till med invanda manér och börja skissa eller spela rutinemässigt oavsett omgivningens impulser eller andra omständigheter som kan påverka. Det är av denna anledning av stor betydelse för resultatet att den erfarna förmår upprätthålla ett improvisatoriskt förhållningssätt gentemot sina kunskaper.

Den avgörande aspekten handlar inte om huruvida novisens kunskaper kan jämföras med expertens förståelse eller begripande av sitt fält, eller ej. Det absolut viktigaste bör gälla i vilken utsträckning som den professionelle förmår att tillägna sig ett improvisatoriskt förhållningssätt till sina domänkunskaper.

En ledare av idéutvecklingssessioner med industridesigners säger:

T: Jag skulle tro att strävan att ständigt ompröva kan bero på att min utbildning var väldigt processororienterad och väldigt lite resultatorienterad. Jag vet ju kollegor som gått andra utbildningar, (som är) mer... 'vocative' ('yrkesmässiga' förf. kommentar) heter det på engelska tror jag. Vissa skolor är bra på att lära ut... att skissa till exempel, men inte själva processen [...] den skola som jag gick på var väl mycket mera teoretisk och kanske inte så analytisk. Ja, det handlade om iteration, det var resonemanget som var viktigare än resultatet! Det har väl gjort att jag har blivit ganska trygg i det, att jobba i det osäkra tycker jag är tryggt för mig. Det är kvaliteten i det här resonemanget som är avgörande.

Denne ledare vid ett designföretag påpekar att etablering av osäkerhet är eftersträvansvärt eftersom det öppnar upp för omprövning av accepterade handlingssätt. Det är en strategi för att skapa iterativa och kreativt omgripande processer i idéutvecklingsprocesser. Det är en form av kunskapsutveckling som söker bekräftelse framåt, i det som blir, snarare än bakåt i det som redan är bekräftat. Det handlar om att söka andra kriterier på och andra kvaliteter i vad kunskap är, eller blir, än de kvaliteter som bekräftas av traditionen.

3.4 Sammanfattande diskussion, kapitel 3

Den pragmatisk-konstitutiva uppfattningen om kunskapens natur hävdar handlingarnas och regelföljandets betydelse framför verbalspråkliga påståenden och regelverk. Samtidigt som handlingarna konstituerar praxis så verifieras de som praxisspecifika utifrån kunskaper om denna praxis, så det är snarare en process av växelverkande bekräftelser. Utifrån uppfattningarna om praxiskunskapernas natur kan begreppet tankestil fördjupas något. Tankestilen är oskiljaktig från de handlingsmönster som uppstår inom en viss återkommande aktivitet. Omfattningen i betydelse av detta påstående för de centrala ämnen i denna avhandling som är kreativa processer och dessas beskrivningsspråk, kan formuleras så här:

”Jag vet inte om jag tänker som jag gör på grund av att jag är musiker och inspireras av att musicera tillsammans eller om jag har blivit musiker på grund av att jag tänker som jag gör.”

I det första orsakssambandet är det främst fråga om handling och praxis som verifikator för tänkande och föreställningar, kunskapsutvecklingen kan i detta fall sägas vara perceptuell och karakteriseras av i huvudsak riktningen utifrån-in. Det andra orsakssambandet bygger på de intramentala processernas avgörande betydelse och präglas av den enskilde individens styrning av kunskapsutvecklingen. Riktningen blir då främst en inifrån-ut-process där tanken föregår handlingarna och är orsak till initiativ. Gängse beskrivningar i kreativitetslitteraturen bygger till stor del på uppfattningen att kreativitet handlar om intramentala processer. Flecks (1935) begrepp om tankestilar beskriver däremot andra förhållanden och mer komplexa orsakssamband. Tänkandet är i huvudsak en social process. Johannessens (1997) beskrivningar angående den pragmatisk-konstitutiva kunskapssynen lyfter fram handlingarnas betydelse för tänkandet. Man tänker som man handlar och inte tvärtom.

I ljuset av det som beskrivits ovan används i detta arbete två centrala begrepp, *det professionella språket* respektive *beskrivningsspråk*. Dessa kategorier är mycket viktiga i utredningsarbetet angående sju gruppers kreativa idéutvecklingsprocesser och i arbetet med att beskriva denna kreativitet. Det finns en dimension till i kapitel tre som är viktig att vi får med oss i denna sammanfattning, nämligen begreppens mångtydighet. Det är ett förhållande som lyfter fram orsaker till språkförbistring mellan olika kunskapsområdets språkbruk samtidigt som det kan påvisa verbalspråkets kreativa potential. Denna kreativa potential kommer till uttryck i användningen av metaforer och analogier och används i vissa kreativitetsstimulerande metoder som syftar till att stimulera gruppers kreativa processer.

Kapitel 4: Perspektiv på kreativitet

Ett centralt fenomen för detta forskningsprojekt är det mångfacetterade begreppet kreativitet. Utvecklingen av begreppet kreativitet har många paralleller med utvecklingen av begreppet ledarskap. Båda kunskapsdomänerna har från början utgått ifrån att kreativitet respektive ledarskap enbart beror på den enskilda individens egenskaper och förmågor. Utifrån detta antagande började man med att studera genetiska och miljömässiga betingelser för kreativitet och ledarskap. Dessa uppfattningars karaktär samverkar med det faktum att forskningen bedrivits av psykologer och därmed givits psykologiskt och intramentalt grundade förklaringsmodeller. Detta kan i sin tur sägas ha bidragit till att beskrivningar och förklaringsmodeller för kreativitet och ledarskap blev primärt individualistiska.

4.1 Bakgrund

Allteftersom behaviorismen växte sig allt starkare inom psykologi började dess förklaringsmodeller även påverka ledarskapsforskningen vilken kom att rikta intresset mot ledares beteenden och hur de bidrar till att en viss ledarstil etableras (Blake & Mouton, 1964). På liknande vis har framträdande forskning på kreativitet svängt ifrån individens egenskaper till de beteenden som kan beskrivas som kreativa i förhållande till mindre kreativa responser. Successivt förflyttades fokus från individualistiska perspektiv till omgivningens och miljöns betydelse i sökandet efter kreativitetens ursprung och växande.

Exempelvis kunde frågan om effektiviteten i ledarens agerande i första hand avgöras utifrån i vilken omfattning handlingarna anpassades till de leddas förmåga och villighet att utföra de arbetsuppgifter som förväntades (Hersey & Blanchard, 1977). Det situationsanpassade ledarskapet bygger på uppfattningen att ledaren ska analysera och bedöma sin arbetsgrupps förmåga och villighet att utföra arbetet och anpassa sitt beteende i överensstämmelse med det. Man kan diskutera hur denna analys ska göras för att resultera i giltigt beslutsunderlag och i vilken utsträckning en individ kan förändra sitt beteende så att det motsvarar omgivningens krav och förväntningar.

På motsvarande vis har uppfattningen om vad som bäst förutsäger och förklarar kreativitet alltmer fokuserat på arbetsmiljöns beskaffenhet som avgörande för ett kreativt resultat (Sahlin, 2001). Alltså förflyttas studiernas fokus bort från individens personliga egenskapsuppsättning till kontexten som avgörande faktor för kreativitet (Florida, 2002). Utvecklingen inom forskning på kreativitet kan alltså sägas ha gått från individ till samhälle utan att egentligen ha fördjupat sig i kreativa processer på gruppnivån.

4.1.1 Kriterier på kreativitet

Forskning på kreativitet kan delas in grovt i tre perspektiv: 1) studier som har individen i fokus, 2) studier som har processen i fokus och 3) de studier som har produkten i fokus. För åtminstone de som har produkten i fokus framstår tre kriterier som centrala i bedömning av kreativitet. Dessa tre kriterier är nyhet, nyttighet och elegans (Ekvall, 1983, s. 11). Definitioner som försöker ta hänsyn till samtliga tre kriterier är däremot sällsynta. Guilfords definition lyfter fram nyhetsaspekten som den viktigaste:

”Kreativt tänkande kännetecknas av att det finns något nytt i det – nytt för den tänkande individen själv. Graden av kreativitet står i direkt proportion till graden av nyhet”
(Guilford, 1967 i Ekvall, 1983).

Det är en definition som har individen och intramentalt tänkande i fokus vilket styr bedömningen av kreativitet. Vad som är nytt för den enskilde individen är kreativt. Men, detta nya ska vara användbart och praktiskt, dvs. nyttigt. Utan nyttighetskriteriet blir den typ av

tankeinnehåll som är mest avskärmat från verklighetens ramverk betraktad som mest kreativ. Morris Stein försöker inkludera nyttighetsaspekten i sin definition:

”the creative work is a novel work that is accepted as tenable or useful or satisfying by a group at some point in time” (Stein, 1975).

Nyttighetskriteriet gör bedömningen problematisk eftersom den som utför bedömningen måste åtnjuta en bred acceptans. Dessutom kan tiden utgöra ett problem för nyttighetsaspekten. När bör en idé utsättas för denna bedömning, omedelbart eller när man ser dess konsekvenser?

Om en ny idé eller produkt alltid är en kombination av tidigare kända principer kan kvaliteten i denna kombination utgöra ytterligare ett kriterium, nämligen elegans. Om kombinationen uppfattas som smidig och välintegrerad med olika domäner, så kan den betraktas som kreativ.

”En kreativ idé eller produkt väcker överraskning och ibland mer estetiska upplevelser av fulländning eller skönhet” (Ekvall, 1983, s. 13).

Ghiselin försöker balansera kriterieproblematiken när han utgår ifrån sitt produktperspektiv:

”[...] inte originell i betydelsen en statistisk raritet, vilket endast anger graden av ovanlighet, utan originell i ordets absoluta betydelse av tidsmässig prioritet för dess introduktion i den mänskliga tankens sfär” (Ghiselin, 1963 i Ekvall, 1983).

Om kriteriet på kreativitet handlar om graden av sammansättning och inte enbart originalitet eller enbart användbart utan både och, så kan bedömningen lätt bli en fråga om kvantitet. Antalet enheter som kombineras blir då avgörande.

4.1.2 Att tänka brett

Forskningen på kreativitet har sina rötter i studier av intelligens. Man antog tidigt att kreativitet handlar om ett breddat, så kallat divergent, tänkande. Spearman (1931) definierar kreativitet som ”att upprätta en relation mellan idéns ursprungsområde till ett annat område och annan idé som på något sätt korrelerar med ursprungsidén”. Under större delen av 1900-talet fokuserade amerikanska psykologer på denna hypotes. Några exempel på forskare som studerat divergent tänkande är Guilford (1950) som använder begreppet ”transfer recall”, Mednick (1962) som beskriver ”remote association”, Koestler (1964) som talar om ”bisociation”, Arieti (1976) vars psykoanalytiska modell ger honom ”the tertiary process”, Rothenberg (1979) som bygger sin teori på ”janustänkande” och de Bono (1992) som använder begreppet ”lateralt tänkande”. Framåt sjuttioalet började man på allvar ifrågasätta uppfattningen att divergent tänkande verkligen förutsäger kreativ produktion. Barron och Harrington (1981) ifrågasätter värdet av dikotomin divergent-konvergent tänkande när det gäller kreativitet över huvud taget.

Florida (2002), Isaksen & Tidd (2006) och Page (2007) får utgöra exempel på några i den långa raden av skribenter som idag hävdar den positiva betydelsen av att olikheter samspelar och att det är i skärningspunkten mellan divergenta uppfattningar eller olika kunskapsområden som den kreativa potentialen är som störst. I teorier om effektiva arbetsgruppers sammansättning betonas vikten av mångfald (Belbin, 1981, Katzenbach & Smith, 1993) och att olika erfarenheter och kunskapsdomäner inte enbart berikar utan medför högre kvalitet. Det finns tillfällen avgränsade i tid och rum där lyckade exempel på att olikheterna fungerat just så kompletterande till helheten (exempelvis i Stein, 1975; Page, 2007).

4.3 Individperspektiv

Eysenck (1994) har ett egenskapsbaserat perspektiv på kreativitet och menar att det finns ett tydligt samband mellan vissa tecken på abnormalitet och kreativitet såsom tendensen att övergeneralisera och dragningen till sådant som är komplext och ostrukturerat. Hans uppfattning om att kreativitet kräver en kombination av minst två motsatta egenskaper såsom psykotism och stort ego stämmer väl överens med Cullbergs (1992) beskrivningar (se vidare s. 62).

Gardner (1993) har studerat framgångsrika forskare och konstnärer som var aktiva i början av 1900-talet och beskriver vad som karakteriserar en så kallad ”exemplary creator”, EC:

“Denne EC kommer från ett område utanför samhällets makt- och påverkanscentra, men ändå medvetet och välutbildat. Familjen är varken förmögen eller fattig utan ger EC ett materiellt sett förhållandevis komfortabelt liv. Atmosfären i hemmet är snarare korret än varm och EC upplever ett främlingskap och en ambivalens gentemot sin biologiska familj. EC är inte högutbildad, men värderar och respekterar lärande och prestationer högt. Vanligtvis framträder barnets starka områden tidigt och familjen uppmuntrar oftast. Barnet utvecklar ett strikt moraliskt samvete vilket kan vändas både mot barnet självt och mot andra som inte anpassar sig till önskade beteendemönster. Det kommer en tidpunkt då tonåringen verkar växa ur sin omgivning. Redan här har EC uppnått en mästarnivå inom sitt område och har lite att lära av föräldrar eller lokala experter. Så flyttar EC till den stora staden... Med förvånansvärd snabbhet etablerar EC kontakter med likasinnade vilka med gemensamma ansträngningar utforskar domänen, organiserar institutioner och sätter upp manifest och stimulerar varandra till nya höjder. Ibland börjar man arbeta inom den valda domänen men ibland flörtar man med ett antal olika karriärer innan utkristalliseringen sker.” (Gardner, 1993) [egen övers.]

Enligt Gardner är EC-personer snarare revolutionära än evolutionära. När det gäller kreativt arbete måste man vara uppmärksam på två kontrasterande trender. Å ena sidan tendensen att ifrågasätta accepterade antaganden och försöka slå ut sina egna så mycket som möjligt och å andra sidan den motverkande tendensen att uttömma en domän, och utforska mer systematiskt, djupare och mer omfattande än vad någon annan gjort förut. Gardner betonar vikten av att EC tillgodoser behovet av både kognitivt och känslomässigt stöd eftersom de oftast är ensamma när de tar sig in på områden där ingen varit tidigare. Han påpekar också att EC-personer verkar köpslå med både sig själva och andra, asketiskt, masochistiskt, sadistiskt genom att exempelvis ge upp relationer, leva i celibat eller vara allmänt otrevliga och hålla distans till allt socialt umgänge. Dessa typer av beskrivningar riskerar att göra oss oförmögna till att se en större potential i andra typer av källor till kreativitet.

I filmen ”Tillbaka till framtiden” löser Dr. Brown ett kittlande problem och framställs som det något missanpassade, asociala geniet som arbetar isolerad från sin omvärld. Genom att tillskriva enskilda individer stora prestationer riskerar sådana typer av beskrivningar att förenkla fenomenet kreativitet (jmf. ”Fundamental Attribution Error”⁴).

4.3.1 Datorn som kreativ metafor?

Boden (1994) argumenterar för att ”computational psychology” och artificiell intelligens kan hjälpa oss att förstå mänsklig kreativitet. Hon menar att datorn kan göra saker vi inte visste att vi hade sagt åt den att göra och den misslyckas med sådant som vi tror att vi instruerar den att göra. Hon skiljer mellan historisk (kontextuell) och psykologisk (individuell) kreativitet och påpekar att den datoriserade metodiken och dess perspektiv på kreativitet är skarpare och mer

⁴ Ford & Gioia, 1995 och Smith, 1993 s.606-607.

explicit än den humanistiskt inriktade forskningen på kreativitet. En teoribildning som har visst släktskap med Bodens gör analogiska kopplingar mellan informationstekniken och mänskliga nätverk kallas "Connectionism" (Watts, 2003). Watts, Strogatz (2003) och Barabasi (2002) hänvisar alla till Paul Erdős och Alfred Rényi som anses vara arkitekterna bakom nätverksteorin (Vedin, 2007).

Vilket innehåll tillskrivs och vilka orsakssamband upprättas i kreativa processer genom dessa typer av beskrivningar? Frågan är komplex liksom svaret, eller snarare svaren. Denna text syftar bland annat till att ge alternativa beskrivningar angående kreativa processer, men åtminstone två aspekter bör lyftas fram i just detta sammanhang. Det handlar dels om hur den kunskapssyn som skisserats ovan svårligen kan förenas med uppfattningar som ligger till grund för "computational psychology", dels om fundamentala skillnader mellan maskin och människa. Edelman (1992) går till hårt angrepp mot alla typer av "computational theory" och menar att forskningen inom psykologin och filosofin bör ha biologin som verifikator eftersom hjärnans tillstånd och processer har ytterst lite att vinna på en jämförelse med datorers dito. Han menar att riskerna med att göra kategoriseringsfel såsom att blanda mekanisk funktion med funktionella processer är betydligt större än eventuella vinster. Risken att begå kategoriseringsfel finns troligen alltid när man upprättar analogiska förbindelser. Det är något som vi får anledning att återkomma till senare.

4.3.2 Sammanställning

Här följer en sammanställning av teoribildningar inom kreativitetsforskningen och centrala beskrivningar på individ- och intramental analysnivå, angående kreativa processer. Det urval som redovisats har inga anspråk på att vara fullständigt och kan inte vara uttömmande, därtill är området alltför mångfacetterat och svårt att överblicka. Urvalet syftar i första hand till att ge en uppfattning om områdets bredd och mångfald samt ge exempel på hur kreativitet och kreativa processer kan beskrivas. Ett kriterium för urvalet av dessa beskrivningar är främst dess relevans för de ämnen som behandlas i detta arbete. Ett annat kriterium har varit att upphovsmännen eller författarna har skapat någon form av modell eller begreppsapparat som beskriver deras perspektiv eller ibland kanske till och med tankestil.

Instruktioner för läsning av tabell nr. 1:

- En central beskrivning innebär att den antingen lyfts fram som betydelsefull eller att varianter med samma innebörd upprepas många gånger.
- Begrepp är centrala när de utgör fundamentala byggstenar i den presenterade teorin eller det beskrivna perspektivet.
- Processnivå är den nivå, individ, system, organisation eller grupp, som man studerat och analyserat.
- Namn eller titel om författaren har givit sin teoribildning någon form av benämning.

Verk/Namn	Process-nivå	Benämning	Centrala begrepp	Centrala beskrivningar
The art of thought, (1926) Graham Wallas	individ	"PIIV-modellen"	preparation inkubation illumination verifikation	"ideas arises from the mind to provide the basis of creative respons"
Creativity, (1950) J. P. Guilford	individ	transfer recall	divergent resp. konvergent tänkande	kognition och minne, figur, symbolik, semantik och beteende
The associative basis, (1962) S. A. Mednick	individ	remote association	platt associations-hierarki	
The act of creation, (1964) Arthur Koestler	individ	bisociation	originalitet, rutin, humor, aha!	rutinmässig förmåga på ett plan, kreativa handlingar arbetar på mer än ett plan.
New think, (1968) Edward DeBono	individ	lateralt tänkande	sex tänkande hattar, förflyttning och provokation	stenlogik resp. vattenlogik
The magic synthesis, (1976) Silvano Arieti	individ	the tertiary process	eidetiskt tänkande	psykoanalys, schizofreni
The emerging goddess, (1979) Albert Rothenberg	individ	janustänkande		att upprätthålla flera motsägelsefulla uppfattningar
The social psychology of creativity, (1983) Theresa M. Amabile	individ i kontext	kreativitet i kontext	intrinsic resp. extrinsic motivation	"det internt motiverade tillståndet är en trolig förutsättning för kreativitet, medan det externt motiverade tillståndet är skadligt" (s. 91).
Frames of Mind, (1983) Howard Gardner	individ	multipla intelligenser	"den exemplariske skaparen"	
The creative mind, (1990) Margaret Boden	individ	computational theory	artificiell intelligens, historisk resp. psykologisk kreativitet	"en definition som tämjer paradoxen" (s. 3), "en kreativ handling är inte enbart kombinationen av icke-relaterade matriser"
Skaparkriser, (1992) Johan Cullberg	individ		kreativ kompost, grandios narcissim	"lättare form av depressivitet", "intensiv upplevd stämning av lycka"

Tabell nr. 1: Sammanställning av begrepp för beskrivning av kreativitet och kreativa processer utifrån individualistiskt perspektiv

4.4 Systemperspektiv på kreativitet

Csikszentmihalyi et al. (1994) översiktliga historieberövning över kreativitetsforskningens utveckling tydliggör ett skifte i uppfattningen om kreativitet i slutet av sextiotalet och början av sjuttiotalet. Från att ha betjänat statens och samhällsnyttans befrämjande med arv från det amerikanska försvarets intelligensforskning skiftar forskningen på kreativitet till att bli mer värdebaserad och fokusera på sociala reformer. Getzels och Jackson (1962) strävade efter att utvidga samtidens begrepp om kreativitet. De menade att kreativitetsforskningen hittills befäst stereotypa uppfattningar om kreativitet i betydelsen intellektuell talang. Deras forskning på kreativitet rörde sig bort från militärens och teknologins syften till uppfattningen om att ökad kreativitet var ett sätt för individen att leva ett mer tillfredsställande liv. Kreativitet sågs som en väg ut ur konservativ utbildningspraxis och deras forskning påvisade hur denna praxis hämmade individens kreativa uttryck.

Ett sätt att bryta med uppfattningarna om intramentala processer som källa till kreativitet och dess beskrivningar, som exemplifierats ovan, är att istället anlägga systemperspektiv på kreativa processer. Systemperspektiv lyfter fram beroendeförhållanden och tar hänsyn till att det är ett antal delar eller faktorer som genom sitt sätt att samverka får mer eller mindre avgörande betydelse i kreativa processer beroende på sådant som ämnets karakteristik och aktivitetens syften. Att placera kreativa initiativ i ett system av inbördes beroenden har visat sig lovande och här nedan kommer ett sådant perspektiv, DIFI, på kreativitet samt en tillämpning att beskrivas mer utförligt. Men först något om evolutionsteoretiskt präglade beskrivningar och förklaringar på kreativitet och kreativa processer.

Perkins (1981) utgår från Darwins (1871) evolutionsteori om variation, urval och bevarande när han beskriver sitt *kreativa evolutionssystem* som syftar till att förklara hur så kallade adaptiva nyheter uppstår. Det handlar om att det inte alltid är den bästa idén ur ett visst perspektiv som överlever utan den idé som är mest adaptiv i samspelet med övriga i systemet samverkande och medberoende faktorer. För att beskriva sin uppfattning om ”problemrymd” använder han sig av metaforen ”att söka efter guld i Klondike”, där sökandet sker i en rymd av möjligheter. Han pekar ut fyra förhållanden i detta Klondike som arbetar emot upptäckten av dessa nyheter.

Sällsynthet (1) gör sökandet tidsödande och sparsamt belönande eftersom det har låg användbarhet, *Isolering* (2) innebär att värdefulla upptäckter inte nödvändigtvis ligger på den inslagna vägen eftersom det sällan finns några samband mellan olika lösningar, *Oasen* (3) bidrar till att man helst fortsätter att söka lösningen där det verkar lovande och bekvämt utan att det faktiskt ger något resultat, *Platå* (4) förklarar varför man inte kan se några tecken på var man bör söka efter lösningen eller förutsäga i vilken riktning lösningen ligger.

Csikszentmihalyi et al. (1994) hävdar att människans skapande av kultur är den största kraften till förändring och påpekar att psykologin historiskt sett har fokuserat på arternas likheter i sin strävan att visa att allt levande är utsatt för samma typ av fysikaliska processer och biologiska principer. De menar att detta har bidragit till att vi mycket lite kunskap om vilka sätt som människan har utvecklats på för att hantera och förändra sin värld. Hastigheten i förändring av mänskliga kulturer har varit större än hos någon annan livsform och variationen i förändringstakten kan observeras både inom och emellan kulturer.

Utifrån detta resonemang har Csikszentmihalyi et al. (1994) utvecklat ett systemperspektiv på kreativitet, DIFI, Domain Individual Field Interaction. DIFI är en uppsättning av de tre kontinuerligt interrelaterade delarna Domän, Fält och Individ. De menar att all forskning på kreativitet måste sätta in sina resultat i detta ramverk av ömsesidiga beroenden. Processen, som orsakar och formar variationer vilka verkar till att transformera domäner, är av vitalt intresse för forskningen på kreativitet. Det är inte tillräckligt att studera den enskilde

individerna utan man måste även ta hänsyn till processer i domänens och fältets kontext. Här följer en kortfattad beskrivning av DIFI:

Domän refererar till en formellt organiserad kunskapsmassa som associeras till ett givet fält. Domäner har tekniker och procedurer som representerar dess unika kunskap med hjälp av speciellt konstruerade symbolsystem, speciella termer och metoder som enbart används inom denna domän. En domän av kunskap existerar innan en person försöker bemästra eller transformera den. Den har en historia som kan läras in oberoende av de personer som konstruerat och förfinat den. Domänen är inbäddad i en kultur som utgör dess kontext.

Fält refererar till alla auktoriteter som kan påverka domänens struktur såsom till exempel lärare, historiker, kritiker och samlare vilka fungerar som domänens sociala stödsystem. Mycket av arbetet inom ett fält går ut på att etablera och konsolidera nya gränser eller att göra klart varför just dessa gränser måste finnas. Fältets auktoriteter är intresserade av att vidmakthålla kunskaper och uppfattningar. Att transformera en domän kan jämföras med att flytta gränser. Deras poäng med att det i den aktiva domänen pågår ett ständigt gränsetablerande och gränsförflyttande kan jämföras med Kuhns (1962) beskrivningar om hur anomaliers inverkan på paradigmet till slut resulterar i paradigmskiftet. Oftast kommer resurserna till förändringen från andra domäner där discipliner och hantverk kombineras på olika sätt. De som är mest lämpade att förändra domänen är de som har bemästrat dess principer, men som är missnöjda med någon aspekt av den.

Individ refererar till de enskilda individer som är aktiva inom en viss domän. En person som bemästrar domänens kunskapsmassa och procedurer och som praktiserar inom fältets sociala begränsningar kommer att vara källan till variationer i domänens kunskapssystem. Det är individens mer eller mindre avvikande, kreativa handlingar som fältets auktoriteter bedömer i förhållande till domänen.

Eftersom den avgörande frågan gäller i vilken grad en handling återger eller reflekterar domänen behöver bedömningen av kreativitet bli mer kontextuell. Man menar att interaktionen är ständigt pågående och att individen tillför variationer såsom nya idéer, produkter eller tjänster till en domän. Bedömare inom domänen väljer ut, bibehåller och bevarar högpotentiella resultat vilket i sin tur leder till att domänen blir alltmer genomarbetad. Detta perspektiv är ett eko av Darwins (1871) teori om arternas uppkomst uttryckt i begreppen variation – urval – bevarande. Alla tre komponenterna är nödvändiga för att ge en fullständig beskrivning och definition av en kreativ handling. Sådant som tidigare ansågs kreativt kan senare betraktas som allmängiltigt.

4.4.1 Tillämpning av DIFI

Uppfattningen om kreativitet behöver utökas till att involvera en mångfaldig och variationsrik påverkan av sociala sammanhang. Kreativa handlingar tävlar till exempel mot väletablerade reaktioner såsom vanemässigt tänkande och handlande under specifika omständigheter. Ford och Gioia (1995) har tagit fasta på DIFI:s krav på kontextuell bedömning av kreativitet. De betonar att systemperspektivet på kreativitet erkänner den ömsesidiga processen av inflytande mellan kreatörer och deras domäner. De utökar DIFI med ytterligare faktorer. De menar att det inte handlar om enbart en domän utan om simultan överlappning mellan flera domäner. De nyanserar DIFI:s individfaktor genom att peka ut kognitiva motivationsprocesser som påverkansfaktorer.

Den centrala uppfattningen är att kreativa handlingar uppstår under en definierbar period av beteenden och karakteriseras av utvecklingen av en produkt som bedömts som kreativ av inblandade intressenter. Perioden utgör grogrunden för den kreativa produkten och innefattar alltid en individ, en process och en plats. Denna modell försöker beskriva hur all daglighet och kreativa handlingar samtidigt främjas och begränsas av dynamiken inom och mellan mångfalden av domäner. Våra erfarenheter förstärks genom repetition vilket bildar

kunskapsstrukturer som bevaras som scheman i vår hjärna. Vissa scheman är förankrade i specifika situationer och specificerar lämpliga handlingar. Samtidigt som dessa scheman effektiviserar vårt handlande så fyller de även ut kunskapsluckorna med information ur vårt skapande minne (Langer, 1997).

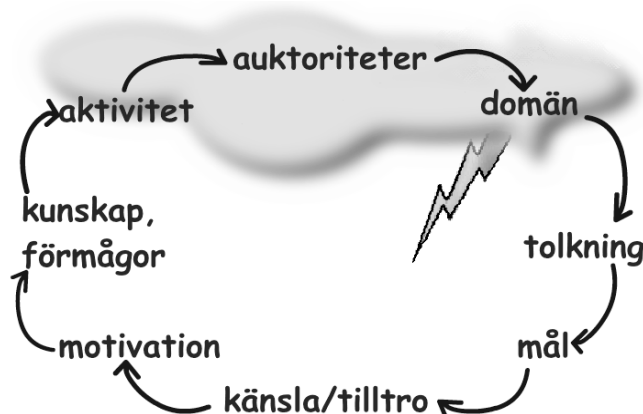
Dessa scheman riskerar att förblinda oss och till och med motverka nyheter. Av denna anledning menar Ford och Gioia att fokus på kognitiva tanketekniker riskerar att missa motivation, känslor och sociala domäners inflytande på den kreativa handlingen. Kreativ träning bör således öka motivationen genom att förbättra färdigheter och förmågor och ge möjlighet att testa nya färdigheter, för att på så vis bygga positiv tilltro till individens förmågor. De driver följande tre interrelaterade uppfattningar:

1) För att en handling ska betraktas som kreativ krävs att den skapar värde för den egna verksamheten. Eftersom nya förslag utsätts för flera utvärderingar vid flera tillfällen av flera bedömare som representerar flera domäner, så krävs utveckling av ett mer gemensamt språk som kan hantera både värden och nyheter. Detta krav på språkets meningsbärande innehåll mellan domäner är viktigt för utbyte av idéer och därmed av avgörande betydelse för att potentiellt kreativa möten ska kunna uppstå. Detta krav får däremot inte resultera i ett utsläckande av det professionella språket som ofta fungerar stimulerande för kreativitet inom domänen.

2) Kreativa handlingar i organisationer kräver uthållighet, tålamod och social kompetens. Organisatorisk kreativitet handlar i mycket högre grad om uppmärksamhet och motivation än om frånvaron av kreativa förmågor.

3) Kreativa handlingar i organisationer uppstår i en miljö med hög grad av interaktion eftersom en organisation till sin natur är social. Interaktionen mellan individer och mellan grupper ökar sannolikheten för att nya associationer och idéer uppstår både inom och mellan domäner.

Ford och Gioia framhåller att beteenden tenderar att ha en förutsägbar regelbundenhet snarare än kreativ anpassning. Sannolikheten är stor att vi fortsätter att bete oss på ett sätt som visat sig framgångsrikt tidigare oavsett hur gynnsamma förhållandena är för kreativa initiativ. Vanemässiga beteendemönster som normalt inneburit effektivitet, kontinuitet, komfort och uppövade förmågor är ofta grunden för pålitlighet och kvalitet, men de måste ibland tillfälligtvis läggas åt sidan för att ge rum åt kreativa handlingar. På liknande sätt som vanemässiga beteendemönster har sina fördelar och nackdelar har även kreativa handlingar sina fördelar och nackdelar. Kreativa handlingar brukar upplevas som tillfredsställande och upplyftande och fungerar även som värdemätare på organisationens prestige. Kreativa handlingar kan vara dyra och omvälvande, skapa osäkerhet och låg pålitlighet, vara energikrävande och gå på tvärs mot den sociala omgivning de är inbäddade i.



Figur nr. 6: "The Multi-Domain-Model" över kreativa handlingar i organisationer

Ford och Gioias *Multi-Domain-Model* (figur nr 6) beskriver kreativa processer där individer trots att de är inbäddade och sammanvävda i organisationens kontext och domän som både begränsar och befrämjar vanliga och kreativa handlingar, ändå agerar kreativt.

4.4.2 Sammanställning

Här följer en sammanställning av ett urval av teoribildningar och centrala beskrivningar på systemteoretisk och organisatorisk analysnivå angående kreativa processer.

Instruktioner för läsning av tabell nr. 2:

- En central beskrivning innebär att den antingen lyfts fram som betydelsefull eller att varianter med samma innebörd upprepas många gånger.
- Begrepp är centrala när de utgör fundamentala byggstenar i den presenterade teorin eller det beskrivna perspektivet.
- Processnivå är den nivå, individ, system, organisation eller grupp, som man studerat och analyserat.
- Namn eller titel om författaren har givit sin teoribildning någon form av benämning.

Verk/Namn	Process-nivå	Benämning	Centrala begrepp	Centrala beskrivningar
The mind's best work, (1981) David Perkins	system	kreativa evolutions-system	problemrymd, adaptiv nyhet	Klondike: sällsynthet, isolering, oas och plåtå
Changing the world, (1994) Mihaly Csikszentmihalyi, David H. Feldman och Howard Gardner	system	DIFI	kulturell evolution, domän, fält och individ	"de som är mest lämpade att förändra domänen är de som har bemästrat dess principer", "resurserna till förändringen från andra domäner"
Creative action in organizations, (1995) Cameron Ford och Dennis Gioia	organisation	the multi-domain-model	positiv kapacitet, mottaglig övertygelse, energi och passion.	kreativa handlingar måste föra med sig jämförelsevis större fördelar än välbeprövade handlingar – annars blir de inte utförda
Corporate culture and creativity management (1985) Bengt-Arne Vedin	organisation och innovation		radikala resp. inkrementella förändringar, intuitiva element, iterativ loop	"osäkerhet styr", "man utvecklar ett språk som medger diskussion utifrån intuitiva element upp till en viss punkt" (s. 91)
Den bundna friheten (2003) Ann-Sofie Köping	organisation		det relationella perspektivet: kreativitet och relationer	färdigheter: lyssna, anpassa, inkännande, performativitet

Tabell nr. 2: Sammanställning av begrepp för beskrivning av kreativitet och kreativa processer utifrån organisatoriskt perspektiv

4.5 Avslutande diskussion, kapitel 4

Litteraturstudiet i kapitel 4 visar bland annat hur psykologer, sociologer, biologer och dataloger har bidragit till att etablera dagens mångfacetterade uppfattningar om vad kreativitet är och vad man bör studera för att förstå detta fenomen bättre. Men låt oss ta ett steg tillbaka till sextiotalet och titta lite närmare på ursprunget till de tekniker som syftar till att stimulera kreativitet i grupper. Man började redan då göra mindre avsteg ifrån de mer individualistiska uppfattningarna om kreativitet utan att för den skull använda sig av evolutionistiska eller systemteoretiska beskrivningar.

4.5.1 Perspektiv på kreativitet

Det är påfallande hur ofta kreativitet beskrivs i positiva termer och hur sällan de mindre konstruktiva eller rent destruktiva dimensionerna lyfts fram. Sahlin (2001) påpekar att de positiva aspekterna tas för givna och att de faser i en kreativt skapande process som upplevs destruktiva sällan tas med i beskrivningarna. Men när författaren och psykologen Johan Cullberg skriver om författares kreativitet påtalar han kreativitetens mindre behagliga dimensioner med hjälp av begreppet ”den kreativa komposten”. Han menar att det i huvudsak finns två kontrasterande och samverkande aspekter i det kreativa skapandet, dels en ”lättare form av depressivitet”, dels en ”intensiv upplevd stämning av lycka”, (Cullberg, 1992, s. 175).

Trots att kreativitet oftast handlar om aktiviteter, handling och social interaktion har beskrivningar och teoribildningar ofta svag eller otydlig förankring i specifika situationer och handlingsmönster. Strävan i detta projekt är att upprätthålla en stark och tydlig koppling till i huvudsak två praxis och att därigenom eftersträva en pragmatisk teoribildning och beskrivning av dessa fenomen. Dessutom är den mellanmännsliga nivån, gruppen, avhandlingens fokus och betraktas och analyseras här som en enhet.

4.5.2 Studier av gruppnivån

Studierna har inspirerats av det ovan beskrivna ramverket för studier av kreativitet, DIFI. Det har inneburit definierande beskrivningar av de kreativa praxiserna musikalisk improvisation och industridesigners brainstorming (Fält). Det har också inneburit studier av forskning på kreativa processer med fokus på brainstorming och grupperns kreativa processer (Domän). Det har slutligen inneburit studier av interaktion, de samspelade initiativen, genom gruppernas beskrivningsspråk (Interaktion). Avvikelsen från DIFI ligger i att delstudierna främst fokuserat på gruppnivån istället för den individnivå som inkluderas i DIFI.

4.6 Kreativ problemlösning

Kreativ problemlösning är en typ av kreativ process. Ekvall (1983) definierar denna process enligt följande:

”Att lösa ett problem på ett nytt sätt, eller att lösa ett problem som tidigare varit olöst.”
(Ekvall, 1983, s. 7).

Ekvall menar här att problem innebär:

”en situation i vilken man vill uppnå ett visst mål men där det finns hinder för detta måluppnående” (Ekvall, 1983, s. 36).

Kreativitetens litteratur förmedlar en förhållandevis entydig uppfattning om att kreativa problemlösningssprocesser bäst beskrivs som ett antal faser samt vad som karakteriserar dessa faser. Här följer några exempel på författare som tidigt beskrev kreativa processer i termer av

faser. Wallas (1926) delar upp processen i preparation, inkubation, illumination och verifikation, den så kallade PIIV-modellen. Experimentalpsykologen Helmholtz nöjde sig med de tre faserna fördjupning, inkubation, illumination (Whiting, 1958). Matematikern Poincaré (1946) lägger däremot till verifikation till Helmholtz tre faser och får en processbeskrivning som liknar Wallas. Rossman (1931) intervjuade 700 uppfinnare och valde därefter att beskriva processen i följande sju faser: 1) behov eller svårighet observeras, 2) problem formuleras, 3) tillgänglig information studeras, 4) lösningsförslag formuleras, 5) lösningar undersöks kritiskt, 6) nya idéer formuleras, 7) nya idéer testas och accepteras. Psykoanalytikern Kris (1953) hittade de tre faserna inspiration, elaboration och kommunikation liksom även Stein (1975) som däremot kallar faserna för hypotesformulering, hypotestestning och kommunikation. Kreativitetslitteraturen uppvisar även enighet i uppfattningen om att kreativa processer innebär hopp mellan dessa faser.

4.6.1 Brainstorming

Här följer regörelser av metoder och verktyg som syftar till att stimulera grupperns kreativa processer. Stein (1975) beskriver en mängd olika tekniker som syftar till att stimulera kreativitet, både hos den enskilde individen och inom en grupp. Här beskrivs kortfattat fyra tekniker som syftar till att stimulera kreativitet i grupper: Kreativ problemlösning, Personlig insikt, Brainstorming samt Synectics. Det är främst Brainstorming och Synectics som beretts utrymme eftersom de är mest relevanta för avhandlingens ämne och studieobjekt.

Kreativ problemlösning består av en serie procedurer där brainstorming är ett av flera steg. Parnes (1961) och hans medarbetare anses ha vidareutvecklat procedurerna i brainstorming och utvecklat ett program kallat *creative problem-solving*. Maslows (1954) teori om hur individens behov ordnas hierarkiskt från de fysiska till de självförverkligande är centrala och Guilfords (1967) uppfattning om intelligens och kognitiva förmågor är centrala. Undersökningar av denna metod visar att de individer som tränats i dessa tekniker presterade bättre – gav fler idéer och mer kvalitativa idéer än de som inte tränats (Stein, 1975, s. 170).

Personlig insikt (James & Libby, 1962) handlar om den relativa effektiviteten mellan två typer av tekniker som stimulerar kreativitet, dels kognitivt beteende, dels personlig karakteristik. Att enbart träna upp förmågan är troligen inte så effektivt när man vill uppnå bättre problemlösning förmåga, utan en attitydförändring måste äga rum. Respondenter som var mer självständiga och oberoende tillägnade sig träningen i kognitiv förmåga bättre än träning i personlig insikt och omvänt – personer som inte var självständiga i sina sociala relationer tillägnade sig träningen i personlig insikt.

Brainstorming anses skapad av Osborn (1963) i början av 1940-talet. Syftet var att effektivisera vanliga affärskonferenser. Teorin kring brainstorming lyfter fram kognitiva processer och att förmågan att associera är viktig för den kreativa processen. Pedagogiken bygger på följande två antaganden eller principer samt fyra regler eller instruktioner.

Den första principen kan formuleras "*Vänta med utvärderingar, skjut upp beslutsfattandet*" och utgår ifrån antagandet att människor tenderar att bromsa sitt tänkande och producera få idéer eftersom de är fixerade vid tanken på att de kommer att utvärderas. Forskningen har kommit fram till att instruktioner som är minimalt värderande resulterar i fler responser än instruktioner som innehåller mer av värderingar, men att de instruktioner som innehåller mer värderande formuleringar ger responser som håller högre kvalitet. Dessutom bör effekten av instruktioner om att undvika värderingar ta arten av problem som ska lösas i beaktande. När man testade effekten av att uppmana deltagarna att vara värderande i brainstormingsessioner som hanterade utvecklingen av idéer, så tenderade påbudandet av värderande omdömen att resultera i responser av högre kvalitet än de brainstormingsessioner där värderingar undvikits (Stein, 1975, s. 47).

Den andra principen kan formuleras *"Många idéer föder kvalitativa idéer."* Den första idén och svaret på lösningen är oftast traditionell och allmänt accepterad. De mer unika och potentiellt kreativa idéerna uppstår senare i kedjan av förslag på lösningar och de kan bara nås genom att producera en större mängd. I Parnes (1961) undersökningar bedömde man att kvalitet var en kombination av unicitet och värde. Han fann en hög korrelation mellan kvantitet och kvalitet. Man undersökte även varför vissa individer alltid gav smartare lösningar:

"Consequently, it may not really matter whether one asks an individual to defer judgement or not; he will still behave in the way he wants to. And, if he is so disposed, he will produce novel responses." (Christensen et al., 1957 i Stein, 1975, s.48)

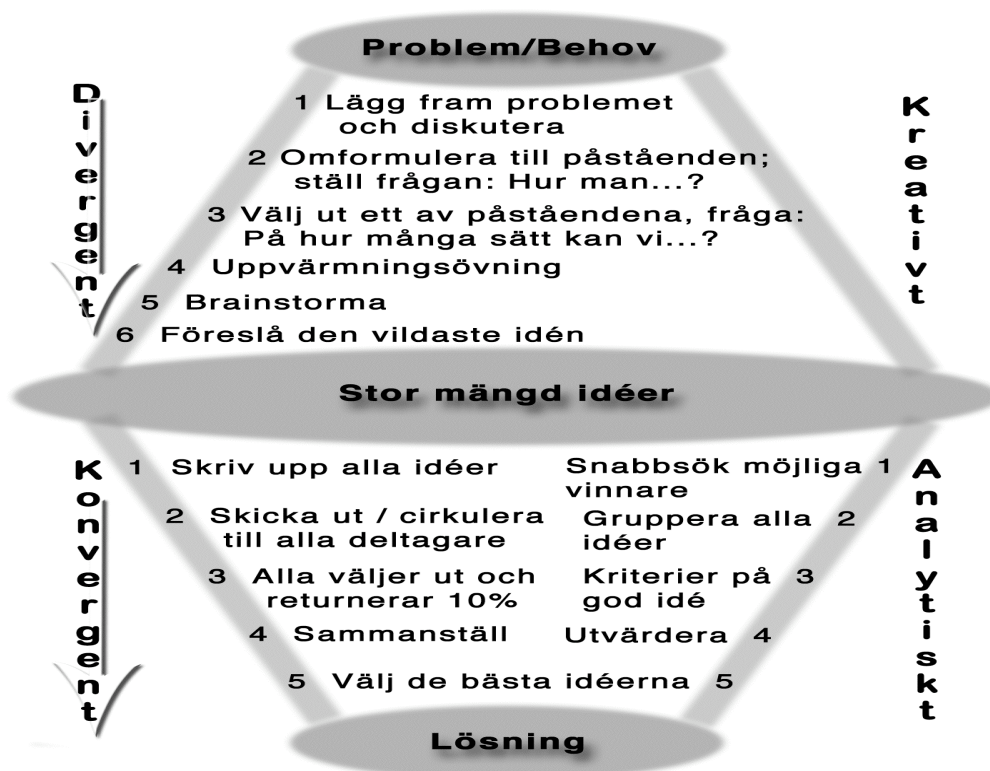
Dessa fyra regler förväntas en brainstormingsession följa:

1) *"Kritisera inte!"* I syfte att påminna deltagarna om denna regel kan man ringa i en klocka så snart någon börjar kritisera. 2) *"Var ohämmad och ge dig hän!"* Ju vildare idéerna är desto bättre. 3) *"Kvantitet gäller!"* Mer idéer ger bättre idéer. 4) *"Förbättra genom kombination!"* En deltagares idé kanske kan förbättras genom att kombineras med någon annan deltagares idé.

Rawlinson (1981) som under lång tid använt sig av brainstorming som problemlösningsmetod i vitt skilda typer av verksamheter definierar brainstorming enligt följande:

"A means of getting a large number of ideas from a group of people in a short time." (Rawlinson, 1981, s. 36).

Brainstormingmetodikerna består enligt Rawlinson, av minst sex välavgränsade steg i bestämd ordningsföljd enligt figur nr. 7 nedan.



Figur nr. 7: Brainstorming enligt Rawlinson: ett inverterat timglas

4.6.2 Synectics

På liknande vis som Brainstorming har även Synectics blivit ett begrepp och samlingsnamn för olika typer av problemlösning i grupp. Det kommer från grekiskans ”syn” och ”ektos” och syftar på sammanförande av divergerande krafter. Ordet syftar nu både på en uppsättning verktyg som stöder grupperns kreativa processer och på företaget. Dessutom syftar Synectics numera även på den framväxande kunskapsmassan.

Att en del av problematiken med dess förhållandevis begränsade spridning ligger i själva ordet Synectics bekräftar en av upphovsmännen George Prince själv i och med att man använde det som namn på både metodiken och företaget. Genom att man registrerade namnet som varumärke fick man problem med att allt som gjordes i företaget måste leva upp till en viss kvalitetsnivå.

Nolan (2003) återger den officiella förklaringen till uppkomsten av Synectics. Denna metod är från början ett resultat av att några uppfinnare (*the Invention Design Group* i Arthur D. Littles konsultföretag) på 1950-talet i syfte att utforska denna metod, beslöt att spela in sin kreativa process på ljudband. Den inofficiella förklaringen till dessa ljudupptagningar enligt Nolan, är att man så snart man kom fram till ett avgörande genombrott i idéutvecklingsprocessen så utbröt en intensiv och irriterad argumentation om vems idé det egentligen var och hur det hade gått till när man kom fram till just denna idé. Så snart tekniken tillät byttes ljudupptagningar ut mot videoinspelningar vilka kom att bli en integrerad del i forskningen och lärandet i Synectics. Oavsett syfte så har detta bland annat medfört att nya insikter ständigt etableras.

William Jean-Jaques Gordon skrev sin bok ”Synectics” i början av sextiotalet. Gordon studerade en grupp män från olika fält såsom fysik, mekanik, biologi, geologi, marknadsföring och kemi under många år. Gruppens värderingar, dess naturliga interaktionssätt, medlemmarnas uppfattning om varandra samt deras förtrogenhet med metoden *Synectics* var alla avgörande faktorer som befrämjade deras strävan att undanröja hämningar och restriktioner som kunde störa förverkligandet av tankar och känslor som behövde uttryckas för att den kreativa processen ska bli framgångsrik. De som skrivit om Synectics efter honom och kompletterat området är i kronologisk ordning:

Prince (1970) *The Practice of Creativity*. Prince samarbetade med Gordon under sextiotalet. Vincent Nolan (1981) *Open to Change* och (1989) *Innovators handbook*. Ceserani & Greatwood (1995) *Innovation and Creativity*. Nolan (ed.) (2000) *Creative Education*, (Synectics Education Initiative). Prince (2002) *Your life is a series of meetings*. Hicks (1991) *Problem Solving in Business and Management*. Parker (1982) *The management of Innovation*.

Nolan har använt Synectics under cirka trettio år och har utifrån dessa verktyg utvecklat en konfliktlösningsmodell och en innovationsmodell (Nolan, 1990; Nolan, 2002). Han definierar Synectics så här:

”Synectics is a set of process tools derived from video analysis of methods used successfully in a variety of situations. The tools may be used in a specific sequence (as in the original Invention Model) or individually according to the needs of the situation, resulting in a variety of meeting models and techniques for enhancing personal effectiveness” (Nolan 2003).

Synectics börjar med en fas där utvärdering och kritik är förbjudet i syfte att komma fram till ett antal utgångspunkter, så kallade *språngbräddor*. Denna fas är alltså bara början och resulterar inte i någon slutprodukt. Nästa fas involverar en utvecklingsorienterad utvärdering och kritik vilket bör utföras av dem som är ansvariga för implementation av de framtagna lösningarna. Det handlar här om en provisorisk bedömning som syftar till att beskriva vad som är attraktivt respektive problematiskt i lösningen. Man söker medvetet efter positiva

värden i idén för att undvika att någon idé eller uppfattning inte kommer till uttryck. Brister utvärderas i termer av förbättringsmöjligheter och potential. De konvergerande processerna i Synectics hänförs till en individ, den som är ansvarig för implementationen. Det är troligt att den kommer att vara uthållig genom att ett emotionellt ägandeskap utvecklas. Många processer med brainstorming och med lateralt tänkande resulterar i spännande idéer som man därefter får söka efter någon som vill och kan implementera.

Processen i *Synectics* börjar med att ”göra det okända välbekant” vilket innebär att bekanta sig ordentligt med problemet och dess olika delar. Därefter gör man det välbekanta obekant genom att så att säga distansera sig från det välkända i syfte att skapa nödvändiga förhållanden för utvecklingen av idéer som kan leda till kreativa lösningar. I nästa fas tränas deltagarna i vad man kallar ”*operationella mekanismer*” som syftar till att individen får tillgång till en mängd olika psykologiska tillstånd vilka i sin tur utgör jordmån för utvecklingen av kreativa idéer. Exempel på en sådan ”*operationell mekanism*” är metaforer och analogier som används för att öka vidden i individens associationer. Dessa associationer anpassas sedan medvetet till problemet för att nå en kreativ lösning. En deltagare kan uppmanas att vara uppmärksam på sina känslomässiga reaktioner vilka får fungera som markörer och signalera viktiga reaktioner eller associationer. Här följer en kortfattad beskrivning av ”psykologiska tillstånd” och ”operationella mekanismer” i *Synectics*.

Följande fem tillstånd anses vara viktiga i problemlösningsprocessen:

Involvement and detachment – att etablera en känslomässig förståelse för problemet men även att kunna hålla distans till problemet.

Deferment – att undvika de snabba lösningarna och invänta den bästa lösningen.

Speculation – att låta tanken löpa fritt.

Autonomy of object – upplevelsen att lösningen har ett eget liv och kvalitet som gruppen och individerna måste följa och tillåta att utvecklas.

Hedonic respons – en emotionell faktor som fungerar som ett irrelevantfilter, en lek med sådant som verkar synbart irrelevant, såsom den njutbara känslan av att vara på rätt spår. Alla kreativitetstekniker hjälper till att få fram många idéer men ingen säger hur man ska välja mellan dessa. Stein (1975) frågar sig om inte den hedonistiska responsen kan vara en ledtråd.

De operationella mekanismernas funktion är att göra det familjära till något som är obekant. Följande fyra ”*operationella mekanismer*” anses vara viktigast i problemlösningsprocessen:

Personlig analogi – att föreställa sig att man är det objekt man arbetar med. Det är en förmåga som handlar om att förlora sig själv där det kritiska momentet är empatisk identifikation. Det handlar inte om rollspel. Man beskriver fakta i första person, t.ex. att vara en kräfta. Man identifierar sig empatiskt med föremålet genom att beskriva de känslor som förknippas med det i första person.

Direkt analogi eller exempel – den mest grundläggande operationella mekanismen. Att se problemet i en annorlunda kontext. Organiska analogier som används för icke-organiska problem och tvärtom är effektivast.

Symbolisk analogi – också kallad ”boktitel”, ”essentiell paradox” eller ”komprimerad konflikt”. Begrepp med inbyggd spänning består dels av ett substantiv för själva analogin, dels av någonting som etablerar spänning, t. ex: strukturerad frihet.

Fantasianalogi – en bro mellan problemformuleringen och problemlösningen eftersom den tenderar att väcka behovet att använda sig av de andra mekanismerna. Enligt Freud är drömmar och kreativitet interrelaterade på så sätt att man måste vara kreativ för att ens egna drömmar ska bli verklighet och att kreativt arbete representerar uppfyllandet av önskningar.

Problemlösningsprocessen i Synectics



Figur nr. 8: Synectics problemlösningsprocess

1 *Given problemformulering.* Problemformuleringen kan vara utformad av någon utanför gruppen. Här tar man sig an problemet så som det är "beskrivet från början" genom att diskutera det och hitta alternativa formuleringar. En alternativ procedur kan vara att inte visa problemformuleringen utan istället diskutera ett område som är centralt för problemet.

2 "*Gör det obekanta välkänt*"; *Analys.* Denna punkt syftar till att ge alla deltagare "nödvändig orientering" och hitta oupptäckta aspekter av problemet. Här kan någon som är expert inom problemområdet ge nödvändig information. Man bör se till att diskussionen under punkten inte blir alltför detaljerad. Moment 1 och 2 syftar till att "göra det obekanta välkänt".

3 *Utrensning; snabba förslag.* Vartefter som gruppen strävar efter att klarlägga problemet börjar deltagarna tänka på olika förslag eller lösningar. Dessa bör få tillfälle att uttryckas så att man på ett tidigt stadium kan göra sig av med förenklade eller traditionella lösningar och istället fortsätta söka mer innovativa möjligheter. Detta ger även den deltagande experten möjlighet att kritisera och förtydliga problemet ytterligare.

4 *Det förstådda problemet.* Den formulering som man efter de ovan beskrivna procedurerna väljer att arbeta vidare med kallas "det förstådda problemet". Det ska vara så klart formulerat som möjligt. Prince (1970a), den som förutom Gordon utvecklat synecticsmetodiken och tillsammans med Gordon grundade Synectics Inc. i Cambridge i Massachusetts, uppmanar varje enskild deltagare att komma med ett eget förslag eller en önskan till lösning som skrivs upp så att alla kan se den. Han motiverar det med följande:

A) det är viktigt att varje deltagare verkligen gör problemet till sitt eget. Det gör det också möjligt hålla kvar den individuella särarten och inte uppleva sig tvingad in i någon delad konsensus. det bidrar till upprätthålla den diversitet som är gruppens styrka. B) det bidrar till att vidga deltagarens perspektiv och minskar risken till snävt tänkande. C) genom att analysera "goals as understood" blir det möjligt att dela upp problemet i flera delar som kan hanteras separat.

När man hittar den bästa formuleringen för "goals as understood" uppmanas deltagarna att lägga den åt sidan och tänka på någonting annat.

5 *Exkursion*. Syftet med detta förhållandevis långa stadium är att vända på tänkandet och istället göra "det välbekanta okänt". Man tar så att säga semester från problemet genom att beskriva olika typer av analogier till problemområdet. I Synectics, liksom i Brainstorming, behöver den initiala problemformuleringen omformuleras. I Synectics kallas detta för 'exkursion', ett begrepp som kanske för tanken till fysisk vandring med akademiska förtecken men som i detta fall snarare syftar på betydelsen "lustbetonad avstickare från huvudvägen", en metaforisk utflykt. Exkursion innebär i det här fallet att utforska problemområdet genom användning av metaforiskt och analogiskt tänkande.

Prince betonar föreställningsförmåga och flexibilitet samt vikten av att prova alla idéers användbarhet. Han fördjupar denna procedur genom att undersöka ett utvalt exempel på analogi extra noggrant. I denna undersökning bör deltagarna inte tänka tillbaka på det ursprungliga problemet. Varje steg i exkursionen stänger på så vis dörren till föregående steg. Urvalet sker utifrån följande kriterier:

- a) ledaren bedömer att exemplet är intressant
- b) exemplet verkar irrelevant
- c) gruppen kan delge varandra hur de uppfattar denna analogi

6a *Framtvingad tillämpning (Fantasi)*. Här försöker Gordon tvinga fram en tillämpning av den undersökta analogin i föregående moment på problemet. Syftet med rubriken "fantasy" är att ingjuta största möjliga frihet.

6b *Framtvingad tillämpning (Konkretion)*. Här försöker Gordon föra den fantasifulla tillämpningen närmare verkligheten och hitta en praktisk tillämpning.

Prince utmanar deltagarna mer än Gordon genom att uppmana dem att komma med så vilda och oförnuftiga spekulationer som möjligt för att tillämpa idén.

"It should be an idea that would cause the individual to be fired if his boss heard about it" (Stein, 1975, s. 201).

7 *Möjlig lösning, alt. Det förstådda problemet*. Antingen leder sessionen fram till en problemlösning eller till en ny formulering av "det förstådda problemet" som är utgångspunkten för en ny session Synectics.

Det unika i denna gruppmetodik är medvetenheten om de icke-rationella processernas betydelse på så sätt att man medvetet försöker använda sig av metaforer och analogiskt tänkande. Dessa processer värderas, uppmuntras och förstärks i en gruppatmosfär som är fri, lättsam och accepterande. Trots betoningen av icke-rationella faktorer så pågår hela processen i Synectics inom en ram som har mycket praktiska mål. Man anser dels att kreativprocessen i en grupp är analog med individens kreativa process, dels att den kreativa processen kan förstås och förklaras, beskrivas och läras ut och att individerna kan öka sin kreativitet genom att de förstår processen och använder sig av den. Man anser vidare att konstnärlig kreativitet är analog med vetenskaplig kreativitet och att emotionella och intellektuella, rationella och icke-rationella komponenter är involverade i kreativitet.

Man betonar uppfattningen om att ledaren av en Synectics-session i första hand är gruppens tjänare och hur viktigt det är att ledaren är väl förtrogen med denna metod. Ledaren ska fokusera på gruppen, engagera sig i dess beslutsfattande och ge egna förslag i dess överläggningar.

Nolan (2003) menar att Synectics kreativa process är mer sofistikerad än Brainstorming även om det finns uppenbara likheter. Han påpekar att skillnaden mellan Brainstorming och Synectics är att i Brainstorming kan själva idén i sig vara lösningen, det eftersträvade resultatet, medan Synectics kräver uthållighet för att föra idén hela vägen fram till

implementation. Det finns beskrivningar som stöder uppfattningen att Synectics involverar kreativitet i hela processen medan Brainstorming utgör en avgränsad och ofta initial fas i hela utvecklingsprocessen. Medan Brainstorming uppstod en kontext som utgjordes av marknadsföring så utvecklades Synectics i en grupp av uppfinnare. Att Synectics från början drevs av uppfinnare är både dess styrka och dess svaghet.

Parker (1975) påpekar att det grundläggande antagandet om att det finns någon, oftast en organisation, som vill ha hjälp med att lösa ett problem är problematisk eftersom det är detsamma som att erkänna sina brister. Man vill helst tillskriva andra orsaken till sina tillkortakommanden – man vill äga lösningen men inte problemet. Företagsledningar vill hellre ägna tid och kraft åt att sälja in sina idéer än att lösa egna problem och de som förväntas köpa idéerna är ofta de som skulle kunna stödja den egna problemlösningen. De som inte deltagit i problemlösningens process tenderar att gärna utforska egna alternativ medan den som presenterar lösningen tenderar att uppfatta dessa alternativ som förtäckt kritik och börjar försvara den färdiga lösningen.

4.6.3 Sammanställning

Här följer en sammanställning av ett urval av teoribildningar och centrala beskrivningar på systemteoretisk och organisatorisk analysnivå, angående kreativa processer.

Verk/Namn	Process-nivå	Benämning	Centrala begrepp	Centrala beskrivningar
Brainstorming, (1940) Alex F. Osborn och Sidney J. Parnes	grupp	Brainstorming	”defer judgement”, ”quantity breeds quality”	”kritisera intel!”, ”var ohämmad och ge dig hän!”, ”kvantitet gäller!”, ”förbättra genom kombination!”
Synectics, (1960) William Jean-Jaques Gordon och George Prince	grupp	Synectics	operationella mekanismer och psykologiska tillstånd, personlig analogi, direkt analogi, symbolisk analogi, fantasianalogi	det givna problemet respektive det förstådda problemet, ”gör det okända välbekant” resp. ”gör det välkända obekant”
Den inre bilden, (1988) Bo Göranzon, Magnus Florin och Pehr Sällström	grupp	Dialogseminarium	analogiskt tänkande, intersubjektivitet	”läs med pennan i hand”, kollektiv reflektion.
Dialogue mapping, (1992) Jeff Conklin	grupp	Dialogue mapping	”collaborative display”, ”shared understanding”, kollektiv intelligens.	”problemlösningens processen är inte linjär, man förstår inte problemet förrän man har en lösning på det ...”
Staging for creative collaboration in design teams, (2001) Erik Lerdahl	grupp	Pyramidmodellen	intention, uttryck, koncept, produkt	filosofi, berättelse, produkt, detaljer, ”the vision-based methodology”

Tabell nr. 3: Sammanställning av begrepp för beskrivning av kreativitet och kreativa processer utifrån grupperspektiv

4.7 Sammanfattande diskussion

Forskarsamhället tenderar att behandla kreativitetsstimulerande metoder och grupp-kreativitetens dynamiska processer såsom man till vardags förklarar humlans obefintliga flygförmåga – den flyger trots att den ”enligt naturlagarna” inte ska kunna det. Det är även påfallande att de som använt sig av dessa kreativitetsstimulerande metoder i praktiken beskriver hela processen i positiva ordalag medan de som teoretiserar dessa typer av metoder tenderar att vara mer kritiska.

De verbala beskrivningarna av kreativitet och kreativa processer kan ge intryck av att det handlar om en enkel process där det mesta är uppenbart och så att säga ligger i sakens natur. Ekvall menar att ”de författare som inkluderar beskrivningar, presentation och kommunikationen av idéer i kreativa processer ofta vill påvisa det sociala perspektivet i problemlösningsprocessen” (Ekvall, 1983, s. 40). Gör man allvar av uppfattningen att resultatet av en kreativ process inte bara ska vara ny eller originell utan även nyttig för att få benämnas som kreativ, så bör beskrivningarnas funktion inkluderas i studiet av kreativa processer. Det är först när lösningen är accepterad av omgivningen och blir tillämpad, som det praktiska problemet kan betraktas som löst. Detta är viktigt att påpeka eftersom nyttighetskriteriet i definitionen på kreativitet är centralt i detta forskningsprojekt. Därmed bör det även framhållas att uppfattningen om beskrivningarnas centrala funktion i kreativa processer även medför att idéformuleringar inte bara avslutar en kreativ process utan snarare genomsyrar och bär fram den kreativa processen som sådan. Det är viktigt av flera anledningar. Den kanske främsta anledningen är att tänkandet är en social process dvs. att idéerna inte finns inne i huvudet på individen utan de växer fram i interaktionen mellan gruppmedlemmarnas beskrivningar.

”Sociala relationer framstår som mer betydelsefulla för kreativiteten än tekniska, fysiska, administrativa förhållanden...” (Ekvall, 1983, s. 52).

Att kreativitetsforskningen trots denna vetenskap under ytterligare cirka tjugo år fortsatt att fördjupa sig i studier på intramentala processer kan mot bakgrund av beskrivningarna ovan tyckas märkligt. Kreativitetsforskningen har under lång tid haft en slagsida åt det psykologiska hållet. Det har bland annat inneburit att orsaksförklaringar och upptäckter gjorts med ett psykologiserande beskrivningsspråk. I denna avhandling hävdas bland annat att beskrivningarna i sig bidragit till detta. Med ett intramentalt perspektiv på kreativitet och problemlösningsprocesser blir sådant som beskrivningar, interaktion och relationer av sekundärt intresse. De betraktas som mer eller mindre perifera faktorer och miljöaspekter. I föreliggande text fokuseras på beskrivningsspråket som både verktyg och drivkraft (bränsle och motor) i kreativa processer.

Empiripresentation och analys nr. 1

Här presenteras ett urval av den empiri som finns sammanställd i Appendix 1 s. 246 ff. Urvalet grundas på det område som kapitlet i övrigt behandlar, dvs. kreativ problemlösning och gruppvis idéutveckling. Empirin analyseras och diskuteras i förhållande till de teoribildningar och metoder som beskrivits i detta kapitel.

4.7 Idéstafett: Brainstorming eller idéutveckling

Rawlinson påpekar att brainstorming-momentet att ta fram hållbara idéer och koncept i en problemlösningssession är ungefär 15 minuter. Det handlar om ett förhållandevis kort och mycket intensivt skeende inom ramen för en metodik som syftar till att lösa problem. I det beskrivningspråk som utvecklas i denna avhandling använder jag mig av metaforen *stafett* för att beskriva detta flöde av initiativ i form av idéimpulser och använder benämningen *brainstorming* på denna korta, intensiva stafett av turtagande samspel mellan gruppmedlemmarna.

Inom de industridesignföretag där de observerade idéutvecklingssessionerna genomförts används begreppet brainstorming för att benämna någonting mycket vidare än vad som ryms i Rawlinsons definition. I dessa sessioner hanteras mycket mer än vad Rawlinson tillskriver stafetter kan hållbara. Dessa möten pågår ofta i flera timmar där man bland annat nagelfar idéer och utvecklar hela koncept bestående av fler än en möjlig lösning som uppdragsgivaren har att ta ställning till i samråd. Dessa sessioner benämns i detta arbete *idéutvecklingsmöten*. Där finns utrymme för alla typer av gruppdynamik liksom mer eller mindre uttalad kritik vilket kommer att redovisas i det följande.

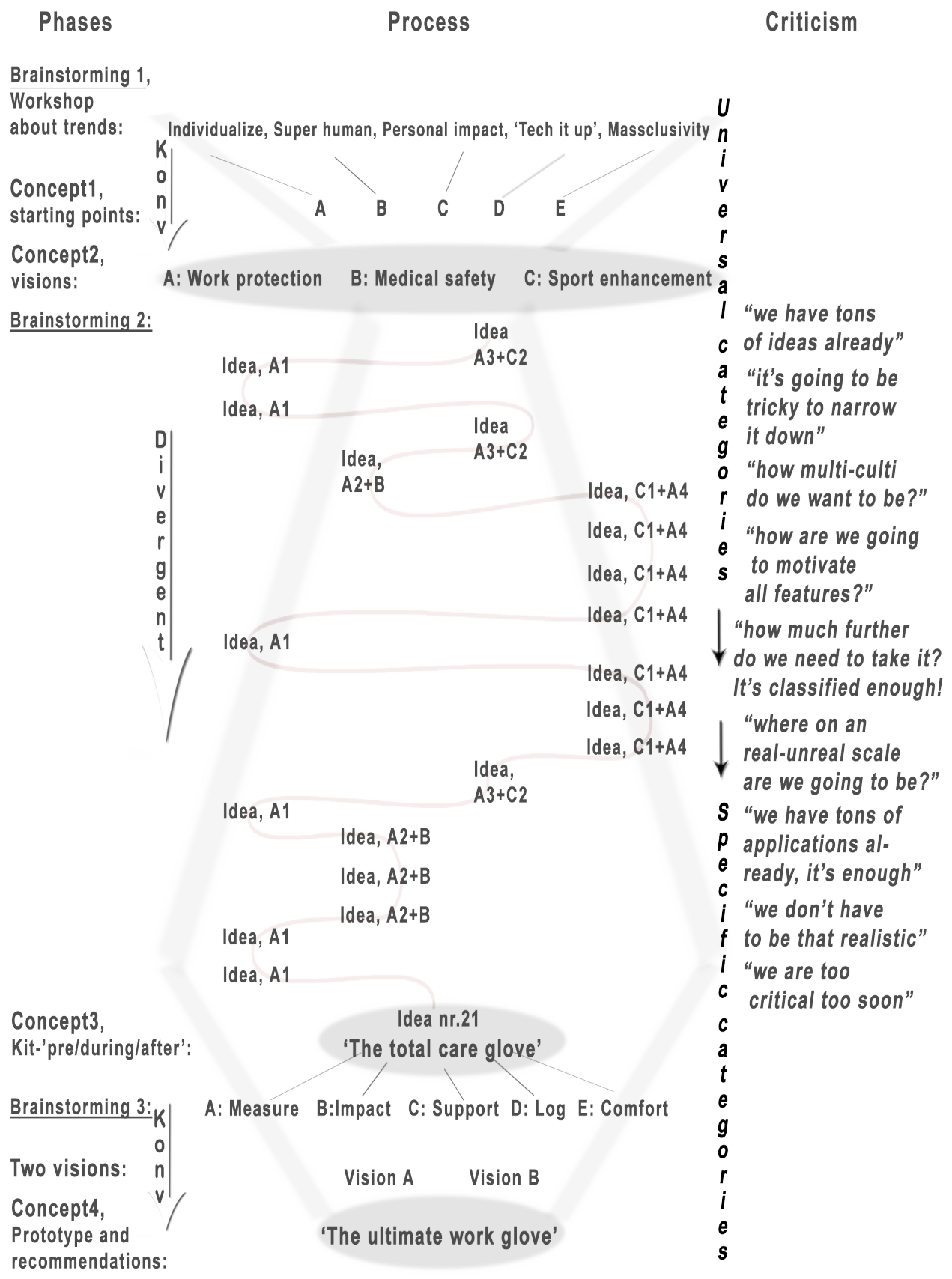
4.7.1 Idéutvecklingsexempel nr 1 : "The ultimate work glove"

Ovan har de två för vårt studium relevanta teknikerna Brainstorming och Synectics som syftar till att stimulera grupperns kreativitet, skisserats. Här följer en motsvarande redogörelse för en av de så kallade brainstormingsessionerna som har observerats. Figur nr. 9 här nedan beskriver alla faser i ett designprojekt vid ett industridesignföretag. Den brainstormingsession som observerades var nummer två i projektets faser. I det grå fältet till vänster i redovisas designprojektets olika faser.

Fas 1: Brainstorming 1

Två industridesigner ur designföretagets projektgrupp genomförde något som de kallade workshop, men som enligt deras beskrivningar lät mer som en brainstorming, i uppdragsgivarens lokaler. Denna uppdragsgivare har anlitat designföretaget under många år och de känner därför varandra som företag väl. Detta möte, som varade i cirka tre timmar, resulterade i en stor mängd idéer utifrån vilka man definierade fem stycken kategorier eller trender som man beslutade att man skulle ha som ledlys i det fortsatta arbetet. I det fortsatta arbetet beskrev man dessa kategorier som koncept enligt följande: Koncept 1: 'Individualize', Koncept 2: 'Super human', Koncept 3: 'Personal impact', Koncept 4: 'Tech it up' och Koncept 5: 'Massclusivity'.

När medarbetarna i industridesignföretaget kom tillbaka "hem" beslöt man i samråd att bunta ihop dessa fem kategorier till tre i syfte att göra nästa steg "lite mer hanterbart". I och med denna sammanslagning tog man sig också friheten att döpa om koncepten till följande: Koncept 1: Work glove, Koncept 2: Medical safety och Koncept 3: Sport enhancement. I projektgruppens idéutvecklingsprocess hade man i denna första fas därmed gått från att sammanställa workshopens alla idéer i långa listor, som sedan grupperats i fem övergripande högre kategorier, till att efter individuell reflektion och några dagars distans ha omgrupperat idéerna och givit de nya något mer specifika lägre kategorierna nya begrepp.



Figur nr. 9: Industridesignprojektet "The ultimate work glove"

Fas 2: Brainstorming 2

Nu var man redo för brainstormingsession nummer två som fick genomföras med fyra personer, samtliga anställda vid industridesignföretaget. Projektledaren började med att beskriva uppdragsgivaren, deras tidigare samarbete och deras senaste möte hos dem. Han beskrev ingående bakgrunden till varje kategori av koncept samt hur man har motiverat att gruppera om idéerna i nya kategorier och de nya begreppen. Han tog även hjälp av en av deltagarna som varit med vid det första mötet. Denna bakgrundsinformation tog ungefär femton minuter.

Därefter tog själva idéutvecklingsfasen vid och pågick intensivt i en och en halv timme. Dialogen präglades till stor del av humor och man skrattade gärna åt varandras idéer och beteenden. I sin strävan att få övriga deltagare att förstå hur man tänkte ställde sig den som beskrev en idé upp och agerade och gestikulerade. Man skissade nästan ingenting inför varandra, så att någon annan av deltagarna kunde se det, utan det gjordes på små post-it lappar som sedan klistrades upp och grupperades i nya kategorier. De streckgubbar som ritades på dessa lappar fick funktionen av notering för minnet. Enbart en av deltagarna var illustratör och han fick sedan i uppgift att efter denna brainstormingsession visualisera de idéer som bedömdes vara hållbara och intressanta.

Det mittersta fältet i figur nr 9 visar hur man kategoriserade de olika idéerna i förhållande till de kategorier man utgick ifrån. Den svaga krokiga linjen visar dels idéernas ordningsföljd i dialogen och dels i vilken omfattning dialogen hoppade mellan de olika kategorierna. Detta sätt att beskriva strukturen i en dialog har inspirerats av Conklins metod 'Dialogue mapping' (Conklin, 2006).

Innehållet i dialogen går allt emellanåt upp på en metanivå om till exempel sådant som vad brainstorming är, hur man ska förhålla sig till kritik, om vilka beslut som bör tas och hur strategiska de bör vara. I fältet längs till höger i figur nr 9 redovisas en del av dessa kommentarer från projektledaren. Deltagarnas reaktioner på dessa kommentarer skiftade från ett irriterat såsom "Yeah, yeah, yeah, I know!" till mer positivt och sporrande så att man fortsatte mer intensivt med idéutvecklingen.

Utgångspunkten för denna brainstorming är snarare kategorier än ett väldefinierat problem. Resultatet av idéutvecklingen under denna brainstorming är snarare nya och mer preciserade, lägre, kategorier. Den slutliga kommentaren från projektledaren efter en längre diskussion om huruvida de egentligen skulle ta fram en handske eller flera, var att det handlade om 'The total care glove'. Så hade man istället en enda kategori under vilken olika "features" kunde tillföras beroende på behov. Dessa tillägg utgjorde därmed den nya underkategorin uppdelad på fem kategorier eller koncept: Koncept 1: Measure, Koncept 2: Impact, Koncept 3: Support, Koncept 4: Logging och Koncept 5: Comfort.

Fas 3: Brainstorming 3

Var och en av dessa kunde nu utgöra underlag eller utgångspunkt för en ny session av brainstorming. Hela denna idéutvecklingsprocess kan beskrivas som en utveckling av en enda ny och slutgiltig kategori från ett antal steg av högre kategorier.

I figur nr 9 finns även processens inriktning mot antingen konvergens eller divergens. Brainstormingsessionerna fungerar som uppbyggande av kategorier som genom beskrivningar av handskens olika egenskaper bildar nya underkategorier. I den efterföljande och ibland parallella utvärderingen buntas dessa kategorier samman i högre kategorier vilket ger just den delen av processen en konvergerande inriktning.

4.7.2 Reflektioner utifrån empiripresentation nr. 1

Ett starkt motiv till att arbeta i grupp är att det medför en större potential vad gäller kunskaper och kreativa prestationer än om varje individ skulle utföra samma uppgift på egen hand. Många teorier och modeller om kreativitet bygger på uppfattningar om att idéer till sin natur föds och lever i den enskilde individens hjärna. Den uppfattningen bygger på att tänkandet är biologiskt och därför uppstår och utvecklas i neuroner, hjärnceller och neurala nätverk. Men om tänkandet till sin natur istället är socialt, det vill säga att vi tänker som vi handlar och att färdigheter som att upprätthålla social interaktion över tid och etablera subtil timing i detta komplexa samspel är idéers ursprungliga hemvist och grogrund, då bör vedertagna teorier och modeller angående kreativitet och kreativa processer ifrågasättas.

Under lång tid har forskningen antagit att det är den enskilde individens tänkande som leder fram till att idéer uppstår liksom att gruppens kreativa processer liknar individens. Den historiska kopplingen mellan intelligens och kreativitet har också bidragit till fokus på den enskilde, intelligenta hjälten som med sin unika tankekraft förmår frambringa idéer som ingen annan människa. Mycket talar för att detta bara är en liten del, och ibland t.o.m. försumbar del, av sådant som betraktas som förutsättningar för kreativa idéers uppkomst.

Att söka idéers ursprung i rakt nedstigande led till en enskild individ kan vara logiskt utifrån uppfattningar om kreativitet. Det måste, i enlighet med denna logik, finnas en intention bakom en idé eftersom den inte bara kan uppstå ur ingenting. Men frågan är vad som är ingenting.

Gruppens *interaktion* är i sig själv en sådan idégenerator. *Materialen*, såsom papper och pennor, datorer och programvaror, modeller och prototyper, är ytterligare exempel på sådant som i sig självt frambringa idéer.

Gedenryd (1998) hämtar motiv till sin uppfattning om icke-intramentala kognitiva förmågor ur evolutionismens beskrivningsspråk. Dessa ”lägre” förmågor uppfattas som mer kraftfulla och spelar en mer betydelsefull roll än vad vår intuition avslöjar, även i de uppgifter som vi instinktivt tenderar att betrakta som ”vanligt tänkande”.

”The practical view can [...] distribute parts of the explanatory burden from genes and intramental faculties onto material and immaterial human culture.” (Gedenryd, 1998, s. 11).

Motivet bakom detta påstående är de två perspektiv som Gedenryd beskriver kognitionsprocesserna ur. Det handlar om å ena sidan en intellektualiserande idealuppfattning som han kallar intramental och å andra sidan en uppfattning om att kognitionen inte enbart sker inuti individen utan i och genom praktisk handling. Själva aktiviteten att skissa får i detta perspektiv epistemologiska dimensioner.

Man kan alltså ifrågasätta uppfattningar som bygger på att idéer till sin natur är enbart intrapsykiska. Teoribildningen kring kreativitet och idéers uppkomst och utveckling bör lyfta fram idéers intersubjektiva natur. Idéer är resultatet av social interaktion och dennas kreativa potential är beroende av kvaliteten i detta samspel, såsom exempelvis timing.

Jag anser utifrån detta resonemang att det finns fog för uppfattningen att kreativitet är något som uppstår och utvecklas i social interaktion. Dessa observationer visar att gruppen som sådan kan stimulera kreativa processer genom sitt *sätt att interagera*, dels påverkas tempot i idéutvecklingen, dels frambringars idéer med högre kvalitet, mer hållbara.

Om gruppens kreativa process

En kreativ process har åtminstone sedan Poincarés dagar beskrivits som en pendling mellan medvetna och omedvetna processer. Processen är en kedja av inbördes beroende aktiviteter där vissa länkar sticker upp ovanför det undermedvetnas yta och kan studeras och analyseras empiriskt, medan andra länkar är höljda i djupets dunkel (Arieti, 1976). För den individ som

är involverad i processen är kanske alla länkar lika påtagliga eftersom man ”ser” deras verkan och hur de samverkar med varandra. Men denna uppfattning om omedvetna och intuitiva processer och den plötsliga insikten som uppstår likt en blixtnedslag från klar himmel är problematisk. Dels kan dess överensstämmelse med verkligheten ifrågasättas, dels befrämjar inte det s.k. insiktsperspektivet ett vetenskapligt studium av kreativa processer. Weisberg (1986) argumenterar på ett kraftfullt sätt för en inkrementell uppfattning om den kreativa processen. I sina studier av konstnärer och vetenskapsmän påvisar han det iterativa sökandet efter bästa lösning där trial-and-error snarare är regeln än den plötsliga insikten om problemets bästa lösning. Detta är något som även Perkins (1981) forskning bekräftat och som föranlett honom att anta ett evolutionärt perspektiv på kreativa processer.

Kreativetsforskningen har traditionellt bedrivits utifrån psykologins perspektiv på människan och beskrivits med dess beskrivningsspråk. Kreativitet, dess metoder, modeller och processer, har av bland annat av dessa skäl beskrivits och förklarats som fundamentalt intramentala. När man successivt i allt större omfattning inkluderat andra dimensioner i förklaringsmodellerna har man ändå inte frigjort sig från uppfattningen om kreativitet som genuint individualistisk och intramental.

Stein (1975) påpekar att de som utvecklade tekniker som syftar till att stimulera gruppernas kreativitet har utgått det grundläggande antagandet att gruppernas kreativa processer är analoga med individens kreativa processer (Stein, 1975, s. 179). Detta antagande kan antas ha bidragit till att studier på gruppernas kreativitet liksom dess beskrivningar, utgått ifrån Poincarés PIW-modell: Preparation, Inkubation, Illumination och Värdering (Ghiselin, 1952).

Uppfattningen om kreativa processers språngvisa kvalitativa steg liksom uppfattningen om mindre, inkrementella utvecklingssteg, har vuxit fram ur beskrivningar av den enskilde individens utvecklingspsykologi bestående av vissa kvalitativt åtskilda faser som bör vara någorlunda klart utvecklade innan man tar nästa. Detta arbete leder fram till ifrågasättande av denna uppfattning om kreativitet när det gäller den sociala interaktionen i grupp. Om den kreativa utvecklingen sker genom språng, hur ser då dessa ut i gruppen, respektive, om gruppernas kreativa process är av inkrementell natur, är den då jämförbar med individens?

Det finns mycket som tyder på att intramentala respektive intersubjektiva kreativa processer ser olika ut. En inkrementell process i gruppsammanhang kan gå betydligt snabbare än hos individen. Kanske kan gruppernas kreativa process därför uppfattas som språngvisa därför att de går så mycket fortare än individens?

4.8 Kreativitetens sociala härkomst

Uppfattningar om ett tänkande kollektiv, liksom uppfattningar med fokus på individens kognitiva och intrapsykiskt präglade förklaringsmodeller, har funnits parallellt under historien inom olika domäner och deras epistemologiska perspektiv, med tidvis betoning av den ena ofta på bekostnad av den andra (Guignon, 2004). Fleck (1935/1980) hävdar att etablering av kunskap är människans starkast socialt betingade verksamhet, ett kraftfullt påstående som bör få omfattande konsekvenser. Ändå verkar det finnas en rädsla för att tillskriva ett kollektiv den mest intima delen av den mänskliga personligheten, nämligen tänkandet. Eftersom det befintliga kunskapsbeståndet går utöver den enskilda individens tänkande är det nödvändigt att engagera sig i social interaktion för att komma fram till nya insikter.

Även om tankarna ur individens synpunkt ter sig som sanna, falska, riktiga eller missförstådda, vandrar de inom gemenskapen och blir avslipade, omformade, förstärkta eller försvagade samtidigt som de påverkar andra kunskaper, begreppsbildningar, uppfattningar och tankevanor. Om tankar på detta vis vandrar från individ till individ och hela tiden omformas allteftersom man knyter andra associationer till dem, kan inte heller en enskild individ hävda upphovsrätten till en viss tanke eller idé.

Varje kunskapsteori som inte tar kunskapens sociala bestämning med i beräkningen, riskerar därmed att bara bli en lek med ord eftersom en socialt oberoende kunskap är en omöjlighet. Å andra sidan är individen nästan aldrig fullt medveten om den kollektiva tankestilen som, trots det eller kanske just på grund av detta förhållande, nästan alltid utövar ett tvång eller press över hans eller hennes tänkande. En avvikelse från ett tankekollektiv är helt enkelt otänkbar (ibid s. 51-52). Varje kunskapsdomän har sin vokabulär och sina grundläggande, det vill säga ej ifrågasatta, antaganden, ett språkbruk som etableras i utbildningar och vidmakthålls i yrkesområdets praxis. Flecks resonemang kring stilriktiga tolkningar kan ses som en direkt parallell till Kuhns begrepp 'paradigm' som introducerades 1962, det vill säga knappt trettio år efter Fleck. Dessutom, redan sjutton år före Fleck, redogör Follett (1918) för sin uppfattning om gruppidén där hon bland annat använder begreppet tankekollektiv.

När Fleck formulerar kärnan i begreppet tankekollektiv som är det sociala utbytet av idéer så blir hans beskrivning något som lika gärna skulle kunna gälla för en hel dialogseminarieserie:

I ett stimulerande samtal mellan två personer skapas ett tillstånd där var och en yttrar tankar som han eller hon i en annan situation inte skulle vara i stånd att frambringa. Ett särskilt stämningläge infinner sig som ingen av deltagarna kan uppnå på något annat sätt men som nästan alltid återkommer när samma personer åter träffas. Om detta tillstånd får fortgå under en längre tid uppkommer genom samförstånd och ömsesidiga missförstånd en tankebildning, som inte tillhör någon av deltagarna ensam, men som trots detta inte saknar mening. Dess upphov och bärare är det kollektiv som individerna utgör (Fleck, 1935, s. 52).

Successivt växer en tankefigur fram som ingen egentligen hade anat eller avsett och som t.o.m. gick stick i stäv mot det som från början anats eller avsetts. Här är det kollektivet som fullbordar upptäckten. Om vi antar, i enlighet med Flecks uppfattning, att ett tankekollektiv har sin egen särskilda inre gestalt eller stämning, så visar observationerna av brainstormingsessionerna ett dubbelriktat flöde mellan denna gestalt och gruppmedlemmarnas initiativ. Denna stämning eller kollektiva kropp hyser en kollektiv själ och fyller så att säga ut tomrummet mellan varje enskilt vetande samtidigt som det omfattar alla. I det vardagliga livet kan detta mellanrum eller denna kollektiva själ vara mycket påtaglig men problemet för forskaren är att en närmare analys av begreppet tenderar till att upplösa denna kropp i sina funktioner (Fleck, 1935, s. 153).

Med begreppen tankekollektiv och tankestil begrepp påvisade han den bundenhet som ett djupare engagemang i en gemenskap kan föra med sig. Han definierar tankestil som "en riktad varseblivning med en motsvarande tankemässig och saklig bearbetning av det varseblivna" (ibid. s. 100). Tankekollektivet lyfter också fram idéutvecklingens historiska bundenhet. Fleck är försiktig i sina formuleringar: "sannolikt bildas endast mycket sällan helt nya begrepp utan någon relation till tidigare tankestilar" (ibid. s. 100).

Flecks distinktionen mellan begreppen tankestil och tankekollektiv inte är speciellt tydlig men Odhnoffs (Hamngren et al., 1995) användning av kretsar verkar snarast kunna jämföras med Flecks begrepp om tankekollektiv. Odhnoff framhåller att i arbetet med att urskilja och jämföra olika tankekretsar behöver de olika handlingsmönstren stiliseras, där av begreppet tankestil. Det är i jämförelsen som man kan identifiera en tankekrets med dess specifika tänkesätt. För att upptäcka denna skillnad behöver man jämföra de olika handlingsmönstren med varandra. Detta är vad Fleck gjorde när han kom fram till att tänkandet i grunden är en social process. Det uppstår och utvecklas i interaktionen mellan tankestilar.

”Dessa skilda tänkesätt har en känslomässig och en social bas i specifika tillhörigheter till det som här kallas tankekretsar” (Hamngren et al., 1995, s. 194).

Att tala om och beskriva en tankestil bygger på att handlingsmönster kan urskiljas och det är alltid förknippat med att tala om och beskriva handlandet.

Återgivningen av Flecks resonemang ovan är en träffande beskrivning av mina egna upplevelser under arbetet med att analysera materialet. Det handlade ofta om att variera fokus eller detaljnivå och resulterade i en pendling mellan processer som uppstått inom olika dimensioner, om man så vill, en ytlig form av perspektivskiften.

4.8.1 Om subjektet och dess kollektiv

Gumplowicz (1885) påpekar att den individualistiska psykologins största misstag är antagandet att det är människan som tänker. Av denna uppfattning följer att man ger råd om hur människan bör tänka. Detta är enligt Gumplowicz resultatet av en kedja av missförstånd. Det är snarare så att det är den sociala gemenskapen som tänker i människan. Källan till tänkandet finns i den sociala omgivningen. Människans aktiviteter inom ett tankekollektiv hindrar henne från att tänka annorlunda (Fleck, 1935, s. 55).

Det som vi upplever som en omöjlighet är bara brist på överensstämmelse med den invanda tankestilen. Därför måste förmågan att uppfatta vetenskapligt erkända egenskaper först läras eftersom den inte uppkommer av sig själv. Det första uttrycket för denna färdighet, upptäckten, följer ett invecklat, socialt betingat mönster och liknar uppkomsten av andra kollektivföreställningar (ibid, s. 56).

”Om individen jämföras med den enskilde fotbollsspelaren och tankekollektivet med det samspelande fotbollslaget, motsvaras kunskapen av matchens förlopp. Skulle man analysera förloppet enbart utifrån enstaka bollsparkar, skulle spelets idé gå förlorad!” (Fleck, 1935, s. 54).

Enligt Liliequist syftar Flecks strävan att relativisera det ontologiska med det epistemologiska till att koppla ihop det subjektiva med det objektiva. Detta uppnår han via den tredje komponenten i kunskapen som är det kollektiva tänkandet.

”Tankestilen är en öppen och dynamisk tredelad företeelse som enligt Fleck kan betecknas som ett ”tankemaskineri” med det kollektiva tänkandet, ”det överindividuella tänkandet”, som den tredje komponenten i kunskapsprocessen, som fortlöpande och utan slut omformar tänkandet rationellt och avlägsnar alla diskontinuiteter varför några irrationella vetenskapliga revolutioner i Kuhns eller Feyerabends mening inte behövs för att förklara framstegen i kunskapen” (Liliequist, 2003).

En lära eller uppfattning som är tillgänglig även för dem som inte är medlemmar i ett visst kollektiv, allmänheten, kallas för exoterisk medan sådant som endast är avsett för vissa invigda, ett visst tankekollektiv kallas för esoterisk⁵. För dem som står utanför gruppen är det esoteriska svårbegripligt och uppfattas som mystiskt. Ett tankekollektiv består dels av flera esoteriska, dels flera exoteriska kretsar som är överlappande. Kring varje tankebildning bildas en liten esoterisk och en större exoterisk krets. Individerna utanför den esoteriska kretsen, det vill säga merparten av ett tankekollektivs medlemmar, måste hysa förtroende för den esoteriska kretsens initierade medlemmar.

⁵ Det bör påpekas att Flecks användning av dessa begrepp avviker från dagens som associeras till exempelvis esoterisk kristendom, gnosticism eller sufism medan Fleck använder dem för att förtydliga idén om tankekollektivet.

Varje individ kan tillhöra flera så kallade exoteriska kretsar. Det är vanligare att en individ tillhör två olika, från varandra avvikande tankekollektiv, än närliggande och besläktade. Om tankestilarna avviker mycket ifrån varandra kan de behålla sin slutenhet även inom en och samma individ men när individen försöker införliva två närbesläktade tankestilar leder det ofta till att man utvecklar en ny tankestil i gränsområdet mellan de båda ursprungliga tankestilarna (Fleck, 1935, s. 109).

När det gäller mötet mellan olika tankekollektiv säger Fleck att utbytet av tankar mellan dessa tankekollektiv blir mindre ju större skillnaden är mellan dem. Han påpekar att när man trots detta ändå förmår att upprätta en dialog mellan olika tankestilar kommer man att etablera en förskjutning eller förändring av tankarna (ibid, s. 108). Fleck hävdar att den viktigaste kunskapsteoretiska betydelsen av ett sådant interkollektivt tankeutbyte är en förändrad beredskap för riktad varseblivning, dvs. tankestilen, och att det erbjuder nya möjligheter för upptäckter och skapar fakta (ibid, s. 109). Det är grundläggande för varje verksamhet som strävar efter att etablera och upprätthålla kreativitet.

I exempelvis dialogseminariemetoden utnyttjas denna påverkan mellan tankekollektiv metodiskt när man sammanför individer med erfarenheter från olika tankekollektiv. Det ligger också till (en mer omedveten?) grund i metoder som sammanför olikheter i syfte att öka en grupps kreativa potential. Det är ett konstruktivt sätt att använda sig av esoteriskt präglade erfarenheter. En förutsättning för att ett sådant konstruktivt möte skall uppstå är att esoteriska erfarenheter kan artikuleras så att ett utbyte kan ske mellan avvikande tankekollektiv. Att öva sig i denna typ av artikulationskonst är en övning i kreativitet. Strävan att träna sig i denna artikulationskonst är ett centralt motiv i dialogseminariemetoden som är en av de metoder som används inom ramen för detta forskningsprojekt och formuleras genom begreppet 'analogiskt tänkande'. Att träna sig i att artikulera esoteriskt präglade kunskaper som oftast har tysta dimensioner bygger på tillägnande av analogiskt tänkande.

4.9 Diskussion

Brainstorming kan betraktas som praxis med ett uttalat regelverk och ett antal principer. Dessutom har dess grundare ställt upp mönsterexempel för hur detta regelverk bör följas.

När en gruppmedlem i de observerade grupperna påminner de övriga i gruppen om att de utför brainstorming så signalerar hon sin önskan om att handlingarna ska definieras i förhållande till just denna praxis innebördsmässiga avgränsning. Denna typ av uppmaningar återkommer vid flera tillfällen i olika idéutvecklingssessioner i industridesignföretagen i och med att deltagarna hävdar att de utför brainstorming, ofta i samband med att man vill förmedla vad denna praxis lägger för betydelse i att undvika kritik.

4.9.1 Perspektiv på kreativ praxis

I den pragmatisk-konstitutiva synen på kunskap definierar praxis meningsinnehållet (Johannessen, 1997). Denna uppfattning uttrycker Wittgenstein koncist:

"Praxis ger orden dess mening" (Wittgenstein, 1953).

I detta perspektiv får verbalspråk funktionen av ram eller formgivare åt detta innehåll snarare än att språket bär innehållet och att praxis sätter ramarna. Att verbalspråket både härbärgerar och förmedlar meningsinnehållet kan troligen betraktas som en intuitiv och mer allmän uppfattning om verbalspråkets funktion. Men i det föregående perspektivet, där verbalspråket sätter ramar och utgör formen är det snarare praxis som härbärgerar meningsinnehållet. Innebörden finns i, och förstås bara utifrån, den praxisbekräftande handlingen eller en serie på varandra beroende handlingar. Denna uppfattning vänder på idén

om språkets funktion och inverkan på det tankeinnehåll som det förväntas förmedla, dessutom i oförvanskat skick.

Vilka konsekvenser kan ett sådant praxisorienterat perspektiv få för studier på kreativitet?

- 1) Dels påvisar detta perspektiv problematiken med en alltför snäv definition och användning av kreativitet.
- 2) Dels lyfter det fram problematiken med en oreflekterad och okritisk tilltro till verbalspråkets kapaciteter. Den ofta implicita uppfattningen om språkets förmåga att härbärgera och förmedla mening utan att förvanska eller förvrida en tankeformation eller originalidé problematiseras i samband med bildspråksdebatten och estetisk teori, liksom även uppfattningen om originalidéer i individens föreställningsvärld som problematiseras i kapitel 5.
- 3) Dels jämförs och problematiseras det praxisorienterade perspektivet på interaktion och handlingar med ett perspektiv som kan benämnas 'det idéorienterade perspektivet'.

Denna distinktion mellan praxis betydelseskapande och definierande funktion kontra kreativt utvidgande beskrivningsspråk är viktig för kreativa processer. Uppfattningen att beskrivningsspråk har utvidgande funktion på den gjutformsfunktion som verbalspråk i allmänhet och det praxisbegränsande professionella språket i synnerhet utgör, har tydliggjorts och fördjupats i detta arbete. Ett rikt beskrivningsspråk som kombinerar flera kunskapsdomäner och beskrivningsmodus stöder gruppens kreativa processer genom att det ger tankekollektivet möjlighet att vända sig till och sträva mot *det som blir* för att skapa, tolka och förstå istället för att vända sig till praxis historiebegränsande epistemologi, det som är eller var. Detta är improvisationens särart.

Detta leder fram till frågan om idéers och koncept som meningskapande funktion. De samspelande gruppledarnas initiativ bildar ett system av idéer som skapar en gestalt, en tankeformation eller gruppideé. Det finns anledning att påstå att det verkar vara det perspektiv eller den filosofi som ligger till grund för eller blir ett resultat av kreativitetsstimulerande metoder för gruppens kreativa problemlösning. I det perspektiv som beskrivningar av metoder för kreativ problemlösning skapar tenderar idéerna och idéutvecklingsprocessen att fungera definierande på kreativa handlingar. Idéerna förväntas styra den kreativa processen vilket bland annat får till följd att det är först i efterhand som resultatet kan skönjas eller skapas. Dessutom står detta resultat i direkt relation till gruppens sätt att interagera – ensemblekvaliteten är resultatet och prestationen/produkten är en konsekvens av detta resultat.

Det praxisbegränsande professionella språket kan inte utvidga ramarna – det måste till ett kreativt språkbruk som förmår inkludera sådant som enligt praxis innehållsliga och epistemologiska definition ligger utanför. Däremot argumenteras här för det professionella språkbrukets betydelse för inspiration och identitet – vilka båda i sin tur har sin givna betydelse för kreativ praxis.

Det paradoxliknande förhållandet bygger alltså på uppfattningen att praxis innehållsliga avgränsning skapar ett strikt språkbruk vilket i sin tur successivt etablerar en allt starkare mer väldefinierad praxis etc. Av centralt intresse för metoder som syftar till att stimulera gruppens kreativa processer, liksom för studier av dessa processer, är för det första att ett kreativt beskrivningsspråk kombinerar många olika enheter och för det andra att ett kreativt beskrivningsspråk fungerar utvidgande på praxisdefinierade begrepp.

4.10 Sammanfattning DEL I

Del I har redovisat olika dimensioner i vårt begrepp om kunskap. Ett utdrag ur ett av dialogseminariserien DSIDs idéprotokoll användes för att påvisa något av vidden eller djupet i den problematik som begreppet kunskap utgör. Kunskapsbegreppet rymmer många perspektiv och upplevs lika svårfångat som centralt i många diskussioner. Irritationen över Machlups ambitiösa redogörelse över sin uppfattning om vad det till exempel betyder att ”veta hur” respektera att ”vet vad” är också en signal om att detta uppfattas av informanterna i dialogseminariet som självklart och trivialt. Man tar för givet att man vet vad det är man kan och vet respektive behöver kunna. Men informanternas frustration kan också uppfattas som tecken på att man inte tidigare insett att den kunskapsstege som man klättrat upp på har ”kastats bort”.

Ett viktigt resultat av just detta dialogseminarium är insikten om att vi ofta, och framförallt Machlup, använder de påståendemässiga kunskaperna för att både beskriva och förklara färdighets- och förtrogenhetskunskaperna. Dessa dimensioner av vår uppfattning om kunskap legitimeras i den mån de kan beskrivas av den påståendemässiga artikulationskonsten som ofta är verbalspråklig. I och med att verbalspråket ges en legitimerande och kanske till och med verifierande funktion blir dess artikulationskapacitet avgörande för vårt kunskapsideal. Verbalspråket sätter gränsen för kunskapen.

Det är förhållandevis enkelt att använda verbalspråket som definitionsredskap för kunskap, men vad händer med verbalspråket om vi istället låter aktiviteten och dess konsekvenser få legitimerande och verifierande funktion? I konsekvensens namn behöver vi då ge aktiviteten, handlingarna, motsvarande beskrivningsstatus som en verbalspråklig beskrivning. Med hjälp av resonemanget om praxis tog jag fasta på tre dimensioner av kunskapsbegreppet nämligen färdighets-, förtrogenhets- och påståendekunskap, vilket visar på olika dimensioner av vad som kan åsyftas när vi säger att vi kan någonting. Färdighet och förtrogenhet utgör även kategorier i den begreppsmässiga modellen över grupperns skapande som avhandlingen är uppbyggd kring.

Frågan om vad kunskap är har betydelse för uppfattningen om kreativiteten och dess processer. Uppfattningen om att kreativitet förutsätter frikoppling från förutfattade meningar, erfarenheter och kognitiva scheman kan sägas utgöra en av de paradoxmässiga polerna i teoribildningar inom kreativitetsforskningen. Uppfattningen om att kreativiteten bygger på sammanförandet av gedigna kunskaper, som tillägnats i och förstås i förhållande till en yrkespraxis, kan sägas utgöra den andra polen i detta paradoxmässiga spänningsfält. Frågan vi kan ställa oss i detta skede är dels huruvida kreativa processer vinner på att upplösa paradoxen i ett dualistisk antingen-eller förhållande, dels om det snarare handlar om att etablera och upprätthålla paradoxen?

Det första alternativet har fått stort utrymme i teorier och metoder angående kreativa processers natur och logik. Det andra alternativet leder till följdfrågan: Hur kan ett sådant upprätthållande av denna kunskapsmässiga paradox i kreativa processer upprätthållas effektivt och få konstruktiva resultat?

4.10.1 Kreativitet

Vi såg i Del I hur uppfattningarna om kreativitet har skiftat över tid så att man har studerat kreativitet, kreativa processer och kreativa prestationer utifrån olika perspektiv. Tre perspektiv kan skönjas och dessa är i huvudsak: det individualistiska, det organisatoriska och det systemteoretiska perspektivet. Ett perspektiv som filosofer och på senare tid sociologer lyft fram är det mellanmännsliga. Det betecknas fortfarande på flera olika sätt som vart och ett har sin betydelseförskjutning. Vissa aspekter i det mellanmännsliga samlas i begreppet intersubjektivitet och vissa andra, men även överlappande, aspekter samlas i begreppet om det relationella.

4.10.2 Grupper

Grupper har en inneboende logik som inte kan fångas i matematiska termer eller förenklande dikotomiseringar med dualistiskt präglade förklaringar i termer av antingen-eller-logik. Å ena sidan kan forskning på gruppnivån uppfattas som trivial men å andra sidan visar sådan forskning upp komplexa mönster och ibland en svårbegriplig kombination av paradoxala fenomen.

Grupper är till naturen relationella. Gruppen som sådan tas ofta för given och sällan reflekterar gruppmedlemmarna över vad den är förrän den bjuder någon form av motstånd.

4.10.3 Stimulering av gruppkreativitet

Metoder som syftar till att stimulera grupperns kreativa processer dras fortfarande med det grundläggande antagandet att gruppens kreativa processer är likadana som den enskilde individens kreativa processer. Denna uppfattning kan skönjas i den metodik som delar upp gruppens kreativa process i faser som är analoga med PIIV-modellen. I detta sammanhang bör påpekas att denna process inte nödvändigtvis tar lång tid, såsom evolutionsprocesser ser ut i naturen, utan kan i grupperns kreativa processer gå mycket snabbt.

4.10.4 Tänkandets sociala härkomst

Utifrån resonemanget om kunskapens sociala härkomst kunde vi i Del I ta oss an det intrikata fenomen som grupper utgör. Under gynnsamma förhållanden kan den genuint kreativa gruppen etablera en kreativ potential som vida överträffar varje enskild gruppmedlems kapacitet.

Riktningen bort ifrån insiktsperspektivet mot en mer medvetet reflekterande iterativ process, där utprovandet av flera möjliga alternativ successivt leder till ökade kunskaper om problem och behov, öppnar upp för ett konstruktivt utforskande av dessa processer. Ett viktigt led i utvecklingen av vår förståelse för de kreativa processerna är att studera beskrivningsspråk för de handlingar som framkallar och stimulerar dessa processer.

För att komma vidare i teoribildningen och etablera konstruktiva metoder för grupperns kreativa processer behöver bör sådant som kan samlas under uttrycket ”den mänskliga faktorn” genomsyra beskrivningarna. I denna avhandlingen har detta eftersträvat – kreativiteten har sitt ursprung i människans såväl biologiska som sociala natur.

DEL II: Beskrivningsspråk

Innehållet i Del II fokuseras främst av ett biologiskt intramentalt perspektiv som därmed lyfter fram idéutvecklingens biologiska förutsättningar, det motiveras av uppfattningen om att kunskapsbyggande processer och social interaktion samverkar med biologiska faktorer.

Människans förmåga att föreställa sig, att skapa mentala bilder är ett centralt moment i kreativa processer. Kreativitetsgurun Kirpal Singh hävdar:

”Aldrig tidigare i historien har avståndet i tid och rum mellan vad vi kan föreställa oss och vad vi kan förverkliga varit kortare eller mindre än vad det är idag.” (citerat ur föreläsning vid konferensen ECCI-X, 17 okt 07) [egen övers]

Att föreställa sig något är en kreativt skapande handling. Ibland används uttrycket ”en bild säger mer än tusen ord” vilket antagligen syftar på att bilden illustrerar eller representerar verbala beskrivningar av föremålet som bilden visar. När man ibland säger att man bildar sig en uppfattning om något skapar vi vad man brukar beskriva som mentala bilder. Då handlar det om sådana typer av bilder som inte finns i den fysiska världen, utan abstrakta såsom en tanke eller kanske en föreställning. Vi kan alltså skönja åtminstone två kategorier av kognitiva bilder, mentala bilder respektive minnesbilder.

Hur ’färdig’ kan en sådan mental bild egentligen vara? Vilka konsekvenser får det för kreativitet och kreativa processer när mentala bilder uppfattas som original såsom de individorienterade beskrivningarna oftast gör?

Kapitel 5: Introduktion till beskrivningsspråk

Ett viktigt område för den kreativt samspelande gruppen är dess strävan att hitta former som artikulerar både fantasi och omdöme. Det handlar om att hitta beskrivningsspråk för gestaltning och förmedling av idéer, dels att etablera en mental bild, att föreställa sig ett visst problem eller behov, dels att gestalta denna bild i olika typer av beskrivningar.

Det finns mängder med exempel som visar på hur människan uppfattar mycket mer än vad hon kan uttrycka i ord. Det starkaste exemplet eller 'beviset' på detta djup i perceptions- och kognitionsprocesser kan alla konststarters existens i sig utgöra. Att vissa individer föredrar andra medel än de verbalspråkliga, såsom att musicera eller att skissa, för att uttrycka och kommunicera sina idéer kan ses som tecken på verbalspråkets begränsningar.

Idégenererande praxis fostrar förmågan att med olika verktyg och tekniker beskriva vaga idéer. I dessa grupper utvecklar man till exempel tekniker som medger tvetydigheter och tolkning liksom en medvetet diffus användning av verbalspråket. Det är inte de exakta beskrivningarna som eftersträvas utan sådant som stimulerar kreativa handlingar och idéer. Om beskrivningen betraktas som fullständig finns risken att ingen tycker att det finns något mer att tillägga och den kreativa dialogen dör ut. Idégenererande praxis fostrar en annan uppfattning om verbalspråkets möjligheter än uppfattningen att man genom att uttala ett begrepp trycker ned en viss tangent på mottagarens föreställningspiano.

Det handlar snarare om att använda det spektrum av uttrycksmodus (föredragsarter, spelsätt) som medger förmedling av erfarenheter som väcks i gruppen. Csikszentmihalyi (1996) talar om sina respondenters 'modus operandi' när han redogör för deras beskrivningar av omständigheterna kring sina kreativa prestationer. Modus kan också betyda stämning vilket även är en betydelsedimension som väl fångar in vad som händer i gruppens kreativa idéutveckling. Denna process är en färd mellan olika tyngdpunkter såsom stabilitet och förändring, långsiktighet och impulser, grandios narcissism och kollektiv kreativitet.

5.1 Beskrivningsspråk i praxis

Verbalspråket är, trots eller kanske snarare på grund av sin atomistiska struktur, systematiskt oprecist eller hypotetiskt till sin karaktär. Ett ord refererar inte med ett ett-till-ett-förhållande till perceptionen. Eftersom ord refererar oprecist till kluster av betydelser kräver tillägnandet av förståelse för begreppen snarare involvering i en praxis än att namnge objekt.

"När vi säger att 'varje ord i språket står för något' har vi inte sagt någonting alls förrän vi också har förklarat exakt vilken distinktion vi önskar göra." (Wittgenstein, 1953, paragraf 13)

Wittgenstein uttrycker en uppfattning som är långt ifrån uppfattningen om språklig atomism som helt kortfattat innebär att språket är uppbyggt av ett nätverk av grundläggande objekt eller en uppsättning perceptioner och deras namn (Hagberg, 1995). Wittgenstein utgick ifrån de logiska positivisternas epistemologi som bygger på uppfattningen att all kunskap kan redovisas i språklig eller matematisk form. Den utveckling inom vetenskapsfilosofin som brukar kallas 'den pragmatiska vändningen' uttrycker Wittgenstein i sitt senare arbete.

Grundtanken för denna vändning är att, eftersom en och samma regel kan följas på olika sätt så kan inte ytterligare regler som styr användningen av regeln garantera att den kommer att följas på samma sätt från fall till fall. Detta måste istället involvera handlingar och beteenden och uttrycks av Wittgenstein när han säger att regelföljande är en praxis. Regeln är så att säga inbyggd i handlingen (Göranzon, 2001).

Allt filosoferande som utgår ifrån insikten att det finns ett komplicerat nät av ömsesidigt konstituerande relationer mellan begreppsbildning å ena sidan och mänskliga reaktioner och aktiviteter å den andra sidan, det som vi kallar vår verklighet, är en filosofi om praxis. Man

måste lära sig att förhålla sig till denna verklighet genom att reagera på den, beskriva den, ingripa i den, reflektera över den, utforska den, etablera fotfäste i den och bli förtrogen med den. Att behärska en praxis innebär att lära sig behärska en ofantligt stor repertoar av situationer där användningen av ett språk ingår på något vis.

Mot bakgrund av detta är det inte långsökt att uppfatta språklig begreppsbyggnad, mänskliga verksamhetsformer och vår verklighetsuppfattning som sammanvävda i en ömsesidigt konstituerande relation. De begrepp som vi använder är ett resultat av den etablerade användningen av det som det uttrycker. När en person betraktas som en kompetent utövare av ett sådant etablerat handlingsmönster som ett begrepp uttrycker kan man säga att denne har förvärvat förståelse av detta begrepp. Denne har förvärvat begreppet. En aktivitet är en beskrivning som även fungerar som bevarare av kunskapen om själva aktiviteten och måste hela tiden verifieras av just denna aktivitet. Detta är kärnan i den pragmatisk-konstitutiva kunskapssynen. Tänkandet och dess idéer finns i själva interaktionen (Fleck, 1935) och idéernas kvalitet är beroende av interaktionens kvalitet, det vill säga hur man relaterar.

Utövandet av en praxis beskriver därmed många dimensioner av de processer som vi i svenskan samlar under begreppet kunskap. Det handlar förutom den påståendemässiga dimensionen dessutom om den kunskap som är ett resultat av själva aktiviteten, s.k. färdighetskunskap. Aktiviteterna inom en praxis förmedlar en samlad erfarenhet ur vilken var och en bygger upp sin kompetens inom området, s.k. förtrogenhetskunskap (Johannessen, 1997). Min uppfattning om beskrivningsspråket utgår ifrån att vår förståelse uttrycks i handlingsmönster. Varje praxis utvecklar sitt sätt att gå utöver verbalspråkets begränsningar så att exempelvis designern använder sig av sin skissteknik och sina artefakter medan musikern har sitt instrument och det klingande.

5.2 Fångna i begreppsvärlden?

Språkfilosofer som Cassirer (1946), Langer (1957) och till och med Benveniste (Swedenmark, 1995) framställer verbalspråket som fundamentalt för tänkande och kunskapsbyggande. Förutom det välkända problemet med att man använder språket för att analysera språket och lätt hamnar i cirkelresonemang eftersom vi så att säga är inlåsta i vår språkanvändning, så kan uppfattningen om verbalspråkets exklusiva särställning som dessa författare ger uttryck för ifrågasättas.

”Formuleringen av ett generellt begrepp förutsätter definitiva egenskaper; det är bara om de har fixerad karaktäristik... som de kan påminna om en viss kategori... Men, hur kan sådan differentiering existera priori språket? Är det inte snarare så att vi inser dem enbart med hjälp av språket, genom själva aktiviteten att namnge dem? Vad leder eller begränsar språket att samla just dessa idéer till en enda helhet och denotera dem med ett ord?” (Cassirer, 1946, s. 24) [egen övers.]

Men, behöver vi verkligen ha begrepp för att tänka? Måste vi först ge företeelsen ett verbalt ”handtag” för att det ska bli möjligt att tänka på det. Många för människan viktiga färdigheter och kunskaper har hon tillägnat sig och kommunicerat innan hon namngett dem. Fleck (1935) redovisar till exempel i sina beskrivningar av tankekollektiv hur ett så kallat vetenskapligt faktum *uppstår*.

Handlingar och företeelser som har stor betydelse och innebörd för oss kommer vi successivt att namnge. De språkliga uttrycket kommer inte först, begreppen kan inte vara a priori, utan föregås av någon form av dialogisk interaktion.

”Truth is not born nor is it found inside the head of an individual person, it is born between people collectively searching for truth, in the process of their dialogic interaction.” (Bakhtin, 1984, s. 110)

Den handling som är bunden till en viss praxis får sin innebörd av just denna praxis. Det är en grundläggande förutsättning för kreativt skapande av verbalspråket liksom, rimligen, även andra sätt att gestalta meningfulla uttryck.

Denna typ av resonemang kan upplevas som en diskussion om huruvida det är ägget eller hönan, det inre eller det yttre, som har upphovsrätten. Den pragmatiskt-konstitutiva uppfattningen om kunskapens natur kan bidra till en förskjutning, som innebär att varken externa verbala begrepp eller internaliserad förståelse är exklusiva innehavare av denna upphovsrätt och har verifikationsstatus. Logiken i denna epistemologi bygger på att det är de upprepade handlingarna, handlingsmönstren, som bör ha upphovsrätten och fungera verifierande för tänkandet. Dessutom placerar denna epistemologi hjärnan tillbaka på kroppen och kopplar ihop de processer som ofta kallas 'kognitiva' med muskler och sensor, med beröring och dofter, med en verklighet som gör fysiskt motstånd och som därigenom bör ge mentalt motstånd.

Vi handlar sällan precis som vi har tänkt eller kanske vill utan det är snarare så att vi tänker som vi handlar. Om det uppstår en alltför obekvämlig diskrepans däremellan är det oftast enklare att ändra sättet att tänka och beskriva världen för sig själv än att ändra sitt beteende, sina reaktioner och handlingsmönster. Kroppen är inte hjärnans slav eller verktyg, där hjärnan ger order och kroppen verkställer dessa instruktioner. Processen är betydligt mer intrikat och iterativ än vad teoribildningar som exempelvis med det så kalla 'computational theory'-perspektivet framställer den. Förenklingar kan ha vissa pedagogiska vinster men de riskerar att generera mer eller mindre allvarliga kategoriseringsfel. Hjärnan är ingen dator, människans nervsystem är avsevärt mycket mer komplext än dagens mest avancerade informationstekniska system (Edelman, 1992). Även om vi i framtiden kommer att bygga lika komplexa nätverk bör man ändå vara vaksam på konsekvenserna av sådana analogier.

5.3 Tänkandets kategorier och språkets

Alla sätt att använda språk har två gemensamma kännetecken. Dels är den språkliga verksamheten i allmänhet omedveten, bara svagt och flyktigt är man medveten om de operationer man måste göra, dels uttrycks tänkandets kategorier genom språket, något som blev mycket tydligt i de observerade brainstormingsessionerna med erfarna industridesigners.

Vad händer när jag sätter pennan mot papperet? Inte nödvändigtvis att jag uttrycker en tanke, snarare att jag provar att utveckla ett hugskott, söker tankeklarhet, med strecken på papperet som bollplank. Tanken klarnar samtidigt som idéerna träder fram och utvecklas. Jag ger mig in i ett spel med skissandets och praxis nyckeluttryck som medium. Både Benveniste (Swedenmark, 1995) och Hagberg (1995) argumenterar kraftfullt emot uppfattningen att språket visar spår av logik som ligger inbyggd i själen, a priori språkanvändningen. Idéer bör inte betraktas som prototyper i förhållande till dess utvärtes förverkligande, en översättning från ett mentalt tillstånd till ett motsvarande fysiskt.

Tanken är inte ett material åt vilket språket ger form, det handlar inte om en behållare som fylls med innehåll. Tankeinnehållet tar form när det finner sitt uttryck. Det språk som används får funktionen av en gjutform (Swedenmark, 1995, s. 77). Tankeinnehållet går via språket och anpassas till dess ramar, vilket ställer krav på språkets förmåga att härbärgera kreativitet. Detta är, om man så vill, kreativitetens kärnproblem; *man kan bara greppa en tanke som så att säga anpassats till denna gjutform*. Det som går att säga avgränsar och organiserar allt det som går att tänka. Med en uppfattning om att tankeinnehåll verifieras utifrån verbalspråket så kan uttryck som talesätt 'det dunkelt sagda är det dunkelt tänkta'⁶ först verka logiskt men vid närmare eftertanke snarare väcka en mängd frågor.

⁶ "vad du ej klart kan säga, vet du ej; med tanken ordet föds på mannens läppar: det dunkelt sagda är det dunkelt tänkta" (Tegner, 1820, Epilog vid magister-promotionen i Lund).

En fråga som är relevant i detta sammanhang handlar om gruppens kreativa aktiviteter och om dess beskrivningar behöver vara utlämnade till verbalspråket. Kreativa processer behöver olika uttrycksmodus, beskrivningsspråk som medger de kreativa idéerna att utvecklas på sina egna villkor och inte på verbalspråkets. Detta resonemang leder fram till följande tes:

Om tanken kan ställa upp universella kategorier medan verbalspråket enbart kan ställa upp kategorier i ett enskilt språk så måste den kreative individen eller gruppen medvetet söka sig utanför verbalspråket.

5.3.1 Implikation 1: Översättningsproblematiken

Uppfattningarna om översättning i kreativa processer kan delas in i två grova kategorier. Den första som menar att översättning inte enbart är möjlig utan en självklar, intuitiv aspekt i perceptionsprocessen. Dessa uppfattningar betraktar översättningsprocessen snarast som en fråga om att överföra en idé från ett modus till ett annat. Den andra som menar att det inte finns något att översätta eftersom idéerna i tänkandet inte är så färdiga eller har en sådan prototypisk kvalitet att det kan handla om en översättning från den mentala bilden till dess utvärtes representation. Det vill säga att idéerna inte finns a priori i huvudet innan de omformuleras i verbal eller visuell form. T.S. Eliot beskriver konstnärens kreativa process så här:

”Det enda sättet att uttrycka en emotion i konstnärlig form är att hitta ett sak eller ämnes-korrelativ; med andra ord, en uppsättning objekt, en situation, en kedja av händelser vilka ska utgöra formeln på en specifik emotion.” (Hagberg, 1995, s. 101)

Denna uppfattning kan sägas vara allmänt accepterad och på intet sätt enbart Eliots. Utifrån denna modell styrs vi att titta, inte efter vad som finns på duken eller piedestalen eller partituret utan snarare att titta genom eller bakom dessa ting till det känslomässigt signifikanta som materialet stöder i en utvärtes korrelation. Det fysiska uttrycket är inget mer än ett bevis på denna inre estetiska mening. Det är vår sak att tolka detta genom att läsa mellan de fysiska raderna eller materialen i vårt sökande efter det specifika känslomässiga innehållet.

Antag nu att någon säger: *Titta, detta konstverk uttrycker så perfekt och kraftfullt denna specifika känsla av djup melankoli!* Kamraten frågar: *Vilken känsla?* Då kan en icke-översättande kommentar vara att rycka på axeln, peka på konstverket och säga: *Tjaa... DEN känslan.* I icke-översättningsperspektivet finns inget mer som kan fångas med någon ytterligare beskrivning än det fenomen som begrundas. Kamraten i exemplet ovan frågar efter den precisa natur och funktion hos något som inte finns. Översättningsperspektivet däremot förutsätter att det finns en originalbild, en hjärnans prototypiska emotion och att en andra bild, det fysiska konstverket, fungerar som den förra bildens utvärtes korrelation.

Översättningsteoretikern hävdar att musiken säger något: *”lyssna bara så inser du det!”* och han har naturligtvis rätt, men Hagberg (1995) manar till extrem försiktighet så att man inte går utöver vad konstverket själv medger. Wittgenstein stryker under konsekvensen av denna översättningsiver genom att påpeka hur svårt människan har för att säga vad hon vet och ingenting mer (Wittgensten, 1953, i Hagberg, 1995 s. 108).

Kommentaren ovan angående ett konstverk kanske kan avslöjas som obegriplig när man jämför den med grammatik: *”Vilken mening formuleras med denna följd av ord?”* Denna typ av fråga är fullständigt logisk och essentiell utifrån en översättningsmodell. Den icke-översättande säger ”jag menar det jag menar” för att påpeka att det inte finns någon ytterligare beskrivning. Illusionen består inte i att musiken eller gestaltningen säger något utan att vad den säger är oberoende av de specifika material genom vilket det är sagt, eftersom den specifika låten eller objektet då bara blir en instans mellan betraktare och upphovsman (Hagberg, 1995).

Janvier (1998) diskuterar 'översättningsprocesser' och beskriver det som ett hoppande mellan olika representationer såsom verbal beskrivning, tabeller, diagram, eller formler i syfte att klargöra problemet och hitta effektiv lösningsmetod. Detta tillvägagångssätt bygger på uppfattningen att duktiga problemlösare kan gå över till det representationsätt som för tillfället är mest ändamålsenligt (Adams, 2001). Man kan till exempel hävda att en algebraisk formel uttömmar begreppet exakt och tydligt men man kan också hävda att den inre åskådningen har större rikedom och denna inre rika bild är ofrånkomlig vid kreativt matematiskt tänkande (Sällström, 1991). Detta är ett förhållande som inte enbart gäller inom matematiken utan bör tas i beaktande i alla former av kreativt tänkande.

Oavsett noggrannhet och strävan efter största möjliga överensstämmelse med ursprungsidén kan översättningsproblemet preciseras enligt följande: Allt som en viss gestaltning härbärgerar kan inte överföras med bibehållet meningsinnehåll till en annan typ av gestaltning. Varje typ av gestaltning av en idé, mental bild, händelse eller fysiskt objekt beskriver på ett unikt och specifikt sätt, vissa dimensioner förstärks och andra tonas ner eller försvinner.

5.3.2 Implikation 2: Bildspråksdebatten

Uppfattningen av huruvida vårt tänkande använder sig av bilder på olika sätt får konsekvenser för vår förståelse av kreativitet i allmänhet och vetenskaplig verksamhet i synnerhet. Kärnan i den så kallade bildspråksdebatten (imagery debate) gäller huruvida visuella bilder spelar en fundamental roll i tänkandet. För att förstå denna debatt behöver man först bilda sig en uppfattning om korrespondensproblematikens olika protagonister och antagonister.

Lite karikerat kan de två extrema ytterligheternas argumentation beskrivas så här: Å ena sidan finns uppfattningen att det "helt enkelt" inte finns någon objektiv verklighet medan den andra ytterligheten menar att det faktiskt är så att flera individer faktiskt observerar samma sak. Den först nämnda extremen menar att det inte finns två likadana individer som är konstituerade biologiskt och kulturellt exakt lika. Eftersom det med biologisk och kulturell nödvändighet är så att vars och ens perceptionsprocess ser lite olika ut, så blir resultatet av varseblivningen med nödvändighet lite olika.

Den andra extremens uppfattning om den objektiva verkligheten gör att man inte problematiserar beskrivningar av verkligheten. Det är snarare så att där två eller flera beskrivningar av samma sak skiljer sig åt så anses skillnaderna dem emellan vara små avsteg ifrån verkligheten. Den mest exakta eller sanna beskrivningen av verkligheten framträder allt bättre ju fler beskrivningar av samma fenomen som sammanställs och det är så att säga tvärsnittet av allas beskrivningar som överensstämmer bäst (eller mest) med verkligheten och de faktiska förhållandena (Barlebo-Wenneberg, 2001).

Att studera denna bildspråksdebatt kan visa hur vetenskaplig verksamhet faktiskt utförs och hur vetenskapsmän tävlar med varandra för att stödja sina egna forskningsresultat. Ofta samlar man samma typ av data men tolkar dem helt olika inom sina olika teoretiska ramverk.

Pylyshyn (1986) hävdar att mentala bilder utgör enbart yttre delar av ett system och att detta system kan fungera utan dem om det krävs. Bilder har ingen avgörande påverkan på tankeprocesserna, de är snarare en bieffekt. Kosslyn (1981) anser att mentala bilder är helt fundamentala i vårt tänkande och att bildspråk är en del av kognitionens arkitektur avsedd för representationella medier. Då är i så fall förmågan att tänka i bilder en distinkt, "hard-wired", komponent i medvetandets kognitivt funktionella arkitektur.

Dessa bägge riktningar bygger på kognitionspsykologins metafor från informationstekniken där datorns arkitektur används som både inspirationsobjekt och måttstock i studier av människans tankeprocesser. Miller påpekar att Kosslyn ännu inte funnit något som bekräftar hypotesen om att datorns sätt att hantera bilder motsvarar människans

tänkande i bilder, men samtidigt bekräftar han att bildspråket är essentiellt i de kreativa aspekterna i vetenskaplig verksamhet.

"We have found that visual imagery is often essential to creative scientific thinking and that scientists strongly prefer the visual mode of thought in their research." (Miller, 1996. s. 281)

Neurofysikern Damasio (1994) hävdar med bestämdhet att till och med våra begrepp och abstrakta symboler kan "uppträda som bilder" (ibid, s. 132). Dessa bilder kan vara såväl visuella som auditiva eller av någon annan sinnesmodalitet och kan handla om konkreta föremål eller ett visst skeende (ibid, s. 134).

"De bilder som vi återskapar i minnet när vi erinrar oss något, uppträder sida vid sida med de bilder som uppstår efter stimulering utifrån. De bilder som återskapas "från insidan" är inte lika levande som de som föranletts av intryck utifrån. De är "bleka", som David Hume uttryckte det, i jämförelse med de "märgfulla" bilder som alstras av stimuli utifrån. Men de är bilder lika fullt." (ibid, s. 134)

Man kan anta att åtminstone en del av problematiken i bildspråksdebatten baseras på att mentala bilder kan ha så olikartade ursprung.

5.4 Beskrivningsspråkets funktion

Idéhistorikern Miller (1996) redogör, i sin omfattande översikt över den vetenskapliga aktivitetens kreativa processer, för hur fundamental och avgörande användningen av bilder och representationer tycks vara för framstående vetenskapsmän och deras forskningsresultat. Damasio (1994) hyser inga tvivel om att människan använder sig av mentala bilder i sitt tänkande, men han nyanserar bilden genom att skilja mellan tydliga, representerande bilder som så att säga kommer utifrån genom sinnena och andra abstrakt skapade bilder eller föreställningar.

Distinktion angående den mentala bilden som en förlaga till den utvärtes skapade bilden är viktig för vår uppfattning om kreativitetens natur och viktig för detta arbete av flera anledningar. Dels handlar det om att påvisa risken för felaktiga slutsatser med missvisande analogier som följd, dels handlar det om att påvisa hur uppfattningen om den prototypiska mentala bilden bidragit till att förflytta stora delar av den kreativa processen in i den enskilda individens kognitiva processer och bort från uppfattningar om det sociala samspelets betydelse för det kreativa resultatet, liksom materialets ofta inspirerande funktion i de skapande och kreativa processerna.

Uppfattningen om den mentala bilden som en prototypisk förlaga ligger farligt nära uppfattningar om "den lille maskinisten i hjärnan" (homunculus fallacy) (Dennett, 1991). Denna uppfattning framskyntar i olika begrepp och vardagliga uttryck men även i vetenskapliga skrifter där man använder begrepp som "bild", "karta" och "rymd" eller i konstnärliga sammanhang i termer som "brilliant uttänkt", "framställt" eller "verkställande" (Miller, 1996, s. 311).

Vissa språkfilosofiska riktningar har etablerat en analogisk förbindelse mellan språket och bilden för att bland annat bringa mer förståelse angående kreativa processer (Kosslyn, 1981; Pylyshyn, 1986, i första hand men även Cassirer, 1946; Langer, 1957). Att vissa teoribildare även inom estetiken har använt denna typ av analogi som fundament har ironiskt nog bidragit till att själva konstverket, det faktiska resultatet, till stor del negligerats (Hagberg, 1995).

När man till exempel utreder ett konstverk eller ett musikstyckes innebörd försöker man på olika sätt att se bortom eller bakom det estetiska uttrycket och frågar till exempel konstnären hur denne tänkte eller, om man inte anser att konstnärens intention har avgörande betydelse,

studerar alla faktorer som kan tänkas ha påverkat skapandeprocessen. I studiet av den kreativa processen flyttas på detta sätt fokus återigen bort från det faktiska resultatet eller prestationen som i själva verket är mer uppenbart och kanske till och med enklare att studera.

Weisberg (1986) ifrågasätter också denna uppfattning om den kreativa processen. Det är inte en plötslig insikt eller en grandios idé som helt oväntat slår ner i individens medvetande utan snarare så att kreativa idéer frambringas via mödosamt arbete med materialet och mer eller mindre omdömesgilla bedömningar mellan olika likvärdiga lösningar.

Den vetenskapliga realismen har en positiv inställning till den aktivitet som strävar efter att etablera försvarbara idéer, eftersom den betraktar misslyckande och gamla teorier som nödvändiga steg i en inkrementell utveckling. På liknande vis hyser teoribygandet inom innovation en fundamental tilltro till människan och hennes förmåga att påverka och förändra. Detta perspektiv är centralt i de flesta beskrivningar av kreativitet. Påståendet kan tyckas trivialt eller självklart men lyfter fram en aspekt som bör tas i beaktande i analysen av dess teorier och modeller.

5.4.1 Hämmande verbalspråk

Att på olika sätt forma representationer eller ge fysisk gestalt åt abstrakta fenomen är av fundamental betydelse i kreativt tänkande. De begrepp man använder för att beskriva sina uppfattningar om dessa mentala bilder kan dölja eller förstärka missuppfattningar (Miller, 1996, s. 311).

Beskrivningar i termer av ”bild”, ”karta” eller ”rymd” kan alla bidra till uppfattningen om att ett ett-till-ett förhållande råder mellan den bild som till exempel konstnären målar respektive den mentala bild som denne antas ha utarbetat i sitt medvetande innan han påbörjat sitt arbete. Om den mentala bilden uppfattas som originalet så består kreativiteten i arbetet snarast av förmågan att överföra denna mentala bild till en utvärtes representation (Hagberg, 1995). Sådana uppfattningar står i bjärt kontrast mot dem som menar att idéerna och de mentala bilderna växer fram som en följd av interaktionen med materialet, objekten och fältet. Begreppet representation kan således etablera uppfattningar om att den mentala bilden representeras i ett utvärtes fysiskt tillstånd och att den mentala bilden är dess föregångare. Ju mer lika dessa båda bilder anses vara desto mer logisk kan korrespondensteorin anses vara. Huruvida dessa representationer överensstämmer med våra mentala bilder är i detta sammanhang av underordnad betydelse. Däremot är det viktigt att undvika ett språkbruk som riskerar förstärka missuppfattningar.

Kravet på verbala beskrivningar kan även hämma eller hindra denna kreativitetsstimulerande överföring mellan uppmärksamhet och föreställning. Schooler (1997) har funnit en effekt som han kallar ’verbal overshadowing’. Det innebär att så länge som vi minns någonting på ett visuellt sätt, exempelvis ett ansikte, har vi inga svårigheter att peka ut det i en folkmassa. Men om vi ombeds att först beskriva ansiktet med ord så tenderar minnesbilden av ansiktet att bli diffus eller förstöras genom den process som antas förflytta tänkandet från den högra till den vänstra hjärnhalvan. Det fenomen som kallas verbal överskuggning påvisar hur själva beskrivandet av så kallade icke-verbala stimuli såsom exempelvis ett ansikte, en smak eller musik hindrar efterföljande igenkänning. Det har tidigare kopplats till försökssituationer där deltagarnas perceptuella förmåga eller expertis varit större än deras verbala expertis. Igenkänning av ansikten är exempel på en sådan situation där så gott som alla människor besitter en tydlig perceptuell expertis.

Andra domäner som förlitar sig på icke-verbala dimensioner av kunskap har på liknande vis visat sig bli hämmade av verbalisering. Exempel är problemlösning (Schooler, Ohlsson & Brooks, 1993); känslomässig bedömning (Wilson et al., 1993; Wilson & Schooler, 1991); tysta lärandesituationer (Berry, 1984; Fallshore & Schooler, 1993); visuell föreställningsförmåga (Brandimonte, et al., 1997); att minnas smaker (Schooler & Melcher,

1996); att minnas kartor (Fiore, 1994) samt att minnas musik (Houser, Fiore & Schooler, 1998).

Det finns alltså en växande forskning som indikerar att effekten av verbal överskuggning bör kopplas till den kunskapsdomän där verbaliseringen används. Flera studier har bekräftat att effekten av verbal överskuggning är störst hos deltagare som kombinerar hög perceptuell expertis med låg verbal förmåga eller expertis. Dessa resultat tyder på att individer med större perceptuell än verbal förmåga påverkas i högre grad av verbal överskuggning än tvärtom. Eftersom det verbala språkets överskuggande effekt är som starkast när det gäller utförande av uppgifter där den perceptuella förmågan överträffar den verbala expertisen så tenderar den att hindra de personer som alltid förlitar sig på en betydande mängd perceptuell expertis då de utför en specifik uppgift.

”En vinexpert som ägnat avsevärd tid och energi på att utveckla en vokabulär angående en mängd olika smaker har med nödvändighet också utvecklat en perceptuell gom.”
(Ryan & Schooler, 1998) [egen övers.]

Som ytterligare exempel på dragningen mot antingen perceptuella eller verbala aktiviteter kan undersökningar av hjärnaktiviteten hos personer som är involverade i musikalisk improvisation och jämfört med personer som är involverade i klassisk västerländsk konstmusik nämnas. Man har funnit att musikalisk improvisation medför högre aktivitet i höger hjärnhalva medan konst-musikaliskt musicerande medför högre aktivitet i höger hjärnhalva (Sloboda, 1985).

Verbaliseringens överskuggande effekt är som starkast i de situationer där kunskapen är svår att artikulera verbalspråkligt. Detta förhållande kan leda till att man undertrycker just den information som man behöver för att utföra uppgiften på ett framgångsrikt sätt. Däremot, om kunskapen är ordentligt verbaliserad, såsom i påståenden av deklarativ karaktär (påståendekunskap), så tenderar verbaliseringen snarare att vara stödjande och positiv.

Om verbalisering resulterar i en generell snarare än en uppgiftsspecifik störning av den perceptuella förmågan så kan individer som uppvisar större skicklighet i perceptuella uppgifter i förhållande till verbala uppgifter, även vara speciellt sårbara för verbal överskuggning trots att dessa förmågor bedöms på ett domänberoende sätt. Forskningen visar att verbaliseringen störde precisionen i de beslut som grundades på förtrogenhets- eller färdighetskunskap (”just knowing”) men visade ingen störande inverkan på beslut som grundades på påståendemässig kunskap (”reportable reasons”) (Ryan & Schooler, 1998).

Man kan därför anta att individer med hög perceptuell förmåga/expertis och låg verbal förmåga är speciellt benägna att förlita sig på sin förtrogenhetsmässiga kunskap som visat sig sårbar vid verbalisering. Om det är så att verbalisering generellt sett stör icke-verbala förmågor så är det rimligt att anta att för dem som är benägna att förlita sig på sådana färdigheter är verbaliseringen speciellt skadlig. För sådana individer kan relationen mellan språk och tänkande vara speciellt känslig/riskabel eftersom språket ständigt hotar deras perceptuella förmåga. Å andra sidan kan individer med hög verbal förmåga och relativt låg perceptuell förmåga vara mer benägna att förlita sig på påståendemässigt grundade beslut vilka har visat sig var opåverkade av verbalisering och ibland till och med förbättrande. Kort sagt, verbaliseringen var skadlig för deltagare med låg verbal förmåga men hade liten påverkan på individer med hög verbal förmåga (Ryan & Schooler, 1998).

Schoolers studier visar att verbalisering resulterar i ett skifte av processer mellan olika hjärnregioner som hämmar individens förmåga att använda icke-verbala operationer (Schooler, 2002). En upptäckt som fördjupar problematiken är att effekten av verbal överskuggning även sträcker sig bortom det specifika stimulus som man försöker verbalisera. Verbalisering kan i princip hämma vilken icke-verbal process som helst och denna effekt verkar återfinnas inom en mängd olika domäner.

Schooler (2002) beskriver en studie där man har låtit försökspersoner lyssna på musik inför ett test. Det visade sig att de som engagerat sig i denna icke-verbala uppgift fullständigt eliminerade effekten av verbal överskuggning. Upptäckten att negativa effekter av verbalisering verkar kunna återställas genom att försökspersonerna uppmanas betona icke-verbala processer kan betyda att effekten av verbal överskuggning uppstår när de minneskodande processerna inte överens-stämmer med de minnesåterhämtande processerna.

Det är ingen nyhet att många kognitiva operationer kan genomföras antingen mer reflekterande med medvetet kontrollerade processer eller med mer reflexmässiga och automatiserade processer (Schneider & Shiffrin, 1977). Forskning visar att det kontrollerade reflekterande (medvetna) hjärnsystemet å ena sidan och det automatiskt reflexmässiga å den andra kan tävla mot varandra på så sätt att aktiveringen av det ena kan dra bort aktivering från den andra (Hariri et al., 2000; Lieberman, 2002). Det visar sig att individer som förlitar sitt handlande på sådana hjärnregioner som associeras med kontrollerad reflektion samtidigt avaktiverar de icke-verbala automatiserade processerna som är nödvändiga för ett lyckat utförande. I samma omfattning som en individ är benägen att tänka på ett visst sätt är det också troligt att hon inte kommer att tänka på ett annat sätt.

Ju mer deltagarna i Schoolers undersökningar betonade den verbala processen desto större var risken att de icke-verbala processerna hämmades. Dessa resultat kanske även kan uppfattas som neurologisk förklaring på problematiken i att översätta kunskap från en domän till en annan eftersom denna process även påverkar tänkandet om kunskapen.

En aktuell följdfråga i detta sammanhang gäller huruvida verbalspråket är det enskilt största hindret för kreativa tanke- och idéutvecklande processer. Alla tillvägagångssätt som minimerar användningen av verbalspråket skulle då kunna antas vara att föredra framför verbala beskrivningar. Dessutom, om det är så att det inte finns en uppdelning mellan uppmärksamhet och föreställning och att företeelser som synestesi eller överföring mellan olika sinnesmodus är grundläggande för vår kreativitet, bör vi då inte hellre försöka utveckla dessa överföringar eller samspel?

Uppfattningen om ett rikt beskrivningsspråk handlar om att stimulera och upprätthålla kollektivets kreativa tankeprocesser där uppmärksamhet och föreställningskapacitet är bärande. Detta bygger i sin tur på vikten av att gruppmedlemmarna övas i att artikulera sina idéer i flera olika modus.

5.5 Sammanfattande diskussion, kapitel 5

Det kreativa skapande som industridesigners, uppfinnarens och musikerns verksamheter präglas av bygger på väl utvecklad och medvetet kontrollerad föreställningsförmåga, förmågan att föreställa sig något som inte är som om det verkligen fanns. Att sätta sig in i hur det skulle kunna kännas att ha en viss handske på sig, att hålla i en viss produkt eller öppna en förpackning på ett sätt som aldrig gjorts tidigare liksom att dessa föreställningar får vara vägledande i beslut om relevant initiativ. Frågan om vad vi som människor kan föreställa oss blir då av stort intresse för metoder som stöder och stimulerar dessa arbetsprocesser. Frågan om hur vi föreställer oss, vad själva processen för föreställandet innebär blir också mycket central för dessa arbetsmetoder. Detta är den intramentala dimensionen i beskrivandet.

Om mentala bilder ges originalstatus blir stora delar av den kreativa processen en fråga om översättning och grader av överensstämmelse mellan detta original och den så kallade materialiserade, 'förverkligade' representationen. I detta perspektiv får kriterier som tydlighet och överensstämmelse stor betydelse. Innehållet i beskrivningen förväntas återge den mentala bilden. Då finns risk för att man förleds att tro att även verbalspråket ska säga *som det är*, att orden säger som det är – som tanken "ser ut". Föreställningen, den mentala bilden, är betydligt mer komplex och mångfacetterad än vad som kan fångas av en språkuppfattning

som förväntar sig att verbala beskrivningar kan säga som det är. Det är i dessa kreativa sammanhang som verbalspråket kan upplevas som en gjutform.

Däremot, om vi för det första inser att mentala bilder varken kan eller bör betraktas som original utan snarare som diffusa ansatser eller energiblixtar i den kreativa processen så bör vi för det andra även betrakta även den kreativa processens verbala beskrivningar på motsvarande sätt. Då bör även de verbala beskrivningarna snarare uppfattas som skapande och drivande. Den kreativa processens verbala beskrivningar syftar framåt till *det som blir*, snarare än bakåt till det som var eller möjligen är.

Men, kan innebörden i bilden beskrivas ”lika bra” genom verbala beskrivningar, dvs. förmedla samma mening som själva betraktandet ger? Att titta på bilden eller läsa texten är egalt. Att se filmen eller att läsa boken är egalt. Då blir översättarens förmåga avgörande för min förståelse liksom andra typer av mellanled som används för att överföra innebörden. Handlar det i så fall om översättning och att det är kvaliteten i själva översättningen som förmedlar innebörden mer eller mindre bra? Här finns två typer av uppfattningar. Dels sådana som menar att en god översättning överför i allt väsentligt ursprungets innebörd, dels sådana som menar att översättande är i sig ett kreativt arbete som omformar och skapar ny mening. De förstnämnda problematiserar inte de olika uttryckssättens epistemologiska bidrag medan de sistnämnda tar själva översättningens liksom uttryckssättens (beskrivningsmodus) epistemologiska bidrag med i sin förståelse av den överförda betydelsen.

Om svaret på frågan om huruvida översättningar kan överföra tankeinhåll får stödja sig på biologiska och epistemologiska grunder så kan det formuleras förhållandevis enkelt: Nej, det finns epistemologiska orsaker till varför vi har olika sinnen. Att se, att höra eller att beröra etcetera ger kunskapen distinkt olika kvaliteter.

Kapitel 5 har därmed lagt en grund till det fortsatta resonemanget om beskrivningsspråkets funktion och potential i grupperns kreativa processer. Här används två kategorier språkbruk nämligen beskrivningsspråk och professionellt språk. Dessa två kategorier får viss struktur och visst innehåll genom jämförelsen med två andra bredare kategorier nämligen det vardagliga respektive det vetenskapliga språkbruket. Redan i denna delning av kategorier antyds ett dilemma för beskrivningar med en vetenskaplig ambition eftersom dess ideal mer eller mindre per definition avskärmar sig från andra kategorier med deras respektive kunskapsverifierande ideal. Detta kan ges en lösning genom att studiet och dess beskrivningar av användningen av olika språk uttrycker ett perspektiv på fenomenet beskrivningsspråk, medan den praxisorienterade och på sinnena byggda (perceptuella) förståelsen och uttrycker ett annat perspektiv på beskrivnings-språk.

Begreppet *beskrivningsspråk* betraktas i detta arbete som kärnan i den interaktion som uppstår inom en grupp där man genererar och utvecklar nya idéer. Beskrivningarna av idéer kan uppfattas som flödande interaktion där gruppmedlemmar ger responser antingen verbalt eller via sina instrument när det gäller jazzensemblen, eller via sina objekt och skisser när det gäller industridesignern. Beskrivningsspråket förväntas i dessa kreativa kollektiv befrämja medlemmarnas strävan att tänka, att uttrycka och att förmedla sina bidrag och förslag på lösningar av problemet.

Kapitel 6: Interaktionen med materialet

Beskrivningsmodus: Idéerna finns i och stimuleras av materialet.

Enligt figur nr. 16, s. 125 (kapitel 7) utgör det fysiska materialet en av de tre kategorier eller komponenter av beskrivningsmodus som bygger upp ett beskrivningsspråk. I det som följer fokuseras på materialets betydelse för kreativitet och idéutveckling.

6.1 Att skissa

Skissens funktion i brainstormingsessionens flödande idéutväxling, liksom dess inverkan på idéutvecklingen som sådan, är av stort intresse och utgör en av de röda trådarna i denna avhandling. Dessa studier visar att skissen har både stimulerande och dämpande inverkan på gruppens kreativa process.

Designern använder oftast papper och penna i idéutvecklingsprocessen. Vissa använder skisstekniken i det initiala skedet för att komma igång för att sedan gå över till andra tekniker såsom CAD. Men för många följer skissandet med i hela utvecklingen fram till färdig idé eller möjlig lösning; det blir ett sätt att ta sig an problemets olika dimensioner. Skissandet präglar därmed även inställningen till resultatet av den kreativa idéutvecklingsprocessen. Lösningen får betraktas som potentiell fram till att den implementeras och fungerar i sitt sammanhang. Först då kan man hävda att man utvecklat en lösning på problemet eller behovet (Stein, 1975, s. 201).

Skisstekniken gör det möjligt att vara konkret fast på ett ungefärligt sätt. Denna ungefärlighet kan uppfattas som brister eller sprickor i en argumentation men den kan också uppfattas som inbjudande och erbjuda möjlighet till förslag och justeringar. Skissens linjer kan alltid dras på ett annat sätt vilket gör det möjligt att förena behovet av notation för minnet samtidigt som den iterativa processens öppenhet för alternativa idéer bevaras.

Att skissens iterativa natur influerar idéutvecklingen bekräftas gång på gång i samtal med industridesigners och bevisas i de olika observationerna. Dess genomgripande påverkan och grundläggande funktion belyses i följande utdrag ur en av intervjuerna med en industridesigner:

Q: Du formulerar idéer genom att skissa, hur klar är idén innan du börjar skissa? Är idén i huvudet först och sen så kommer den ut i handen och pennan, eller skulle du säga att du skissar någonting och när du ritar det här strecket liksom så börjar tanken på att...

S: Det är nog en sån där kedja att först har jag en idé... och så ritar jag upp någonting och så kanske jag utifrån det får en annan idé. Det är ju inte så att jag bara sitter och leker med pennan så här och... oops så plötsligt är det klart!

På detta sätt blir skissandet ett stöd för tänkandet. Idén formas i lika hög grad på papperet som i tankeprocesserna. Idén växer vartefter strecken blir fler och konturerna skarpare. Syftet med skissen är att ge idén form på papperet, inte att skapa en tydlig och färdig representation av en klar mental bild. Industridesigners talar om denna process som att ”materialisera idén”. Det kan bland annat få till följd att idéns kvalitet och verklighetsförankring bedöms utifrån skissens konkretiseringsgrad. Det vill säga i vad mån den korresponderar med ett fysiskt föremål uppfattas den som ett tecken på att idén håller en viss kvalitet.

Avsikten med att utveckla idéer i grupp är, som tidigare påpekats, att få med så många aspekter och erfarenheter som möjligt. Vid dessa tillfällen ligger ofta en grovskiss i centrum för samtalet och den kollektiva reflektionen. När var och en kommenterar idén ritar man också några streck i skissen. För en utomstående kan en sådan skiss se väldigt rörig och

obegriplig ut efter ett sådant idéutvecklingsmöte. Det blir streck på streck som läggs till i en från början förhållandevis tydlig skiss.

E: Det handlar egentligen inte om hur många linjer som ritats. Strecken kommer ju dit under processen så det är ju inte så att det här är (slut-) resultatet. Att det är det här som jag ska visa upp för någon annan. Utan man sitter ju och får fram det här tillsammans med någon annan, så det handlar inte om att den är mer eller mindre vag eller tydlig. Man måste se och vara med när man ritar den, i alla fall den här typen av skisser.

Idén finns inte bara i skissen. För att förstå skissens många gånger röriga och diffusa former så måste man ha varit involverad i processen.

6.1.2 Hur formulerar och överför industridesigners sina (ofärdiga) idéer?

Var och en av de fyra industridesigners som intervjuades hävdade att pennan är deras mest kraftfulla verktyg i arbetet med att formulera och överföra sina idéer. En av dem beskriver sin förkärlek till det visuella och estetiska och hur dessa intryck kan fungera som gnistor som frambringar kreativt tänkande.

E: Jag kan bli väldigt inspirerad av en estetiskt snygg skiss. Sen kanske jag själv tänker mycket på funktionen men jag triggas av och plockar gärna upp intryck som har estetiska idéer. Det ska vara en kombination av snygga skisser och bra idéer. Det handlar inte om att personen är särskilt bra på att uttrycka sig muntligt eller skriftligt, utan det är något visuellt liksom som får mig att tänka i nya banor.

Drivkraften att uttrycka sig visuellt fungerar stimulerande på industridesignerns kreativa processer vilket i sin tur leder till att de kontinuerligt tränar sin förmåga att använda pennan för att utveckla och uttrycka sina idéer. Detta är centralt i industridesigners yrkeskunnande och beskrivs som 'the power of persuasion' vid en intervju med en ledare av idéutvecklingssessioner:

T: Den här väldigt fria visuella kreativa processen, den kan vara svår att ha kunden med i därför att de blir lätt passiva. De har svårt att bidra i den därför att de har inte de verktygen. När man att börjar skissa så äger man tavlan lite så där. Det är ett jättebra verktyg om du vill driva igenom dina egna idéer för jag menar, (reser sig och går fram till tavlan) jag vet ju själv hur det är när jag går fram här och börjar mangla. Om man inte själv kan göra det då blir det lite hm, hm, hmm... "the power of the whiteboard". Den kan användas i att styra möten men i kreativa fora där alla ska vara med på det och där du har en spelare som inte kan de verktygen, rita eller kommunicera kanske i samma time (med samma timing) eller samma språk som vi så då blir det ju ganska svårt för den personen.

Denna färdighet att med hjälp av olika skisstekniker formulera idéer utvecklar industridesignern successivt genom träning och erfarenhet. Utbildningar inom området bidrar, men den flödande idéutväxlingen mellan papperet och tänkandet utvecklas och förfinas via drivkraften att ständigt anta nya problem.

Den som har förmågan att både snabbt och snyggt skissa har en fördel i den kollektiva idéutvecklingen jämfört med den som enbart använder verbalspråket och gestiken (figurativ argumentation) som medel att beskriva sina idéer.

Q: Jag skulle kunna tänka mig, att när man tittar på en skiss så tenderar samtalet att gå i den riktningen, man fokuserar på skissen så att säga. Har man väl gjort ett streck där som konkretiserar en idé, då är det svårt att tänka sig det strecket åt något annat håll liksom...

T: Jag skulle kunna säga att det kraftfullaste verktyg som industridesigners har i 'the power of persuasion' skulle jag säga på engelska, så är det pennan. Den som kan gå upp, och i alla möten och så och börja formalisera vad det än är, om det är ett affärsupplägg eller ett konceptuellt tänkande på the board, den äger den diskussionen. Skissandet driver frågan liksom.

Q: Ja, och med "formaliserad" då menar du alltså att göra en form av något eller?

T: Det behöver inte ens vara det, skulle kunna vara att någon säger "okej, nu har vi gått igenom allting och jag uppfattar att det här är vårans kravspecifikation". Bara att jag ställer mig upp (och skissar) så äger jag det här. och ingen annan kan fungera på det sättet utifrån de parametrar som vi beskriver. Sedan kan jag börja rita detaljer, det ger möjligheter att rita och beskriva.

Skissens funktion är bland annat att samla ihop och konkretisera gruppens idéer. Vid några tillfällen i samtalsintervjuer med några av deltagarna i de observerade idéutvecklingssessionerna framkommer upplevelsen av riskerna med den ovan beskrivna visuella preferensen. Eftersom en estetiskt tilltalande skiss i sig själv förstärker den idé som den gestaltar just för att den är estetiskt tilltalande så kan man ibland uppleva hur en skiss tenderar att dominera och leda idéutvecklingen. Den styrka som skisstekniken ger industridesignern kan därmed, paradoxalt nog, bli idéutvecklingens svaga punkt.

Q: Har du någon uppfattning om ni som designers är mera bild, visuellt inriktade...

E: Ja det tror jag...

Q: Tror du att ni löper större risk att så att säga fastna i en bild eftersom ni kanske har den mer tydlig, starkare i sinnet? I så fall skulle det vara ett moment 22 där, att tekniken är att teckna och när man tecknat ned den eller skissat så är det en belastning därför att man inte kan skissa någonting annat istället...

E: Så skulle det kunna bli när man låser sig vid en viss form eller någonting.

E: ... ibland kan det bli så att man fastnar i en idé just för att den skrivs ner på ett papper. Det kanske beror på vem som för anteckningarna. Att en idé som diskuteras väldigt mycket fast den äh... man kanske ska titta lite bredare...

Q: Menar du att man, i och med att ni har skissat ner idén, ritat upp den på papper så tenderar ni att fortsätta prata om just den?

E: Ja det blir väldigt... konkretiserat då... om man har en enda skiss så fokuserar man på den...

Q: Så då skulle det vara bra om man hade fem sex olika skisser bredvid varandra... för att inte låsa sig...

E: Ja, för att inte låsa sig. Om man har saker nedskrivna så här och så en skiss då när man pratar om den här idén så tittar man på den skissen och spånar om just den...

Q: Vad skulle alternativet vara i brainstorming för att inte fastna? Är det att göra flera stycken olika skisser?

E: Mmh, ibland brukar vi göra så att vi först sitter var och en för sig i några timmar och skissar på idéer och sen så tar vi med idéerna och sätter upp dem på en vägg och sen diskuterar.

Q: Om ni hade tre till fem parallella sådana och inte bara en, då skulle någon annan kunna... då kan nästa grupp eller...

T: Där kanske det fungerar de här brainstormingsessionerna med designers. Det är svårt för kunden att vara med, för den har inte verktygen. Den personen vågar sällan ställa sig upp och visa sig, för ibland får man konstruktörer som går fram så här och säger "ni kommer inte att se vad jag ritar..." och... då är de ju redan liksom och så står de så här och "äääähh mmm...". Då blir de lite passiva och sitter där och ibland kan de känna sig överkörda. Därför är det inte så lätt att blanda in dem i den här brainstormingen med väldigt snabba idéer där vi använder våra verktyg som vi är utbildade att använda. Det är ungefär som att vi skulle sitta på ett juristmöte och de skulle börja summera, dra ut olika lawcase... "jaha jaha mhum vad ska jag med det att göra".

6.2 Styrkor och svagheter

Enligt de intervjuade industridesigner övas förmågan att beskriva sina idéer upp via skisstekniker och utvecklar därigenom sin föreställningsförmåga och förtrogenhet med visuellt guidat skapande. Föreställningsförmåga och visuell preferens är fundamentala aspekter i industri-designerns kreativa processer. Å andra sidan rapporterar de om upplevelsen av att just denna förmåga som är en betydelsefull styrka även kan vara en belastning eller åtminstone hämmande för gruppens kreativa processer. Just deras preferens för det visuella bidrar till att idéutvecklingssessionen riskerar att låsa sig vid exempelvis en viss formlösning som skissats upp.

Skissteknik är intimt sammanflätat med industridesigners tänkande och idégenerering. Trots att industridesigners föreställnings- och skissförmåga uppfattas som konstituerande för deras professionella språk och yrkesidentitet så handlar deras yrkeskreativitet om att använda detta utan att fastna i manéer. Frågan om förhållandet mellan modell och verklighet har nära beröring med denna skissproblematik. Dels tenderar man att tilldela innebörd till sådant som inte var betydelsefullt i det ursprungliga skapandet, dels förleds man att lämna ur räkningen vissa väsentliga men vid noteringen underförstådda, aspekter av det fenomen, objekt eller process som notationen förväntas fånga (Sällström, 1991).

6.2.1 Vilka typer av beskrivningar, föreställningar, stimulerar kreativitet i grupper?

I utbildningar för industridesigners lärs olika skisstekniker ut. En av de anställda vid ett stort industridesignföretag i Stockholm beskriver hur hennes utbildning gav träning i teckning och modellering. Hon menar att dessa fysiska och praktiska arbetssätt frigör hennes kreativitet.

M: På tal om frihet, jag har jobbat med brainstorming som metod i trettio år, men tidigare var det ganska ofta som vi stack ifrån och började jobba. Då gjorde vi någonting tredimensionellt och sen kom (vi) tillbaka jättefort för att se om man kunde (använda det)... vi arbetade fysiskt med papper och penna.

Enligt resonemanget ovan är en egenskap som karakteriserar industridesigners den starka preferensen för visuell perception. Denna karakteristik har påvisats i andra undersökningar och beskrivits av flera författare som en direkt koppling till kreativa processer. I Utterback et al. (2006) påpekas att visualisering kan stimulera grupperns kreativitet och väcka gruppmedlemmars tysta kunskaper. Detta kan bekräftas av de observerade idéutvecklingssessionerna där deltagarna ofta verkar ha lättare att ta till sig sådant som gestaltas fysiskt, såsom skalenliga modeller som man kan ta på och därmed uppleva med fler sinnen:

M: Det finns vissa personer här i huset som är väldigt mycket så, vill arbeta praktiskt och de kommer inte att bidra (i brainstormingen) om man inte tar in åskådningsexempel och jag är väl lite så där också att jag vill göra det också. På det sättet så menar jag att vid vissa möten idag så är det mycket striktare och disciplinerat.

Dessa personer är väl medvetna om vad det taktila kan betyda för dem. I arbetet med att formulera vaga idéer har man behov av att dels se, dels känna men även att arbeta praktiskt, fysiskt, med objekten.

Q: Tycker du att det är svårt att gestalta en idé... du skulle helst vilja ha den där modellen?

M: Jag tycker att det är svårt att ge form åt en idé när jag inte har tillgång till den där modellen därför att jag har skippat att teckna, jag är inget duktig på det. För mig passar det här lite friare verkligen bra, att man kan ta till andra saker (i brainstormingen). Det är bättre än det där strikta...

Vissa idéutvecklingsmöten eller kortare brainstormingsessioner kan utformas strikt efter en uppfattning om vad som är mest effektivt eller kanske utifrån vad som visat sig ge hållbara resultat. Det finns emellertid risk för att strävan att enhetliggöra firmans kreativa process eller de så kallade brainstormingsessionernas genomförande resulterar i rigiditet som inte befrämjar utan snarare hämmar kreativa initiativ. Detta kan vara ett dilemma för verksamheter där kreativa processer behöver systematiseras. Hur upprätthåller man sin kreativa vitalitet?

En grundläggande aspekt av kreativitet är idén om att frigöra sig och tänka utanför ramarna. Det är viktigt för stimuleringen av kreativa initiativ att även de frihetslängtande och regelbrytande aspekterna i den kreativa processen tillgodoses. Kanske kan det ta sig så konkreta uttryck som att gruppen helt enkelt "sticker ifrån" och lämnar dessa ramar som företagets fysiska väggar kan förstärka.

6.3 Frambringa idéer

Skissens funktion är att stödja det kollektiva tänkandet i idégenereringen och idéutvecklingen. Kanske kan detta antyda att vad man faktiskt ritat, att de konkret fysiska strecken på papperet, har mindre betydelse för den slutliga idén eller produkten. Däremot har själva skissandet en klarläggande funktion för tänkandet och dess estetiska kvalitet fungerar stimulerande på gruppens aktivitet och gemensamma reflektion. Det handlar således inte om skissens funktion som uttryck för mentala bilder. Uppfattningen om att det i hjärnan finns en färdig, prototypisk bild, där arbetet med att "ta fram en skiss" bara är en fråga om översättning från den mentala bilden till skissen, kan inte bekräftas av dessa studier.

Aktiviteten att skissa frambringa idéer. Det är en form av interaktion med papperet och pennan där man konkretiserar och gestaltar idén istället för att verbalisera och tala om den. Skissandet blir på detta sätt en genväg förbi verbalspråkets eller möjligen den vänstra hjärnhalvans mer analytiska hantering av idén. 'The Creative Director' vid ett industridesignföretag förtydligar:

"Det är ju någon form av automatisk dokumentation av det man säger och sen finns det ju en konst i att göra det där som är inspirerande men ändå öppet. Här finns det ju en del såna där brainstormingbilder bakom dig till exempel. Ingen av dem påvisar något slutligt resultat men däremot öppnar de..."

Han säger att skissen fungerar som automatisk dokumentation, det är minnesanteckningar i skissform. Sällström gör en liknande beskrivning när han skriver om notationens natur och funktion:

"Tänkandet och minnet har behov av yttre stöd... alla gör de noteringar, för att ge stadga åt verksamheten och för att bevara och vidarebefordra idéer." (Sällström, 1991, s. 13)

Skissen och notationen har många gemensamma funktioner. De hjälper till att konkretisera idéer vilket ofta inspirerar till nya idéer. De kan därmed sägas bidra till att upprätthålla vitaliteten i idéutvecklande aktiviteter och samordna komplicerade verksamheter.

Denna konkretisering av abstrakta eller avlägsna objekt ger uttryck som "att stå inför ett problem" djupare innebörd. På motsvarande sätt, som en gestaltning som kräver ofta oåterkalleliga beslut och ställningstaganden av den som väljer det fysiska objektet som beskrivningsmodus, så blottlägger skissen tänkandet, såväl dess brister som dess förtjänster. Kunskap och okunskap synliggörs och avslöjas omedelbart genom denna gestaltning. Samtidigt förväntas upphovsmannen eller -kvinnan stå för den uppfattning man gestaltat. Under en intervju uttryckte en industridesigner det så här:

"Strecken kommer ju dit under processen så det är ju inte så att det här är slutresultatet, att det är det här som jag ska visa upp för någon annan. Utan man sitter ju och får fram det här tillsammans med någon annan, så det handlar inte om att den är mer eller mindre vag eller tydlig. Man måste se och vara med när man ritar den, i alla fall den här typen av skisser."

När notationssystemet och den annoterade företeelsen kommer till världen, samtidigt, i intimt växelspel med varandra, kan notationens ändamålsenlighet knappast ifrågasättas. Den fulländade notationen gör sig osynlig. Men när en ny idé uttrycks genom en gammal notation kan det, just av detta skäl, uppstå svårartade konflikter (Sällström, 1991). Detta leder vårt resonemang om skissandet till dess improvisatoriska dimensioner.

6.3.1 Tillfällig notation

Att skissandet i sig är en idégenererande aktivitet bekräftades i observationer av brainstorming-sessionerna och i intervjuer med industridesigners. För den skicklige industridesignern får skissandet en ideomotorisk funktion på så sätt att en kreativ process etableras när man får tillgång till papper och penna samtidigt som tänkandet är uppfyllt av ett visst problem.

Den eventuella klyftan mellan olika språkliga uttrycksmodus kan utgöra platsen för den tysta kunskapens ursprung.

"One might say that sketches offer an interface between the tacit and the verbally expressed." (Utterback, 2006, s. 217).

Skissen kan alltså fungera som mellanled mellan tänkande och lösningen på ett problem. Det är ett naturligt och självklart tillvägagångssätt, det lustfyllda i att skriva och forma tecken är djupt rotat i människans väsen. Om skissen förlorar sin nu-karaktär kan den istället för att inspirera och stödja den kreativa processen hämma eller eliminera det kreativitetsstimulerande tillståndet. När strecken på papperet uppfattas som någonting mer än just vaga idéer och samordnare av gruppens idéutvecklingsstafett och plötsligt säger någonting mer kan de börja styra och konservera. Skissen har då blivit ett ting bland andra ting i världen och sakta börjar förmågan att minnas de andra idéerna avta.

Om man helt förlitar sig på minnet och den inre åskådningen istället för att ta hjälp av yttre bilder och materiellt lagrade information är inte likgiltigt, utan har avsevärda intellektuella konsekvenser.

6.4 Materialets inflytande på aktiviteten

Utvecklingen av det musikaliska notsystemet sedan 1100-talet har gjort det möjligt att representera vissa aspekter av musikaliskt uttryck genom tecken och symboler (Aulin, 1973). Dess fördelar i förmedlingen och bevarandet av musik bör betonas och jag vill inte ifrågasätta dess förtjänster. Däremot kan en slentrianmässig användning eller omedvetenhet om dess inverkan på de kreativa processerna få negativa följder.

En tidigare studie angående ackompanjemangskissens inverkan på åtta improviserande pianisters faktiska spel är relevant för detta resonemang (Olsson, 1993). Dessa pianister ombads improvisera till en förinspelad rytmsektion som spelade tre stycken, var och en med olika musikstil och olika ackordsekvenser över sexton takter. De fick enbart göra tre tagningar på varje "låt". Först fick de lyssna igenom när rytmsektionen spelade "låten" utan att titta på ackordskissen. Inför andra uppspelningen uppmanades de att improvisera på gehör, fortfarande utan tillgång till ackordskissen och vid den sista genomspelningen fick de tillgång till ackordskissen och improviserade ytterligare en gång.

Undersökningens huvudsakliga resultat var att improvisationen förändrades när pianisterna tittade på ackordskissen. Man kunde förvänta sig att den andra improvisationen bestod av mer sammanhängande, längre fraser därför att pianisterna successivt tillägnat sig bättre förståelse av musiken. Men istället fick den efterföljande improvisationen kortare fraser med mer abrupt början och avslut än de när de improviserade "på gehör" utan visuella intryck. Detta uppfattades som en indikation på att fraseringen följde ackordskissens taktindelning och ackordsekvenser när de tittade på ackordskissen. Resultatet kan också tas som tecken på att förmågan att notera och läsa noter inte enbart har positiv inverkan på musiken, det klingande resultatet.

Både den musikaliska skapandeprocessen och musikernas tillvägagångssätt påverkas av själva ackordskissen. Utan den visuella representationen av musiken är de mer utlämnade till att lita på sin hörsel, sin tekniska förmåga och sina musikaliska kunskaper och erfarenheter för att relatera och reagera adekvat och kreativt. På något sätt verkar ackordskissen så att säga komma emellan musikern och den framväxande musiken och därmed hämma improvisationens flöde.

Uppfattningen om hur en modell överensstämmer med verkligheten kan jämföras med uppfattningen hur verbalspråket korresponderar med de uttrycksmodus som en erfaren yrkesarbetare använder när denne beskriver sin praxis. Det verkar finnas en oundviklig klyfta mellan musikerns och designerns sätt att formulera och uttrycka sina uppfattningar angående musikaliska respektive estetiska idéer och deras användning av verbalspråket. Industridesignerns styrka är pennan och skissblocket både när det gäller den individuella idégenereringen och den gruppvisa idéutvecklingen. Denna styrka kan dock också motverka vissa andra nödvändiga moment i den kreativa processen. Preferensen för visuella och estetiska intryck kan resultera i ett insnävat tänkande om man i idéutvecklingen bara har någon enstaka skiss som underlag för brainstormingen. Det är möjligen svårare att frigöra tänkandet från en formaliserad idéskiss än från den vagare, abstrakta idén som lever i det gemensamma tänkandet.

Å ena sidan riskerar man att tillskriva ting och händelser innebörd som varit utan betydelse i den ursprungliga skapandeprocessen, medan man å andra sidan tenderar att förledas till att lämna vissa väsentliga faktorer men vid skissandet underförstådda aspekter utan hänseende. Notationen riskerar alltså att ta över intresset från själva "saken". Goethe sätter fingret på faran i ambitionen att beskriva någonting verbalt:

"... hur svårt är det inte att undvika att sätta beteckningen i sakens ställe, att alltid ha innehållet levande inför sig och inte döda det med ordet!" (Goethe från sin Italienska resa 1786-88 i Sällström, 1991).

Kan det vara så att det finns ett outtalat antagande som kommer till uttryck i strävan att alltid formulera sig verbalt? Att någonting genuint värdefullt i det konstnärliga eller kreativa uttrycket förvanskas när man strävar efter att använda sig av verbalspråkliga beskrivningar? Att det är en större eller mer värdefullare konstnärlighet eller kreativitet när vissa dimensioner tillåts vara tysta?

Som pianolärare strävade jag efter att formulera estetiska eller konstnärliga musikaliska uttryck verbalt. Men erfarenheten blev oftast den att det var en ineffektiv användning av resurser. Om man inte förmådde att uttrycka en viss musikalisk idé på instrumentet, eller visa upp något exempel på någon annan som gjorde det, var orden sällan till någon större nytta. Vi hade ingenting för att kämpa med orden eftersom eleven sällan fångade den konstnärliga idén genom att enbart lyssna till mina beskrivningar.

Å ena sidan finns en strävan i utbildningar och praxis att utveckla ett professionellt språk som artikulerar dess specifika perspektiv på handlingar och skapar relevanta begrepp. I tillägnandet av en praxis kan dess begrepp fungera som stöd för dess aktivitet. Där kan verbaliseringen av handlingar och erfarenheter snarare stimulera utförandet. Dessutom, i observationsstudierna finns det inget som tyder på att gruppmedlemmarna strävar efter att utesluta eller undvika att använda verbala beskrivningar. Tvärtom, nästan alla var mycket pratsamma och sökte alla tillfällen att förmedla sina idéer verbalspråkligt. Deras användning av ord verkade inte uppfattas som problematiskt och jag kan inte skönja någon tydlig gräns mellan verbalspråket visavi det visuella beskrivningsspråket.

Empiripresentation nr 2

I det som följer redovisas fyra notationer av fyra grupper idéutvecklingsessioner. I de grammatiska notationerna som redovisas i empiripresentationen här nedan, placeras dessa beskrivningsmodus i gruppernas idéutvecklingsprocess.

6.6 Diagrammatisk notation av idéutvecklingsessioner

För att grafiskt redovisa de observerade idéutvecklingsmötena vid två industridesignföretag i Stockholm har en diagrammatisk metod utvecklats och den redovisas här nedan.

I dessa diagram har bland annat relationen mellan idéers uppkomst och kritik eller ifrågasättande noterats. De visar också att man i idéutvecklingsprocessen inte hanterar ett problem utan flera. De visar dessutom att man återkommer till samma grundidé vid ett flertal tillfällen under en session och bygger vidare på den.

Diagrammen visar också hur uppdelad dialogen kan vara mellan olika tankespår eller problem, så att en viss tanke byggs på och utvecklas under några minuter för att sedan avbrytas genom att någon lägger fram en helt annan idé. Dessa tre iakttagelser kan sägas bekräfta uppfattningen om att idéutvecklingen är som en stafett där den initiala idén förs vidare i gruppen och utvecklas genom att deltagarna lägger till sina idéer vilket ger idén alltmer livskraft och tillsammans successivt bygger en hållbar idé.

Diagrammen visar dessutom att man använder sig av ett antal olika medel eller modus för att beskriva och överföra sina idéer till varandra. Diagrammens notation fångar däremot inte andra sätt att stödja beskrivningen av idéer såsom exempelvis hur ansiktsuttryck eller humor används. Humor har i andra undersökningar visat sig ha hög korrelation med kvalitativa idéers framväxt (Stein, 1975).

6.6.1 Diagrammens uppbyggnad

Diagrammet syftar till att ge en översiktlig sammanställning av vissa, för detta forskningsprojekt, avgörande moment under idéutvecklingsessioner. Det är uppbyggt nedifrån och upp enligt följande. De olika initiativ och responser som sker i dialogen är placerade utefter en tidsaxel. Längst ner är deltagarnas (D1-D6) *verbala responser* noterade i form av små prickar. Ovanför dem finns olika *beskrivningsmodus* som används representerade såsom exempelvis stora skissblock på väggarna, enkla modeller eller mer avancerade prototyper som man skapat själva. Ibland har man även tagit in en konkurrents produkt eller använt datorpresentationer i form av Powerpoint eller tredimensionella grafiska modeller.

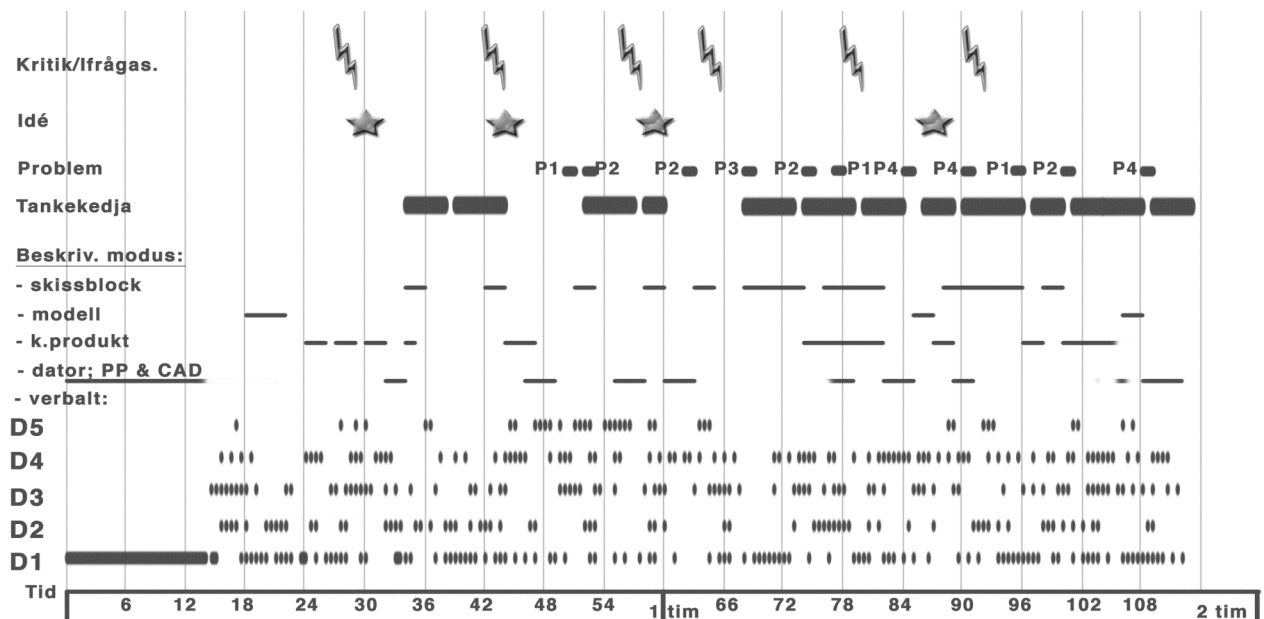
Vidare markeras en dialog som behandlar en viss idé som sammanhängande *tankekedjor* eller idéstafetter. Dessa kan betraktas som brainstormingmoment enligt Rawlinsons definition.

Problem är sådant som givit den idéutvecklande dialogen motstånd på ett eller annat sätt. Det som markerats som problem är sådant som den fortsatta dialogen tar hänsyn till och försöker lösa. En kritiserande kommentar behöver inte i första skedet vara ett problem.

Ovanför problemlinjen återfinns avgörande *idéer* som utvecklats genom gruppens dialog. De är lösningen och viss mån avslutningen på ett längre resonemang utan att för den skull nödvändigtvis betraktas som slutgiltiga utan snarare som tillräckligt bra.

Slutligen representerar blixterna den typ av *kritiserande responser* eller kommentarer som den idéutvecklande dialogen oftast tar hänsyn till på ett eller annat sätt.

Notation av idéutvecklingsessionen i projektet ”Portabel dataprojektor”



Figur nr. 10: Notation - ”Portabel dataprojektor”, 7 feb, 2007

Idéutvecklingsessionen som genomfördes inom ramen för projektet ”Portabel dataprojektor” bestod av fem deltagare, tre var fast anställd personal och två arbetade på projektbasis. Sessionens ledare höll en datorbaserad presentation på femton minuter där olika marknadssegment skisserades samt olika förslag på scenarior presenterades. Man använde sig dels av en egen enkel modell i frigolit, dels en konkurrents motsvarande produkt som fysiska objekt. Dessutom hade man byggt upp en egen tredimensionell roterbar prototyp i CAD-program (computer-aided design).

Den brainstormingsession som noterats enligt figur nr. 10 här ovan består av följande faser:

Fas 1: De stora dragen – strategi, marknad/segment, syfte och behov.

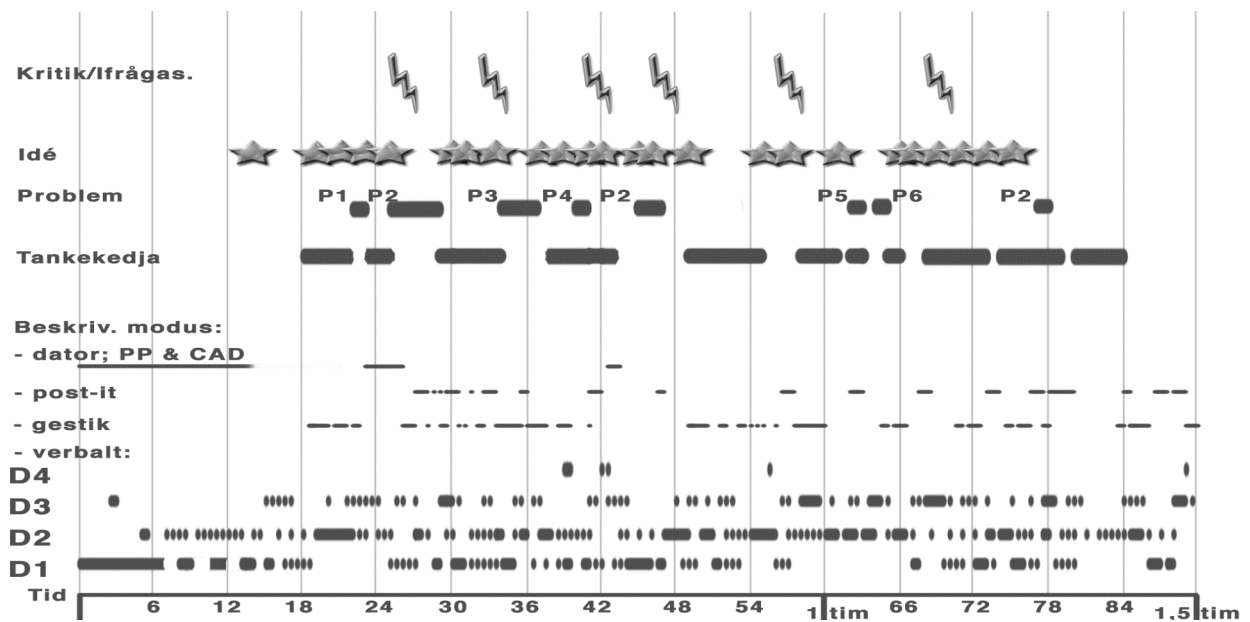
Fas 2: Löst spånande under ganska lång tid, ca 0,5-1,0 tim.

Fas 3: Någonstans under denna process växer vissa frågor eller man börjar ifrågasätta varandras idéer. Man får fördjupad kollektiv förståelse av problemet.

Fas 4: Någon börjar skissa.

Fas 5: Skissandet har många dimensioner och påverkar gruppen på många sätt. Bara det faktum att se en skiss växa fram bidrar till att gruppens tänkande fokuseras. Flödet i samtalet bromsas upp och deltagarna får tid att reflektera.

Notation av idéutvecklingssessionen i projektet ”The Ultimate work glove”



Figur nr. 11: Notation - ”The ultimate work glove”, den 7 juni, 2007

Idéutvecklingssessionen som genomfördes inom ramen för projektet ”The Ultimate work glove” bestod av fyra deltagare som alla var fast anställd personal men denna session var första gången som de träffades gemensamt. De hade gedigen erfarenhet av liknande sessioner med andra medarbetare på firman men hade inte arbetat tillsammans tidigare.

Sessionens ledare höll en datorbaserad presentation på cirka sju minuter där han bland annat redogjorde för vad som hänt tidigare i detta designprojekt. Han överlät till en annan deltagare att presentera olika förslag på scenarios som föregående möte hos uppdragsgivaren resulterat i. Man använde inga fysiska objekt. Den skissande aktiviteten utfördes på små post-it-lappar och utgjordes av mycket enkla streckgubbar. Man både gestikulerade och agerade fysiskt.

Den stundtals mycket intensiva och ibland uppslupna dialogen var fylld av idéer. Av alla observerade idéutvecklingssessioner var denna session den som låg närmast den traditionella definitionen på brainstorming som redovisats i kapitel 4.

I dialogen pågår ett metasamtal om vad man håller på med såsom exempelvis:

”Vi skulle ju inte fokusera på problemen...” och ”Fokusera på möjligheterna först...”

Det strategiska tänkandet är dessutom närvarande hela tiden. Man ska inte ge för mycket, ”don’t overkill...”. Även om man kunde ge en fullständig och genomgripande lösning gäller det att vara strategisk och inte ge kunden allt direkt, man vill skapa affärsmöjlighet och etablera ett långsiktigt samarbete med uppdragsgivaren.

Åtminstone tjugofyra distinkta idéer skissades och placerades i olika kategorier på ett stort ark. Dessa överlämnades sedan till företagets illustratör som gestaltade dessa idéer grafiskt.

Den brainstormingsession som noterats enligt figur nr. 11 här ovan består av följande faser:

Fas 1: De stora dragen – deras uppfattning om uppdragsgivarens strategi och vision.

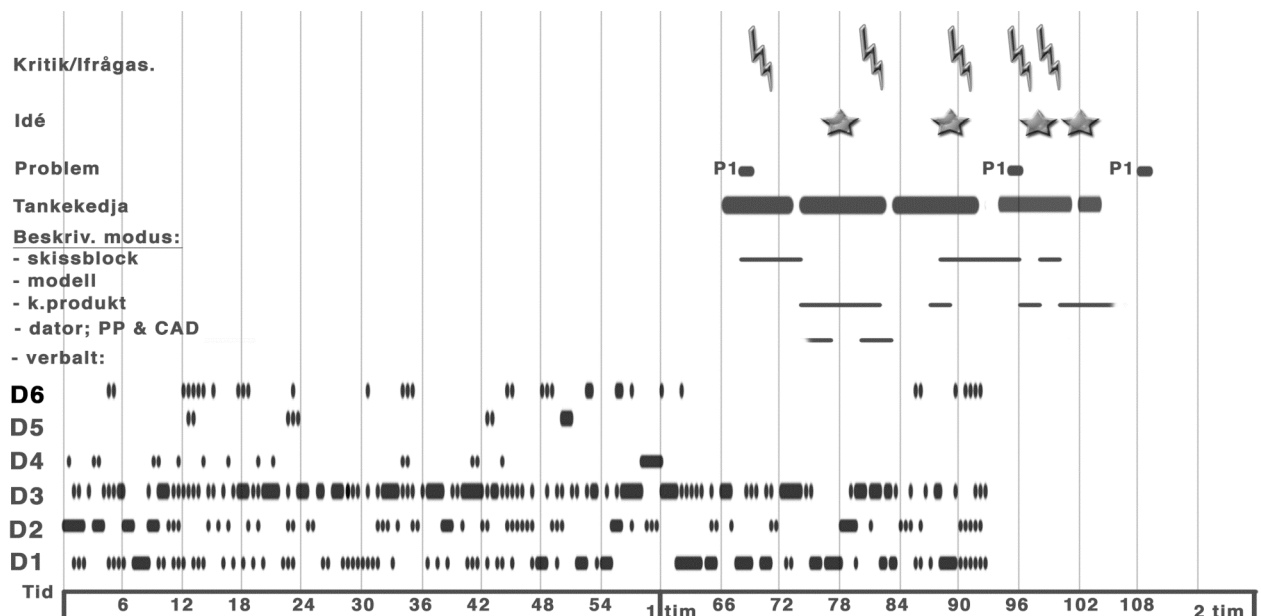
Fas 2: Löst spånande under ganska lång tid, ca 30 minuter.

Fas 3: Någon börjar skissa.

Fas 4: Skissandet har många dimensioner och påverkar gruppen på många sätt. I denna session skissar var och en för sig. Dessa skisser blir inte lika centrala som i den föregående

sessionen (figur nr. 10 ovan) eftersom man inte visar upp sina skisser för varandra. Flödet i samtalet bromsas upp och deltagarna får tid att reflektera.

Notation av idéutvecklingsessionen i projektet "Förpackningar för funktionshindrade"



Figur nr. 12: Notation - "Förpackningar för funktionshindrade" den 20 april 2006

Idéutvecklingsessionen som genomfördes inom ramen för projektet "Förpackningar för funktionshindrade" bestod av sex deltagare, tre var fast anställd personal och två arbetade på projektbasis och kom från Tyskland och en arbetade i firman på konsultbasis. Sessionens ledare höll ett kortfattat välkomnande och förklarade syftet med sessionen på någon minut.

Man använde sig av mängder av olika förpackningar i olika material såsom exempelvis glas, plast, plåt, aluminium, PET. Dessutom var man uppkopplad till Internet och kunde studera olika typer av förpackningar via en dataprojektor.

Den brainstormingsession som noterats enligt figur nr. 12 här ovan består av följande faser:

Fas 1: Firmans konsult redogjorde utförligt för vilka möjligheter de olika förpackningarnas materialegenskaper och tillverkningsprocesser kunde erbjuda. Parallellt med detta spånade man löst. Denna fas tog 1 timme och 6 minuter.

Fas 2: Någonstans under denna process börjar en idéutveckling kunna skönjas genom att man börjar ställa frågor och komma med förslag. Man får fördjupad kollektiv förståelse av problemet.

Fas 3: Efter cirka en timme och tio minuter börjar en person skissa på stora pappersark upphängda på väggen.

Fas 4: Skissandet har många dimensioner och påverkar gruppen på många sätt. Bara det faktum att se en skiss växa fram bidrar till att gruppens tänkande fokuseras. Flödet i samtalet bromsas upp och deltagarna och tid att reflektera.

6.6.2 Exempel på dialog i idéutvecklingssessionen den 20 april, 2006⁷:

Nedanstående exempel är ett utdrag ur en tre timmar lång session med sex deltagare som dels är anställda vid firman, dels deltar på konsultbasis i form av expertis från det specifika området. Eftersom två deltagare kommer från Tyskland beslutar man att bedriva dialogen på engelska så långt det är möjligt.

Det är en varm och intensiv stämning i rummet och dialogen pendlar mellan ett avslappnat småprat om sådant som kan vara av perifert intresse för problemlösningen till total tystnad, för att där emellan präglas av intensiv otålighet. Dessa intensiva perioder byggs upp successivt genom att flera deltagare driver var och en sin idé. Det är flera parallella lösningar som så att säga lever sida vid sida och försöker överleva.

Varje deltagare som bidrar med ett förslag på lösning tenderar att fortsätta att argumentera för sin idé genom att påpeka dess fördelar samtidigt som man påminner om de andra förslagets brister.

Y: I would like to do something about the "bytta" as well... so that one could hold the bytta without kind of ... (hon gestikulerar med fingrarna i luften som för att visa hur svårt det är att greppa lådan.)

T: I think that it is ... hard to get at ... kind of...

Y: It is too big... (med armbågarna på bordet) ... you see, the size are, of cause... the profit in... the amount of glace, it is kind of... family-pack... but... it is too big to allow gripping...

T: It look like a little... recess in the bottom so you could actually grap it...

De använder ett antal fysiska objekt i form av olika varianter på den produkt de har i uppgift att förbättra och anpassa. Dessa objekt påverkar gruppens dialog på flera sätt. De stöder processen att tänka tillsammans, de gör det möjligt att vara mer konkret och fysisk eftersom var och en får hålla i produkterna och de fungerar som distributörer av själva dialogen.

På detta sätt blir uppfattningen hur idégenereringen kan främjas och utvecklas i icke-hierarkiska grupper påtaglig. Det fysiska objektet fungerar som pinnen i en stafett där en deltagare tar emot – ger sitt bidrag – skickar vidare till nästa osv. Den som för tillfället håller i objektet som är allas fokus får med automatik full uppmärksamhet från de övriga deltagarna.

T: aaa... is it... this corner thing... right?

B: Not convinced yet...?

T: I don't know... (ställer tillbaka GB-lådan på bordet) ... is it just because it is easier to break the sealing from the corner ...

J: Yeah... since it's ice cream in it, they put it aaa... simply on the corner... ... usually they the put it... on the aaa... the elipse one, like this one... it's on the middle...

T: Yeah

J: ... and... aam... they're always, also trying to put it like... more aaa... down to here...

T: To the side...

J: To the side so that they have some sort of corner... to crippled(?) out... so, as you said... then you finally have one corner... aaa... then comes the next one...

T: So then we should do a smart corner...

J: A smart corner? Yeah...

⁷ Se även en filmsekvens från denna idéutvecklingssession i den bifogade DVD-skivan.

Dialogen fylls med ansatser till beskrivningar av mer eller mindre vaga idéer där man använder ett utvidgat språkbruk såsom att grimasera och att gestikulera med fingrar, händer och armar. Påfallande ofta används olika ljudeffekter eller läten mycket kreativt för att förstärka en viss uppfattning. Som designers har de alla dessutom en väl utvecklad förmåga att skapa grova skisser helt spontant.

K: ... or you can... or at the lid you can have a... down effect... and... "thict"

B: Yeah... just a long...

J: Hihi... but how about aaa... we're finding a... to reach a really low(?) angle, and aaam because they always have aaa this can, over here, right?

T: Yeah

J: And, and it would be like... I were just thinking like aaa... bottle of aaa champagne, or something like that... when you have aaa the plastic to peel around... and then you have a long stripe and then you can lift... aaa as a top over... that is easier... I can imagine aaa you can have a little... something... which you peel... and then you peel plastic and then it's getting a little bit bigger... and the you have... a long... grip...

Y: But it's still...

J: And it still fits on it...

Y: ... it's still looking like... little side grip... like tweezers I mean, ... then I think...

J: No, but aaa... cause like... aaa...

Y: ... like that "GB-bytta"... Emil, would you pass me the... ice cream box... ... then I think it's better to have as... aaa... grasped... hehe, I'd go for the wrong concept... hehe... ... it's like aaa... on the... trunk of your car...

T: Yeah

Y: ... you have this hole in the... (slår på GB-boxens sida.) ... in the trunk, so you can put all your fingers in there...

J: Mmh

Y: ... and then... (öppnar locket) ... because it's... suddenly... a different force...

T: Jahn

Y: ... if... if I can hold this like that... and just... (öppnar locket igen) ... then I'm using like... the strength of my arm instead of my fingers...

J: mmh...

Y: So if you can make, like... the box... to go... "twächpt"(ljudeffekt)...

J: Mmh

För kreativa processer i idéutvecklingssessioner kan frågan om hur stort antal olika och från varandra avvikande åsikter, som dialogen mäktar med att hantera konstruktivt, vara viktig. Tillåter projektet, det vill säga de materiella resurerna att man lägger ned den mertid som ett längre idéutbyte innebär? Frågan om hur stort antal olika och kanske framförallt hur avvikande åsikter den kreativa processen tillåter kan bero på deltagarnas villighet att bygga vidare på varandras idéer.

Den kreativa processen antas i metoder för gruppkreativitet (Stein, 1975) bli stimulerad genom att man etablerar och upprätthåller mångfald i så stor omfattning som det är möjligt medan å andra sidan man i innovationsprocesser strävar efter att fokusera på och utveckla en idé.

K: I have another kind of idea also that... while we already... eeh...

T: So... you got... you'd better to cut it of... before, you'd got an export... here... adding grip to...

K: Here... so... partly... a cut so that... when you press on this... then the tension is released on the whole lid... then it will be easier to... to take away...

Y: Something like that, eeh... lunchbox there... with...

T: Somehow... I cannot recall to me, this is, this is probably... the stuff is like a great living hinge material... aaa...

K: A corner, and then you see a notch, thus... the corner flap here... cut... (reser sig upp från stolen och går bort till det stora skissblocket)

T: Cut like this...

K: Yeah... no...

Y: No

K: Cut like ... this...

T: Yeah, okay...

K: ... so it is a bit into the lid... but when it is closed it is tight... when you release... then you only have the pressure on that one... ... then all the other edges come loose... the pressure is released on every edges... it will be easy to lift... then when you put it back again... this one will stand up, like this... when you lift it again you will only have to... put the lid on, and press this down... "tchutsht"... then it is closed... it is... just a tiny pressure here... the whole... an arm of a lever, it is the effect of the lever... (går tillbaka till stolen)

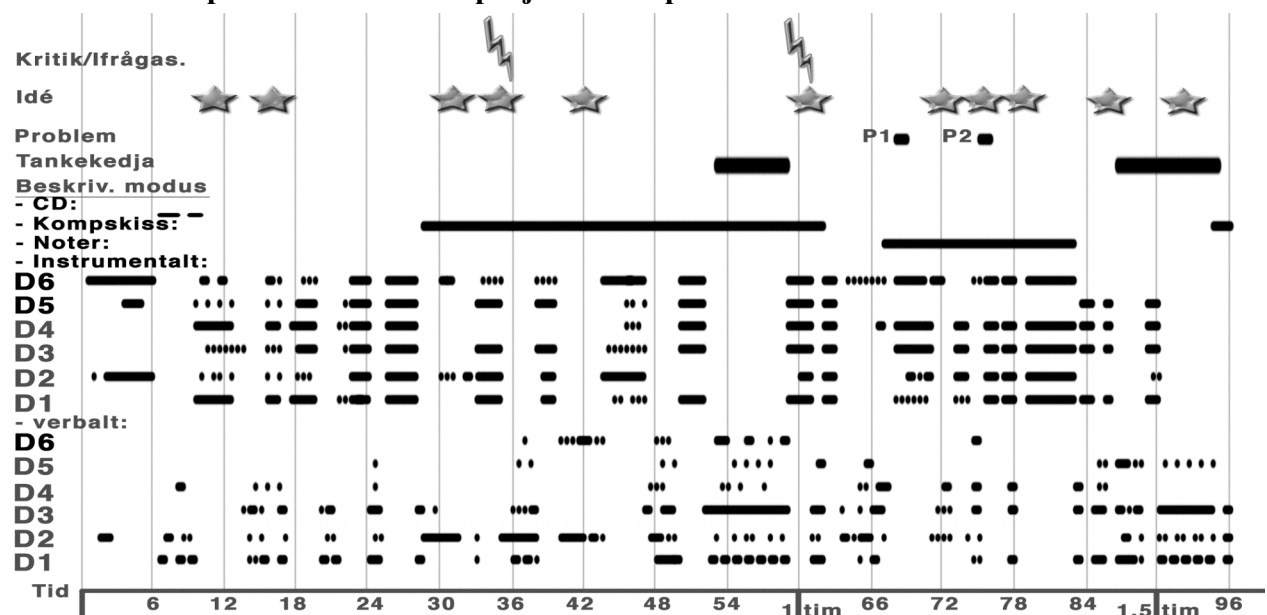
T: Okay

K: Do you understand...? And it... it will make it possible... that one doesn't need... one get the tension out of the lid, so to speak...

Y: But then it's probably not as good, to reuse...

I denna interaktion pågår en kontinuerlig förhandling. Dialogen är inte ovänlig eller fientlig utan präglas snarare av en otålig strävan att bli förstådd av alla i gruppen. I den process där man är engagerad i omprövningen av gamla idéer och koncept vävs de olika deltagarnas erfarenheter samman genom byggandet av nya idéer. Denna interaktionsaktivitet producerar kontinuerligt idéer som ett resultat av själva interaktionen. Att träna idégenerering i grupp kan alltså innebära en träning i att interagera och samspela.

Notation av repetitionssessionen i projektet "Improvisationslabbet"



Figur nr. 13: Notation av repetitionssessionen IMPRO, den 11 oktober 2005

Repetitionssessionen som genomfördes inom ramen för projektet ”Improvisationslabbet” (se vidare information i Appendix 1) bestod av sex professionella musiker som aldrig spelat tillsammans före denna repetition.

I diagrammet ovan (figur nr. 13) har bland annat relationen mellan idéers uppkomst och kritik eller ifrågasättande noterats. Under repetitionsarbetet formuleras idéer både verbalt och instrumentalt.

Diagrammet visar också att den gemensamma utformningen av låtmaterialet sällan formulerar de olika idéerna som lösningar på specifika problem. Varje enskild låt som nagelfars av gruppen kan däremot betraktas som ett problem även om det inte är verbaliserat på samma sätt som i industridesigners utvecklingsprocesser. En viktig iakttagelse gäller flödet av verbalt formulerade idéer vilket till största delen är kopplat till de situationer där man har någon form av notation eller skiss som underlag.

Diagrammet visar också hur dialogen ständigt växlar mellan det instrumentalt baserade samspelet och det verbalt baserade samspelet. Utprovningen av idéer sker så att säga kontinuerligt i växlingen mellan dessa två beskrivningsmodus.

Dessa tre iakttagelser kan sägas bekräfta uppfattningen om att idéutvecklingen i en improviserande jazzensemble präglas av iterativa processer. I den gruppvisa interaktionen om-begriper man idéer och utprovar dem i samspelet. Hela denna process står och faller med gruppmedlemmarnas förmåga att relatera till varandra genom sina enskilda instrument. Processen kan även här liknas vid en stafett men istället för att enskilda individer bygger vidare på någon annans idé, så är det gruppen som helhet som utvecklar låten i en stafettliknande process från den ena utprovningen, genomspelningen, till nästa.

Diagrammet visar att man använder sig av ett fåtal olika medel för att beskriva och överföra sina idéer till varandra. Det är framförallt via instrumentet och det verbala språket som man förmedlar sina idéer. Diagrammets notation fångar däremot inte andra sätt att stödja beskrivningen av idéer såsom exempelvis kroppsspråk och gestik.

6.7 Sammanfattande diskussion, empiripresentation nr 2

De observerade gruppaktiviteterna inom industridesign och musicerande involverar fysiska föremål av något slag. Den sociala gruppinteraktionen har någon form av objekt som står i mer eller mindre fokus för den interaktion där man samverkar för att uppnå ett eller flera uttalade mål. För industridesignern är objektet fysiskt närvarande i form av en modell eller prototyp av det föremål som man ska förbättra i någon bemärkelse. För musikerna är vars och ens instrument det verktyg som interaktionen sker igenom. Dessa fysiska objekt är betydelsefulla för gruppmedlemmarnas interaktion, dels interagerar man på ett socialt mellanmänniskt plan, dels interagerar man tillsammans med och genom dessa objekt. Detta är material-dimensionen i beskrivandet.

6.7.1 Sammanställning 1, beskrivningsspråk

I tabell nr. 4 här nedan är komponenterna i de olika praxisarnas beskrivningsspråk sammanställda utan kvar på att vara uttömmande.

	Beskrivningsspråk	
	Instruktion	Modus
Industridesign	Kravspecifikation Målgrupp Marknadsdefinition Projektledaren ger instruktioner	Skisstekniker Scenarios Fysiska objekt Verbalt
Musikalisk improvisation	Konsertformat (annonsering, rubrik, lokal) Publik Förebildande gestaltning Arrangören sätter ramar	Notation Klingande gestaltning Verbalt
Dialogseminarium	Impulsens betydelse: "Läs med pennan i hand" Reflektionsunderlag Det ena seminariets gemensamma reflektioner bildar instruktioner för de följande seminarierna.	Verbala: Analogier Metaforer Poetiskt präglade beskrivningar

Tabell nr. 4: Jämförande sammanställning av tre praxis beskrivningsspråk för gestaltning och förmedling av kreativa idéer

6.7.2 Svängningar mellan beskrivningsspråks olika modaliteter

Analysen av de sju observerade gruppernas idéutvecklingssessioner uppvisar perioder av intensiv verbal interaktion där fysiska objekt vid flera tillfällen distribuerat och fokuserat diskussionen. Detta interaktionsmönster bekräftas av Brereton et al. (1996) som funnit att designdiskussioner utvecklas genom att gruppen dels fokuserar på uppgiften och problemet som ska lösas, dels även genom övergångar mellan olika problemområden där gruppen kan uppfattas som okoncentrerad och ostrukturerad.

Goldschmidt (1991, 1994) har studerat så kallade "tänka-högt-protokoll" och funnit regelbundna mönster av skiften mellan två modaliteter i designers interaktion. Den figurativa modaliteten bygger i huvudsak på bildliga beskrivningar, såsom skissande, och föreställande beskrivningar, såsom pekande och gestikulerande. Den konceptuella modaliteten bygger i huvudsak på begreppsmässiga beskrivningar. Ett vanligt svängningsmönster är att ett eller flera argument från den ena modaliteten nästan alltid följs av ett eller flera argument från den andra modaliteten. Exempelvis följs ett argument som bygger på skissande eller gestikulerande av verbal argumentation som beskriver konceptet. Växlingen mellan modaliteter var snabbare med erfarna designers (Goldschmidt, 1991), speciellt under perioder

där nya idéer genererades (Goldschmidt, 1992). I mina studier av grupper idéutveckling var inte den figurativa argumentationen lika dominant som i Goldschmidts eller Reid & Reeds (2000) redogörelser. Däremot bekräftar observationerna av industridesigners gruppvisa idéutveckling svängnings-mönster mellan två modaliteter enligt Goldschmidt.

6.7.3 Figurativ argumentation utgör gruppkreativitetens ledarskap

Cross, Christiaans, & Dorst (1996) har studerat protokoll från designsessioner och funnit att det oftast var en enskild individ som fokuserade idéutvecklingen och etablerade något som de kallar för "megaturns", genom att bidra med en del-lösning. Denne individ använde främst figurativ argumentation genom att peka ut eller hålla upp designobjektet medan de övriga gruppmedlemmarna bidrog med bekräftande uppskattning, stöd och eventuell kritik. Även Reid & Reed (2000) framhåller att ledarrollen i gruppernas interaktion präglades av den typ av argumentation som baseras på figurativa resonemang. Båda modaliteterna av gruppresonerande införlivar turtagande och deltagande men argumentation som baseras på figurativa resonemang spelar en ledande roll i förhållande till resonemang som baseras på konceptuellt baserad argumentation.

Reid & Reed menar alltså att grupper flödande interaktion å ena sidan är uppbyggd av periodiska svängningar mellan i huvudsak intensiv interaktion, baserad på konceptuell argumentation i vilka designers utbyter korta verbala beskrivningar eller kommentarer. Å andra sidan består interaktionen av mer omfattande beskrivningar som baseras på i huvudsak figurativ argumentation av enskilda designers som skissar, pekar eller gestikulerar.

I mina samtalsintervjuer med designers bekräftas detta vid flera tillfällen. Industridesigners beskrev detta i termer av "the power of the board". Det är den som håller i pennan som styr designdiskussionen. Parker (1988) menar att orsaken till att dessa megaturns uppstår är implicita regler för interaktion som guidar fördelningen av talarskifte så att par av "talare" så att säga intar scenen under en viss tidsperiod medan andra gruppmedlemmar lyssnar. Efter ett tag övertar en av lyssnarna talet vilket gör att de som "står på scenen" förlorar den. Detta mönster av gruppinteraktion där "megaturns" etableras av en individ, medan andra gruppmedlemmar erbjuder korta kommentarer, frågor eller andra bekräftande ljud, har varit nyckelkomponenter i modeller som beskriver gruppkonversationers struktur (Dabbs & Ruback, 1987; Parker, 1988; Stasser & Taylor, 1991; Stasser & Vaughan, 1996). Figurativt baserade resonemang verkar alltså ha en ledande funktion i designdiskussioner.

6.7.4 Gruppinteraktionens temporära dimensioner

Modeller för socialt flöde beskriver mänsklig interaktion som temporärt organiserat och att varierande rytmer och cykler ligger bakom ett brett spektrum av individ- och gruppprocesser (Kelly, 1988; McGrath & Kelly, 1986; McGrath, Kelly & Machatka, 1984). Reid & Reed (2000) menar att cykler av turtagandet av verbala beskrivningar sammanvävs med perioder av resonemang som baseras på antingen figurativ eller konceptuell argumentation.

Reid & Reeds (2000) argumenterar för att det är gruppdiskussionens kognitiva innehåll som styr och sätter tempot i gruppinteraktionens svängningsmönster mellan figurativ respektive konceptuell modalitet. Den pulserande svängningen mellan cykler av kognition (konceptuellt) respektive beteende (figurativt) utgör den temporära karaktären i all gruppinteraktion. Reid & Reed menar att det är gruppdiskussionens kognitiva innehåll som styr införlivandet av den ena eller andra modaliteten men de säger egentligen ingenting om hur det kan eller bör hanteras, bara att det sker.

6.7.5 Timing av initiativ i förhållande till pulserande svängningar

Det tänkande och introspektiva tillståndet i dialogsekvenser där designers kämpar med att verbalisera designidéer och samtidigt inte tittar på de övriga gruppmedlemmarna, kan

signalera ett speciellt tillstånd av distans från konversationen. Men tystnaden kan också vara gruppens korta inkubationsperiod. I brainstormingsessioner arbetar grupper ofta med helt verbala beskrivningar och där är det troligare att nya idéer uppstår under perioder av relativt stor tystnad än under perioder av intensiv interaktion (Ruback, Dabbs & Hopper, 1984).

I mina observationer av industridesigners gruppvisa idéutveckling växlar interaktionen mellan intensivt idéutbyte och total tystnad. När någon skissar (figurativ argumentation) blir tempot i dessa växlingar betydligt långsammare än när gruppen är engagerad i verbala beskrivningar (konceptuell argumentation).

Dessa forskningsresultat aktualiserar begreppet timing och ger det en specifik betydelse i förhållande till gruppinteraktionens pulserande svängningsmönster. Det är inte likgiltigt när ett initiativ inträder på grupptänkandets scen. Ett och samma initiativ kan alltså få olika effekt på gruppidén beroende på när i förhållande till detta mönster det introduceras. Dessa aspekter behandlas i Del III och Del IV.

Kapitel 7: Att beskriva idéer

Detta kapitel behandlar kreativitetsdimensionen *beskrivningsmodus* i modellen över gruppers skapande (se Del IV, kapitel 12, figur nr. 26, s. 222).

7.1 Att hysa kognitiv mångfald

Inget enskilt beskrivningsspråk förmår fånga in alla aspekter eller perspektiv angående ett visst problem eller ett visst lösningsförslag. Förmågan att beskriva idéer med flera olika discipliners beskrivningsspråk får därför anses vara en avgörande faktor för gruppens idéutbyte. Jag är på intet vis ensam om denna uppfattning. Miller (1996), Adams (2001) och Utterback et al. (2006) är bara några exempel på författare som argumenterar för detta förhållande. Det är däremot få som studerat på vilket sätt den kreativa gruppen använder sig av beskrivningar, hur man formulerar nya idéer.

I begreppet beskrivningsspråk finns antagandet att människans perception och kognition omfattar mycket mer än vad vi har verbalspråkliga begrepp för. En bred uppfattning angående beskrivningsspråk involverar även sådana fenomen som svårligen eller inte alls medger verbala beskrivningar. För att i den idégenererande dialogen involvera en större del av det som uppfattas och de tankar som uppstår bör därför beskrivningsspråket förmå att sträcka sig utöver eller åtminstone vidga den verbala förmågan.

För en idé fortsatta överlevnad är sättet, det beskrivningsmodus som används, avgörande. En idé med god potential kan komma i skymundan just på grund av att den eller det som beskriver den brister. Denna brist kan inte enbart skyllas på en enskild individ eller ens materialet som används i beskrivningen. Jag kommer i det följande att argumentera för att beskrivningar konstitueras av åtminstone tre komponenter nämligen materialet, föreställningen samt interaktionen.

7.1.2 Uppmärksamhet och föreställningsförmåga

När människan uppfattar något, den så kallade perceptionsprocessen, så beskriver hon enligt psykologin det uppfattade för sig själv först genom den så kallade kognitionsprocessen (Smith, 1993). Förmågan att föreställa sig abstrakta och vaga beskrivningar av behov och problemsituationer är viktig i det problemlösande utvecklings- och förändringsarbetet. Förmågan att dessutom kunna gestalta idéer och förslag är viktigt i gruppens gemensamma idégenererings- och idéutvecklingsarbete.

”Det handlar alltså om att kunna gestalta behov som marknaden kanske förstår fullt ut först när den väl kommit i kontakt med den ”rätta” idén och dessutom sett många andra förslag på vägen” (Andersson & Rollenhagen, 2003).

De olika tekniker eller medel som används i det gestaltande arbetet kan delas upp i de två kategorierna abstrakta och konkreta tekniker. De konkreta kan då vara alla typer av fysiska objekt såsom prototyper och skalmodeller i olika material. Till kategorin de abstrakta hör de rent språkliga och verbala gestaltningsteknikerna där man använder sig av omskrivningar och liknelser såsom exempelvis metaforer och analogier men även scenarier. Så finns då de gestaltande tekniker som snarast ligger mitt emellan dessa huvudkategorier och kanske leder idéutvecklingen från den ena över till den andra kategorin, exempelvis skisstekniken. Skissen är till sin karaktär vag, den lämnar utrymme för tolkningar och förändringar. Skissen är ett sätt att konkretisera de vaga idéerna utan att för den skull låsa fast tanken lika definitivt som en fysisk modell kan göra (Utterback et al., 2006).

”most industrial designers prefer to start with pen and pencil sketches and later move to clay or styrofoam.” (ibid, s. 225).

Kreativitet, idéutveckling och problemlösning har av främst historiska skäl många kopplingar till framförallt de kognitiva aspekterna inom psykologin. Beskrivningen här ovan av gestaltande tekniker i olika kategorier skulle i kognitionsteoretiska termer förenklat kunna sägas vara en vandring mellan de två hjärnhalvorna. En process som för en industridesigner kanske kan motsvaras av de olika momenten i den kreativa idéutvecklingsprocessen.

7.2 Att uppfatta

Perceptionsprocessen är kreativ i sig. Människans biologi har inte kapacitet att hantera all ständigt inflödande information med samma noggrannhet och ge det samma prioritet. I flera steg innan sinnesretningen når hjärnan, men även i de något högre neurala processerna, filtreras, struktureras och omvandlas informationen på olika sätt.

Perceptionsprocessen är inte en linjär bottom-up-process utifrån receptorer i huden, muskler, ögon, näsa, öron och mun etc in till hjärnans olika nivåer av medvetande och kontrollcentra. När det till exempel gäller auditiva stimuli vet man att perceptionsprocessen till viss del kan styras av hjärnan i en top-down-process så att människan kan välja vad hon ska lyssna på och vad hon ska filtrera bort. Denna förmåga brukar i dagligt tal kallas ”cocktailparty-effekten” men är som sådan ingalunda exklusiv för auditivt stimulus. Det handlar inte om antingen bottom-up eller top-down utan ett tillstånd av både-och (Gabrielsson, 1996).

De ovan skisserade aspekterna angående perceptionsprocessen visar att människans perception inte kan jämföras med en bandspelare. Vi registrerar inte sinnesintrycken ”såsom de är” utan det finns ett antal instanser som intrycken har passerat innan vi beskrivit för oss själva vad vi har uppfattat av alla dessa intryck. Det handlar snarare om en kreativt skapande process där vissa intryck helt enkelt negligeras medan andra transformeras på olika sätt för att göra det möjligt för vår begränsade kognitiva kapacitet att hantera detta flöde av intryck. Utifrån detta menar jag att vi inte bör betrakta sinnesintrycken som fakta utan snarare som impulser i en ständigt pågående kreativ process men att dessa processer kan vara mer eller mindre medvetna och att de kan medvetandegöras, tränas och förfinas. Jag håller med Langer om att människan kan öva upp förmågan att påverka och styra den perceptionsprocess som ofta betraktas som intuitiv och undermedveten (Langer, 1997). Detta är vad exempelvis designers gör när de tränar sig i användningen av olika skisstekniker och musiker när de övar sig i gehör och musikteori i respektive utbildningar.

Låt mig börja med att lyfta fram de kreativa och skapande momenten i denna process. Vi utgår från antagandet om att den fysiska världen runt omkring oss faktiskt är lika verklig för alla människor. Bordet som jag sitter vid och som min dator står på kan någon annan sätta sig vid eller sparka på bordsben bara för att vi ska komma överens om att det står just här och att detta är någonting som vi båda kallar för bord. Tar vi ett fotografi på detta bord och visar någon som inte varit i rummet eller sett just detta bord i verkligheten, så förväntar vi oss att även denne person kan vara överens med oss om att detta faktiskt är ett bord. Vi kanske dessutom kan komma överens om bordets färg och dess specifika eller karakteristiska utformning. Detta exempel på resonemang kan överföras på musikgenrer eller specifika instrument (auditivt stimuli) eller varför inte vinprovning (smak/lukt/struktur) (Herdenstam, 2004). Så långt är det inget problem med överföringen och diskussionen om huruvida de fysiska objekten i vår omgivning kan sägas vara socialt konstruerade - hittills är resonemanget snarast trivialt.

Om jag nu går ett steg längre och vi tänker oss att min vän inte sitter vid samma bord som jag utan vid ett annat bord och dessutom aldrig har sett mitt bord någon gång. Jag har heller ingen kamera så att jag kan ta ett foto och visa bordet ”precis som det ser ut” utan jag tar papper och penna och ritar av bordet så noggrant jag bara kan. Jag skickar papperet till min vän och vi resonerar oss fram till att denna ritning gäller just mitt bord. En hel del information

har gått förlorad i varje steg hittills, från den direkta upplevelsen via fotografiet till ritningen, information som min vän måste lägga till själv för att kunna prata med mig om detta bord och för att vi ska kunna komma överens om vad det är vi pratar om. Min vän sitter vid sitt eget bord och tar detta tredimensionella och fysiskt konkreta bord till hjälp för att förstå min tvådimensionella ritning. Det ena bordet är litet, runt, mörkbrunt, av trä med ett ben mitt under och en stor rund fot men det andra bordet är stort, ovalt, ljusbrunt, av trä med fyra ben och kan göras ännu större med en så kallad iläggsskiva. Vi tänker oss att jag bara skissat det lilla runda bordet med några snabba streck och dessutom antar att jag är en professionell designer med mångårig erfarenhet av att skissa. Det tar inte många sekunder att få ner strecken på papperet men det blir någonting så pass estetiskt tilltalande att många kan tänka sig att rama in skissen och hänga upp den på väggen.

Jag har gått från att visa upp ett specifikt fysiskt verkligt föremål till att på något vis konkretisera idén om bordet. En idé som kanske varken min vän eller jag var särskilt medvetna om att vi hade förrän vi började kommunicera via grova men stilfulla skisser. Någonstans i denna process överlämnar jag mer och mer till min vän att lägga till. Hur mycket som faktiskt utlämnas av vital information liksom vad som krävs av betraktaren för att fylla på med relevant information är redan på denna nivå av resonemanget mycket intressant, men låt oss gå ett steg till.

Vi antar nu att min vän har kommit på en alldeles förträfflig idé som gör att ingen av oss behöver något bord någonsin. Vi kan glömma allt som har med bord att göra, våra upplevelser av olika typer av bord och olika funktioner. Ja, när min väns idé blivit fysiskt verklig och används av alla överallt tas den förgiven och vår idé om vad ett bord är kommer successivt att trasas sönder eller anta allt mer och mer stiliserade former. Men, hur ska min vän beskriva sin idé för mig och hur ska jag bära mig åt för att förstå denna idé och när kan vi vara överens om att det är samma idé som vi förstår?

Att använda samma ord och språk kan sägas vara en grundläggande förutsättning. Att ge denna idé en eller flera specifika beteckningar eller symboler är ytterligare hjälpmedel. Men att båda dessa medel är bristfälliga såg vi redan i de tidiga beskrivningarna av resonemanget angående bordet ovan. Även om jag anammar min väns språkbruk och använder samma symboler som han använder när han beskriver sin idé, så kan det svårligen anses tillräckligt för honom för att kunna förvissa sig om att jag verkligen förstått hans idé.

Vi kanske kan nöja oss med att säga att vi aldrig någonsin kommer att förstå någon annans idéer överhuvudtaget. Men denna ambitionsnivå är inte fruktbar om vi vill utveckla idéer tillsammans. Vi kan inte luta oss tillbaka och säga att vi var och en får klura ut våra egna idéer på egen hand. Vi bör istället se dessa förhållanden som grogrund för kreativitet i allmänhet och avgörande för idéutvecklande gruppens kreativa potential och därmed utnyttja denna ”språkföribistring” till kreativt skapande interaktion.

7.2.1 Föreställning – före, i eller efter?

Estetisk teori har under 1900-talet utvecklats i huvudsakligen två riktningar. Den ena riktningen innebär att den skapande processen börjar med idén och att det objekt som skapas är ett förkroppsligande av denna ursprungsidé. Objektet, som till exempel kan vara en bild, en text eller en fysisk modell uttrycker och förmedlar denna ursprungliga idé. Ett avgörande kriterium för bedömningen av en lyckad modell bygger på i vilken grad betraktaren får motsvarande idé som skaparen hade innan denne påbörjade projektet. Objektet blir enligt denna inriktning ett mellanled där det är de mentala bilderna som är mest konkreta och avgörande.

Den andra riktningen inom estetisk teori menar att det är i själva processen som idén eller intentionen med objektet finns. När skaparen bearbetar materialet, dvs. när konstnären väljer material såsom målarduk, färger och teknik, när författaren håller i pennan eller formulerar

text i en ordbehandlare, när skulptören letar inspiration på materialhyllan etcetera så påbörjas skapandeprocessen. Den eventuella mentala bild som konstnären uppfattar är sällan en färdig eller fullständigt grandios idé. Det kan möjligen också vara så att idén är så perfekt i tankarna att konstnärens levnadstid inte skulle ha räckt till att fullborda denna grandiosa mentala bild. Men det hindrar inte att den kan vara drivkraften som gör att han gång på gång försöker att förverkliga någon aspekt av denna idealbild. Frågar man en konstnär hur denne tänkt och vad syftet med konstverket är får man svar som ofta kan vara av ganska teknisk natur, ytterst sällan beskrivs någonting som kan härledas till en medveten strävan att förverkliga en mental bild så exakt som möjligt.

”Men stämmer det inte att jag redan har avsett, min intention, hela meningen, till exempel, redan i dess början? Alltså måste den ha existerat i min hjärna redan innan jag uttalade den.” (Wittgenstein, 1953, i Hagberg, 1995, s. 78) [egen övers.]

Oavsett den mentala bildens kvalitet är det lite i skapandeprocessen som talar för att uppfattningen om en prototypisk idé som överförs till ett fysiskt tillstånd skulle vara riktig. Varje uppfattning som bygger på att man arbetar fram en ide´ inom konstnärlig verksamhet är oförenlig med intentionalistens uppfattning om en intramental bild. Att konstnärer ofta upptäcker saker i sina arbeten efter att de har avslutat dem är ännu ett tecken som ytterligare misstänkliggör uppfattningen om att det skulle vara uttänkt i förväg. Som om dessa utmaningar inte vore nog är gruppmedlemmarnas föreställningsförmåga liksom förmågan att uttrycka dessa föreställningar, att gestalta dem, också av avgörande betydelse för resultatets kvalitet.

7.3 Professionens stimulans

Det finns en önskan och ibland en uttalad strävan hos vissa professionella musiker att hålla kvar sitt kreativa skapande genom att stanna kvar i sitt professionella språk och inte översätta dess beskrivningar till verbalspråkliga sådana. Man menar att musiker istället bör utveckla och fördjupa förmågan att uttrycka idéer och överföra sina uppfattningar om ett specifikt musikaliskt uttryck genom sitt instrument. Att använda verbalspråket för att beskriva abstrakta musikaliska uttryck är ineffektivt och uppfattas som att ”gå över ån efter vatten”. I själva sökandeprocessen efter adekvata verbala uttryck för något specifikt problem av teknisk eller konstnärlig art riskerar man att helt förlora eller åtminstone förvräda den ursprungliga musikaliska idén.

Någonting liknande kan sägas gälla för industridesignern även om denne i högre grad än musiker förväntas beskriva estetiska, strategiska eller funktionella idéer verbalt. Designers hävdar att skissandet och modellbyggandet är centralt i deras eget professionella språk.

*“Visual thinkers **draw quickly** [...] The quickly executed, formative processes of graphic ideation are favoured by sketching [...] concerned more with chief features than with detail... **Graphic ideation is visually talking to oneself** [...] you can feel free to fail many times on the way to obtaining a solution.” [betoningar i original] (McKim, 1980, i Utterback et al. 2006).*

Mitt argumentation för beskrivningsspråk som egen kategori bygger på uppfattningen om att det professionella språket ges en utökad betydelse av den erfarna (experten) än vad det kan ha för den oerfarne (novisen).

“The strength of rough prototyping media is that they encourage playing with ideas, possibilities, and potential. Roughness encourages questions.” (Schrage, 2000, s. 83. i Utterback et al. 2006)

Det första momentet i resonemanget hävdar att man väljer en viss profession till stor del på grund av att denna domäns beskrivningsspråk stimulerar ens kreativa processer. Man upptäcker till exempel en viss respons hos ett material eftersom det tillåter en att uttrycka sig på ett för ens idéer eller tänkande adekvat sätt. Det professionella språket kan därför sägas ha en självförstärkande funktion – man blir mer kreativ genom användningen av just detta sätt att beskriva idéerna. Man kan också uppleva att andra reagerar mer direkt och tydligare när man använder sig av just detta språk för att förmedla sina idéer. Det är en positiv förstärkning av den sociala dimensionen av kreativiteten.

7.3.1 Inspirerande handling

Många handlingar är inte intentionella i bemärkelsen att deras ursprung kan sökas i individens högre eller medvetna tankeprocesser. De uppstår snarare genom interaktionen med materialet eller med andra aktörer inom praxis.

När människor inom en viss arbetsmiljö samverkar så utvecklas och växer en praxis fram. Dessutom påverkar själva arbetsuppgiften den mellanmännsliga kommunikationen i sin helhet. Inom en praxis får begreppen sin betydelse i och genom handlingarna. Både respons och tilltal påverkas och formas dels av grad av förtrogenhet med de fenomen som ingår i den specifika praxis och dels av tillägnade färdigheter i att tillämpa exempelvis ett begrepp inom praxis. Det uppstår dels ett flöde från handling till praxis till begrepp, dels ett flöde från tänkandet om begrepp till deras verifikation i handling som i sin tur får sin innebörd i praxis. Språklig begreppsbyggnad, mänskliga verksamhetsformer och vår verklighetsuppfattning är sammanvävda och har en ömsesidigt konstituerande relation.

Handlingars innebörd liksom fältspecifika begrepp konstitueras av den praxis inom vilken de utförs. I den bemärkelsen framträder handlingarna som någonting mer än teleologiska verktyg eller medel för att förverkliga medvetna intentioner. Handlingarna bär betydelser som den praxiskompetente kan läsa av och förstå. För att detta ska vara möjligt behöver man betrakta en viss persons specifika handlande som uttryck för dennes förståelse av praxis. Novisens handling kan inte tillskrivas sådan betydelse. Novisens tolkningar av dessa handlingsmönster har inte heller samma precision och omfattning som expertens. Novisens handlingar säger inget i förhållande till praxis.

De begrepp som vi använder är ett resultat av den etablerade användningen av det som begreppen uttrycker. När en person betraktas som en kompetent utövare av ett sådant etablerat handlingssätt som ett begrepp uttrycker, kan man säga att denne har förvärvat förståelse av detta begrepp. Denne har förvärvat begreppet. Denna pragmatisk-konstitutiva syn på kunskapens natur innebär att handlingssättet visar vår förståelse av de begrepp som praxis uttrycker (Johannessen, 1997).

Kroppsligt tänkande

Begreppet ideomotorik används om processer där en tanke eller föreställning omedvetet åtföljs av en muskelrörelse. När man exempelvis läser tyst formar ofta läpparna de lästa orden; handen knyts när man i andanom angriper en antagonist. Knudsen använder begreppet 'ideomotor response' när han beskriver sin uppfattning om hur tänkandet och handlingen samverkar. När tänkandet uppfylls av en viss rörelse så tenderar själva utförandet att ske direkt.

"Varje representation av en rörelse väcker i någon mån den faktiska rörelsen som är dess objekt. Rörelsen blir maximal så länge ingen antagonistisk representation är närvarande i tänkandet samtidigt. Den ideomotoriska responsen baseras på balansen mellan två motsatta representationer av en motorisk rörelse. När balansen skiftar mot utförandet (snarare än hindrande) kommer det rätta motoriska programmet att utföras."
(Knudsen, 2001, s. 134)

Enligt Knudsen är det alltså själva rörelsen i sig som är tankeobjektet. Jazzmusiker som pianisten Bill Evans arbetar i ett medium som i sig självt till och med förhindrar möjligheten att arbeta inom det tvådelade, dualistiska schemat (se "Bildspråksdebatten" i kapitel 5). Han kommenterar detta förhållande så här:

"Konstnären måste praktisera den specifika disciplin som tillåter idén att uttrycka sig själv i sin kommunikation med händerna på ett sådant sätt att överväganden inte får komma emellan." (Hagberg, 1995, s. 81)

En del av utmaningen ligger i att uppfinna musikaliskt sammanhängande melodilinjor över förändrade harmoniska strukturer vilka i sina specifika förverkliganden inte kan förutsägas. De idéer som uppstår under ett sådant tillvägagångssätt är inte inifrån kommande utan snarare frambringade ur själva aktiviteten. Riktningen är snarare utifrån och in än tvärtom.

Publikens eller betraktarens förundran över ett sådant arbetssätt kanske får en något annorlunda betydelse om det istället handlade om en annan typ av aktivitet såsom att hålla ett tal: "Det var helt otroligt! Du klarade av att följa de grammatiska reglerna perfekt med ordföljd, meningsbyggnad och dessutom i rasande hastighet, ditt bemästrande av denna konst är så fullständig att ingen av oss var medvetna om din ansträngning!"

Föredragshållaren liksom musikern reagerar ofta med en förbryllad min eftersom grammatikens respektive musikteoriens regler var det mest avlägsna i hennes hjärna när hon talade eller spelade. Huruvida hennes ansträngningar för att koncentrera sig behövde förbli dold kunde inte observeras just för att denna typ av processer helt enkelt inte fanns där. Skulptören David Smith säger:

"Jag kan inte föreställa mig ett arbete och sedan köpa material till det [...] det är sällan den Stora Idén (the grand idea), utan snarare en upptagenhet av detaljer och delar. Jag börjar med en del, sedan en enhet av delar, tills helheten framträder [...] följden av helheten kan uppfattas men inte planeras." (Smith, Notes of my work, Arts 34 (1960): 44, i Hagberg, 1995, s. 84) [egen övers.]

Vid de tillfällen som konstnären har idéer om hur ett visst arbete kommer att se ut så stämmer karaktären på dessa idéer sällan överens med intentionalistens schablon. Uppfattningen om ideomotoriska processer talar alltså emot uppfattningen om att man först måste klargöra en tydlig målbild, en välbeskriven intention, innan man påbörjar arbetet med att förverkliga denna mentala bild. I detta resonemang kan också uppfattningen om att det intramentala tänkandet inte kommer först, utan att handling och interaktion är primär, finnas implicit.

Goldberg et al. (2006) studie visar att självrelaterande processer inte nödvändigtvis är aktiverade under sinnesperception utan snarare kan hållas tillbaka. Man vet sedan tidigare att den självrelaterande homunculus-funktionen är en automatiserad, undermedveten process och därför inte kan nås direkt av den uppfattande individen (Crick & Koch, 2003). I och med att dessa självreglerande regioner var hämmade under sensorimotoriskt processande kan man här finna en neurofysiologisk underbyggnad till uttrycket att "förlora sig själv i aktiviteten". Utifrån sina studier hävdar Goldberg att självrelaterande aktiviteter stängs av under mycket krävande sensoriska handlingar/uppgifter (Goldberg, 2006, s. 337). Det kan i sin tur betyda att självrepresentation inte är nödvändigt vid uppkomsten av sinnesperception. Alla neurala resurser är fokuserade till sensoriska cortex och det störande självrelaterande cortex avaktiveras.

Det verkar alltså finnas fysiologiskt mätbara bevis på att strävan att tänka på sig själv liksom uppfattningen om den autonoma och intelligenta individen kommer i skymundan i krävande och kreativa aktiviteter. Det är som om vi mår bra av att "slippa" eller inte kunna

tänka på oss själva. Kanske fyller detta ett behov av att få vara i ett självbefriat tillstånd och därigenom förnimma en mer fullödig verklighetsupplevelse.

I en kreativ praxis såsom industridesigners idéutveckling ger detta resonemang djupare insikt om interaktionen med objekten och det fysiska materialet. Man behöver bli överraskad, i stunden, och upptäcka sådant som man inte sett och tänkt. I denna interaktion kan ett sådant upptäcktsdrivande motstånd etableras.

“Models often surprise, making it easier to change your mind and accept new ideas [...] a prototype is almost like a spokesperson for a particular point of view [...] a prototype is worth a thousand pictures.” (Kelly 2001 s. 111-112. I Utterback et al. 2006)

I interaktionen med objekt och fysiska material får tänkandet och dialogen både motstånd och energi.

“Prototypes [...] externalize thought and spark conversation. They’re ‘bandwidth-boosters’ and context-creators for both information management and human interaction [...] they are ubherently social media and mechanisms.” (Hargadon 1998 p. 220. I Utterback et al. 2006)

Motståndet frambringar frågor om varför eller varför inte, medan idéutvecklingsprocessens argumenterande natur tänds av spänningen mellan objektet och den framväxande skissen eller den kreativa lösningen. Hur denna interaktion med objekten och med gruppmedlemmarna kan påverka beskrivningsspråket behandlas i det följande avsnittet om beskrivningsmodus. Ett tankeinhåll kan uttryckas i olika beskrivningsmodus som kan härledas till enskilda såväl som kombinationer av sinnesförmågor.

7.4 Beskrivningsmodus – 'modus operandi'

Att beskriva ett föremål så som det är, är att visa det, göra det tillgängligt för den andres ögon.

"när den andres ögon kombineras med ens egna ögon blir det fullständigt trovärdigt att vi är del av den synliga världen... seendets ömsesidiga natur är mer fundamental än den uttalade dialogen" (Berger, 1972).

Detta är ett exempel på översättandets problematik, den om att översätta verkligheten till något som det mänskliga intellektet kan greppa. Att greppa något kan i detta fall mycket väl få uppfattas analogiskt – tankens begripande och handens greppande!

Genom att jag tar tag i och känner på ett objekt får jag en djupare dimension av vad det innebär att förstå just denna tingest än om någon med en mängd ord skulle beskriva föremålet, oavsett om beskrivningen skulle ta hjälp av metaforer, analogier och andra liknelser. Den kreative ledaren vid ett industridesignföretag förklarar:

"Angående den här lådan, det är nog en egenskap hos designers som yrke, de är väldigt taktila människor. Vi tar och klämmer och flyttar med grejor så här och när man gör det så, bara att jag tar i det här så känner jag att det är vassa kanter. Så börjar man fundera "jaha, varför är det så", man börjar ställa en massa frågor direkt i responsen. Man vill hålla i lådan och få klämma på den. För man vet att det här är ett sätt för mig att spåra mina idéer, liksom. Det är som en drog nästan att om jag inte får klämma på den här så kommer jag att torka ut! Jag måste få uppleva "äh, vad skönt nu är jag i flödet igen!"

Även när det gäller den epistemologiska dimensionen kan en motsvarande analogi mellan kognitiva processer och den fysiska världen göras; att på detta sätt ha en genuin förståelse om något, att begripa, är att stå för kunskapen, man förstår.

"Inget kan vara mer felaktigt än att säga att se och att utforma en bild är olika aktiviteter. Det är som om någon skulle säga att flytta en spelare respektive att förlora i schack är två olika saker." (Anscombe, 1967, sec. 645, i Hagberg, 1995, s. 146) [egen övers.]

En handling uppfattas som beskrivning av ett specifikt innehåll, oavsett vilket namn den som utför den eller någon annan, sätter på den. Oavsett upphovsmannens intention tar man till sig och tolkar den på sitt sätt och detta är den verksamma beskrivningen, inte avsikten.

Anscombes påstående att en kroppslig rörelse är en handling enbart under en beskrivning, var en del av en utförlig analys av begreppet intention. En implikation är att den kroppsliga rörelsen är konstitutiv för den handlingen. Fysiska händelser i den externa världen klassificeras antingen som kroppsrörelser eller som mänskliga handlingar om de korresponderar med en mental händelse där dessa mentala händelser omfattas genom den beskrivning under vilken rörelsen faller. Uppfattningen om att det under eller bakom handlingen finns konstanter som inte är tolkningsbara utan givna, kan leda till resonemang om rörelserna bakom handlingar och objekten bakom konstverken (Hagberg, 1995, s. 144).

7.4.1 Att se är handling

Att se handlar inte om en mekanisk reaktion på stimuli. Att se är att begå medvetna urval, att se är en handling och seendet är ständigt aktivt. Om man kunde ”låsa” blicken fullständigt skulle tapparna och stavarna i ögonen inte längre retas och skicka signaler till synnerven vilket skulle resultera i att det vi spände blicken i bleknade bort. Men vår biologi begränsar möjligheten att styra de reflexer som ständigt flyttar ögats fokus utan att vi märker det (jmf habituering⁸).

Bildens kraft är stark, ofta mer känslomässig än intellektuell. Man känner in bilden och analyserar sällan eller möjligen senare när man återkommit till den flera gånger. Den är ett resultat av någons seende-handling, där någon lyft bildens innehåll ur sitt sammanhang. I den bemärkelsen kan man hävda att varje bild förkroppsligar ett synsätt.

”Ingen annan typ av historiskt dokument kan ge en sådant direkt vittnesbörd om den värld som omgav andra människor under andra tider [...] the world-as-it-is är mer än rena objektiva fakta, det inkluderar medvetande.” (Berger, 1972, s. 10 ff) [egen övers.]

Den verbala dialogen innebär ofta ett försök att verbalisera och förklara, antingen genom metaforer eller bokstavligt. Man säger att man beskriver något ”som det är”, men inser då sällan att man i användningen av verbalspråket inte kan göra sådana utfästelser när det gäller att beskriva en händelse eller ett ting i den fysiska världen. Att säga att man förklarar bokstavligt är att vända blicken bort ifrån det man strävar efter att beskriva. Verbalspråket har i detta fall funktionen av transformator.

“Seeing is both believing and understanding.” (Page, 2007, s. 305)

Träning och erfarenheter är avgörande för kognitiv divergens. Det man längtar efter påverkar hur man kommer att träna och bli tränad. Två människor som har olika erfarenheter utvecklar troligen olika verktygslådor, liksom olika preferenser kan leda till olika träning och olika träning kan leda till olika preferenser. Dessutom, genom lärande och träning kommer vi att tillägna oss vissa sätt att se världen och bilda förståelse för dessa sammanhang. Det är att utveckla en viss perceptiv förmåga.

Pressande stil

Page (2007) beskriver perspektiv som ett visst sätt att ordna saker. Att ha ett visst perspektiv är att se eller föreställa sig uppsättningen möjligheter på ett visst sätt och inte på ett annat.

”Att tänka olika är att se olika [...] perspektiv är sätt att se lösningar och heuristiker är sätt att konstruera lösningar, sätt att röra sig i rymden av möjligheter [...] om ingenting kan ligga utanför denna ram kan vi inte heller tänka utanför den.” (Page, 2007, s. 71 ff) [egen övers.]

I uttrycket ”att ha olika perspektiv” ligger uppfattningen att man kan se eller föreställa sig en uppsättning möjligheter på olika sätt. Perspektiv utgör ramverk genom vilka man ser världen, olika perspektiv ger olika världsbilder. Om kunskapen ligger inbäddad i perspektivet kommer sättet som vi representerar saker och ting att påverka vad vi vet eller kommer att kunna veta (Page, 2007). Detta kan jämföras med Flecks (1935) begrepp om tankestilar som innebär att vars och ens sätt att uppfatta, strukturera och kombinera saker och intryck med nödvändighet påverkas eller till och med styrs mer eller mindre omedvetet av tankestilen.

⁸ Inlärningsfenomen som innebär att en regelbundenhet så småningom inte längre uppmärksammas. (Källa: Nationalencyklopedien, www.ne.se).

Man kan utifrån dessa tankegångar fråga sig hur stor kontroll vi egentligen kan utöva på våra perspektiv. Är det över huvud taget möjligt att skifta mellan flera olika perspektiv?

Utifrån Flecks (1935) uppfattning om tankestilens tvingande inverkan blir svaret på frågan att skiftet mellan olika perspektiv med nödvändighet är begränsat. Det är helt enkelt inte möjligt att tänka inom en främmande tankestil, den är otänkbar (Fleck, 1935, s. 50). Dessutom hävdar han att den som försöker hysa två olika inbördes oförenliga perspektiv med nödvändighet kommer att skapa ett nytt tredje perspektiv, det uppstår en ny tankestil i gränsområdet. Därför menar han, är det snarare möjligt att upprätthålla olika tankestilars perspektiv ju längre ifrån varandra de är. Om tankestilarna avviker mycket från varandra kan de behålla sin slutenhet även inom samma individ (Fleck, 1935, s. 109).

Beskrivningar är specifika och perspektivbundna i den bemärkelsen att det som betraktas är specifikt och att varje betraktare ger det sitt specifika perspektiv. Berger (1972) hävdar att det är perspektivet som gör det enskilda ögat till centrum av den visuella världen.

"It is like a beam from a lighthouse – only instead of light travelling outwards appearances travels in. The conventions called those appearances reality." (Berger, 1972).

Det märkliga och motsägelsefulla med perspektiv är att det strukturerar alla verklighetens bilder utifrån en ensam betraktare som bara kan vara på en plats i taget. Att beskriva sin idé eller föreställning är att anta utmaningen att göra sitt eget perspektiv tillgängligt för andra.

Att hoppa mellan olika perspektiv förväntas vara ett sätt att frigöra sig från ett visst synsätt, eller kanske till och med att frigöra sig från förutfattade meningar eller kunskaper – ett sätt att avlära. Utifrån resonemanget om tankestilens tvingande funktion över tanken kan man hävda att medvetet avlärande liksom att skifta perspektiv är omöjligt.

7.4.2 Att höra är handling

Jag menar att vår auditiva förmåga är mindre utvecklad i förhållande till dess potential än våra visuellt styrda kapaciteter, åtminstone i vårt visuellt orienterade västerländska samhälle. Det auditiva sinnets kapacitet att hantera enormt omfångsrik och skiftande fysisk påverkan via extremt liten men finkänslig apparatur ger det en särställning bland våra sinnesförmågor.

Lyssnandet är den grundläggande färdigheten i allt relationsskapande (Köping, 2003). Musikern ökar sitt hörselorgans kapacitet, känslighet och kontroll genom medveten träning. För framförallt musikern syftar lyssnandet till att relatera sitt eget spel till de övriga medmusikanter. Timing är grundläggande på så sätt att de spelade tonerna (tonhöjden) är underordnade placeringen i tiden. Fel ton vid rätt mikrosekund är mindre problematiskt än rätt ton vid fel tillfälle. Louis Armstrong preciserade detta kärnfullt i låten: *"It don't mean a thing if it ain't got that swing"*.

Vad som är relevant timing bör bedömmas i förhållande till övriga medmusikanter sätt att relatera till musikens puls, huruvida initiativen bidrar till svänget eller *groovet*. Vars och ens bidrag eller respons sitter ihop och bildar en enda klingande helhet. Detta så kallade groove betecknar den musik som har en distinkt kvalitet i förhållande till den musik som uppstår där gruppmedlemmarna har bristfällig timing. Detta blir extra intressant och delikat inom jazzgenren där denna puls som alla gruppmedlemmar relaterar till inte spelas ut explicit av någon gruppmedlem. Pulsslagen är så att säga stumma men alla jazzgruppens medlemmar förväntas relatera till dem på exakt samma sätt.

"Men mycket som är en verklighet, medveten kunskap, förmedlas inte via språket. I poesin har det estetiska språket ett tilltal som talar till någon dimension i medvetandet som är dövt för verbalspråkets tilltal." (Wilde, 1905)

Att lyssna med inlevelse innebär att lyssnandet syftar till att försöka förstå, inte nödvändigtvis att reagera eller svara på ett intelligent sätt. Det innebär att man är villig att sätta sin egen uppfattning åt sidan. I detta empatiska lyssnande ligger förståelsen på både ett emotionellt och ett intellektuellt plan.

”Om man får höra en riktigt bra gestaltning, en riktigt bra förebild, och sedan härmar den, då lyfter man sig själv. Det handlar om att kunna urskilja vad som är kvalitativt och värt att härma.” (ur Idéprotokollet i DSID, den 8 maj 2007)

7.4.3 Att tala är handling

Verbalspråket har en hypotetisk karaktär. Ord refererar oprecist till kluster. Ett ord refererar inte med ett ett-till-ett-förhållande till perceptionen.

”Språket ingår i människans natur, hon har inte tillverkat det [...] talet förverkligar språket och det är i språket vi bör söka förutsättningarna men språkets egenskaper är dolda bakom alla självklarheter som vi bara kan skissera i grova drag [...]” (Swedenmark, 1995, s. 40).

Benveniste lyfter upp verbalspråket till en exklusiv nivå och hävdar att språket fungerar som en gjutform för tanken, att tankeinnehållet måste anpassa sig till språkets ramar (Swedenmark, 1995, s. 77). Den språkliga formen blir då en förutsättning för att tanken ska kunna förverkligas och man kan bara greppa en tanke som anpassats till dessa ramar. Benveniste hävdar att frågan om tanken kan klara sig utan språket är meningslös. Men, kan det verkligen stämma att vi är så helt utlämnade till verbalspråket som Benveniste hävdar?

Kanske kan man formulera problematiken i förhållandet mellan ett kreativt tänkande och språkets inverkan på idéformulering så att man i tanken förmår ställa upp universella kategorier, medan språket enbart kan ställa upp kategorier i ett enskilt språk.

Bildspråk

Användning av metaforer i kreativitetsbefrämjande tekniker syftar oftast till att bredda associationer. I redogörelser av dialogseminariemetoden som beskrivs i kapitel 3, talar man om ett analogiskt tänkande.

”Uttrycket analogiskt tänkande använder jag i ganska vid mening; till att beteckna reflektion som drivs genom jämförelser, för akten att se något som något annat eller för att projicera en gestalt på en annan gestalt [...] (att) analogiskt tänkande eller seende inte nödvändigtvis behöver vara kopplat till språk utan kan yttras som en ordlös förmåga att se bilder eller mönster.” (Ratkic, 2006, s. 134-135)

I beskrivningar av sådant som så att säga från början till slut är abstrakt såsom exempelvis musik får den icke-verbala kommunikationen om möjligt större betydelse. Man förebildar och härmar. Genom förebildandet preciseras betydelser och nyanser som, om det vore möjligt, skulle kräva omfattande och komplexa beskrivningar för att fånga in med ord.

Att uppfatta likheter och avvikelser i en gestaltning kräver förtrogenhet med området. När denna saknas tvingas man göra mycket grova och överdrivna gestaltningar för att novisen ska förstå vad man vill ha sagt.

Utifrån det som har behandlats ovan kan tre komponenter i beskrivningsspråk ställas upp (se figur nr 16 nedan). Dessa komponenter eller kategorier får fungera som verktyg för analysarbete av de olika praxis interaktion och dialog. Men innan detta redovisas behöver de funktioner i förståelseakter som kan betecknas som ’sinnenas epistemologiska dimensioner’ lyftas fram.

7.5 Sinnlig förståelse

Designaktiviteten är sinnlig till sin natur. Det handlar om vad man tittar på, tar på, lyssnar på, men också om att föreställa sig hur något kan se ut, kännas eller låta. De processer som psykologin kallar perception och kognition är kanske mer centrala i designaktiviteten i jämförelse med många andra typer av yrkesmässig verksamhet. Oavsett hur det är med den saken ställer designaktiviteten krav på uppmärksamhet och föreställningsförmåga (Andersson & Rollenhagen, 2003). Dessa två förmågor hakar i varandra och förståelsen av dem har inte mycket att vinna på att delas upp. Snarare bör vi se på hur de i praktiken överlappar och stöder varandra på det karakteristiskt kreativa sätt som människans konstitution fungerar.

Jag har tidigare med stöd i neurofysiologisk forskning påpekat att det mänskliga intellektet inte är en dator, att vår visuella perception inte är någon form av kamera och att vår auditiva perception inte är en bandspelare. Dessa typer av analogiska förbindelser mellan naturen och tekniken tenderar för övrigt att vara fruktbara i enbart den ena riktningen. För att utvidga vår förståelse om kreativa processer i allmänhet och i idégenerering i grupp i synnerhet bör man ta det intrikata samspelet mellan uppmärksamhet och föreställningsförmåga på allvar.

Uppfattningen om att föreställningsförmåga och uppmärksamhet hänger ihop framskyntar i vårt vardagsspråk. Vi säger till exempel att ”jag ser vad du menar” fast personen bara har använt sig av abstrakta verbala beskrivningar. Många beskriver ett ljud eller musikstycke i termer av färger eller naturupplevelser. I detta exempel blir det auditiva intrycket beskrivet som ett visuellt eller kinestetiskt intryck. Detta kallas för synestesi och definieras enligt uppslagsverket som att ”viss sinnesförmåga framkallar förmåga i annat sinne”⁹. En viktig poäng i sammanhanget är att denna överföring inte sker på grund av att tänkandet styrs medvetet.

Det skulle kunna uppfattas som att tendensen att översätta ett sinnesintryck till något annat sinnesuttryck kan härledas till vår biologiska eller neurofysiologiska konstitution. Mycket riktigt har också neurofysiologen Damasio (1994) påvisat denna typ av komplexitet i de högre neurala processerna och beskriver den i termer av hjärnans topografiska landskap.

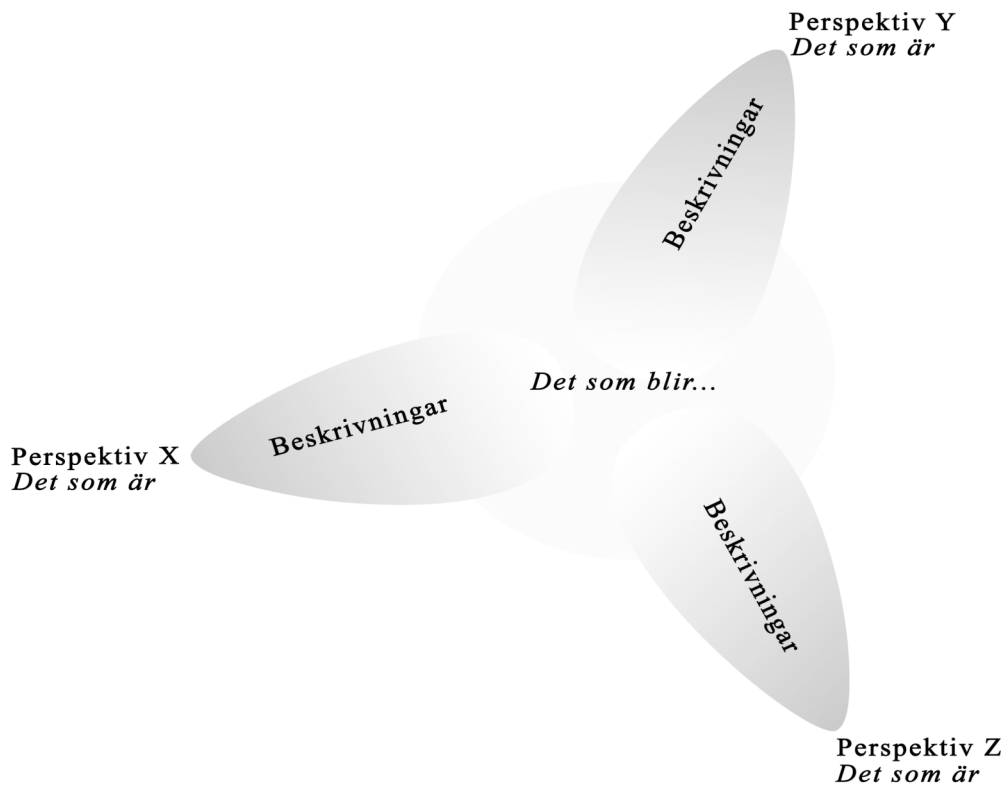
Vi kan tala om en mörk röst (syn-ljud) eller en varm färg (känsl-syn). Att denna blandning mellan sinnena och dessa typer av beskrivningar är problematisk om man har en traditionellt dualistisk uppfattning visar forskare i sina undersökningar om kopplingen mellan exempelvis känsla och förnuft (Damasio, 1994); perception och kognition (Hagberg, 1995); eller uppmärksamhet och föreställning (Langer, 2005).

Dessa processer eller kreativa förbindelser innebär förflyttning av perspektiv från det som kan beskrivas utifrån det professionella språkets refererande till *det som är* i riktning mot *det som blir* via successivt allt öppnare eller om man så vill allt mer poetiskt beskrivningspråk.

7.5.1 Utvidgande beskrivningspråk

Herdenstam (2004) beskriver vinprovarens strävan efter att gripa det ogripbara. Han använder vinspråket för att redogöra för vad en syntetisk beskrivning är och summerar: ”vinspråket [...] omfattar flera egenskapers samverkande karaktär, d.v.s. syntetisk beskrivning” (ibid. s. 46). Han påpekar att detta vinspråk inte lämpar sig för ett analytiskt beskrivnings sätt eftersom vinprovaren förflyttar sig mellan *det som är* och *det som blir* i en pendling mellan analys och syntes. Vinprovarens beskrivningspråk strävar efter att fånga både *det som är* och *det som blir*, en artikulationskonst som Herdenstam betecknar ”det dubbla greppet”. Det handlar om att det yrkesmässiga kunnandet måste begripas på minst två sätt.

⁹ Källa: Nationalencyklopedien: www.ne.se



Figur nr. 14: Syntesen av beskrivningar flyttar tänkandet till "det som blir"

Detta begrepp om "infångande" syftar på den process eller företeelse där "ett större antal föreställningar" sammangräps (Herdenstam, 2004, s. 68). Man förstår inte bättre av att dela upp och analysera utan det är först när man tänker syntetiskt, som förståelseakten inträder.

Att fantasin inte bör uppfattas som ett ting i medvetandet utan snarare en handling eller förmåga är egentligen inte nytt. Kristensson Ugglas påpekar att

"Fantasin är en handling, en kreativ akt, en estetisk förmåga att leka fram nya relationer i ett givet material." (Kristensson Ugglas, 1994, s. 353)

Förmågan att kunna föreställa sig något som inte är, som om det är faktisk verklighet, är eftersträvansvärd för deltagarna i idéutvecklingssessionerna. En kreativtstimulerande strategi för dessa gruppers idéutveckling kan till exempel vara att laborera med olika kategorier och eventuellt skapa nya sådana. Poängen med en ny kategori är att den är tom och kan fyllas med just den karakteristik eftersom...

"Fantasin uppfattas som en syntesskapande förmåga som ligger till grund för förståndets bearbetning och strukturering av intrycken till kunskap [...] (får) fantasin en viktigare och mer omfattande funktion." (Kristensson Ugglas, 1994, s. 352)

Att beskriva denna nya tomma kategori är centralt i arbetet med att utveckla beskrivningar som egen kategori. Verbalspråket refererar med nödvändighet till andra betydelsemättade kategorier och riskerar därmed låsa eller styra tänkandet. Den nya kategorin tenderar så att säga att dras liksom magneter till välkända kategorier. Ibland bidrar det till att uppfylla syftet, andra gånger leder tänkandet bort ifrån de kreativa idéerna. Det finns därför ett behov av att bryta med språkets refererande natur. Ett sätt att utföra en viss brytning är genom att etablera metaforiska "bilder". Det kan sägas handla om att stanna kvar i verbalspråket men att använda det i mer poetisk bemärkelse.

"Vi [...] behöver uppmärksamma [...] "en språkets tredje dimension (förutom vardagspråkighet och vetenskaplig språkanvändning förf. anm.), en kritisk och kreativ dimension som varken syftar till vetenskaplig verifikation eller vardaglig kommunikation, utan till uppenbarandet av möjliga världar"" (Kristensson Ugglå, 1994, s. 358).

Det är det möjliga, potentialen, som en kreativ beskrivning kan avslöja eller mejsla fram. Det innebär att beskrivningar åtminstone kan säga hur eller vad en tankefigur eller en idé är utifrån ett enskilt specifikt perspektiv. Att ta till ett estetiskt grepp genom att etablera en metaforisk betydelse frigör språket från dess direkt verklighetsrefererande funktion.

"Poetiskt språk talar om verkligheten, men inte genom beskrivning utan genom nybeskrivning." (Kristensson Ugglå, 1994, s. 399)

Det handlar om en annan typ av exakthet än det vetenskapliga idealets språkbruk, där verbalspråkets mångtydighet snarare betraktas som problematisk. Att enskilda ord brukas i olika sammanhang under olika tider bidrar till dess tvetydighet liksom till uppfattningen om dessas generaliserbarhet. Ord utvecklas till begrepp som inom olika praxis bildar olika kategorier av betydelser. Detta är ursprunget till en kreativ användning av språket.

"Det faktum att enskilda ord kan betyda mer än en sak söker den poetiska språkanvändningen nämligen inte reducera bort, utan tvärtom förstärka och utnyttja innovativt." (ibid. s. 390)

Lyfts ett estetiskt uttryck ut ur sitt sammanhang så dräneras det på betydelse och faller platt till marken. Dess innehåll är bara logiskt utifrån sitt sammanhang och måste förstås utifrån det.

"Istället fungerar nedbrytandet av den bokstavliga referensen som en öppning vilken frigör en annan och rikare referens." (Kristensson Ugglå, 1994, s. 397)

Att kommunicera med estetiska uttryck innebär val som bland annat grundar sig på en subjektiv uppfattning om estetiska värden. Det estetiska greppet kommunicerar sublimes kunskapsdimensioner. Det är på en gång kontemplation och handling och gör det möjligt att vara i nuet, att vara 'mindful' (Langer, 1989).

7.6 Verbaliseringsivern

I det föregående har jag behandlat verbalspråkets inverkan på föreställningar i form av mentala bilder och minnesbilder. Detta har avgörande betydelse för hur kreativ problemlösning och idéutveckling kan stimuleras. Utifrån detta har jag strävat efter att lyfta fram behovet av att betrakta beskrivningsspråk som en egen kategori för att befrämja kreativt skapande i allmänhet och grupper i synnerhet.

Problematiken är angelägen att betona speciellt eftersom många utbildningar i industridesign och musikalisk improvisation tenderar att eftersträva verbalisering, kanske ibland på bekostnad av estetiskt grundade sätt att gestalta och förmedla idéer. Det verkar finnas en strävan att verbalisera många i grunden icke-verbala uttryckssätt. I utbildningar för såväl industridesigners som musiker tränas studenterna i allt större utsträckning i att utföra verbala omskrivningar av formspråkets eller musikens uttryck. 'The Creative Director' vid ett industridesignföretag förklarar:

"En av grundbitarna i designutbildningarna är att bli väldigt oral. Man kan säga att man pratar väldigt mycket och man gör det inför folk, framför sina medstudenter hela tiden."

Det är angeläget att ställa frågor angående vad man vinner respektive förlorar på att betrakta andra uttryckssätt som språkmässiga eller att 'språkligfiera' icke-verbala uttryckssätt.

7.7 Beskrivningsspråks funktion

I modellen över grupperas skapande (se Del IV, kapitel 12) får beskrivningar funktionen av både motor och bränsle i de observerade gruppernas kreativa idéutvecklingsprocess.

Kreativitets-dimension:	Färdighet	Tankestil	Beskrivningsmodus 'modus operandi'	Idéstafett	Iteration	Timing och potential
Beskrivnings-språkets funktion:	utvidga kunnandet	upprätthålla kognitiv spännvidd	frambringa idéer	etablera främjande tillstånd	ingjuta uthållighet	fostra hållbara lösningar
Förutsättningar:	regel-följande	mellanmänsklig mångfald	beskrivande lyssnande	relaterande	kritiserande	improvisatoriskt förhållningssätt

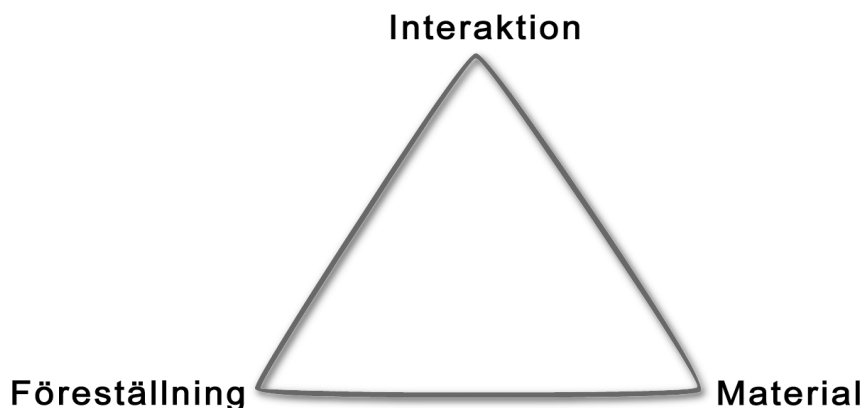
Figur nr. 15: Del av begreppsmässigt ramverk som redovisar beskrivningsspråks funktion i och förutsättningar för grupperas kreativa idéutveckling

Beskrivningar i de tre observerade kreativa praxis har två övergripande funktioner: den ena är att driva idéutvecklingen framåt så som presenterades här i Del II och den andra är att fungera som bränsle genom att kombinationen av olika beskrivningar av idéer inspirerar till nya idéer. I vår modell (figur nr. 15) har dessa funktioner delats upp i de sex delfunktionerna 'utvidga kunnandet', 'upprätthålla kognitiv spännvidd', 'frambringa idéer', 'etablera främjande tillstånd', 'ingjuta uthållighet' samt 'fostra hållbara lösningar'.

Beskrivningarna berikas utvidgas och preciseras allteftersom idéerna gestaltas. Beskrivningar bildar under några timmars dialog svängningsmönster mellan olika beskrivningsmodus, referenspunkter för idéutvecklingsprocessen.

Beskrivningarna används både för att medvetandegöra det egna tänkandet och den mentala bilden, men även för att göra idén tillgänglig för övriga gruppmedlemmar. När idén, den mentala bilden eller föreställningen, framträder genom beskrivningen blir det möjligt att omformulera, transformera eller översätta den genom någon annans beskrivning. Samtidigt bör vi påminna oss om att varje typ av beskrivning alltid utlämnar någon aspekt eller dimension av föreställningen – det finns alltid något att tillägga.

Figur nr. 16 här nedan redovisar de tre komponenter som de studerade gruppernas beskrivningar oftast är uppbyggda av. Kombinationen av dessa komponenter eller kategorier bör kunna uppfylla ovanstående förväntningar på beskrivningar i högre grad än de beskrivningar som enbart utnyttjar en.



Figur nr. 16: Tre huvudkomponenter som beskrivningsspråk är uppbyggda av

En för grupper idéutveckling effektiv beskrivning, det vill säga kreativtstimulerande sådan som upprätthåller divergerande tankestilar, bör sträva efter att involvera komponenter från alla tre kategorier i figur nr. 16: föreställningar, material och interaktion.

7.7.1 Intramentala komponenter

I arbetet som industridesigner och med kreativt skapande är en väl utvecklad föreställningsförmåga värdefull. Att kunna föreställa sig något som inte är, som om det verkligen finns, till exempel att sätta sig in i hur det skulle kunna kännas att ha en viss handske på sig, att hålla i en viss produkt eller öppna en förpackning på ett sätt som aldrig gjorts tidigare. Frågan om vad vi som människor kan föreställa oss blir då av stort intresse för metoder som stöder och stimulerar dessa arbetsprocesser. Frågan om hur vi föreställer oss, vad själva processen för föreställandet innebär blir också central för dessa arbetsmetoder. Detta är den *intramentala dimensionen i beskrivandet* och behandlas i DEL II.

7.7.2 Interaktionskomponenter

Det karakteristiska med just gruppen som arbetsmetod är interaktion, ansikte mot ansikte. Detta påstående är självklart i och med att förhållandet är uppenbart, men trots det ägnas ytterst lite uppmärksamhet åt just detta för gruppmetoders effektivitet så avgörande ämne som själva samspelet.

Idéutveckling i grupp används i stor utsträckning i de industridesignföretag där de observerade grupperna verkar. De skulle inte använda denna arbetsmetod om de inte av erfarenhet funnit att den är effektiv. Idéutveckling i grupp bygger på idén om att tänkandet är socialt, att utvecklingen av idéer effektiviseras genom socialt samspel. Det handlar både om förbättrad kvalitet i form av exempelvis mer välgenomtänkta och därmed hållbara lösningar, men även om effektivt utnyttjande av resurser genom att grupp kreativitet är en snabbare process än den enskilde individens. Därmed blir förmågan att etablera samspel och utnyttjandet av detta samspel centralt i metoder som stöder och stimulerar idéutveckling i grupp. Detta är den sociala *interaktionsdimensionen i beskrivandet* och behandlas i DEL III.

7.7.3 Materiella komponenter

De flesta gruppaktiviteter inom verksamheter som industridesign och musicerande involverar fysiska föremål, objekt, av något slag. Den sociala gruppinteraktionen har någon form av objekt som står i mer eller mindre fokus för interaktionen – man samverkar för att uppnå ett eller flera uttalade mål. För industridesigners är objektet fysiskt närvarande i form av en modell eller prototyp av det föremål som man ska förbättra i någon bemärkelse. För musikerna är vars och ens instrument det verktyg som interaktionen sker igenom. Dessa fysiska är objekt betydelsefulla för gruppmedlemmarnas interaktion, dels interagerar man på ett socialt mellanmänniskt plan och dels interagerar man tillsammans med och genom dessa objekt. Detta är *materialdimensionen i beskrivandet* som behandlas främst i DEL II men även i DEL III.

7.8 Beskrivningsspråks förutsättningar i modellen över grupperns skapande, Del II

Här följer kortfattade introducerande beskrivningar av de två begrepp som i modellen över grupperns skapande (figur nr. 17) betraktas som förutsättningar för etablering av ett kreativt beskrivningsspråk. Modellen i sin helhet finns i Del IV, kapitel 12, figur nr. 26, s. 222.

Kreativitets- dimension:	Beskrivningsmodus 'modus operandi'
Beskrivnings- språkets funktion:	frambringa idéer
Praxis 1: industridesign	skissande prototyp scenarier
Praxis 2: jazzmusik	spelande harmonik, rytm form, notation
Praxis 3: dialogseminarium	verbalspråk metaforer
Förutsättningar:	beskrivande lyssnande

Figur nr. 17: Andra delen av modell över grupperns skapande

En annan förutsättning som är mer övergripande i förståelsen av beskrivningsspråk och därför inte placerats i en viss del av modellen är begreppet tankestil.

7.8.1 Beskrivande

Varje yrkesgrupp utvecklar beskrivningar som är mer eller mindre specifika inom just deras praxis. Man höjer knappast på ögonbrynen när den man pratar med gör tydliga gester för att beskriva sina tankar. Tar man dessutom penna och papper för att genom skissen beskriva sina idéer reagerar den som försöker förstå snarast med tacksamhet. Dessa språng ut ur den verbalspråkliga dimensionen av kommunikation sker så ofta att vi ytterst sällan reagerar på det som något konstigt, främmande eller ovanligt. Just denna vana är bedräglig eftersom den får oss att ideligen glömma bort hur vi i praktiken bär oss åt när vi försöker förmedla idéer till varandra.

7.8.2 Lyssnande

Det finns exempel där medlemmarna i en arbetsgrupp spränger verbalspråkets gränser och av nöd eller ohejdad vana kastar sig in i andra kommunikativa domäner som tydligare uttrycker det man vill förmedla. Som musiker har jag till exempel sett hur kommunikationen mellan människor som är förtroga med sina instrument kan få dimensioner som jag sällan sett i andra sammanhang.

7.9 Tankestil

Genom att upprätthålla tradition och vedertagna handlingsätt och genom utbildningssystemet påbjuda anpassning, åstadkommer man en beredskap för ett stilriktigt, det vill säga riktat och avgränsat förnimmande och handlande. Svaren finns så att säga hela tiden i frågan. Denna stilriktiga beredskap kallar Fleck för tankestil. En tankestil konstitueras genom följande tre faktorer: 1) ett bestämt tvång, 2) en samlad intellektuell beredskap, 3) behovet av att handla på visst ett sätt och inte ett annat.

De på detta vis utformade tankestilarna gör det möjligt att använda ett rikt gestaltseende och de fakta som genom tankestilen definieras som användbara. Samtidigt etablerar denna stilriktiga beredskap stora svårigheter eftersom den tenderar att omöjliggöra ett annat gestaltseende och andra typer av fakta. Eftersom ett vetenskapligt faktum bygger på en växelverkan mellan individen, kollektivet och en upptäckt hävdar Fleck att det är kollektivet som fullbordar en vetenskaplig upptäckt, inte individen. Ett vedertaget faktum betraktas då som en ”tankekollektivets motståndssignal” och nya fakta utsätts för tankekollektivets kritiserande motstånd.

7.9.1 Tankestil och beskrivningspråk

Den nytta som tankestilar medför är att de fyller begreppen med färdigt, väldefinierat, innehåll vilket gör att de på ett effektivt sätt kan brukas inom tankekollektivet. Denna effektivitetsvinst åtnjuts till priset av att det blir svårare att uttrycka ofärdiga tankar (Fleck, 1935, s. 89). Att ofärdiga idéer utifrån det stilriktiga tanketvångets ofta oreflekterade nonchalans kan betraktas som icke relevanta eller rent metafysika, bör belasta utgiftssidan i denna resultaträkning. Medvetenheten om tankestilens inverkan leder bland annat till insikten att det inte är de utifrån tankestilen ”konstiga” idéerna som är det egentliga problemet utan tankestilens tvingande funktion i sig.

7.9.2 Tankestil och iterativt ombegripande

En annan allvarlig problematik med denna stilriktiga beredskap, tankestilen, är att skapandeprocesser rationaliseras i efterhand. När man fått tidsmässig distans till erfarenheterna börjar man få svårt att förstå problemlösningssprocessen därför att dess avvikelser från den linjärt representerade processen inte är logisk utifrån dess resultat. Beskrivningar av utvecklingsprocesser får därmed en linjär struktur på så sätt att resultaten överförs till avsikterna. Vinsten med en sådan representation ligger i att processerna blir enklare att överblicka och förstå för den oinvidge, priset kan bli högt. Det är stor risk att man upprepar samma misstag vilket i sin tur riskerar sänka kvaliteten samtidigt som det förlänger utvecklingsprojektet tidsmässigt, vilket i sin tur ökar kostnaderna ytterligare.

7.9.3 Föreställningarnas tröghetstendens

Men en stil är också ett uttryck för en hållning, där stilens uttryckande etablerar en stämning som i sin tur utövar mer eller mindre påverkan på tankeinnehållet. Om man betraktar en viss stil som bestående av vidsträckt variationer så använder en individ en karakteristisk (återkommande) kombination av några av stilens attribut. När denna kombination av stildrag används regelbundet har urvalet av de för stilen relevanta uttrycksmodi saktat in eller fastnat och denna individ utvecklat ett manér.

Vinsten med att använda ett begränsat antal stilriktiga beskrivningar handlar om trygghet. Man vill vara medlem i en gemenskap och kommunicerar därför på dess villkor. Priset man betalar är ett motstånd mot sådant som avviker och att det kan avfärdas som alltför osäkert, diffust och odefinierbart. Man varken vill eller förmår föreställa sig det avvikande som en del i den ”egna” gemenskapen.

7.10 Sammanställning 2, beskrivningsspråk

	Beskrivningsspråk	Professionellt språk
Legitimering	Hermeneutiskt	Praxis
Referens	Ämnet (gruppidén)	Slutet (esoteriskt)
Koppling mellan språk och tänkande	Perceptuell	Icke-reflekterad
Karakteristik	Estetik- poetiskt nybeskrivande	Precision
Mångfald	Eftersträvar tvetydighet	Expertisurval
Heuristik	Ombegripande	Erfarenhet
Kunskapsdefinition	Stilmässiga kombinationer	Kunnande
Logik	Improvisatoriskt	Paradigmatiskt
Kreativitet	Interaktivt reflekterande	Handling

Tabell nr. 5: Jämförande sammanställning av två olika språkbruk för beskrivning av kreativa idéer

Beskrivningar angående innehållet i tabell nr. 5 ovan:

Beskrivningsspråkets innehåll och meningsfullhet refereras eller bedöms utifrån ämnet eller föremålet som det beskriver. Det är i och genom den gruppvisa (och individuella) reflektionen som kreativa processer initieras - gnistan tänds!

Kopplingen mellan språk och tanke är snarast perceptuell vilket innebär att verbalisering kan ha hämmande eller direkt destruktiv effekt. Beskrivningsspråket kan därmed sägas vara självrefererande eftersom skiftet mellan olika perceptioner/sinnen tenderar att släcka idén eller åtminstone gör den diffus. Klarheten eller träffsäkerheten bibehålls inom samma beskrivnings-modus: ”musik är musik!”

Beskrivningsspråk kan definieras i termer av stil, ett dynamiskt rörligt sätt att kombinera praxis begrepp. Genom den denna rörlighet eller distans i förhållande till det förgivet tagna etableras ett improvisatoriskt förhållningssätt till allmänt accepterade begrepp och kunskaper. I beskrivningsspråk eftersträvas tvetydighet genom användning av flera beskrivningsmodus, en beskrivning säger inte allt eftersom den alltid är kopplad till ett perspektiv. Beskrivningsspråkets poetiska dimension får språket att spricka upp och bjuda in till nya beskrivningar. Det inspirerar till kreativt tänkande.

Ett professionellt språkbruk bygger på handling, det är i och genom aktiviteten som kreativitet uppstår. Divergens uppnås genom specialisering där experten grundar bedömning och urval på erfarenhet. Det professionella språkets innebörd och mening refereras eller bedöms utifrån praxis och kan därmed sägas vara slutet, liksom det vetenskapliga språket refererar till det relevanta forskarsamhället. Precisionen i professionella språk avgörs av gestaltande handlingar. Det professionella språket bekräftar paradigmet samtidigt som det är genom detta specifika handlande som jag uttrycker min kreativitet. Det är inom ramen som jag är kreativ.

7.11 Sammanfattande diskussion angående beskrivningsspråk

Utifrån syftet med detta arbete är de biologiska processernas samverkan med kunskapsmässiga aspekter intressanta. Med redogörelsen angående beskrivningsspråk har jag här strävat efter att tydliggöra det ömsesidiga samspelet mellan perceptionsprocesser och beskrivningar. I förlängningen får detta samspel även konsekvenser för gruppens kreativa idéutvecklings-processer, vilket kommer att behandlas i Del III.

När vi säger att vi beskriver något kan det uppfattas som att man med hjälp av verbalspråket uttrycker sin uppfattning om ett fenomen såsom en händelse, ett objekt eller en känsla. Om vi börjar med sådant som erfarits med sinnena kan vi kanske hävda att den bästa

beskrivningen är att låta dem man vill beskriva detta för få göra samma erfarenheter, såsom att till exempel titta på samma föremål, läsa samma text, lyssna på samma musikstycke eller titta på samma film. Den bästa eller mest effektiva beskrivningen gör så att säga materialet självt. Om detta förfarande inte är möjligt kan beskrivningen utföras genom att olika typer av naturtrogna representationer visas upp så att alla får erfara det verkliga föremålet eller händelsen. Man säger ibland att det var som om man hade varit där, varit med själv. Kriteriet på en bra beskrivning av dessa erfarenheter blir då att den så rättvist som möjligt återger originalerfarenheten och en sämre beskrivning ligger så att säga längre ifrån denna originalerfarenhet.

Redan här har vi ett problem i själva begreppet originalerfarenhet eftersom varje person, som samtidigt tagit del av exakt samma sinnesintryck har uppfatta olika aspekter och ger olika beskrivningar på dessa erfarenheter. Det blir alltså svårt att tala om ett original i bemärkelsen sann eller falsk representation av originalet. Det handlar snarare om att alla som gjort samma erfarenhet kan enas om att vissa aspekter förtjänar en viss typ av beskrivning. De använder inte nödvändigtvis exakt samma ord i sina beskrivningar men de kan ändå sägas vara likadana. Erfarenheter och uppfattningar om sakförhållanden grundas inte enbart på sakförhållanden i vår omvärld utan även i minst lika hög grad vårt eget mer eller mindre individuella tänkande.

I denna uppdelning av olika typer av beskrivningar kommer jag nu till beskrivningar av de abstrakta, icke-fysiska erfarenheterna. Vill vi att andra ska ha en chans att förstå vår uppfattning och ha möjlighet att förhålla sig till den behöver vi på något sätt göra den tillgänglig för dem. Här har vi inte längre samma möjlighet att visa upp dessa som vi kunde göra med objekten ovan och låta betraktaren formulera sina egna beskrivningar.

En strategi är att via olika uttrycksmodus gestalta dessa abstrakta erfarenheter i någon form av fysisk motsvarighet. Utifrån mer eller mindre medvetna överväganden väljer man att uttrycka denna specifika erfarenhet på ett visst specifikt sätt, så att den fysiska gestaltningen blir ett sätt att göra den "egentliga" erfarenheten eller idén tillgänglig för andra. Denna typ av överföring handlar inte om ett ett-till-ett-förhållande eftersom, som vi tidigare påpekat, olika uttrycksmodi med nödvändighet ger olika sinnesintryck.

Om man däremot inte har möjlighet att gestalta erfarenheten eller idén i ett fysiskt tredimensionellt objekt har vi två dimensionella beskrivningstekniker att tillgå. Här har vi förmågan att med hjälp av papper och penna transformera, transkribera eller transponera abstrakta erfarenheter eller fysiska objektet till någonting som på olika, mer eller mindre medvetna grunder kan sägas motsvara denna originalerfarenhet. Jag har i detta resonemang gått ifrån att beskriva erfarenheter av konkreta objektet till grader av alltmer abstrakta erfarenheter som därmed blir alltmer svårtillgängliga för andra människor att ta del av.

7.11.1 Perspektiv

Betydelsen i begreppet perspektiv kan till viss del förklaras utifrån det sammanhang där det uttalas, inom just den praxis som detta användningssätt fungerar. Det verkar finnas i huvudsak två nivåer i betydelse som begreppet perspektiv används, en ytligare och en djupare.

Den ytliga betydelsen kan liknas vid det som fotografen och ibland konstnären använder. Perspektivet är en fysisk plats och man skiftar perspektiv genom förflyttning i rummet. Det är inte särskilt problematiskt att skifta perspektiv om man förmår att flytta sig från en plats till en annan. Perspektivet är direkt beroende av den fysiska omgivningen, att byta perspektiv är att i någon mening byta omgivning.

Perspektiv i en djupare bemärkelse är inte lika direkt beroende av omgivningen. I denna betydelse kan perspektiv snarare syfta på uppfattning eller ett system av erfarenheter, kunskaper och värderingar. Denna mer djupgående betydelse gör perspektivskifte betydligt svårare och kanske allvarigare. Att skifta perspektiv kan då ges paradigmatiska dimensioner.

Den mer ytliga nivån på perspektiv rör sig i den fysiska världen. I jämförelse med den djupare nivån kan den ytligare sägas ha med seendet att göra medan den djupare har med tänkandet att göra. Vi kan titta på ett föremål på olika sätt genom att förflytta oss (eller föremålet) i förhållande till detta föremål. Att på motsvarande vis tänka på en annan tanke, en idé, görs inte med motsvarande lätthet.

Berger (1972) försöker minska distansen mellan dessa två betydelsenivåer av perspektiv. Han börjar med att hävda att perception inte är en mekanisk reaktion på stimuli. Att till exempel se är att begå medvetna urval, att se är en handling. Seendet är en ständig aktivitet, det är en strategi för att uppnå rörlighet. Den som stannat eller kanske fastnat blundar! Berger hävdar vidare att perspektivet är det enda vi har gemensamt med andra människor, att seendet är mer ömsesidigt än den uttalade dialogen.

Med denna ytliga betydelsenivå av begreppet perspektiv är det möjligt att påstå att perspektiv kan vara gemensamma. Här blir seendet i sig en ytligare form av intersubjektivitet – vi tittar på samma objekt från i det närmaste samma rumsliga plats. Alltså får vi i det närmaste samma 'bild' av objektet.

Med den djupare betydelsenivån av begreppet 'perspektiv' blir det betydligt mer problematiskt att hävda gemensamma perspektiv. Här blir framväxten och odlandet av den typ av fördjupade uppfattning om samsyn som ligger i intersubjektivitetsbegreppet enligt Ratkic' (2006) avgörande.

Successivt blir gruppmedlemmarna medvetna om de andra gruppmedlemmarnas sätt att tänka. Om igen kan perspektiv i den ytliga betydelsenivån beskrivas verbalt och därigenom göras medvetet och explicit för alla i gruppen. Men enbart vetskapen om varandras perspektiv medför inte i sig en intersubjektiv förståelse. En intersubjektiv förståelse av ett problem eller ett behov kan i problemlösningssammanhang direkt motverka grupp kreativitet.

7.11.2 Att hysa grupp kreativitet

Den pragmatiska sidan av uppfattningen om beskrivningsspråk är att de stödjer och driver fram en tydlig grupp idé. Det bygger på insikten att varje gruppmedlem strävar efter att bibehålla sitt professionella och kreativitetsstimulerande beskrivningsspråk, bland annat därför att det håller kvar olikhet som är en av förutsättningarna för divergent tänkande. Att bevara det professionella språket är avgörande för gruppens berättigande och legitimerar dess iterativa processer.

Beskrivningsspråk både är och blir. Det är dess viktigaste bidrag i den kreativa gruppens interagerande handlingar. Beskrivningsspråket gestaltar gruppmedlemmens föreställningar om problemet och idéerna samtidigt som de olika gruppmedlemmarnas beskrivningar bidrar till att etablera och omforma grupp idéen.

De olika sätten att beskriva, beskrivningsmodus, sätter en viss stämning samtidigt som de skapar en tolkningsram. Det är bland annat därför som ingen beskrivning kan hävda sin oskyldighet, beskrivningar utförs av subjekt, inte objekt. Även fysiska objekt är perspektivbundna; det är alltid någon som ser eller begår en seendehandling (Berger, 1972).

Om ett perspektiv är en representation av något, vilket Page (2007) hävdar, avslöjar det dessutom vår kunskap om det representerade. *Man förstår som man ser*. Det är bland annat därför som den kreativt problemlösande gruppen behöver utveckla förmåga att omfatta många beskrivningar ur olika perspektiv.

7.12 Sammanfattning DEL II

I Del II har jag bland annat strävat efter att ge biologiskt förankrade förklaringar till varför idégenerering och idéutveckling inte enbart drivs av intramentala processer. Beskrivningar av idéers framväxt bör ta hänsyn till praxis och tankestil samt hur dessa påverkar den språkliga verbaliseringsförmågan. Perceptuellt inriktade praxis utvecklar mer eller mindre utsatthet för verbal överskuggning. Goldbergs studie ger en biologiskt förankrad förklaring till ideomotorik och varför ett improvisatoriskt förhållningssätt är rationellt – det är en strategi till minimering av risken för verbal överskuggning.

Del II tog sin utgångspunkt i behovet av att tydliggöra vad beskrivningsspråk kan vara, dels att den idéutvecklande gruppen etablerar och använder sig av ett språk som inte till fullo kan sägas vara domänbundet, professionellt språk, dels inte heller vardagsmässigt. Förutom att påvisa att ett sådant språkbruk existerar diskuterades även varför det behövs. Det handlar först och främst om att inkludera så många olika uttrycksmodi som möjligt i vår förståelse av vad det innebär att beskriva någonting.

En del av problematiken består för det första i att deltagarna i de observerade gruppssessionerna tenderar att sträva efter att verbalisera sina idéer. Detta görs trots att industridesigners ofta återkommer till att olika skisstekniker är centrala i deras beskrivningsspråk och att musikerna ideligen kraftfullt påpekar att ”musik är musik”. Det professionella språket har i sig en kreativitetsbärande funktion.

För det andra handlar det om att inte kräva den grad av exakthet som fackspråk ofta förväntas förmedla. Beskrivningsspråk legitimeras av sin ungefärlighet. De är fyllda av sprickor och öppningar som inbjuder till kreativa tolkningar och därmed möjliggör utveckling genom fler förslag och beskrivningar. Det finns exempelvis forskning som visat hur strävan efter verbala beskrivningar kan vara direkt destruktiva för kreativa mentala processer. Minnesbilder från såväl observationer som upplevelser tenderar att trasas sönder eller helt gå förlorade genom överföring mellan höger och vänster hjärnhalva.

Redogörelsen för hur perceptionsprocessen i sig kan inverka på sinnesretningar har i Del II bidragit till att vidga uppfattningen om kreativ idéutvecklings rent biologiska ursprung och förutsättningar. Människan är genuint kreativ av naturen. Det är snarare så att vi behöver återupptäcka eller inse att vår biologiska konstitution positivt bidrar till att öka vår kreativa potential. Teorier om kreativitet har lite att vinna på upprättande av analogier till tekniska innovationer. Människans perceptions- och kognitionsprocesser fungerar inte som några kameror, bandspelare eller datorer. Det betyder däremot inte att dessa tekniker inte har något att vinna på denna typ av analogiska förbindelser, Tvärtom är sådana ofta fruktbara i den ena riktningen. Denna uppfattning om vad det innebär att bli varse ger också en mer nyanserad förståelse för vad det innebär att betrakta och interagera med objekt och skisser.

Resonemanget om mentala bilder förstärker uppfattningen om både perceptions- och kognitionsprocessers kreativitetsframbringande potential. Damasio (1994) hävdar att det finns åtminstone två typer av mentala bilder. Den ena typen är sådana som etablerats genom visuell perception och kan sägas ha mer eller mindre korresponderande förbindelse med exempelvis ett fysiskt objekt som man tittat på, ett original. Den andra typen av mentala bilder kan sägas vara någon form av representation som saknar fysisk motsvarighet eller originalutförande. Denna typ av mentala bilder etableras genom olika tankeprocesser eller andra typer av sinnesretningar än de visuella såsom lyssnandet, det taktila kännandet och det kinestetiska handlandet samt genom det sociala interagerandet.

Men, varför tar man då omvägen över verbalspråket när man beskriver och utvecklar idéer tillsammans?

“If a sketch in whatever form gives the end user an idea about functionality, it may also offer more than a hint of the design language to be applied.” (Utterback et al., 2006)

Om det är så att det professionella beskrivningsspråket stimulerar kreativitet och att verbala beskrivningar kan ha en destruktiv eller åtminstone negativ inverkan på den kreativa prestationen bör rimligen en strävan efter verbalisering ifrågasättas (Olsson, 2007 b).

Dessa olika ansatser pekar i en riktning: det professionella språkets betydelse för kreativa processer i allmänhet och grupp kreativitet i synnerhet. I sammanflätandet av dessa perspektiv finns motivet till det kreativa i att ge robusta förutsättningar för genuint divergerande mångfald att samverka. Å ena sidan finns det mycket som tyder på att det professionella språket har en stimulerande inverkan på den kreativa aktiviteten. Å andra sidan är det just i uttryckandet av detta professionella språk som motståndet mot den avvikande tanke stilen finns inbyggd. Utmaningen för den kreativa gruppen ligger i beskrivningarna.

7.12.1 Föreställningar

Den kreative har insett att de egna föreställningarna såsom exempelvis mentala bilder och scheman är produkter av den kreativt skapande process som dennes biologiska konstitution bidragit till. När de vedertagna föreställningarna tillskrivs sådant ursprung och sådana egenskaper behöver inte förändringar uppfattas som djupgående eller hotande. De ”tydliga” och ”givna” föreställningarna blir någonting som man kan utnyttja i sitt kreativa tänkande istället för att betraktas som förutsäggande och därmed riskera att låsa utvecklingen i en viss riktning.

En utvidgad uppfattning om interaktion med omgivningen inkluderar objekten, handlingarna och relationerna som kreativitetsstimulerande och konstituerande på denna typ av mentala bilder. Att översätta en sådan bild till verbalspråk är inte enkelt. Uppfattningen om att ingen översättning kan sägas vara uttömmande ger oss också en biologiskt grundad orsak till att beskrivningsspråket inte bör avkrävas exakthet. Att gestalta en sådan mental bild innebär snarare en interaktion mellan materialet och denna vaga mentala ”bild” än en fråga om att översätta. Ofta beskriver kreatörer hur de upplever att idén växer fram genom interaktionen. Om det inte finns någon mental originalidé kan det knappast heller handla om en översättningsprocess.

7.12.2 Gestaltningens inverkan på kreativiteten

Det är inte likgiltigt vilka beskrivningar som kommer till uttryck. I den språkbaserade inriktningen blir det ofta paradoxalt nog likgiltigt vilken verbalspråklig formulering som används. Om vår språkanvändning uppfattas som preciserande kan det betraktas som paradoxalt att man kan ställa upp flera verbala beskrivningar som alla förmedlar liktydigt (motsvarande) innehåll. Om vårt verbala språk skulle vara precist skulle denna mångfald inte vara möjligt. Betraktas verbalspråket likt en matematisk formel i enlighet med de logiska positivisterna, kan möjligheten att med hjälp av språket beskriva ett fenomen på många olika sätt snarast betraktas som en stor brist. Men detta förhållande bör snarare uppfattas som verbalspråkets kanske största resurs och kreativitetsbefrämjande egenskap. Det gör det möjligt att upprätthålla en kreativ inställning eller om man så vill, ett improvisatoriskt förhållningssätt både till språket och dess förmedlande funktion liksom till det tanke innehåll som förmedlas.

Verbalspråkets hypotetiska karaktär framträder möjligen tydligare i jämförelse med andra betydelsebärande språk som våra olika sinnen använder sig av. När dessa används för att gestalta en idé kan de sägas ha en högre grad av exakthet och precisering än verbalspråket. Det kan bland annat innebära att uppgiften att gestalta en idé i ett fysiskt objekt ställer högre krav på övertygelse och mod av den som utför gestaltningen. Om det över huvud taget ska bli något konkret måste en mängd val göras och beslut fattas som alla vart och ett bidrar till att definiera och precisera idén. En idé som, när man ställs inför dessa val, inte alls var så färdig som man kanske uppfattat den i sitt verbalspråkliga tillstånd.

Här blir gestaltningen av idén mycket mer exakt än vad verbalspråket mäktar med. Detta är också gestaltningens stora fördel eller styrka; den bidrar till att göra orden överflödiga. Det finns inget mer att tillägga när man ställs inför en förverkligad idé, eftersom den talar för sig själv. Men denna styrka i gestaltningen kan också vara dess största svaghet. Den kreativitet som krävdes för att förverkliga idén genom en process av valmöjligheter och beslut kan, paradoxalt nog, hämmas av dess resultat. Att uppleva ett fysiskt objekt eller se en skiss kan bidra till att låsa fast tänkandet. Designern kan därför antas även behöva förmåga att frigöra sig från objektets former och funktioner liksom musikern behöver upprätthålla förmågan att frigöra sig från den musikaliska notationens påverkan. Medlemmarna i en grupp som arbetar med kreativ problemlösning behöver utveckla *improvisatoriska förhållningssätt* till kunskap och erfarenheter.

7.12.3 Studium av intersubjektiv kreativitet

Analysarbetet av fenomenet beskrivningsspråk har förtydligat problematiken med att använda språk för att definiera språk. En utvidgad uppfattning om vad beskrivningsspråk är, dess funktion och uppbyggnad, är nödvändig för att i någon bemärkelse bryta mig ur detta cirkulära resonemang. Genom att betrakta (språk-)handlingarna som en av beskrivningsspråkets komponenter kan vi knyta an till den så kallade pragmatisk-konstitutiva epistemologin, dvs. det är genom att handla som vår förståelse av begreppen kan uttryckas, gestaltas och förmedlas och det är genom att tolka dessa handlingar som förståelse av både begreppens innebörd och användningen av dem kan studeras. Gruppernas skapande och användning av beskrivningsspråks innehållsliga aspekter liksom dess strukturella uppbyggnad blir då studieobjekt i undersökningar av kreativa processer. Beskrivningsspråk betraktas alltså som konstitutivt för gruppernas kreativa processer.

Att dessutom placera studiet av detta tredimensionella beskrivningsspråk (föreställning, interaktion och material) i gruppernas kreativa problemlösning och idéutvecklingsprocesser har i och med detta projekt även blivit en metod för att studera intersubjektivitet, det vill säga de kreativa processer som har sitt ursprung i det sociala 'mellanrum' som uppstår när människor interagerar. Enligt Fleck (1953) är det i detta mellanrum som en stor del av tänkandet sker.

Både Johnstone (1979) och Israel (1999) resonerar sig, var och en med sitt beskrivningsspråk, fram till att karakteristiken eller kvaliteten i detta mellanrum främst påverkas av på vilket sätt gruppmedlemmarna relaterar till varandra. I improvisationsgruppernas beskrivningsspråk formuleras detta förhållande med hjälp av begreppen *timing* och *groove*, det vill säga att groovets karakteristik påverkas av gruppmedlemmarnas förmåga till adekvat timing, vilket i sin tur bygger på initiativ utifrån en kombination av lyssnande och instrumenttekniska färdigheter. Detta skapar ett perspektiv som ger mellanrummet och dess processer eller tillstånd central betydelse snarare än individerna och intramentala processer. Utifrån detta perspektiv kan ursprunget till kreativa idéer och initiativ så att säga placeras mellan gruppmedlemmarna.

Resonemanget om tveksamheten i att tillmäta mentala bilder originalstatus öppnar även för interaktionens idégenererande funktion. Det är i och genom samspelet med både objekt och övriga gruppmedlemmar som idéerna växer fram. Detta är den biologiska kopplingen till de ontologiska och samspelsfilosofiska perspektiv som vi anlägger i Del III.

Mycket talar för att gruppen som metod är inspirerande och stimulerar kreativitet därför att den ger oss möjlighet och kanske legitimitet åt att slippa vara självkritisk, slippa tänka på sig själv. Med uppfattningen om att gruppen oftast har en positiv inverkan på kreativa prestationer genom att den sammanför olikheter och ger dem möjlighet att samspela, vänder vi oss i nästa del till studium och analys av gruppnivån.

DEL III: Ombegripande

Del I och Del II har lagt grunden till denna tredje del. Det är först nu som en analys av gruppnivån i grupperns kreativa process är möjlig. De första delarna är viktiga eftersom de beskriver byggstenar i grupperns kreativa processer, men problematiska eftersom de tenderar att förflytta fokus ifrån det gruppmissiga. Denna del anlägger ett så kallat *relationellt perspektiv* för att förstå kreativa processer i grupp. Innehållet i Del III kan därför sägas främst fokuseras genom ett ontologiskt perspektiv och lyfter därmed fram idéutvecklingens samspelsfilosofiska dimension. Detta innebär bland annat att förståelseskapande processer placeras i mellanrummen mellan gruppmedlemmarna, genom *sättet* att relatera och interagera, och inte i de enskilda individernas tänkande. Med detta relationella perspektiv blir uppfattningen om gruppidé och intersubjektiv förståelse central för beskrivningar av de observerade gruppernas idéutvecklingsprocesser. Uppfattningen om att de observerade gruppernas kreativa samspel utvecklar komplexa, dynamiska och adaptiva processer har bland annat bidragit till att Folletts (1918) idé om det ömsesidiga samspelets cirkularitet har givits utrymme.

Del III är dessutom uppdelad i två huvudelar. Den första delen (Del III a) hanterar förutsättningar för gruppvis idéutveckling. Idéutveckling i grupp används i stor utsträckning i de industridesignföretag där de observerade grupperna verkar. De skulle rimligen inte använda denna arbetsmetod om de inte av erfarenhet funnit att den är effektiv. Idéutveckling i grupp bygger på idén om att tänkandet är socialt, att utvecklingen av idéer effektiviseras genom socialt samspel. Det handlar både om förbättrad kvalitet i form av exempelvis mer välgenomtänkta och därmed hållbara lösningar, men även om effektivt utnyttjande av resurser genom att gruppkreativitet är en snabbare process än den enskilde individens kreativa process. Den andra delen (Del III b) hanterar kritikens funktion i kreativa processer (se vidare under rubriken "Förutsättningar i modellen, Del III" här nedan).

Förutsättningar i modellen över grupperns skapande, Del III

Modellen i sin helhet finns i Del IV, kapitel 12, figur nr. 26, s. 222.

Kreativitetsdimension:	Idéstafett	Iteration
Beskrivnings- språkets funktion:	etablera främjande tillstånd	ingjuta uthållighet
Praxis 1: industridesign	att se gruppidéerna 'gestaltseende'	ombegripande
Praxis 2: jazzmusik	vila i groovet	ifrågasättande
Praxis 3: dialogseminarium	intersubjektivitet	reflekterande
Förutsättningar:	relaterande	kritiserande

Figur nr. 18: Tredje delen av modellen över grupperns skapande

Relaterande

Förmågan till samspel och utnyttjandet av detta samspel bör vara centralt i metoder som stöder och stimulerar idéutveckling i grupp. Det karakteristiska med just gruppen som arbetsmetod är interaktionen, ansikte mot ansikte. Det uppenbara i detta förhållande kanske gör påståendet självklart men oavsett hur det är med den saken ägnas ytterst lite uppmärksamhet åt detta för gruppmetoders effektivitet så avgörande ämne som själva samspelet. Detta är den sociala dimensionen i beskrivandet och hanteras främst i kapitel 8 och 9.

Kritiserande

Idéutveckling och kreativ problemlösning präglas av iterativt ombegripande av problemformulering, idéer och förslag på lösningar. Observationerna av gruppernas idéutvecklingssessioner visar hur kritiskt tänkande och kritiserande omdömen flödar trots att kreativitetsstimulerande metoder för grupper såsom brainstorming och Synectics avråder från kritik. Här argumenteras för kritikens energialstrande funktion i grupp kreativitet och att kritiken bidrar till att göra ombegripandet meningsfullt. Kritikens funktion i kreativa processer hanteras främst i kapitel 10.

Kapitel 8: Dialog

Dialog innebär bland annat en strävan efter att söka förståelse i mötet mellan olika åsikter. Begreppet dialog används oftast som beteckning på den interaktion mellan olika tankar och idéer som syftar till att formulera och ömsesidigt omformulera varandras åsikter. Dialog kan alltså betraktas dels som yttre, dels som inre processer.

Den inre dialogen har beskrivits som ett regisserande av tankeaktörer som uppträder på medvetandets scen (Diderot, 1769/2001). Den uppfattningen har inte fått stå oemotsagd eftersom den implicit kan argumentera för uppfattningen att tänkandet sker på en avgränsad fysisk, biologisk plats och dessutom styrs av någon.

"by assuming that the brain is a somatic selective system, we rule out the idea of the little man or homunculus in the head." (Edelman, 1992, s. 161)

Angående uppfattningen om tänkandets systemmässiga beroende kan en koppling till Damasio (1994) forskning göras där han påvisar hur tänkandet snarare sker i ett nätverk av olika hjärnregioner än en specifik plats. Isaacs (2000) har genom att anlägga ett systemteoretiskt perspektiv på dialog bland annat påvisat hur viktigt det är att gruppen förmår utveckla och upprätthålla tillit. Ett tillstånd eller klimat präglad av tillit är den enskilt viktigaste förutsättningen för att en genuin dialog ska uppstå.

Mot Edelmans och Damasio's biologiska förklaringsgrund står Flecks socialkonstruktivistiska uppfattning om tankestilens närmast tvingande funktion. I jämförelse med resonemanget om individens tänkande som en av tankestilen bunden kreativ frihet kanske den yttre gemensamma dialogen kan vara mindre bunden och ge bättre förutsättningar för ett kreativt tillstånd och dess kreativa processer?

Uppfattningar om vad dialog innebär beskrivs ofta i termer av demokrati, alla ska få uttrycka sig, höras och ges utrymme och allas bidrag är lika mycket värda. En genuin dialog där åsikter utbyts och skapar nya konstruktiva idéer är sällan regisserad. Gustavsen har formulerat en vision för den goda kommunikationen, en standard som kan användas för att bedöma och utforma forum och praxis (Gustavsen, 1992, s. 3 ff. i Lindhult, 2005) [egen övers.]:

- 1) Dialog är en process för utbyte: idéer och argument flödar fram och tillbaka mellan deltagarna.
- 2) Det måste vara möjligt för alla berörda att delta.
- 3) Punkt 2 ovan räcker inte. Alla måste dessutom vara aktiva, så att alla deltagare har en skyldighet inte bara att föra fram hennes eller hans egen idé utan även att hjälpa andra att bidra med sina idéer.
- 4) Alla deltagare är likvärdiga.
- 5) Erfarenheter från arbetslivet utgör grunden för deltagandet. Det är den enda typ av erfarenhet, per definition, som alla besitter.
- 6) Åtminstone något eller någon erfarenhet som varje deltagare besitter när man introduceras i dialogen måste betraktas som legitim.
- 7) Det måste vara möjligt för alla att utveckla förståelse för det som diskuteras.
- 8) Alla argument som tillhör diskussionens ämne är legitima. Inget argument bör avvisas med hänvisning till att det uppstått ur en icke-legitim källa.
- 9) Åsikter, argument etc. måste föras in i dialogen genom deltagarna. Ingen kan delta enbart "på papperet".
- 10) Varje deltagare bör kunna tolerera en ökande grad olikhet mellan åsikter.
- 11) Alla deltagares arbetsroller, auktoritet etc. kan utgöra ämnen för diskussion, ingen deltagare kan undantas från denna typ av diskussion.

Även i Gustavsens vision om den demokratiska dialogen ser vi att arbetslivsrelaterad erfarenhet och kunnande är viktiga beståndsdelar. Men den genuina dialogen utgör även i sig en färdighetsgrundande aktivitet och kan därmed sägas utgöra en praxis.

”Arenas for dialogue require that the participants can mobilize sufficient skills related to the art of dialogue, of speaking together with others in order to co-operatively inquire into issues and subject matters” (Lindhult, 2005, s. 81).

Uppfattningen om att det fria tänkandet är en utopi betyder inte att man därmed inte kan vara kreativ, förhållandet är snarare det omvända. Det är olika typer av begränsningar som etablerar kreativa processers förutsättningar. Gruppbaserad kreativ problemlösning kan vara ett exempel på dialog i brottningskamp med begränsande ramar. Men, kan det finnas förhållanden där även den yttre dialogen inte heller blir så styrd av någon eller något.

I de observerade gruppernas aktiviteter framträder dess kollektiva (explicita) och intersubjektiva (implicita) förståelse i och med att den gestaltas som gruppidé. Jag menar att dessa gruppers kreativa processer och beskrivningspråk menar jag att dialog uppstår som en följd av utvecklade färdigheter såsom lyssnande och analogiskt tänkande, men även av tillägnet av ett mångfacetterat beskrivningspråk liksom förmågan till relevant timing. Den kreativa dialogen i en brainstormingsession har dessutom en altruistisk prägel; ingen äger sin idé och vilken gruppmedlem som helst är välkommen att bygga vidare och förändra idéerna.

8.1 Idéutveckling – en social process

I grupper pågår kontinuerlig explicit och implicit interaktion i olika uttrycksformer eller modus. Om gruppen som metod för framtagande av kreativa initiativ och innovativa lösningar ska motsvara de mer eller mindre implicita förväntningar kring uppfattningar och beskrivningar rörande den positiva potentialen i mångfald och olikheter måste en djupgående teoribildning om gruppprocesser tas i beaktande.

Studier av individens responser i olika kontexter (social psykologi) tenderar att stödja sina resultat på uppfattningar om kreativa processer i grupp på individualistiska förklaringsmodeller. Denna typ av teoribildning lägger så att säga den traditionella uppfattningen om individens kreativa processer (Wallas, 1926) som en mall för gruppkreativitet vilket troligen bidragit starkt till att även gruppers kreativa processer beskrivs i termer av begrepps-kedjan preparation, inkubation, illumination och verifikation (Runco, 2007). Men vad menas med uttryck som ”idéerna växer fram” eller ”det uppstod tankar” som ledde till en *gemensam* idé?

När dessa typer av frågeställningar formuleras ges svaret ibland med hjälp av termen *emergens*:

”Complex Systems, on the other hand, has the beautiful notion of Emergent Structures, which are patterns not created by a single event or rule. Instead, the interaction of each part with its immediate surroundings causes a complex chain of processes leading to some new order” (Srinivasan, 2008, s. 4).

Vad kan denna definition bidra med angående vår förståelse av gruppkreativitetens temporära karaktär? Att komplexa system inte är mönster skapade ur en enskild händelse eller styrda av en enda regel ligger i sakens natur. Men, vad är delar respektive helhet i begreppet ”struktur” om en struktur kan sägas bestå av en kedja av processer? Kan ”struktur” referera till relationerna i sig?

Den centrala och för vårt syfte viktiga idén i definitionen ovan är just detta att interaktionen med ”den omedelbara närheten” i sig leder till ”some new order”, idén om att

relationer både är och skapar strukturer. Kanske var det idén om detta framväxande som Follett (1918) tänkte på när hon introducerade begreppet *cirkulär respons* i sina beskrivningar av dessa processer. Hon menar att en reaktion aldrig kan ha en enda orsak eller utgöras av ett enda föremål. Reaktionen är alltid en reaktion på en annan reaktion och kan därför snarast sägas handla om interagerande relation. Man reagerar snarare på relaterandet än på enskilda och statiska stimuli. Själva gruppaktiviteten blir då en funktion av sig själv så att varje initiativ sammanflätas med övriga gruppmedlemmars handlingar och summan av dessa ger gruppen dess funktion.

Ännu en intressant koppling kan göras till en betydligt senare upptäckt av italienska forskare (Rizzolatti, 2001). Det handlar om så kallade *spegelneuroner* som kan sägas utgöra en neurofysiologisk bekräftelse på empati och härmingens betydelse (Bauer, 2006). Den för vårt resonemang viktigaste aspekten av denna upptäckt är att spegelneuronernas existens är ännu ett kraftfullt bidrag till uppfattningen om kroppens betydelse. Sinnlig eller intuitiv förståelse ges här en biologisk förklaring i och med att gestik och rörelse inte nödvändigtvis måste passera högre neurala processer och dessas analytiska bedömning. Spegelneuroner kan också utgöra en biologisk förklaring till att det är effektivt att vidarebefordra budskap med hjälp av rörelser – härming kan vara bättre än verbalisering (Sudnow, 1978). Även behovet av eller nyttan med att ”se” ett problem från olika perspektiv ges här en neurofysiologisk koppling. De resonemang som upptäckten av spegelneuroner har givit upphov till har bland annat påvisat hur snäva teorier angående kognitiva processer såsom exempelvis kreativitet är.

Om igen vill jag betona behovet av att vår förståelse för grupp kreativitet kan fördjupas genom att låta biologin och sociologin samverka. Follets idé om cirkulära responser liksom neurofysiologins spegelneuroner pekar båda på betydelsen av och nyttan med socialt samspel. Det finns alltså forskning inom neurofysiologin som indikerar att människan ideligen etablerar någon form av resonans på andras handlingar. Med det beskrivningsspråk som denna jämförande studie utvecklar kan jag formulera detta som att gruppmedlemmarna fungerar som resonanslådor där de olika tankestilarna fungerar som vibrerande strängar och får större kraft.

Uppfattningen om att reaktionen varierar och förändras därför att omgivningen varierar och förändras stämmer väl överens med beskrivningar om idéers framväxt och utveckling. Dessa resonemang tenderar att få cirkulär prägel. Applicerat på grupp kreativitet kan det kortfattat uttryckas som att grupper fungerar självförstärkande på sig själva. Detta är troligen en av orsakerna till att en grupp s kreativa processer ofta kan gå så mycket snabbare än den enskilda individens kreativa processer.

Av de grupper som observerats stämmer aktiviteten i den improviserande gruppen av musiker bäst överens med Folletts beskrivningar av cirkulär respons. Det är viktigt att påpeka att denna cirkuläritet inte innebär att man ideligen återvänder till samma punkt utan att det handlar om en gradvis förändrad kvalitet eller karaktäristik, dessa gruppers cirkuläritet är iterativ. Att beskriva gruppprocessen som spiralformad stämmer bättre med de observationer som gjorts. Detta innebär också att modellen över gruppers skapande (kapitel 12, figur nr. 26, s. 222) egentligen skulle vara en roterande och stigande spiral.

Utifrån de jämförande studierna mellan improviserande musikers och industridesigners idéutveckling under grupp sessioner idé menar jag att initiativen inom gruppen handlar om att relatera till relaterandet, att etablera ett tillstånd av kontinuerlig timing av de egna responserna i förhållande till groovet.

8.2 Momentan gestaltning

Beskrivningsmodus: Idéerna finns i och stimuleras av interaktionen.

Det som ligger till grund för uppfattningen om att själva interaktionen definierar och beskriver är dels Flecks argumentation för att tänkandet till sin natur är en social process (Fleck, 1935), dels att dessa observationsstudier av grupp kreativitet bekräftar denna uppfattning. Det handlar om att uttryckandet, gestaltandet av idéer i olika beskrivningsmodus alltid utförs inom ett visst socialt sammanhang. Interaktionens betydelse lyfts också fram av Gedenryd (1998) fast dess sociala konnotation är inte lika framträdande hos honom. Han betonar istället att det inte är konstruktivt att skilja problemet från den som löser problemet. Problemlösandet bör ske i interaktion med de objekt som utgör hela eller delar av problemet och i dess kontext. I detta arbete används begreppet interaktion i båda betydelsedimensionerna, dvs. dels social interaktion med gruppmedlemmarna, dels interaktionen med materialet.

Gruppmedlemmarnas individuella initiativ bygger i mer eller mindre omfattning dessutom på deras uppfattning om gruppens idéer, så då blir förmågan att relatera till gruppidén avgörande för det kollektiva resultatet. Den genuint kreativa gruppens medvetet självreflekterande karaktäristik kan antyda hur en grupp kan utveckla kapaciteten att leda sig själv, en procedur som kan liknas vid en stafett där olika gruppmedlemmar tar ledningen i gruppens kreativa process.

Mina observationsstudier av brainstormingsessioner och repetitioner i jazzgrupper påvisar interaktionens avgörande betydelse för perceptions- och kognitionsprocessen. Arbetet med att gestalta och förmedla en idé sker via ett specifikt och därmed meningsfyllt agerande. Exempelvis kan den som initierar starten av en låt gestalta dess karaktär och leda de övriga med hjälp av hela kroppen, liksom interaktionen mellan industridesigners kan ledas genom att man skickar ett objekt mellan deltagarna i idéutvecklingssessionen.

Deras aktivitet kan sägas drivas fram genom en förhandlingsprocess där själva interaktionen i sig fungerar som en form av beskrivningsspråk och kvaliteten i dess inbördes relationer inverkar på idéernas kvalitet och kreativa potential. Gruppens sätt att interagera kan därför betraktas som en strategi för hur en grupp kan uppnå förmågan att leda sig själv. Själva interaktionen verkar vara en av tre komponenter som den kreativa gruppens beskrivningsspråk är uppbyggt av. Vad karakteriserar då interaktionen i de observerade grupperna?

En av ledarna i de observerade idéutvecklingssessionerna säger:

T: för mig är det kvaliteten i det här resonemanget som är... det som jag är mest vaksam över. Det är inte att vi ska göra ett bra resultat, jag vet alltid att vi kommer att göra ett bra resultat. Det handlar om att vi får möjligheten att ha tillräckligt med iterationsprocesser för att komma dit. Finns det utrymme för att se ur så många vinklar som möjligt så att man känner sig trygg i allt vad man levererar?

B: det är dyrt tänker man då direkt?

T: ja, tid är pengar, så är det ju. Men det är inte bara det utan det är ju att kunden tillåter oss att få svar på olika frågor. Ibland märker man att det är otåliga kunder som inte förstår att det behövs en affärsplan eller andra bitar. "Vad f-n har det med design att göra? Ge oss lite skisser!" men hållå... Vi måste måla upp den här bilden, vi måste attackera den från ett antal olika håll!

Här förstärks uppfattningen om att kontinuerlig interaktion mellan divergenta uppfattningar och kollektivt ombegripande av idéer är avgörande för kvalitet och hållbarhet. Att sammanföra individer som står för divergenta uppfattningar syftar till att öka förutsättningarna för att kvalitativa och hållbara idéer utvecklas. Denna strategi syftar också

till att etablera en kreativ anspänning som förväntas generera energi i gruppen som kan fungera som jordmån för oförutsedda idéer och handlingar.

Denna acceptans för och medvetna strävan i att sammanföra ett stort antal ”kompetensprofiler” beskriver Torsne (2008) som en distinkt karakteristik i innovationsprocesser.

”... det nya uppkommer på en divergent, dynamisk arena där i stort sett alla kompetensprofiler välkomnas. Det handlar om att generera nytt genom en divergent additiv strategi.” (Torsne, 2008, s. 100).

En metodik som syftar till att befrämja gruppens idéutveckling bör alltså stimulera gruppmedlemmarnas interaktion, samtidigt som den bör bidra till att upprätthålla deras individuella uppfattningar så att dessa inte förvanskas. Uttryckt med Flecks terminologi handlar det om att motverka tendensen att tankestilen muteras med gruppideén genom detta samspel.

Ett rikt beskrivningspråk framträder då alltmer som bärare av kreativt skapande genom dess samtidigt utvidgande och inkluderande funktion. Det som uppstår mellan gruppmedlemmarna blir meningsfyllt och av allt större betydelse för framväxten av gemensamt delade idéer.

8.3 Att relatera till mångfald

Ekvall diskuterar motsägelsefulla tendenser eller strömningar i 80-talets arbetsliv. Paradoxens ena pol utgörs av förväntan på samverkan i arbetsmetoder där grupparbete är centralt å ena sidan och den andra polen utgörs av uppfattningen om den kreativa människans behov av autonomitet. I detta resonemang ställer han upp solidaritet mot kreativitet som två motsatta eller åtminstone svärförenliga inriktningar. Den ena riktningen eller filosofin kan sägas ha kollektivet i centrum medan den andra har individen i centrum. Problematiken i den balansgång som upprätthållandet av båda dessa filosofier oftast innebär konkretiseras i Ekvalls beskrivningar av sina studier på implementering av förslagslådor och idéstyrning i företag.

”Den kollektivistiska strömningen i arbetslivet behöver inte nödvändigtvis medföra ett hot mot kreativiteten. Men då måste kollektivet erkänna den enskilda människans psykologiska rätt till sina tankeprodukter. Det måste finnas mekanismer för att markera denna rätt. Om inte detta autonomibehov hos den enskilda människan beaktas utan all förändring och utveckling betraktas som sprungen ur en gruppsjäl, då riskerar man att förstöra de kreativa möjligheterna. Steget är då inte långt till en atmosfär, där enskilda initiativ av alla slag bestraffas. Om kollektivismen medför krav på att alla idéer och initiativ skall godkännas och kanaliseras av kollektivet och dess representanter, då blir den kollektivistiska strömningen en hämsko på kreativiteten.” (Ekvall, 1983, s. 84).

Det är intressant att Ekvall beskriver och förespråkar metoder som stimulerar gruppbaserad kreativ problemlösning såsom Brainstorming och Syntetics. Filosofin bakom dessa metoder bygger på uppfattningar om att gruppen bör ha det gemensamma problemet och problemlösningen i fokus och att man därför bör bygga vidare på varandras idéer samt att man inte får kritisera dessa idéer eller initiativ. Grundläggande för denna typ av metodik är som vi även tidigare sett att de lösningsförslag som växer fram genom kollektivets gemensamma tänkande förväntas vara de mest kvalitativa och hållbara lösningarna.

Å andra sidan betonar Ekvall betydelsen av den autonoma individens särpräglade tänkande som grundläggande drivkraft för kreativa initiativ. Han menar att kreativa processer behöver värna om individens (upphovs-)rätt till de idéer som man bidrar med. Den individorienterade inriktningen...

”vill låta den enskilda människan i arbetet få möjlighet att vara kreativ och påverka sin situation genom eget tänkande. Den personliga utvecklingen skall ske genom att hon lär sig mer och på grundval av denna önskade kunskap kan använda sin kreativitet till att förändra.” (Ekvall, 1983, s. 85).

Medan Ekvall talar om individens rätt till sina tankeprodukter så lyfter jag fram nödvändigheten i att individen verkligen upprätthåller (bevarar) sin särprägel. Om Ekvall kan sägas framhålla individens rätt kan föreliggande avhandling sägas framhålla gruppens existensberättigande. Jag menar att grundläggande välkända gruppdynamiska processer har en konformerande inverkan på gruppmedlemmarnas tänkande och kreativa initiativ, att man blir mer och mer lika varandra. Detta är den ena kraften. Samtidigt bygger den kreativa gruppens existensberättigande på att man förmår upprätthålla gruppmedlemmarnas olikhet. Individens särprägel är den andra kraften. Metoder som syftar till att stimulera gruppens kreativa processer har att ta hänsyn till och på ett konstruktivt och effektivt sätt härbärgera båda dessa krafter.

8.3.2 Gruppidén - ett relationellt perspektiv

Jag menar att det är i uppfattningen om vad gruppidén är, gruppens *tankeformationsgestalt*, som gruppkreativitet kan beskrivas och förstås. Genom att gruppen utvecklar en gemensam tankeformation blir dess verksamhet berättigad och legitim. Alltför ofta har analys och beskrivningar, som lett till teoribildningar av gruppens kreativitet, bortsett från det som är gruppens essens, nämligen själva samspelet. En social handling är inte ett individuellt initiativ med en social tillämpning. En något tillspetsad formulering av resonemanget kan uttryckas som så att det snarare handlar om att kropparna och deras hjärnor interagerar än att det enbart är hjärnorna som interagerar.

Ett traditionellt exempel på en gruppidés framväxande brukar vara en kommitté. Ett sådant möte syftar i bästa fall till att alla tillsammans skapar idéer som kommer att bli bättre än vad vars och ens enskilda idéer och till och med bättre än allas sammanlagda idéer är, en gruppidé. Gruppidén kommer inte att produceras genom någon additionsprocess utan genom allas interpenetration (Follett, 1918). Man deltar inte i ett sådant möte för att enbart delge de övriga gruppmedlemmarna sin egen idé. Vore det på det viset skulle jag lika gärna kunna skicka ett brev till var och en. Det handlar heller inte bara om att lära sig de andras gruppmedlemmarnas idéer. Vore det på det viset kunde jag lika gärna be dem att skriva brev till mig. Beskrivningen kan verka lite tillspetsad men ändå är det ganska slående hur mycket tid och kraft vi lägger på att engagera vissa deltagare eller bygga upp gruppen med vissa kompetenser när det finns mycket som tyder på att själva samspelet har större betydelse för gruppens resultat än den enskilde gruppmedlemmens kompetens och karaktäristik.

8.4 Att lyssna på gruppidén

Folletts uppfattning om sociala processers fundament bygger på begreppet cirkulära responser vilket hon beskriver så här:

”Jag reagerar aldrig på dig utan på dig-plus-jag; eller mer adekvat, det är jag-plus-du som reagerar på dig-plus-mig. ”Jag” kan aldrig påverka ”dig” eftersom du redan har påverkat mig; det vill säga, i själva processen att mötas, genom själva mötesprocessen, blir vi båda någonting annorlunda [...] min förändrande aktivitet är en respons på en aktivitet som också förändras; och förändringen i min aktivitet är delvis orsakad av förändringen i den aktivitet hos det som jag relaterar till och vice versa. Min respons är inte en kristalliserad produkt av det föregående, statisk i mötet; medan jag betar mig så förändras omgivningen på grund av att jag betar mig och mitt beteende är en respons på den nya situationen som jag delvis har skapat [...] reaktionen alltid är en reaktion på

relaterandet.” (Follett, 1924) [egen övers.]

Beteendet, reaktionen, är inte en funktion av omgivningen utan en funktion av relationen mellan individen och omgivningen. Vid denna typ av cirkelresonemang, som inte är en cirkulär process eftersom man aldrig kommer tillbaka till samma punkt utan snarare bör uppfattas som en spiral, kan man hävda att initiativtagandet alltid sker utifrån relaterandet.

*”Detta är lagen om sociala relationer: det är alltid en tillväxt av det tillväxande”
(Follett, 1924)*

Folletts beskrivningar ovan skulle lika gärna kunna ha formulerats av en improvisationsmusiker som strävar efter att definiera vad denna typ av samspel innebär. Flyktigheten i dessa tillstånd, de sociala processernas nu-karaktär, orsakas av att de fenomen som ständigt uppstår varierar samtidigt som de måste jämföras med andra fenomen som varierar. Detta är kärnproblematiken för det vetenskapliga studiet av social interaktion.

8.4.1 Ett gestaltseende

Hargadon & Bechky (2006) har studerat problemlösning på olika arbetsplatser. De betonar betydelsen av att tänka tillsammans såsom en grundläggande förutsättning för kollektiv kreativitet. De beskriver även hur detta kollektiva tänkande befrämjas av interaktionen mellan kollektivets medlemmar. På samma sätt som individens kognitiva aktivitet är oskiljaktig från den övriga kroppen så är själva samspelet i sig jordmånen där kollektiv kreativitet odlas. För att den kollektiva kreativiteten ska etableras bör medarbetarna se sina kollegors handlingar som meningsfulla och tolka dem i överensstämmelse med den specifika situationen. Varje individ behöver ägna sin specifika interaktion med andra gruppmedlemmar aktiv uppmärksamhet för att se denna interaktionens betydelse för gruppens kreativa process.

Langer (1989) använder begreppet 'mindfulness' för att beskriva hur individen medvetet kan påverka sin uppmärksamhet. Det handlar om betydelsen av att vara engagerad i dem man samverkar med liksom i själva aktiviteten, att vara närvarande i det som händer – att vara i nuet (Langer, 2005). Denna uppfattning kan jämföras med Knudsens (2001) uppfattning om den musikaliska improvisationens ideomotoriska handlingar. En analogisk förbindelse mellan intrapsykiska processer och sociala processer kan upprättas enligt följande: individens tankeprocesser behöver kroppens handlingar snarare än tvärtom och på liknande vis behöver gruppidén gruppmedlemmarnas interaktion för att växa fram snarare än tvärtom.

8.5 Att fånga intersubjektivitet

Enligt resonemanget och figur nr. 16 på sidan 125 är interaktionen en av tre komponenter som konstituerar beskrivningsspråk. Forskning inom både ledarskap och kreativitet har under lång tid gjort sina analyser utifrån i huvudsak två perspektiv eller organisatoriska nivåer, dels individperspektiv, dels kollektivperspektiv. Att forskning på kreativitet har haft ett intrapsykiskt och därmed psykologiserande resonemang och språkbruk är kanske inte så märkligt med tanke på dess ursprungliga hemvist i intelligensforskningen. Men, även utvecklingen av forskningen på ledarskap uppvisar en liknande riktning – från individbaserade egenskapsförklaringar till att successivt inkludera allt mer omfattande och komplexa förklaringsmodeller på kollektiv eller institutionell nivå. Att individen kan förväntas vara på ett visst sätt, ”kliva in i en viss roll” och tilltalas olika, förstärker uppfattningen om det autonoma subjektet ytterligare. Att ”behållaren” kan fyllas med olika innehåll respektive tömmas på förutfattade meningar är uppfattningar som förmedlas inom både utbildning och teorier om kreativitet.

Uppfattningen att människan inte blir fullvärdig människa förrän hon möter en annan människa, att det är i mötet och i själva sättet att relatera till varandra som vi blir till, utgör ett tredje perspektiv. En signal om poängen i ett sådant relationellt perspektiv kan vara en så enkel händelse som insikten att man faktiskt är annorlunda, pratar och beter sig annorlunda, reagerar annorlunda i ett sammanhang jämfört med ett annat sammanhang. Insikten om denna ständigt pågående skapandeprocess kan kanske uppfattas som skrämmande likaväl som befriande. Dels kanske man inser att ansvaret i olika skeenden inte kan hänskjutas till någon annan bara för att den rollen man har tilldelats medför ett visst begränsat ansvar, utan att alla inblandade på ett eller annat sätt har sin del i skeendet. Dels kanske man inser att detta medger en större kreativitet och frihet i förhållande till självbild och olika förväntningar. Då blir det istället en trygghet i att inte vara en behållare som måste skydda innehållet från att förvanskas, försvinna eller till och med tas i besittning av andra.

Applikationen av detta tredje perspektiv på mellanmänskliga aktiviteter såsom tänkande och utveckling av idéer kan få vittgående konsekvenser för uppfattningen om kreativa prestationer. Detta perspektiv har fått lite olika benämningar men här anammas benämningen ”relationellt perspektiv” som Köping introducerat (Köping, 2003). Mänsklig verksamhet karakteriseras av vår förmåga att relatera till vår omgivning där upplevelser och erfarenheter är beroende av sammanhang för att bli meningsfulla. Att vara relationistisk är sällan ett medvetet val utan det handlar snarare om hur man etablerar förståelse i vid bemärkelse, att det är med hjälp av alla våra relationer som vi tolkar.

Följderna av att tankeformationer cirkulerar i och genom social interaktion är i princip kända av sociologerna. Det kan bland annat innebära att stämningen i gruppen påverkar medlemmarnas gestaltseende. Enligt Fleck hyser denna stämning eller kollektiva kropp en kollektiv själ som så att säga fyller ut tomrummet mellan varje enskilt vetande samtidigt som det omfattar dem alla.

I dagens vetenskap finns inget substansbegrepp... som kan förklara (denna kollektiva själ) det finns ju inget tvivel om att vi i det dagliga livet... upplever "kroppen" (mellanrummet, denna kollektiva själ). En närmare analys av begreppet upplöser emellertid kroppen i sina funktioner (Fleck, 1935, s. 153).

Ett relationellt perspektiv sätter alltså själva samspelet i fokus till skillnad från ett traditionellt psykologiskt perspektiv som söker orsaker och förklaringar intrapsykiskt, inom individen. Det sätter individens handlingar i relation till andra individers handlingar men det är inte ett behavioristiskt färgat perspektiv. Socialpsykologen Israel (1999) hävdar att de behavioristiska beskrivningarna av mänskligt beteende utgår ifrån en mekanistisk uppfattning om människan, där olika typer av förstärkningar resulterar i att beteenden förändras eller åtminstone upprätthålls.

Relationer i grupp är mångfacetterade. I sin forskning analyserar Smulders et al. (2007) olika typer av gruppaktiviteter på en mellanmänsklig, relationell nivå som de kallar intersubjektiv. De använder begreppet intersubjektiv i en något annorlunda betydelse än vad exempelvis Taylor (1971) gör. I föreliggande text används begreppet intersubjektivitet i den betydelse som Ratkic (2006) definierat det, dvs. ”en gemensam föreställning och det är något annat än en summa individuella föreställningar [...] en mening som uppstår bara under en längre tid av samlevnad och just genom denna samlevnad” (Ratkic, 2006, s. 48-49). Ratkic har ett epistemologiskt perspektiv och påpekar att skillnaden i användning bottnar i hur man beskriver skillnaden mellan tyst kunskap, underförstådd kunskap respektive uttalad kunskap.

Ett tecken på att det inte är enkelt att analysera gruppnivån liksom att etablera teoribildningar på denna nivå kan vara det faktum att Follett presenterade liknande tankegångar för över 90 år sedan men att så lite har skett vad gäller begreppsbyggnad och metodutveckling.

Empiripresentation och analys nr. 3

Utifrån de tankegångar som redovisats ovan angående mångfald, gruppnivå och dialog går jag här över till att diskutera resultat och relevanta konsekvenser av observationsstudier och analys av de olika gruppssessionerna. Först några kommentarer om själva transkriptionsarbetet som är en analys i sig (Kvale, 1997).

8.7 Den mellanmännsliga analysnivån

Analysprocessen har bland annat inneburit transkription av dialogen vid nio gruppssessioner på i snitt två och en halv timma vardera. Vid denna transkription har stor omsorg lagts vid största möjliga överensstämmelse med gruppmedlemmarnas respektive informanternas individuella språkbruk, deras meningsbyggnad och specifika uttryck. Det är ett systematiskt arbete som kan jämföras med att transkribera en jazzlåt eller ett improviserat solo. Både hastigheten och graden av precision är beroende av förtrogenheten med den genre som ska noteras. Eftersom själva avlyssnandet kan tränas upp att fånga in större meningsfullheter kan man även säga att det handlar om en färdighet. Det handlar om koncentrerat, intensivt lyssnande. En skillnad mellan den intensiva dialogen och en improviserande jazzensemble när det gäller transkriptionen är att den musikaliska transkriptionen är mer teknisk. Att transkribera en verbal dialog innebär trots krav på absolut ordagrannhet, mer tolkande. Verbalspråket har inte musikens exakthet.

Jag kan till exempel lyssna av inspelningen av vad någon säger, stoppa filmen och sedan skriva ner det så som jag uppfattade det direkt i sin helhet. När jag sedan backar inspelningen och lyssnar på den igen så har jag min uppfattning av vad som sades nedskrivet framför mig och jämför då med vad som faktiskt sades. Det är oftast så att jag får ändra i den nedskrivna texten. Min första ”utskrift” är egentligen mina egna ord som formulerar en allmän tanke om innehållet i det som sades. Denna första text är avpersonifierad och allmän i den bemärkelsen att det inte går att utifrån språkbehandlingen avgöra vem som sagt just detta, den enda person som ”syns” är jag själv. Men när jag sedan går tillbaka och ändrar så att ord, uttryck, meningsbyggnad etc. blir precis vad som faktiskt sägs så framträder den talande personen. Noggrannheten i utskriften blir alltså ett viktigt moment i strävan att uppnå någon form av vetenskaplig objektivitet. Vid den snabba utskriften handlar det mest om min egen uppfattning och beskrivning av vad som sägs eftersom det kommer till uttryck genom mitt språkbruk och inte informantens i dialogseminarium eller deltagarens i brainstormingsessionen. Exempel:

Uppfattat efter första avlyssningen:

F: Det är någonting som jag känt när jag varit ute och föreläst mycket. Det kan ju vara en grupp läkare ena dagen så kan det ju vara en grupp från Scania den andra dagen.

Min utskrift efter flera genomlysningar –

F: men det där är ju någonting som jag känt när man är ute och föreläser mycket va, så att det... jag kan ju ha en grupp läkare ena dagen sedan är det en grupp gubbar på Scania nästa dag... det är ju... ja, sedan ett gäng tjejer på någon äldreomsorg eller någonting sådant där. Det är ju otroligt viktigt att man inte fastnar i det man pratade om dagen innan för de här forskarna eller vad det nu är för någonting. Utan att man har förmågan att läsa in vilken nivå man ska lägga sig på, vilka ord man använder och så vidare...

Den utskrivna dialogen är bevisligen en exakt återgivning av vad som sades men ändå uppfattar deltagarna att de har svårt att sätta sig in i dess sammanhang. Transkriptionen kan upplevas som obegriplig även av dem som deltagit i gruppens aktiviteter och därmed skapat den. Detta förhållande kan ge ytterligare fog för uppfattningen att vi bygger vår förståelse på

fragmentariska observationer eller stimuli och ännu ett tecken på att vi skapar helheter av de delar som vi uppfattar som meningsfulla.

Verkligheten finns inte där ute – den exakta transkriptionen till trots – verkligheten skapas genom en ständig interaktion med varandra och oss själva. Folletts (1918) idé om cirkulära responser gestaltas gång på gång i dessa gruppers dialog. Den dialog som transkriberas är enbart en av dimensionerna i den interaktion som utgör tolkningsram och ger sammanhang och skapar förståelse. Följande kommentar av ledaren för dialogseminarieserien DSID kan bidra till uppfattningen om verbalspråkets begränsning som bärare av mening:

*”Jag erbjöd mig i ett svagt ögonblick att jag skulle, som test för reliabiliteten i det här, ta den råa utskriften och gå igenom det för att se om jag kom fram till samma sammanfattningar. Jag har suttit och märkt för med ”bold” i de här enormt långa texterna. Jag höll på i flera dagar och jag har fortfarande inte gått igenom alla de här fetstilta delarna. Det är fullkomligt obegripligt alltså! Jag ska göra vad jag kan men **poängen att läsa den råa utskriften är ju att fast jag var med så förstår jag inte vad de menar eller vad jag menar, hur man ska begripa det där!**”*

Resonemanget ovan om strävan efter detaljerad överensstämmelse i transkriptioner och det vetenskapliga objektivitetsidealet är ännu ett exempel på problematiken i att bedriva vetenskapliga studier av gruppnivån. Om vetenskap inte är en enhetlig kategori utan ett samlingsbegrepp för många olika typer av vetande och dess strategier för att skapa detta vetande, är det rimligt att anta att även objektivitetsidealen bör formuleras i överensstämmelse med dessa olikheter.

8.8 Vässande dialog

I de observerade brainstormingsessionerna är dialogen ofta intensiv och karaktäriseras av en otålighet att få sprida sina idéer och förslag till de övriga gruppmedlemmarna. I den kreativa processen finns dessutom även dimensioner av konstnärlig integritet och grandios narcissism (Köping, 2003) att förhålla sig till. Dessa aspekter är logiska utifrån ett konstnärligt perspektiv, men kanske inte lika enkla att motivera och eventuellt försvara i ett affärsmässigt, rationellt perspektiv. Dessutom är det externa trycket i form av tidspress och uppdragsgivares och projektledarens mer eller mindre uttalade förväntningar på den potentiella, så kallade innovationshöjden, påtagliga faktorer som påverkar den idégenererande dialogens kvalitet.

Att hantera och stimulera interaktionen så att energi och konstruktiv dialog upprätthålls samtidigt som den kreativa spänningen mellan olikheter inte neutraliseras av välkända gruppdynamiska mekanismer, är en utmaning som sysselsatt många organisationer och projektledare. Gruppmedlemmarnas olikheter bygger på att deras intressen utgår från olika tankestilar som avspeglas hur de beskriver sina idéer. Att stimulera till kreativ interaktion handlar om att hålla igång en dialog, där ett av syftena att bli kunnigare på var sin kant. Gruppkreativitet är inte betjänt av att neutralisera olikheter.

”Människors kunskaper skall, som vi vill teckna det, vässas mot varandra för att ständigt kunna ha den skärpa som de skilda intressena kräver i en fortgående strukturell omvandling. (Odhnoff et al., 1987, s. 132).

En bärande idé i dialogseminariemetoden är att det ska kunna härbärgera en mångfald av beskrivningssätt och tankestilar så att spänningen mellan olikheter och paradoxer ger energi och leder till kreativa idéer. Det bygger på att de olika paradigmen och tankestilarna tål att mötas och mjukna genom att låta sig influeras av varandra, utan att det för den skull nödvändigtvis måste resultera i paradigmskiftet. För, man kan ju diskutera i vilken

utsträckning paradigmen är tecken på fältets svaghet och osäkerhet eller styrka och medvetenhet.

Dialogseminariemetoden bygger på idén om att ”mjuka upp ett paradigm med ett annat paradigm”. Väljer deltagarna att kompromissa med sitt professionella språk och sträva efter ett mer vardagligt och för de övriga deltagarna därmed mer lättförståeligt språkbruk riskerar dessa olika tankestilar eller paradigmen att aldrig riktigt mötas. Användningen av vardagsspråket tenderar att neutralisera mångfaldens divergens. Kuhn säger i sitt ”Postscript” från 1969, att dessa möten mellan två oförenliga ”viewpoints” är att betrakta som två olika språk som kräver ett översättande arbete. Fleck hävdar att kampen mellan närbesläktade tankestilar inom en individ ofta resulterar i en ny tankestil (Fleck, 1935, s. 109). Det kan alltså vara befogat att fråga sig i vilken utsträckning olika tankestilar verkligen kan mötas. Uppstår en tredje eller neutraliserar de varandra?

I mötet konfronteras gruppmedlemmen inte bara med sina egna tankar om och upplevelser av sina handlingar. I dialogen med andra deltagare likaväl som med de kvalificerade texterna (i DSID) utvecklas en begreppsapparat genom vilken man tolkar och kritiserar. Den gemensamma reflektionen måste möta motstånd. Det handlar nämligen inte om att ”sitta ner och snacka bort några timmar” – reflektion är ett krävande arbete (Hammarén, 1999).

Oavsett djupet eller omfattningen av den påverkan en tankestil kan sägas utöva på en annan tankestil, så bygger den konstruktivt kreativa dialogen på uppfattningen att mötet med andra praxiser och deras sätt att uttrycka och beskriva sina aktiviteter utvecklar en djupare förståelse av det egna kunnandet. Gradvis växer en medvetenhet om sådant som kroppen visste men hjärnan inte brytt sig om eller ens mäktar med att omfatta. Detta är en dimension i kunnandet som inte kan manas fram genom att visualisera skeenden eller på olika sätt formulera i målbilder.

8.8.1 Dialogen i DSID

Dialogen i DSID har flera syften och är verksam på flera olika plan. Ett syfte är att den fungerar som ett verktyg för att medvetandegöra och förtydliga individens egna tankar, en ofta omedveten process. Dialogen pendlar mellan passager med snabba replikväxlingar å ena sidan och å andra sidan trevande långsamma reflektioner där idémässiga stickspår och snedsprång inte blir relevanta förrän gruppens tankeformationer framträder – det är dialogens puls. Kommentarer eller inspel kan kanske ibland vara så fulländade att de inte bidrar med någonting till dialogens framåtskridande utan snarare resulterar i att dialogen bromsas upp, vilket i och för sig kanske också kan vara nödvändigt, ibland. De inspel som är spruckna och ofulländade däremot bjuder in övriga att fylla i och kanske göra någonting annat av idén än vad dess upphovsman först avsåg.

Det är slående hur de lyssnande deltagarna bekräftar den som för tillfället pratar. En del ger små ljud ifrån sig, ett mmh eller jaaa, liksom för att bekräfta att man hört och för att visa sitt intresse och engagemang i det som sägs. Andra sitter tysta och lyssnar och när dessas kommentarer väl kommer så blir inspelet ofta av det lite längre slaget. Kanske kan detta beskrivas som en tystnadsdialog eller dialogens tysta fundament. Å ena sidan finns risken att de antydda responserna stör det tankearbete som kämpar med verbalspråkets gjutformstendenser, å andra sidan kan man vara ivrig att föra fram sina synpunkter just när de är som mest relevanta i dialogen.

Dialogen i DSID brottas med kommentarer präglade av känslor respektive mer förnuftsmässiga kommentarer. Någon tenderar att vara mer subjektiv, nutids- eller till och med vardagsorienterad i sin reflekterande analys medan andras kommentarer rör sig på ett mer objektivt distanserat och historiskt eller konstkritiskt plan. Någon kanske exempelvis menar att gestaltningen måste äga rum just nu för att vara aktuell och relevant för individen här och nu – att reflektionsunderlagets tilltal är färskvara. Andra tar till sig av det man ser, hör

och upplever och låter det få aktuell betydelse, oavsett dess historiska härkomst. Det finns ofta kommentarer som tycks dölja intressanta idéer men som aldrig tas upp igen eller utvecklas vidare av övriga deltagare, ibland inte ens av den som först stod för dem. Ett exempel på sådan dialog i DSID:

A: När man tycker man har en bild själv och sen när alla pratar så kommer det upp andra saker som man inte har reflekterat över eller inte tänkt eller slagits av, fast som egentligen är helt uppenbara och självklara, men det sorterar man bort för man har sitt eget perspektiv.

B: Det är det som är det fina med den här typen av seminarium. Det här går egentligen ut på att stimulera kreativitet i form av industridesign. Då är just det här att få allas synpunkter, som tillsammans ger en större kunskapsmassa än vad var och en enskilt bidrar med.

A: Och det gäller att hitta någon stämning så att det inte blir någon tävling.

C: Ja, och samtalet påverkar dialogen på så sätt att man inte tänker likadant som man gjorde när man gick in, det har hänt någonting, det är någon kunskapsmässig förändring alltså.

A: Sådana samtal tycker jag kan va otroligt givande med människor som man aldrig har träffat förut. Då kan själva upplevelsen av samtalet, när man håller det, här och nu, vara häftig.

C: Precis, det är alltså upplevelsen av samtalet som är den energi som man får i själva dialogen.

Att upprätthålla sådan energi i en dialog är en utmaning. Det kan ibland handla om mod, uthållighet och engagemang, så att man vågar dröja kvar så pass länge att de mer originella och intressanta reflektionerna uppstår i samtalet.

I enlighet med Flecks (1935) uppfattning om hur tankekollektiv bildas och utvecklas kan man anta att DSID präglad deltagarnas tankar genom den kollektiva reflektionen så att de i någon bemärkelse kan sägas ha utvecklat en gemensam förståelse av seminarieseriens centrala begrepp och teman. Vid det sista seminariet uttryckte man sina upplevelser av att något hänt så att man inte längre tänker med riktigt samma tankar. Denna förändring kan uppfattas som ett tecken på utveckling av intersubjektivitet.

8.8.2 Gestaltande beskrivningsspråk

Reflektionen, som uppstår i gruppen genom läsning och individuell bearbetning av reflektionsunderlagen, kan karaktäriseras som ett återskapande av erfarenheter. När deltagaren i dialogen beskriver sina intryck motiverar hon eller han oftast sin reflektion utifrån sina yrkesmässiga erfarenheter. I denna process kan vaga föreställningar ombegripas genom att de stöps i verbalspråkliga beskrivningar. Med tanke på fenomenet verbal överskuggning bör detta arbete bedrivas med försiktighet. Det är en trevande iterativ process där själva dialogen är det bärande målet och där resultatet oftast kommer som en konsekvens av dialogens kvaliteter.

I syfte att öka medvetenheten om tysta kunskaper och förmågor används i dialogseminariemetoden estetiska uttryck i form av skönlitteratur eller teater som en mask (Ratkic, 2006). För att initiera denna reflektionsprocess används dessa masker som verktyg för deltagaren i arbetet med att artikulera delar av sina yrkesmässiga kunskapers tysta dimensioner som tillägnats genom upprepade handlingar. Johnstone, en av improvisationsteaterns förgrundsgestalter, beskriver maskens funktion i träningen av elever i improvisationsteater.

"In normal life the personality conceals or checks impulses. Mask character work on the opposite principle: they are childlike, impulsive, open; their machinations are completely transparent to the audience, although not necessarily to each other." (Johnstone, 1979, s. 173)

Denna strategiska användning av en mask kanske kan vara ett exempel på ett tillvägagångssätt som inte har en överskuggande effekt (Schooler, 1996) på beskrivningar av exempelvis kunskapers tysta dimensioner. Via idéprotokollet i DSID får informanterna möjlighet att spegla varandras erfarenheter, som ofta vunnits i intensiva aktiviteter, i ny kontext. I denna typ av protokoll som till strukturen kan gränsa till essäformen, vävs seminariets reflekterande dialog samman med både historiska och nutida perspektiv genom författarens referenser till eller direkta citat från annan relevant litteratur.

Giltigheten i dessa idéprotokoll valideras gemensamt av informanterna vid ett senare dialogseminarium. Detta bidrar bland annat till att de olika seminariernas innehållsmässiga sammanhang förstärks. Det kan av den anledningen till exempel vara svårt för en utomstående att utifrån ett enskilt idéprotokoll bilda sig en uppfattning om inriktning och innehållets relevans i förhållande till dialogseminarieseriens syftesbeskrivning.

8.9 Dialogexempel: Om att relatera och upprätta fruktbara förbindelser

I uppgiften att skriva ett idéprotokoll ingår även att upprätta analogiska förbindelser vilket antytts i texten här ovan. Det kan ta sig uttryck som att förbinda deltagarnas reflektioner utifrån att ha sett en film med vad det innebär att arbeta som designer respektive musiker idag. Den dialog som uppstod utifrån Polanskis film ”Två män och ett skåp” spetsas i idéprotokollet från seminarietillfället den 15 februari 2007 till frågan: Är vi i huvudsak autonoma individer med allt vad det kan innebära, eller är det snarare så att det mest fundamentala i att vara människa innebär egentligen att vi sitter ihop med och formas av varandra? Om det är så att vi sitter ihop i en sådan väv av influenser, var kommer i så fall idéerna ifrån, egentligen? Tänker jag verkligen mina egna tankar eller dina, eller består idéutbytet snarare av gemensamma tankar?

Det är troligt att deltagarna har präglat varandras tankar när de reflekterat kring de olika uppgifterna så att deltagarna, i åtminstone någon mån, har en gemensam plattform av begrepp och idéer som sagts och tänkts. I någon bemärkelse formas tankemönster av varandra i dialogen på ett obemärkt sätt. Kanske inser man det efter ett tag, att något hänt, man tänker inte riktigt samma tankar nu som innan dessa dialogseminarier. Om någon deltagare, som inte varit med vid några dialogseminarier, därefter engagerar sig i dialogen tänker hon inte som dem som deltagit vid alla seminarietillfällen. De nya tankarna kan ju uppfattas som friska, fräscha och kreativa för oss som varit med och just den upplevelsen kan vara ett tecken på att vi har svårt att nollställa oss vilket en del förespråkare av vissa kreativitetsteorier menar är nödvändigt.

Här följer ett exempel på vad ett relationellt perspektiv i analysen av ett fenomen kan få för resultat. Under ett av seminarierna i dialogseminarieserien DSID utvecklades ett resonemang kring nödvändigheten av, men den uppenbara svårigheten, i att ”vara människa mot människa”. Huvudpunkterna i dialogen var att det för det första finns alltför många exempel i olika samhällen och på olika nivåer som med all önskvärd tydlighet visar att det mänskliga släktet inte lärt sig hur man hanterar relationer, vilket för det andra i sin tur kan förklaras av den i många västerländska samhällen utbredda uppfattningen att varje människa är ett autonomt subjekt.

Utdrag ur idéprotokoll i DSID den 8 maj 2007:

En av deltagarna i DSID nämnde i detta seminarium hur hans anställda uppfattar det när han lutar sig tillbaka med händerna bakom huvudet. Han hävdade med bestämdhet att de missuppfattade hans uppsåt vilket även flera andra deltagare höll med om.

B: det är lite intressant när du skriver sådana här iakttagelser som "skjuter ut stolen" och sådana där saker, då kan ju vissa få för sig att man tolkar en sån sak då, om man säger gruppdynamiskt sett, för jag fick nämligen en kommentar. Jag gör ofta så här (skjuter ut stolen och lutar sig bakåt.) och det, kan man ju reagera mycket på, dels att jag skjuter ut stolen. Det var någon som sa: "jaha, det är ditt sätt att distansera dig från gruppen" ... alltså att markera distans. Sen det här, det är ett sätt att vara självgod, och ingenting kunde vara mer felaktigt från min sida sett. När jag gör så här, så är det för att få överblick över alla samtidigt, till att börja med. Sedan är det bekvämt för mig för jag tycker om att halvligga i stolen hehe... gärna med nackstöd. Men sen är det också för att jag får bättre andningsflöde. Så därför sitter jag så här, men det finns de som misstolkar det totalt.

D: jamen de där som misstolkar det totalt det är alltså amatörpsykologer liksom, de är besserwisrar.

B: ja precis...

Vi vet inte vad upphovsmannen eller kvinnan har för avsikt, men likväl är det det vi diskuterar mest. På liknande sätt har vi tidigare diskuterat svårigheten i eller till och med det omöjliga i att verkligen veta vad författaren eller konstnären avsåg och att det dessutom egentligen har ganska perifer betydelse för vår tolkning och upplevelse av verket.

Å ena sidan viftar vi bort frågan om vad Polanski har för avsikt med sin film med argumentet att vi inte kan veta det, men trots att vi inte vet avsikten tar vi till oss och upplever och diskuterar våra upplevelser av denna film – upplevelser och tolkningar som dessutom är förvånansvärt lika mellan deltagarna. Å andra sidan, när vi kommenterar att idéprotokollskrivaren noterar och tolkar vad ett visst beteende uttrycker, såsom att en deltagare skjuter ut stolen från bordet eller lutar sig tillbaka med händerna bakom huvudet, då pratar vi om att misstolka och att göra amatörmässiga psykologiska analyser. Detta är slående. Protokollföraren menar att det inte spelar någon roll för till exempel VD:s anställda vilken avsikt han själv har med att luta sig tillbaka etc. Om de uppfattar att det handlar om uttryck för makt och kontrollbeteende, så är det just det det är.

Att upptäcka sådana mönster i en grups beteende kan vara ett tecken på outtalad men faktisk påverkan, dominans och makt. Det individspecifika och psykologiserande tolkningsparadigmet tenderar att låsa fast diskussionen till uppfattningen om vad individen vill och tänker, vilka syften hon har bakom sitt beteende. Men, detta har mindre betydelse eftersom var och en uppfattar det på lite olika sätt och det är egentligen detta samspel mellan deras uppfattningar och individens egna tankar som man har att ta hänsyn till. Det hela är alltså betydligt mer komplext.

Poängen är att det inte är en miss-tolkning. Det är däremot en annan tolkning av vad man avsåg och upplevde. Amatör och proffs spelar i detta sammanhang i samma liga. Var och en noterar att det är någonting som sker, en händelse som ges betydelse, som inte behöver ha exakt samma innebörd för någon annan för att få betydelse för mina beskrivningar. Protokollföraren hävdar att vi alla snarare är oerhörda proffs på att tolka andras beteenden, men att skillnaden möjligen ligger i olika medvetenhetsgrad om att man själv faktiskt tolkar andra och hur detta går till. Om några anställda till exempel ser sin chef bete sig på ett visst sätt så är det tveksamt om de söker upp forskning eller frågar någon beteendevetare eller psykolog om detta. Nej, just de reagerar på det som just de uppfattar, varken mer eller mindre. Under bråkdelar av sekunder hinner man dessutom inte ens med att formulera betydelser eller

beskriva sina upplevelser, men man tolkar lika fullt alla handlingar och reagerar utifrån dessa tolkningar.

Det verkar alltså som att vi tror oss agera kontrollerat och medvetet, men vad har vi för det? Alla runt omkring oss hanterar sina intryck för sig själva. Och de kommer dessutom att reagera på mina, mer eller mindre medvetna, responser bortom min kontroll. Det är detta tysta samspel som kräver mindfulness (Langer, 1989), en färdighet i medveten fokuserad uppmärksamhet som kan tränas upp.

Här kommer deltagaren i DSID till sin poäng eller huvudsakliga fråga: att vara människa mot människa. Så länge vi inte förmår eller vill lyfta upp HUR-kunskapen på samma nivåer som VAD-kunskapen så kommer vi stå och stampa på detta område.

Konsekvens av 'det relationella'

C: jag tänker på detta att vi skapar varandra och hur det hänger ihop med att samhället ser ut som det gör då kontra den här uppfattningen som man brukar lite fint uttrycka med det "autonoma subjektet". Alltså, den självständiga individen, den här behållaren som man håller någonting i som är som ett skal. Vår identitet är ett skal och så går vi omkring som behållare utan att egentligen få några influenser från andra människor alls. Vi betraktar oss som färdiga produkter istället för att låta oss bli påverkade eller tro att vi påverkar.

Ett sätt att kanske upptäcka andra dimensioner är insikten att jag faktiskt blir olika, att jag förändras i mötet. Jag är lite olika beroende på vilken situation jag befinner mig i. Jag är alltså inte den där behållaren utan jag är väldigt, ser väldigt olika ut.

Då blir till exempel sådant som vilka jag omger mig med och hur jag hanterar mina relationer avgörande. Men det är klart att det är mycket lättare ur de flesta synvinklar att begripa och hantera människan som ett autonomt subjekt och det gäller speciellt inom verksamheter med traditionella vetenskapsideal. Kanske kan man hantera det där inom sociologin till viss mån. Men här menar jag att det uppenbarligen finns ett glapp. Är det inte så att samhället till stora delar ser ut som det gör just för att vi går omkring och tror att vi är sådana där autonoma subjekt?

B: ja, javisst! ... jag tror att det är bara i mötet med andra människor som vi på något sätt utvecklas men tyvärr så är det ju så att hela samhället utvecklas åt det hållet där vi blir individualister där vi knyter oss in i vårt ägg och där vi sitter framför vår lilla dator och TV eller vad det nu är och skärmar av oss från alla människor!

Först kläcks man och sedan ägnar vi den största delen av livet till att bygga upp det där skalet igen. Nyttan i att vara, eller strävan efter att utvecklas till, en stark individ kommer bland annat till uttryck i formuleringar som "ensam är stark".

Slut på utdraget ur idéprotokollet den 8 maj 2007.

Kapitel 9: Grupp kreativitet

En del populär managementlitteratur har skapat ett språk med resonansbotten i jazzidiomet och improvisationsteater såsom till exempel: ”att lära sig hantera kaos”, ”att skapa en sorts brådskande meningsfullhet genom att vända ut och in på saker och ting”, ”att slänga bort arbetsbeskrivningar”, ”att värdera misstag som tecken på lärande” (Kao, 1996; Ridderstråle & Nordström, 1999; Weick, 1993). Samordnade verksamheter måste ställas inför ett kompromissande mellan att upprätthålla effektivitet och att förvalta uppmärksamhet som en sällsynt resurs.

Barret (2000) menar att jazzgruppens improvisation kan karakteriseras som en hoppfull aktivitet eftersom den bygger på uppskattande och tacksam tilltro till individens förmåga och kapacitet att ombegripa händelsers riktning och flöde, att tänka fräscht, skapa nya intressanta lösningar.

”Improvisation uppfattas bäst som en aktivitet som förekommer vid utvidgning av mänskligt beteende.” (Barrett, 2000), [egen övers.]

Man skapar utifrån ofärdiga brottstycken, snarare än kompletta och fastlagda planer. Handlingar ”växer fram” och iscensätts inför en publik. Bastien & Hogstader (1992) menar att improvisation är en spontan men medveten social process. Aktiviteten bygger på spontanitet och tilltron till egna och medspelares förmåga men samtidigt bör man påpeka att jazzmusiker förbereder sig under många år för att kunna vara spontana och kreativa. Gruppvis improvisation är ett kollektivistiskt tillvägagångssätt för innovation där minimal struktur ger utrymme för medlemmarnas egna tolkningar och därigenom möjliggör organisatorisk förnyelse (Kamoche et al., 2002).

Dessa konstformer, jazzmusiken och improvisationsteatern bygger båda sina verksamhet på gruppvis interaktion som metod för kreativt kollektivt skapande, dvs. de typer av gruppaktiviteter som är centrala i detta forskningsprojekt. Användningen av begreppet improvisation ger bland annat möjlighet att inkludera delar av den begreppsapparat som traditionell forskning på kreativitet använder på gruppaktiviteten. Ett annat viktigt motiv till användningen av begreppet improvisation är att det gör det möjligt att hålla kvar själva aktiviteten och inte ledas in i ett psykologiserande egenskapsperspektiv som ofta bidragit till att göra kreativitet till någonting exklusivt (Weisberg, 1986).

Improvisationsbegreppet kan därmed sägas möjliggöra studiet av kreativitet på gruppnivå. Detta val har dels att göra med min egen erfarenhet som musiker, dels min uppfattning om att spontana språk involverar mer än en människa. Intresset för hur de funktioner, som traditionellt sett brukar exekveras av en individ i central och ledande ställning, utövas i arbetsgruppen som inte har någon uttalad eller formell ledare, har också motiverat valet att fokusera på improvisation. På detta sätt blir begreppet improvisation den punkt som sammanför de funktioner som definierar en traditionell uppfattning om vad det innebär att leda en grupp människor med att utöva det jag kallar en icke-hierarkisk uppfattning om ledarskap och de processer som forskning på kreativitet har beskrivit.

9.1 Improvisation

Vad åsyftas när man säger att man improviserar?

För att ge några relevanta svar på denna komplexa fråga väljer jag att börja med att beskriva vad improvisation *inte* är. Att improvisera handlar inte om ett famlande i blindo eller en strategi som man tyvärr måste använda sig av när alla andra bättre tillvägagångssätt, som utlovar mer förutsägbara resultat, har använts utan framgång. Ibland får begreppet stå för det man gör när man inte har relevant kunskap eller för uppgiften ändamålsenliga verktyg – man kan inte eller vet inte och är så att säga utlämnad till improvisationen innan man troligen

tvingas ge upp. De ovan skisserade sättet att använda improvisationsbegreppet står i bjärt kontrast mot vad det *innebär* att improvisera.

Utvecklingen av musikalisk och teatralisk improvisation som samspelsart har troligen sett ut på liknande vis som utvecklingen av människans språkförmåga. Improvisation har inte uppstått som en idé hos en individ som sedan ställt upp kriterier och regler för vad som ska få kallas för improvisation. Liksom språkets uppkomst var ett faktum långt innan grammatiska regler ”styrde” dess utveckling är även improvisationen befriad från upphovsrättsliga och kriteriepreciserande strävanden.

Ibland kan begreppet improvisation användas i betydelsen av att reagera spontant. Enligt uppslagsverket¹⁰ betyder spontan sådant ”som sker av en plötslig impuls och inte bygger på eftertanke...”. En spontan person handlar efter sina känslor i motsats till den som tänker igenom konsekvensen av sina handlingar innan man reagerar. Begreppet spontan kan även användas för sådant som uppkommer utan yttre påverkan och äger rum mer eller mindre av sig självt.

Det finns spontana dimensioner i improvisation om man betraktar sina medspelares reaktioner som ”plötsliga impulser”. Möjligen skulle då den egna responsen vara en ögonblickets ingivelse och därmed betraktas som spontan, eftersom man inte på förhand kan tänka igenom hur ett interaktionsförlopp kommer att se ut och planera alla nödvändiga responser utifrån detta specifika skeende. Begreppet spontan säger alltså något om vad improvisation kan innebära, men absolut inte allt. Den andra delbetydelsen i spontanitetsbegreppet som utesluter medvetenhet, reflektion eller eftertanke, är direkt fel att använda om improvisation eftersom improvisation dels förutsätter aktörernas tekniska och musikaliska färdigheter och deras förmåga att relatera inkännande, *mindful*, på sina medspelares uttryck. Vidare kan betydelsen ”plötslig impuls” ge intrycket av att det handlar om mekaniska eller automatiserade responser vilket eliminerar kunskap, kunnande och kreativitet.

Att lyssna på alla andras handlingar på ett intelligent sätt utan att för den skull upphöra med sin egen aktivitet är en dimension som belyses med begreppet ’mindfulness’ som Langer (1989) introducerat. Det handlar inte om en godtycklig selektion av medspelares reaktioner utan att urvalet kontrolleras av intellektet men för den skull behöver inte valet nödvändigtvis vara medvetet kontrollerat. Den som jämfört någons försök att improvisera under påverkan av droger med hur man improviserar i nyktert tillstånd inser kvalitetskillnaden.

Här behöver vi fylla på med begreppet *emergent*. Enligt uppslagsverket (se fotnot nr 10) är någonting emergent när det ”dyker upp”, är ”oförutsett” – såsom man kan beskriva vissa biologiska eller kemiska egenskaper. Någonting ”framträder eller ger sig till känna mer eller mindre oväntat eller oförutsägbart”. Att beskriva ett fenomen som emergent betyder också att det rör sig om en ny nivå som inte kan härledas från komponenter på en lägre nivå. Begreppet emergent lägger alltså till ytterligare en dimension i vad det innebär att improvisera även om inte heller detta begrepp gör bilden fullständig. Se även resonemanget angående emergenta processer i kapitel 8.1.

Uppfattningen om vad begreppet improvisation innebär kan inte sägas vara rättvisande förrän vi inkluderat de kunskapsmässiga dimensionerna i begreppet improvisation. Ingen av termerna spontan, emergent eller mindful säger något om hur man relaterar till given kunskap i denna aktivitet. Även den som hävdar att hon inte kan någonting om musikteori eller inte kan ”spela efter noter”, men som är skicklig på sitt instrument använder sig av ansenliga mängder elaborerad kunskap - förmåga. Den som improviserar uppfattar kanske däremot inte att hennes improvisation förutsätter och uttrycker specifika kunskaper. Att harmonisera och spela en låts melodi i olika tonarter förutsätter till exempel omfattande kunskaper om skalor

¹⁰ Källa: Nationalencyklopedien, www.ne.se

och ackordens uppbyggnad och färgningar. Musikers och skådespelares långa och gedigna utbildningar bygger till stor del på ett medvetet och målinriktat uppövande av färdigheter genom drillning. Dessa införlivade och till viss del tysta kunskaper utgör ännu en dimension av begreppet improvisation. För dessa yrkesgrupper är improvisation förstahandsval bland andra möjliga strategier och inte något som de tvingas ta till i nödsituationer.

9.2 Att hitta varandra

När jag säger att en grupp improviserar i så syftar jag på en specifik kvalitet i interaktionen och inte en viss typ av instrumentala solon eller ett visst tonspråk och harmonisk struktur. Det handlar snarare om att gruppledarna relaterar till varandra och musiken på ett specifikt sätt, med en viss inställning eller kvalitet. Denna centrala dimension tenderar man att tappa bort i de mer intellektualiserande beskrivningar som bygger på analyser av speltekniker eller skalor. Denna borttappade och kanske hämmade interaktionskvalitet verkar tränas i vissa typer av gruppammansättningar, såsom i improvisationsteaterns ensemble eller när jazzmusiker verkligen ”hittar varandra” via sina instrument.

Jag menar att det är först i detta perspektiv som improvisation blir riktigt intressant för andra typer av mellanmänskligt samspel. Improvisation behöver av denna anledning inte enbart användas i metaforisk betydelse.

9.2.1 Improvisation och epistemologi

I kunskapsmässigt hänseende kan improvisationsbegreppet användas för att beskriva ett balanserat förhållningssätt mellan given kunskap och kreativa initiativ. Att improvisera är då att upprätthålla bägge sidor av en paradox och handlar om insikten att det i praktiken oftast är både och, däremot sällan ett dualistiskt präglad antingen-eller-förhållande. I det improvisatoriska förhållningssättet eftersträvas ett handlande som införlivar uppfattningen att båda polerna faktiskt behövs och snarare bidrar till att upprätthålla energi och kreativ spänning. Att inte improvisera är att tvingas leva i den ena av paradoxens poler. Det är logiskt sett enklare att välja den ena sidan, att så att säga enbart befinna sig i den ena tankestilen, och slippa befatta sig med den komplexitet som uppstår när divergerande uppfattningar förväntas samspela.

Att dessa skillnader i förhållningssättet till kunskap uttrycker olika delar av vårt utbildningssystem kan sägas vara utgångspunkten och drivkraften i Keith Johnstones' liv och gärning. Johnstone började arbeta inom teatern som manusförfattare redan 1956, något som ledde till att han började utveckla övningar och tekniker för träning i improvisationsteater. Johnstone är kritisk till traditionell undervisning och beskriver hur hans skolgång bland annat fick honom att anta att intelligensen var den viktigaste delen av honom, vilket i sin tur gjorde att han strävade efter att göra allt på ett smart sätt.

*”Jag glömde att inspiration inte är intellektuell, att man inte behöver vara perfekt...”
(Johnstone, 1979, s. 17) [egen övers.]*

Johnstone hävdar att människor, i åtminstone det västerländska samhället, är hämmade på grund av dess nej-sägande tänkande och kritiska kultur. Han menar att det är en konsekvens av en typ av intellektualism som breder ut sig alltmer och successivt infiltrerar all mänsklig aktivitet. Det yttrar sig bland annat i att vår föreställningsförmåga fryses ned. Han strävar därför efter att medvetandegöra potentialen i människans undermedvetna genom att utveckla en handfast notering om detta svårbeskrivna område som improvisation utgör.

”Att välkomna det undermedvetna som en vän kommer att leda dig till platser du aldrig drömt om och skapa mer originella resultat än vad du skulle kunna uppnå genom att sträva efter mer originalitet.” (Johnstone, 1979, s. 10) [egen övers.]

Det hela började när Johnstone mötte en lärare i teckning när han själv utbildade sig till lärare. Denne lärares beteende och attityd gjorde starkt intryck och förmedlade uppfattningen att eleven aldrig ska behöva uppleva misslyckanden. Först behandlade han Johnstones och hans studiekamrater som åttaåringar, vilket irriterade Johnstone men sedan visade han dem hur åttaåringar hade tagit sig an precis samma uppgift. För Johnstone var det den slutgiltiga bekräftelsen på att hans utbildning var en destruktiv process, kreativiteten och upptäckandet fanns i barnet och inget som någon lärare kunde pådyvla dem.

Johnstone beskriver hur han successivt började inse hur inlindade många människor är vilket ledde till att han började värdera människor efter deras handlingar snarare än deras tankar. De övningar och den metodik för improvisation som Johnstone utvecklat bygger på denna insikt om att kroppsspråket är inflätat i och interagerar ömsesidigt med känslorna (Johnstone, 1979).

Utifrån Johnstones beskrivningar och det föregående resonemanget kan man påstå att improvisation innebär att känsla och förnuft samverkar. Improvisation är en aktivitet som inbjuder både känslan och förnuftet att mötas och tränar dessa, i många sammanhang betraktade som motsatta medvetandeprocesser, att samspela. Det finns mycket som tyder på att det är ett effektivt och konstruktivt sätt som dessa båda kan mötas på – genom ett improvisatoriskt förhållningssätt.

9.3 Kan hjärnan improvisera?

Spontan konstnärlig kreativitet framställs ofta som en mystisk form av kreativt beteende och som ett framväxande genom förändrade sinnestillstånd bortom medveten uppmärksamhet och kontroll. Limb & Braun (2008) betraktar däremot musikalisk improvisation som en prototypisk form av spontant kreativt beteende och deras studier av musikalisk improvisation har gett nya insikter om neurala nätverks inverkan på kreativa processer. De hävdar att improvisation varken är mystisk eller dold, utan snarare bör betraktas som en följd av att nya kombinationer av ordinära mentala processer uppstår på grund av improvisatorisk aktivitet.

Improvisatoriska processer är involverade i många aspekter av mänskligt beteende, inte bara av musikalisk natur, såsom till exempel anpassning till omgivningens förändringar, problemlösning och i vardagligt språkbruk, dvs. i situationer där handlingar utförs utan manus. Limb & Brauns studier av improviserande musiker i en magnetrontgenkamera visar att sådana typer av handlingar som man tidigare trodde byggde på välstrukturerade och regelbaserade processer, uppenbarligen kan uppstå utanför medveten uppmärksamhet och bortom viljemässig kontroll. De mönster man observerade i de improviserande musikernas hjärnaktivitet bekräftade uppfattningen om att man i en spontan aktivitet lutar på förmågan att komma fram till en lösning utan logiskt resonemang.

Den region i hjärnan som kallas ”dorsolateral prefrontal cortex” (DLPFC), anses vara aktiv under krävande problemlösning, medveten självkontroll och fokuserad uppmärksamhet, det vill säga sådana typer av aktiviteter som kräver bevarande av föregående steg i arbetsminnet. Kreativ intuition uppstår när innehållet i medvetandet inte längre regleras av DLPFC, vilket resulterar i att icke-filtrerade och slumpartade tankar och upplevelser uppstår.

Resultatens konsistens antyder att bortkopplingen av aktiviteten i medial och lateral prefrontal cortex, kan tillskrivas den experimentella konstanten i improvisation och kanske kan vara en definierande karakteristik i spontan musikalisk kreativitet (Limb & Braun, 2007, s. 6) [egen övers.].

Studier inom andra domäner har visat att fokuserad uppmärksamhet och medveten självkontroll kan hämma spontanitet och försämra utförandet (Schooler, 1997). Det finns forskning som visat att improvisation sker i ett förändrat sinnestillstånd, det vill säga att internt genererade aktiviteter där självkontroll och sådant som reglerar målstyrda och

planerade handlingar, är avstängda. Det kan uppfattas som provocerande att de mönster som observerats i hjärnan kan jämföras med REM-sömn vilket tyder på att det handlar om icke-fokuserad uppmärksamhet och avsaknad av viljemässig kontroll. Dessa resultat stämmer väl med Arietis (1976) uppfattning om eidetiskt (halvsovande) tänkande.

Det bör dock påpekas att den musikaliskt improviserande aktiviteten även kan uppfattas som etablering av en annan typ av fokus och rationalitet, dess emergenta rationalitet. Att förlita sig på improvisatorisk förmåga är i sig rationellt, eftersom vår förhållandevis långsamma och begränsade varseblivningsprocess inte hinner hantera alla sinnesintryck. Att ge sig hän i samspelet kan därför vara rationellt. Denna spontana rationalitet kan dessutom tränas och utvecklas. Ytterligare en rationell aspekt i improvisation är att den undviker att förutsäga eller låsa fast processer med tydliga målbilder. Denna aspekt behandlas här nedan och kopplas till idéutvecklingens iterativitet.

Ofta rapporterar man om att själva improvisationsaktiviteten skapar en positiv känsla, något som delvis kan sägas bero på en samaktivering av flera sinnesområden vilket har förbryllat forskarna. Denna samaktivering resulterar i en generell intensifiering, ett tillstånd som har beskrivits i termer av flöde, ”flow”. Detta karakteristiska aktiveringsmönster kan bero på de nya motoriska program som är specifika för improvisation och som uppstår och utvecklas genom gruppvis improvisation. Genom träning och regelbundna samspelesituationer uppövas ett sätt att hantera en så stor mängd flödande information att hjärnan utvecklar nya och effektiva nätverk och flöden som bygger på förenkling eller automatisering. Dessa nätverk verkar alltså inte motsvara den komplexa omgivningen analogiskt.

Överfört till grupper där idéutbytet är intensivt och dialogen flödar handlar denna improvisatoriska färdighet kanske om att vara fullständigt fokuserad på själva berättelsen, det totala uttrycket – helheten, gruppidén. *Hur* orden uttalas eller meningsbyggnadens grammatiska regler följs är inte av avgörande betydelse, kanske kan det jämföras med industridesigners förmåga att se helheten. Så länge den brainstormande gruppen fokuserar på gruppidén får alla initiativ en viss riktning och ett groove-liknande förhållande till helheten och varandra – initiativen sitter ihop och legitimerar varandra.

9.4 Färdighet: att lyssna

I improvisationen etableras ett specifikt förhållningssätt eller en särskild attityd; det måste finnas viss empati mellan gruppmedlemmarna. Om det känns bra kan man spela hela kvällen, men om någon inte relaterar till pulsen såsom de övriga måste alla koncentrera sig på att få det att låta rätt i stället för att följa med musiken (Berliner, 1994, s. 415). Då blir man fort trött.

Vissa aspekter av en improvisation kan man förstå direkt genom att titta på hur en gruppmedlem reagerar. Att titta på medspelarna är lika viktigt som att lyssna på dem och ibland kan bara ett ögonkast tala om vad som förväntas. När improvisatörer är så fullständigt upptagna med sitt spelande att de inte lägger märke till verbala eller visuella signaler försöker gruppmedlemmarna att nå dem via musiken. Men den mest grundläggande förutsättningen för att förstå och tolka en gruppmedlems improvisation är att vara fullständigt uppmärksam på musiken. Att detta är en avgörande aspekt i lyssnandet visas även genom att de som ska sätta samman en grupp musiker inte väljer de mest speltekniskt skickligaste improvisatörerna i första hand utan de som är riktigt bra på att lyssna empatiskt (Berliner, 1994, s. 399).

9.4.1 Improvisatoriska förhållningssätt

Weicks (1993) definierar musikalisk improvisation som att utifrån stundens minimala analys relatera till och reagera intelligent på medspelarnas impulser. Han menar att den som improviserar ger sitt handlande betydelse i efterhand, att man ständigt blickar tillbaka för att

hitta meningsfulla mönster. Men Knudsen (2001) hävdar att man måste skilja på sådant som är retrospektivt och sådant som är irreversibelt.

En improvisatorisk aktivitet karakteriseras av att man inte kan backa tillbaka och ta om någonting. Den som improviserar tolkar simultant med att den skapar nytt. I denna bemärkelse är improvisation en nuets ontologi. Det är någon form av kontinuerlig inlevelse där de pågående valen bygger på meningsskapande, "sensemaking". När det skapade resultatet framträder är det för sent att ändra sig, man har inget val annat än att kasta sig ut i det.

För Weick är individens tänkande centralt. I sitt "solomässiga" perspektiv påpekar han vikten av att lyssna på sig själv eftersom "man responderar på sig själv". För Knudsen står kollektivet mer i centrum när han betonar att solisten inte bara är solist utan också med- och samspelare. Han pekar på det genuint kreativa i själva spelandet och att hela ensemblen måste vara uppmärksam på och engagerad i den känsla som växer fram. Eftersom Knudsen menar att individens kreativa potential kan hämmas av att man försöker "tänka för mycket" så tonar han ner minnesaspekten och argumenterar emot Weick. Det handlar snarare om att när medvetandet är uppfyllt av något så sker verkställandet automatiskt. Man analyserar inte vaga idéer och söker inte rationella beslut, men ändå fylls man med en förståelse av vad man håller på med och vart man är på väg. *Man måste få "något att tänka på" innan man kan börja tänka, man handlar för att kunna tänka!*

Vid en paneldebatt den 19 januari 2006 i improvisationslaboratoriet ledde Ann-Sofie Köping dialogen mellan medverkande musiker och publik. Här följer ett utdrag ur denna dialog mellan de medverkande musikerna. Frågan som ställdes gällde om musikerna kan förbereda sig inför detta improvisatoriska möte och i så fall hur:

D: Alltså, ju mer man har repat desto mer kan man improvisera. Ju mer, ju mer färdig låten eller texten är skriven ju lättare kan man lämna den och hitta på nya (idéer). Ett annat hinder skulle vara feghet, att man inte vågar, man är rädd att det skulle bli fel.

S: Någonting annat som kan hindra improvisationen är att det är halvrep. Man har börjat titta på en form och sedan har det inte blivit repat ordentligt, man har inte strukturen klar för sig.

D: Nej, då är det bättre att inte repa alls...

E: Vi hade inte tänkt repa alls men så var det så kul att spela lite tillsammans. Men då blev vi rädda att man skulle bli nojig och tänka på varför det inte blev lika bra som när vi repade, än att vi repade tillräckligt för att det skulle bli som man hade tänkt. Men, man (vi) har inte repat så mycket att man (jag) har en åsikt om hur det borde bli och då är det bättre att man (vi) inte repar alls. Men... jag tyckte inte att det blev så.

D: Nej, men det blev inte som vi hade tänkte ändå. Men alltså... när man jobbar med proffs som är bra musiker, inte att de kan spela jättesnabbt med fingrarna och alla skalor, utan att de blivit säkra med sitt instrument. Då, när var och en i ensemblen litar på sin egen förmåga, då är det aldrig något problem. Men om man har en... svag länk, en person som inte är självsäker och litar på sin egen talang, då... tvekar han alldeles för mycket. Det är inte så komplicerat utan det är bara att gå in när man känner för det och gå ut när man känner sig klar ... det är hela konsten!

Konsten att improvisera ligger kanske i att inte göra det till en konst. När man samtalar om vad improvisation är riskerar man att få det att låta krångligare än vad det egentligen är. De verbala beskrivningarna rör bara till det och bidrar inte konstruktivt till förståelsen om vad det är man håller på med. Förståelse tillägnas genom att placera sig i samspelssituationer, och att göra det ofta.

9.5 Riktning?

Projekt som arbetsform har ibland beskrivits som en metod för kreativa arbetsprocesser. I projektledningsläran betonas vikten av en gedigen förstudie och formuleringen av tydliga målbilder. Dessa och andra styrdokument förväntas ge klara besked och både samordna och inspirera medarbetarna till uthållighet och kreativitet. Denna projektmetodik harmonierar inte med de redogörelser som både industridesigners och musiker gör angående sina oftast projektbaserade arbetsmetoder. Under ett av de dialogseminarier med musiker och industridesigners som genomfördes inom ramen för detta forskningsprojekt, dryftades frågan om målbeskrivningar och målbilders funktion. Dess fördelar liksom dess nackdelar togs upp:

Q: När ni kom till Musikhögskolan för att repetera hade flera av er med sig förslag på låtar. En del hade ni på papper, skisser som såg oerhört grova ut. Låt oss säga att målbilden är att ni ska göra en konsert, det kommer betalande publik imorgon. Hur tar ni er an den här uppgiften då? Skulle ni börja med att försöka beskriva hur ni, var och en, menar att den här konserten ska se ut och vad den ska förmedla till publiken etc. Och ju bättre ni kunde beskriva målbilden desto bättre skulle ni ha repeterat och gjort en ännu bättre konsert då? Skulle processen i ert arbete ha blivit effektivare?

J: (på bred värmäländska) Nej jag tror inte någon av oss skulle uppskattat om det skulle ha varit så tydligt definierat, det skulle nästan vara som en förolämpning. Du förstår att alla var ju riktigt rutinerade, duktige, bevandrade, tränade, drillade musiker. Vana vid skapandet och att göra konserter och vana att testa nytt och lägga upp. Då behövs det inte så mycket ord... det ligger också en tjusning i den här spänningen och den här osäkerheten... det stimulerar ju oss till att fixa till det här.

Dessa musiker anser att tydliga och välformulerade verbala beskrivningar inte befrämjar deras gemensamma kreativa process. Tvärtom, de uppfattar fastlagda planer och välformulerade syftesbeskrivningar snarare som förolämpande. Deras sätt att ta sig an sin musik och sin kreativa aktivitet kan sägas påverkas eller smittas av den improvisatoriska karaktären. *Själva aktiviteten och deras uppfattning om vad de själva håller på med är ömsesidigt konstituerande.* Musikerna är väl medvetna om detta förhållande och undviker medvetet att lägga tid och energi på att precisera vad deras aktivitet har för målsättningar i tydliga målbilder.

Ledaren för kreativa processer, 'the creative director', vid ett industridesignföretag förklarar hur han försöker förhålla sig till målbeskrivningar och styrdokument i sina designprojekt:

T: å andra sidan så är jag ju väldigt mån om att kunna skapa visioner. Det där är ju lite motsägelsefullt, för en vision då måste man ju börja dra ihop någonting. Balansen är då att skapa en vision som är så tydlig att man får alla med på banan. Så att man kan gå, jag vill inte säga åt en lösning men åt en riktning. Men ändå tillräckligt otydlig så att den inte blir låsande, så att man fortfarande har friheten att vara experimentell. Vi kallar det för 'the deep end', målet är inte att åka på fyren utan att... Jag har en vision där och jag siktar åt det hållet, men så kommer det en annan vision och då ändrar man lite riktning, för att åka igenom den här, den här arkipelagen av idéer, problemrymd.

Att uppfatta de visuellt gestaltade eller verbalt beskrivna förväntningarna som fyror med vilkas hjälp man förhåller sig till de faktiska omständigheterna kan utgöra exempel på ett tillvägagångssätt som stimulerar kreativitet och bevarar öppenhet för alternativa lösningar. Man håller sig så att säga hela tiden ute på djupt vatten.

Man bör vara medveten om att projektets visioner och målbilder som konkretiseras och formaliseras visuellt har stor inverkan på gruppens tänkande. I ett projekt där man utvecklar design och funktion är olika tekniska och formgivningsmässiga lösningar av stor betydelse för hur (mål-)bilden kommer att se ut. Beskrivningarna skapar förståelse för aktiviteten samtidigt som de skapas genom aktiviteten, ett förhållande som bidrar till att samordna ansträngningarna och effektivisera arbetet på ett konstruktivt sätt.

9.6 Tillstånd?

Nu är det inte så att man bara genom att sätta sig in i vad improvisation är och träna upp en tillräcklig teknisk färdighet på sitt instrument sedan kan förvänta sig att helt plötsligt en dag ha möjlighet att kunna välja att improvisera. Förståelse och teknisk färdighet är grundläggande förutsättningar men ingen garanti för improvisation. Sudnow (1978) har redogjort för sin mödosamma väg under en sjuårsperiod fram till att delta i en kollektiv improvisation i en grupp bestående av jazzmusiker. Han visste mycket väl vad det innebär att improvisera. Han kunde skalorna och han hade en teknisk färdighet i att hantera sitt instrument sedan många år i Englands motsvarighet till vår kommunala musikskola.

Den aspekt som är mest intressant för vårt perspektiv på improvisation är Sudnows utveckling när det gäller sättet att relatera till sina medmusikanter, hans timing. Från att vara fullständigt upptagen av sitt eget spel och specifikt eftersträvade toner kom han till insikt om att det var först när han förmådde eller kanske snarare tvingades släppa taget om dessa planer och började lyssna på allt som hände honom runt omkring som han trädde in i ”en ny värld”. Det som förut var en källa till ansträngning och gav upplevelsen av att aldrig riktigt vara på samma plats som de övriga i gruppen blev successivt det som erbjöd vila, och som han kunde hämta inspiration och nya idéer från.

Det är avsevärd skillnad i kvalitet mellan hans första ansträngda försök att improvisera i grupp till upplevelsen av att ljudet var förberett innan tangenten trycktes ner. Sudnow var troligen spontan även i den allra första sessionen med sina medmusikanter och var väl medveten om att han måste lyssna på dem; han förstod på ett tidigt stadium att han inte kunde planera sitt spel i förväg. Han hade mycket goda kunskaper om improvisationens teoretiska strukturer och strategier men detta nya sätt att relatera till vad medmusikanterna både sade och vad de inte sade, kunde enbart tillägnas under längre tid.

9.7 Vila i groovet

Sawyer (2001) har erfarenhet av improvisation från ’Chicago ImproTheatre’. Han redogör för vissa allmängiltiga aspekter av improvisation utifrån sina erfarenheter. Hans avsikt är klar:

”Looking at the spontaneous creativity that can emerge during improvisational theater, we can better understand how conversation can lead to creative insights.” (Sawyer, 2001, s. 70.)

Improvisation kännetecknas kanske av att det inte finns några regler men Sawyer ställer ändå upp en handfull. Den första handlar om att alltid välkomna det som uppstår. Det är en ”Ja och... ” - inställning som präglas av samarbete och som måste etableras och bibehållas av kollektivet, inte av en enskild aktör.

Den andra regeln handlar om att lyssna med inlevelse och att vara i nuet: ”Skriv inte manus i huvudet!” För att samskapande ska kunna uppstå måste man ha tillit till gruppodynamiken så att man släpper den egna kontrollen och lyssnar på det som händer runt omkring eftersom det alltid handlar om samverkande prestationer.

Den tredje regeln, som syftar till att stimulera gruppens kreativa interaktion, handlar om att vara uppmärksam på ”the group mind” eftersom det är det som uppstår som bör fungera

vägledande. En gruppdiallog bygger på att en deltagares kommentar är utgångspunkten för de andras svar. Om de som lyssnar redan har klart för sig vad de vill säga och tänker på hur de bör formulera sig medan den andre talar, så uppstår ingen dialog (Isaacs, 2000). Sawyer beskriver skillnaden mellan den som låter sina egna kommentarer bygga på det som uppstår i stunden – lyssnar på ”the group mind” – och den som i förväg har planerat vad den ska säga:

”But to be a good ensemble improviser, you have to shift focus from trying to be funny or clever, to trying to listen to everyone else. Your lines should always work to further the evolving group mind” (Sawyer, 2001, s. 19).

En förutsättning för att samspel ska kunna uppstå är att praktisera regeln ”beskriv genom att visa”. Det handlar om att skådespelaren införlivar sitt bidrag i skeendet utan att tala om för de övriga att man kommer att visa sitt bidrag eller instruera dem om vad det är.

”when an actor decides to join an ongoing scene, he or she will walk on and speak a line of dialogue, or begin miming an action. The actors who are already on stage must then adjust their performances and redirect the emerging plot to incorporate this new character. At no point does any actor step out of character to discuss the change or to direct the performane; everything is done in character. The ”no denial” rule applies: the new actor must be incorporated into the ongoing improvisation.” (Sawyer, 2001, s. 55).

Kreativitet beskrivs traditionellt som att en individ får en aha-upplevelse när man exempelvis är ensam i badkaret eller slumrar framför elden (Ghiselin, 1952; Koestler, 1964). Efter att ha förberett sig på olika sätt (preparation) och därefter låtit saken ”falla i glömska” (inkubation) överraskas man av insikten och uppfattar det ofta som att lösningen kommer ur tomma luften. Denna typ av beskrivning argumenterar Weisberg (1986) kraftfullt emot och dessutom påstår Sawyer att både han själv och Csikszentmihalyi förvånades när de studerade framstående konstnärer och forskare. Deras studier visade hur beroende dessa kreativa individer var av att få konversera över sina upptäckter under samarbetet, i brainstormingsessioner liksom i andra typer av gruppmöten.

”these creating conversations can lead to unexpected and valuable new ideas. That’s because conversations are unpredictable – new ideas emerge as we talk. The unexpected ideas that emerges from creating conversations come from the creativity of everyone, just like the skit is created by the entire ensemble.” (Sawyer, 2001, s. 69).

Man inspireras av det kreativa samtalet eftersom nya idéer växer fram, de uppstår i och genom själva interaktionen. De oväntade idéerna uppstår genom vars och ens egna men samtidigt samspelande kreativitet. Genom interaktionen under en brainstormingsession kan lösningen på ett irriterande problem bli uppenbar. Det är en uppfattning som nyanserar den traditionella bilden av att idéerna ”poppar upp” i den enskildes medvetande.

9.7.1. Vässande samspel

Den spontana handlingen behöver interaktionen, det samspel där kombinationen av vars och ens oväntade idéer samverkar till att odla förutsättningar. Ingen av de enskilda ingående teateraktörerna kan själva komma på den scen som man faktiskt spelar – därför säger man att den *uppstår*. I improvisationsteatern vet inte aktörerna i förväg vilken pjäs de spelar förrän de börjar interagera. Kvaliteten i detta samspel är beroende av hur observanta var och en är på sitt relaterande till de övriga. Eftersom improviserande musiker och skådespelare uppfattar själva interaktionen som aktivitetens mål och produkt blir repetitionen viktig. Denna fokusering lyfter fram hur grundläggande förmågan att relatera är i gruppimprovisation, en förmåga som förfinas genom engagerat lyssnande och kontinuerligt samspel. Det är ett

lyssnande som fokuserar på helheten så att de egna handlingarna verkligen sitter ihop med de övrigas och bildar ett sväng, ett *groove*.

Den ena ytterligheten i uppfattningar om improvisation hävdar att man inte bör träna på att improvisera eftersom man riskerar att lära sig hur man själv och de man samspekar med brukar reagera, vilka preferenser de har. Man menar att genuin improvisation bara kan uppstå när alla är obekanta med varandra. Den andra ytterligheten i uppfattningar menar att man visst bör träna på att improvisera tillsammans eftersom syftet med träningen inte är att förbättra de enskilda aktörernas tekniska färdigheter utan att fördjupa själva interaktionen. Det är ensemblen som helhet som förbättras. Precisionen i interagerandet, timingen, kan bara utvecklas i och genom samspelet. Redogörelsen ovan (kapitel 9.1) visar bland annat hur improvisationsbegreppet kan lyfta fram gruppens interaktionsprocesser. En av de observerade gruppssessionernas gemensamma nämnare var gruppvis idéutveckling. I deras interaktion uppstod tidvis ett samspel som uppvisade tydliga improvisatoriska särdrag såsom intensivt empatiskt lyssnande och god timing av initiativ i förhållande till gruppidén.

9.8 Synliggjord grupp kreativitet

Interaktionen i de observerade grupperna bygger till stor del på verbala beskrivningar. De perioder av i huvudsak skissande argumentation är korta i förhållande till perioder av i huvudsak verbal och gestikulerande argumentation under den första tredjedelen av idéutvecklings-sessionerna. När industridesigners påbörjar det gemensamma skissandet går idéutvecklingen in i en annan fas där dialogen blir långsammare eller helt tystnar. I improvisationsmusikernas gruppinteraktion var fördelningen mellan verbalt beskrivande och musikaliskt gestaltande jämnare och varje svängning mellan figurativa och verbala beskrivningsmodus var kortare med tydligare turtagning.

Dialogen i grupperna med industridesigners kunde periodvis vara mycket rörig där flera pratade samtidigt och där flera olika samtal pågick parallellt. Parallella samtal mellan olika gruppmedlemmar uppstod även hos improvisationsmusikerna men var sällsynta. Däremot spelar alla gruppmedlemmarna i de musicerande perioderna av idéutvecklingen. Periodiciteten är mer tydligt uttalad i dialogseminarierna på så sätt att de individuella högläsningarna av nedskrivna reflektioner ger interaktionen ett regisserat svängningsmönster.

Två aspekter som skiljer dialogseminariegruppernas interaktion från de båda andra typerna av gruppinteraktion är dels att dialogseminarium alltid har en formellt utsedd ledare, dels att dialogseminarium ytterst sällan har något fysiskt objekt som samverkar med dialogen och interaktionen.

9.8.1 Sammanställning, interaktionsmodus

	Figurativ interaktion	Verbal interaktion
Industridesign	Sittande runt ett bord Någon/några skissar Något fysiskt objekt skickas mellan deltagarna Turtagning	Sittande runt ett bord Verbala beskrivningar Turtagning
Musikalisk improvisation	Sittande/stående vid instrumenten Momentan klingande gestaltning Alla spelar samtidigt Olika (roterande) gruppmedlemmar förebildar idéer och musikaliska uttryck	Sittande/stående vid instrumenten Verbala beskrivningar Turtagning
Dialogseminarium	Sittande runt ett bord Gestikulering	Sittande runt ett bord Verbala beskrivningar Läsning av skrivna reflektioner Turtagning Seminarieledaren distribuerar kommentarer, responser, initiativ

Tabell nr. 6: Jämförande sammanställning av tre praxis beskrivningsmodus 'interaktion' för gestaltning och förmedling av kreativa idéer

Gruppdynamiska processer tenderar att påverka såväl en grupps kreativa klimat som spännvidden, divergensen, mellan de olika gruppmedlemmarnas olika uppfattningar. När individerna under de tidiga faserna i ett designprojekt är jämförelsevis obekanta med varandras förståelsehorisonter och beteenden, finns förutsättningar för stor spännvidd mellan oväntade idéer, ovanliga kombinationer och disparata uppfattningar.

Mer eller mindre medvetet vänjer gruppmedlemmarna sig vid "hur man brukar göra" i sin grupp. Dessa vanor smyger sig obemärkt på dem. Andra mer uppenbara och medvetna aspekter är olika former av lärande och medveten drillning. Det finns en strävan att effektivisera tillvaron som bland annat tar sig uttryck i att upprepade handlingar tenderar att bli alltmer omedvetna och internaliserade handlingsmönster. Det är en aspekt av den intelligenta människans kapacitet.

I en grupp som utvecklar idéer regelmässigt kan detta ta sig uttryck i att man lär sig hur Pelle kommer att reagera på Lisas favoritidéer vilket i sin tur projektledaren Kalle brukar hantera på ett visst sätt etc. Erfarenheten av tidigare brainstormingsessioner tillsammans med samma individer i samma företag har successivt byggt upp en praxis utifrån vilken medlemmarna till exempel bedömer en idéns kreativa potential eller innovativa höjd.

En deltagare uppfattade vissa idéutvecklingsmöten som styrda där projektledaren agerade mer auktoritärt. Han uppfattade det ibland som att målet redan var givet och att mötet trots att det utformats som en brainstormingsession snarare handlade om att "få alla med på banan":

"När man kom ut från skolan då hade man ju använt en massa olika kreativa processer, olika metoder för att komma fram med idéer, men det kände jag i början när jag jobbade här att vi aldrig använder dem. Jag antar att de andra som har varit i branschen ganska länge, de kör mera på känsla och erfarenhet istället för att försöka hitta på massor med idéer utifrån en sån process. Ibland kan man ju själv komma i den situationen att man hellre vill snabba på, att man ser en lösning redan. Ja, det där är svårt. Fast jag skulle gärna använda brainstorming i dess riktiga bemärkelse och kreativa tekniker mera."

Industridesignföretagens olika idéutvecklings-sessioner har olika syften. När sådana sessioner sker inom ramen för ett utvecklingsprojekt kan det ha organisatoriska och mer övergripande syften snarare än att i första hand generera och utveckla en viss idé inom avsatt tid. Det finns mycket som tyder på att man betraktar brainstorming som en metod för att systematisera sättet att ta sig an ett nytt uppdrag. Det bör vara ställt utom allt tvivel att man löser uppdragsgivarens problem, på ett eller annat sätt, men med den skillnaden att man sällan betraktar lösningen som färdig eller som en slutprodukt. Det handlar om en så bra lösning som möjligt just nu och att man i sin iterativa process eller kanske snarare iterativa inställning ständigt tar om, ombegriper problemet.

Om detta improvisatoriska förhållningssätt kan sägas utgöra motorn i grupperns kreativa idéutveckling så är ombegripandet av idéer och förhållanden det arbete som denna motor förväntas uträtta.

9.10 Sammanfattande diskussion, DEL III a

En grundläggande idé bakom sammanförandet av individer med divergenta uppfattningar är att den kreativa spänning som uppstår i mötet är själva grogrunden för oväntade impulser och initiativ. En metodik som främjar gruppens idégenerering bör därför uppmana medlemmarna till att vara vaksamma så att deras egna särpräglade uppfattningar inte förvanskas eller glöms bort i samspelet.

Individuell kreativitet kan utifrån resonemanget om gruppideén betraktas som ett sökande efter det annorlunda eller avvikande, medan grupp kreativitet handlar om att bevara sitt eget perspektiv och att fokusera på det som så att säga uppstår i mellanrummet mellan dessa perspektiv. *Grupp kreativitet är att fokusera på det centrala samtidigt som individerna uppmanas upprätthålla sitt eget sätt att tänka.* Detta bör en metodik för stimulering av grupp kreativitet betona.

9.10.1 Beskrivningspråkets funktion

Beskrivningarna av gruppideés framväxande bidrar till förståelsen om vad grupp kreativitet är. Istället för att individen ska bredda sitt tänkande genom att hoppa mellan kategorierna och träna upp ett analogiskt tänkande, så ligger denna divergerande process i gruppens konstitution. För att upprätthålla mångfalden av divergerande perspektiv och tankestilar i gruppen, vilket i problemlösningsaktiviteter är dess legitimitet, behöver gruppmedlemmarna snarare sträva efter att bevara sin egenart genom att hålla kvar "sitt eget" professionella språk.

Kreativets-dimension:	Färdighet	Tankestil	Beskrivningsmodus 'modus operandi'	Idéstafett	Iteration	Timing och potential
Beskrivnings-språkets funktion:	utvidga kunnandet	upprätthålla kognitiv spännvidd	frambringa idéer	etablera främjande tillstånd	ingjuta uthållighet	fostra hållbara lösningar
Förutsättningar:	regel-följande	mellanmänsklig mångfald	beskrivande lyssnande	relaterande	kritiserande	improvisatoriskt förhållningssätt

Figur nr. 19: Del av modellen som utgör det begreppsmässiga ramverket för uppfattningen om beskrivningspråkets funktion i de studerade gruppernas kreativa processer

Det skuggade fältet i figur nr. 19 placerar beskrivningspråk i grupperns kreativa idéutvecklings-processer. Här nedan beskrivs några av dessa funktioner.

Att etablera främjande tillstånd

Grupper som sådana karakteriseras av flyktighet och kontinuerlig dynamik. Dess karakteristik står aldrig still vilket kan vara en av orsakerna till att man talar om det som sker i grupper i termer av emergenta processer. Men de sammanlagda och återkommande handlingarna i form av initiativ och responser bildar någonting påtagligt konkret när gruppen som helhet hittar sitt sätt att samverka. Det handlar då snarare om tillstånd än om process. Upplevelsen av detta tillstånd är i sig en mycket stark motivationsfaktor. I detta tillstånd etableras ett groove där varje initiativ och respons kan vila, men även kritiseras.

Att ingjuta uthållighet

Interaktionen är i sig inspirerande på så sätt att gruppmedlemmarna blir mer motiverade genom det flöde av initiativ och responser som idéutvecklingen innebär. Flera gruppmedlemmar påpekar hur de drivs av att man vid något tillfälle upplevt något som kan beskrivas i termer av flöde i gruppaktiviteten, och att man vid varje sådan gruppaktivitet strävar efter att nå denna kvalitet igen. Upplevelsen av ett sådant tillstånd ger dem styrka och uthållighet i sitt engagemang för gruppens resultat.

Förutom själva gruppaktiviteten har även användningen av ett professionellt språk en motivationsdrivande funktion. Om olika sätt att skissa är industridesignerns effektivaste och mest precisa verktyg för idéformulering och uttrycksmedel, så kommer själva användningen av detta beskrivningsspråk att ha en stimulerande inverkan på ens kreativitet. I denna bemärkelse kan man hävda att det professionella beskrivningsspråket ger uthållighet.

Tillitsfulla beskrivningsspråk

Ett genomgående temat i detta arbete handlar om att mötet mellan genrer inbjuder till eller kanske till och med kräver ett improvisatoriskt förhållningssätt. När en notbild följs finns en uttalad struktur som i förväg lägger fast resultatets ramar. Notbilden ger dessutom möjlighet att i förväg förhandla om hur musiken ska utformas i grova drag. I den improvisation som befriat sig från notbilden eller kompskissen pågår istället förhandlingen i själva interaktion. Denna samverkan bygger på att varje deltagare utvecklar en förmåga att betrakta de övrigas beteenden som bärare av mening som har avgörande betydelse för sammanhanget.

Vår enkätundersökning i IMPRO-studien antyder att det kan finnas ett antingen-eller-förhållande; antingen har man tillägnat sig ett improvisatoriskt förhållningssätt i sina vardagliga sysslor genom medvetna val som grundar sig på att man värderar öppenhet för stundens överraskande tilltal, eller också har man genom en kombination av teoretiskt tillägnad kunskap och andras förebildande exempel skapat sig uppfattningar och beteenden som bekräftar dessa konventioner och mönsterbildande exempel (se Appendix 1).

Samtidigt som ett improvisatoriskt förhållningssätt kan inspirera till kreativt skapande så upplever man sig mer sårbar och utlämnad när man frångår konventioner och regler. Den upplevda faran ligger i att man gör sig mer beroende av de övriga gruppmedlemmarnas acceptans och vilja att täcka upp för ens egna tillkortakommanden. Man vågar egentligen inte lita fullt ut på att de andra kommer till undsättning men samtidigt har man inte så stort val.

Denna tilltro till medspelares och gruppmedlemmars beskrivningar bör betraktas som fundamentalt när vi nu tar oss an de observerade gruppernas kritiseringsiver – kritikstormen.

Kapitel 10: Kritikstorm

För de observerade idéutvecklingssessionerna med industridesigners är skissen det primära målet. Dessa skisser är per definition inte slutgiltiga, de syftar snarare till att etablera ett öppet klimat där kontinuerligt ombegripande av idéerna är påbjudet och frodas. Idéutvecklingsprocessen går ofta via lekfullt laborerande med olika kombinationer av välkända begrepp. Grupperna skapade genom denna typ av iterativ process begreppshierarkier vilka i sin tur ledde fram till minst ett och ofta tre distinkta koncept (se exempelvis figur nr. 9 på s. 68 och beskrivningarna av idéutvecklingsprojektet "the ultimate work glove"). Designutvecklingsprojekten i dessa företag leder oftast fram till att flera lösningar eller koncept presenteras för uppdragsgivaren. Det är sällan så att gruppens idéutvecklingsprocess är fokuserad på ett enda problem. Ofta strävar man istället efter att konstruera ett så mångfacetterat scenario som möjligt. Det kan handla om att definiera ett problemområde i flera dimensioner som vart och ett har ett eller flera delproblem (Gedenryd, 1998).

Det existerar alltså många möjliga och kanske flera jämbördiga, funktionellt acceptabla lösningar i dessa processer. Vad som leder till att en viss lösning förverkligas och inte något annat lösningsförslag kan vara beroende av många olika aspekter som inte nödvändigtvis behöver vara rationella. I denna omprövande process som eftersträvar dynamiskt ifrågasättande är själva aktiviteten målet snarare än en specifik idé eller fysisk produkt – *det är i själva samspelet som idéerna växer fram och får mening*.

Vid analysen av de olika gruppernas interaktion och idéutveckling framträder två, utifrån ett funktionellt målorienterat perspektiv, motsatta processer: att driva sitt eget idéförslag kontra att glömma sig själv till förmån för gruppidén. Den ena handlar om förväntningar på att gruppledarna lägger sina egna favoritidéer åt sidan och koncentrerar sig på att utveckla gemensamma koncept genom att fokusera sina initiativ på gruppidéns framväxt. Den andra handlar om att gruppens existensberättigande bygger på att olikheter samspekar, att mångfalden säkerställs genom att varje gruppledare upprätthåller och bevarar sitt eget sätt att tänka och beskriva idéer, dvs. bevarar sin egen tankestil.

Paradoxpol A:

Om behovet att få uttrycka sina idéer kan grunda sig i motiv som acceptans och bekräftelse så blir det viktigt att de förslag som man beskriver verkligen hörsammats och bekräftas. Det blir viktigt att den gruppledare som först beskrivit en hållbar idé får tillbörlig uppmärksamhet och uppskattning för sitt initiativ. Med ett sådant perspektiv är det inte ologiskt att idégenerering kan drivas av och effektiviseras genom konkurrens. Man äger sin idé och argumenterar för denna idéns förträfflighet och påtalar konkurrerande idéers brister.

Uppfattningen om att en idé tas över av någon annan gruppledare utan att ge den uppmärksamhet eller uppskattning finns implicit i brainstormingmetodikens altruistiska regelverk. Där står själva idéutvecklingen som sådan i centrum. Alla deltagare förväntas drivas av att "se" hur idén eller idéerna utvecklas, oavsett ursprung. Man kan hävda att kollektivet och dess gruppidé (Follett, 1924) står i centrum och så att säga rättfärdigar aktiviteten. Där genomsyras tillvägagångssätten av demokratiska värderingar som metoden "brainwriting" är exempel på (Paulus & Nijstad, 2003, s. 128). Enligt Gordons principer och regelverk (Stein, 1975) är brainstormingsessionen således inte rätt forum att lufta sina egna favorittankar. Tvärtom, denna kreativitetsstimulerande metodik uppmanar deltagarna att lägga sådana käpphästar åt sidan.

Däremot berättar de observerade brainstormingsessionerna en något annorlunda historia. Vid återkommande tillfällen upprepade deltagarna inte sällan med emfas förslag som de uttalat tidigare i sessionen.

En ledare av brainstorming inom industridesign kommenterar:

”Det är väldigt viktigt, för att det är självklart att när vissa idéer kommer upp så blir de en slags baby. Så det där är jättekänsligt för att det där, ähum... ja, kill your darlings är inte alltid så lätt. Men här skulle jag gärna vilja säga att en av grundbitarna i designutbildningar är att bli väldigt oral. Man kan säga att man pratar väldigt mycket och man gör det inför folk, framför sina medstudenter hela tiden. Man kritiseras konstant för sina idéer och blir väldigt van vid det så att man lär sig att inte ta allt personligt.”

Oberoende är viktigt för intelligent beslutsfattande eftersom en individs bedömning inte stjälper hela gruppens kollektiva bedömning så länge som inte allas bedömningar systematiskt pekar i en enda riktning. Smith & Berg (1987) påpekar att oberoende inte betyder isolering utan att friheten är relativ i förhållande till de övriga gruppmedlemmarnas påverkan – oberoende innebär att tankarna i någon mening är våra egna. Men, vad innebär det för grupp kreativiteten att flera inbördes konkurrerande idéer eller lösningsförslag frodas parallellt där deras antagonister och protagonister argumenterar för sina uppfattningar?

Paradoxpol B:

Det kan betraktas som naturligt att gruppmedlemmarna i förväg, innan brainstormingsessionen, bildar sig någon form av uppfattning om både problemet och dess lösning och att dessa uppfattningar med nödvändighet skiljer sig åt mer eller mindre markant mellan deltagarna. Denna divergens är en av de grundläggande poängerna med att sätta samman grupper med individer med skiftande kompetenser och erfarenheter. Denna mångfald beskrivs som en av förutsättningarna för det kreativa och framgångsrika teamet.

Hare (1982) beskriver två typer av beslutsfattande i grupp, dels måluppfyllelse, dels konsensus. Strategi i ett målorienterat beslutsfattandet är insamling av information och utövandet av makt, medan konsensus bygger på idén om gemensamma värderingar och överenskommelse.

“The consensus method is usually used by groups of members who have a feeling of affection for each other... thus, (it) is very powerful because it involves all levels of the social system and deals with the complete range of functional needs.” (Hare, 1982, s. 17)

Strävan efter att uppnå konsensus kan betraktas som effektivt med en evolutionistiskt präglad ideologi om beslutsfattande. Conklin (2006) argumenterar emot strategier som syftar till att nå konsensus och för idén om gemensamt delad uppfattning. Att sträva efter en gemensamt delad uppfattning innebär att man kan vara överens om att man inte är överens, men att det inte är det samma som att alla måste enas eller hålla inne med sina avvikande uppfattningar. Det finns forskning som visar att strävan efter konsensus är en starkt bidragande orsak till så kallat grupp tänkande med negativ inverkan på gruppens prestation (Janis, 1972; Wittenbaum et al, 2004).

Kreativitetsstimulerande metoder för grupper behöver balansera dessa båda paradoxpoler, A och B ovan. Ett traditionellt sättet att hantera en paradox är att eliminera den ena av polerna på något vis, men Smith & Berg (1987) argumenterar kraftfullt för både-och-strategin eftersom de menar att den bidrar till att skapa vitala och kreativa grupper. Vilken nytta har upprätthållandet av både de enskilda gruppmedlemmarnas perspektiv och kanske mer eller mindre egensinniga favoritidéer å ena sidan och å andra sidan ett närmast altruistisk utgivande av personliga åsikter och värderingar för gruppens kreativa idéutvecklingsprocess?

Ett lite längre svar handlar om att det finns olika typer av mångfald och olikhet. I grunden två, kognitiv respektive värderingsmässig. Page (2007) menar att kognitiv mångfald oftast är konstruktiv och eftersträvansvärd medan olikhet mellan grundläggande värderingar har betydligt svårare att samspela. Ett allvarligt problem med en sådan uppdelning torde vara

svårigheten att skilja dessa två dimensioner åt, för enligt Flecks resonemang om tankestil är de snarast oskiljaktiga.

Ett kortare svar bygger på att paradoxer etablerar en spänning och energi som kan driva det många gånger mödosamma arbetet som ett iterativt ombegripande av idéer och givna förhållanden innebär. Denna aspekt ska vi titta närmare på i avsnittet om kritikens funktion i dessa grupperns kreativa processer. Men först ska jag behandla vad ett iterativt ombegripande kan innebära.

10.1 Konstmässigt ombegripande

Austin & Denis (2003) ger ytterligare en anledning till att vi bör studera grupperns samspel och improvisation. De har genomfört en ambitiös studie med ett antal entreprenörer från en mängd olika fält, såsom exempelvis programmerare, musiker, glasblåsare och industridesigners. Genom att intervju och observera dem har författarna funnit några kvaliteter som de menar att det så kallade 'differentieringsparadigmet' bör sträva efter. För att visa styrkan i dessa kvaliteter jämför de dem med det industriella paradigmets löpande band och sekventiella arbetslogik. De menar att man måste etablera ett "konstmässigt" tillvägagångssätt i arbetsprocesserna och ställer upp fyra nödvändiga kvaliteter i denna process: Release, Collaboration, Ensemble och Play. Dessa beskrivs kortfattat här nedan:

Release: Vid första anblicken verkar det handla om raka motsatsen till kontroll, men det är snarare en viss form av kontroll. Denna kontroll kräver förberedelser som uppmuntrar till handling snarare än begränsar. Man uppnår den önskade handlingen men på ett oförutsägbart sätt.

Collaboration: Konversation uppstår genom individuell befrielse, en konversation som alla inblandade lämnar med nya idéer. Grunden för denna samverkan är omprövning eller ombegripande. *De som samverkar griper om ett problem på ett nytt sätt i ljuset av vars och ens bidrag.* Nya oförutsägbara idéer uppstår genom att varje bidragande handling kombineras med vars och ens egna idéer. Denna konstnärliga samverkan bidrar till att etablera någonting som är större än gruppen av olika individer, nämligen *ensemblen*. Begreppet ensemble får i det här fallet utgöra benämning på en specifik kvalitet.

Ensemble: Både ett namn och en kvalitet. En grupp som samverkar på ett konstnärligt sätt uttrycker ensemblekvalitet. När ensemblekvaliteten etableras blir den ett emergent fenomen. Denna typ av tautologi karakteriserar konst, vilket i sin tur kanske är en av orsakerna till att de kunskapsområden som vuxit ur traditionellt industriellt inriktade kunskapsområden har så svårt att få grepp om vilka mekanismer som aktiveras i konstnärlig samverkan. En ensemble är någonting kvalitativt annorlunda än ett konventionellt team. Något som förhoppningsvis förtydligas av följande beskrivning av en situation vid ett löpande band:

"När bandet stoppas på grund av att problem uppstått i något monteringsmoment kommer flera medarbetare till undsättning för att lösa problemet. I den grupp som uppstår är alla väl förberedda genom år av arbete vid denna eller liknande arbetsstationer inom företaget. Om denna grupp är väl sammansatt och dessutom har löst problem tidigare finns förutsättningarna för att de kommer att arbeta som en ensemble vilket bland annat innebär att deras samverkan blir, i nuet, ett ändamål i sig självt. Just där skapas en situation där själva arbetet och det som skapas det vill säga problemlösningen, blir en enhet, en helhet. Det är troligt att de återgår till sina enskilda arbetsuppgifter motvilligt och ser fram emot nästa tillfälle till improvisation – det mest intressanta momentet i arbetet." (Austin & Denis, 2003) [egen övers.]

Play: Syftar på samspelet och är ensemblens produkt. Inom teatern finns pjäsen bara till när den spelas. Agerandet i sig är själva pjäsen liksom även musiken inte finns på notpapperet utan enbart finns till när den spelas. Musiken eller pjäsen uppstår i själva aktiviteten vilket

medför att man svårligen kan skilja aktivitet och produkt från varandra. Tar man bort den ena upphör den andra.

Om nu produkt och process är samma sak bör rimligen uppmärksamheten på själva processen vara av centralt intresse för alla producenter, eftersom en oklanderlig process bör frambringa en värdefull produkt. Austins & Denis beskrivning av processen klagör att det konstmässiga arbetssättet vänder sig bort från fastlagda planer och målbeskrivningar, och istället vänder sig till gedigen förberedelse och improvisationsmässig samverkan. Produkten utvecklas i den konstmässiga aktiviteten medan samspelet pågår. Produkten är ett resultat, inte ett mål.

10.1.1 Att ombegripa det förväntade

Att beskriva en idéutvecklingsprocess utefter en tidsaxel kan förmedla uppfattningen att idéutvecklingen har en linjär karaktär. Så är dock inte fallet. Den gruppvisa idéutvecklingen präglas snarare av iteration. Det handlar om att ompröva och ombegripa uppfattningar och slentrianmässig användning av begrepp som beskriver de objekt eller processer som man har i uppgift att utveckla. En mer rättvist korresponderande notation, men en betydligt mer svåravläst sådan, skulle behöva vira hela processen likt en stigande spiral – den är både ombegripande och iterativ.

I samtal med 'The Creative Director' vid ett industridesignföretag beskrivs hur de i sina utvecklingsprojekt medvetet strävar efter att inte skynda sig fram till en godtagbar lösning, utan istället försöker bromsa processen genom att ombegripa problemet på så många olika sätt som möjligt:

T: det var likadant i skolan, jag ville aldrig visionera hur saker skulle bli. Utan, mer det här att "nu skjuter vi åt det här hållet"... och sen lägger vi det åt sidan. Vi har ett antal hypoteser kring just det här affärsresonemanget och så tar vi fram att det här är er brand och så här är funktionsfrågor och det här är marknadsfrågor etc. Sen möts det ihop här och då skapas ett resonemang...

B: så det är inte den första idén som visualiseras?

T: jag märker att det är ju många som är problemlösare och de vill ju lösa problemet och inte överarbeta och ju snabbare desto enklare blir det. Det kan funka, ibland kan det va superbra och om man inte har gjort någon annan resa så var den här visionen kanske ändå den bästa. Men det som kan hända, som jag tycker är det värsta exemplet, det är att man lägger ner resurser, man bränner tid och energi och allt det här och så kommer man till ett hörn... ja ett hörn som man inte kommer ut ur! Det handlar om prestige, tid och pengar och då måste man forcera det till att bli en lösning som inte alltid blir det optimala... Man gör det för tidigt och sen kör man på det, och tar den risken. Ibland kan det payoff, man sparar tid och allt det där, men risken finns ju att när man väl kommit dit så finns det ingen turning back utan mycket förseningar eller kvalitet eller prestige. Och prestige är det ju ingen som vill tulla på, så att därför är det väldigt viktigt att man får den här möjligheten att mangla och... ja, vara ganska prestigelös och inte försöka lösa det så fort.

Andersson & Rollenhagen (2003) redogör för skillnader mellan en traditionell produktutvecklingsprocess och en innovationsprocess. De påpekar att uppfinnaren måste utveckla förmågor såsom att uppfatta och föreställa sig behov, problem och olika lösningar. Det handlar om att undvika traditionella lösningar och att "spränga" både egna och andras tidigare erfarenheter och uppfattningar med sin idé. Uppfinnaren bör utveckla förmågan att gestalta behov som marknaden kanske inte förstår. Utifrån ett resonemang om rationella val och att ompröva erfarenheten genom exempelvis simulering definierar de problemlösning som:

”En selekterande dynamisk process baserad på antagandet att idéerna har mer eller mindre överlevnadsvärde dvs. är mer eller mindre anpassade efter mångfalden av erfarenheter och önskemål.” (Andersson & Rollenhagen, 2003, s. 43)

Ledaren för idéutvecklingsprocesser vid ett industridesignföretag säger:

”Laborerandet, att aldrig va riktigt nöjd, att hela tiden kunna mangla, det är en viktig del för mig. Den här iterationsprocessen skapar en viss trygghet också. För man vet, man kunde göra den där intentionen till att komma till en punkt där man kände att ”det här är ganska bra”. En del kanske skulle säga att det finns en otrygghet i det icke-linjära och att det där omprövandet är tröttande.”

10.1.2. Iterativt samspel

Resonemanget här ovan betonar betydelsen av att både produktutvecklingsprocesser och innovationsprocesser är iterativa. Processerna bör inte betraktas som linjära och i en kedja av varandra nödvändigtvis beroende steg, såsom den så kallade vattenfallsmodellen brukar beskrivas. Det handlar i stället snarare om interaktioner som bygger på kontinuerlig samverkan och påverkan mellan individerna och de kollektiv de ingår i. Christer Hoberg, VD för Combitech Software beskriver hur förrådisk den så kallade vattenfallsmodellen kan vara ”eftersom en sådan utvecklingsmodell i stor utsträckning förutsätter att man vet vad som skall göras och kan realisera de strukturer som skapas på en hög abstraktionsnivå” (Hoberg, 1998, s. 103).

”Det fanns mycket arbete gjort när själva vattenfallsmodellen började användas [...] yrkeserfarenheten i projektteamet är självklart något som kan få kvalificerat beslutsfattande att se ut som ett enkelt regelföljande i en utvecklingsmodell.” (Hoberg, 1998, s. 104-105)

Andersson & Rollenhagen (2003) beskriver behovet av att lämna de expertorienterade, analytiska och linjära uppfattningarna om innovationsprocesser som de menar tenderar att hålla kvar tänkandet inom givna ramar, vilket i sin tur leder till att man fabricerar begränsade ”lösningar” hämtade från den existerande analytiskt inriktade verktygslådan. Som alternativ till dessa ”linjära uppfattningar” inför de en samverkansorienterad uppfattning präglad av så kallade syntetiskt iterativa processer. De konkretiserar sin metodik i tvärdisciplinära grupper, så kallade systemgrupper i ett antal praktikfall.

”Till skillnad från de rationella och sekventiella modellerna för problemlösning hävdar vi således att innovationsprocessen måste ske parallellt med att erfarenheten och föreställningarna också kan expanderas.” (Andersson & Rollenhagen, 2003, s. 45)

Eftersom idéer med hög innovativ potential är något genuint – unikt – nytt kan ingen uttala sig med precision utan snarare beskriva vaga föreställningar om behov och möjliga lösningar. Det handlar om ett iterativt sökande som utvidgar kunskaperna om problemet och dess kontext.

”Erfarenheter, villkor/behov och idéer måste utvecklas i en dialektisk process mot varandra och mot verkligheten.” (Andersson & Rollenhagen, 2003, sid. 60)

Denna process kan inte låsas i väldefinierade målbilder vilka i sin tur förmedlar uppfattningar om att processen är linjär. Även Gedenryd (1998) betonar att problemlösare inte bör distansera sig från de faktorer som utgör problematiken utan istället etablera och upprätthålla en dialektisk process.

10.1.3 Gruppvis iterativt reflekterande

Hoberg beskriver den kreativa gruppens dialog som ett samspel mellan förmågor. Ett samspel där det avgörande för resultatets kvalitet är hur gruppens förmåga att samspela som helhet interagerar med individernas olika förmågor och erfarenheter. Han påpekar att om gruppen ”fungerar för uppgiften” kan gruppmedlemmarna uppleva att man har en lösning på problemet man arbetar med långt före man formulerat den verbalt (Hoberg, 1998). Hoberg beskriver hur han och hans medarbetare bedriver ett systematiskt arbete för att utveckla och fördjupa yrkeskunskap och kreativitet. Han använder sig av Dreyfus & Dreyfus (1986) som har konstruerat en modell i fem steg över kunskapsutveckling för att lyfta fram behovet av kollektiv reflektion.

”Dreyfus har kompetens som ett mellanläge. De följande stegen, skicklighet och expertis, aktualiserar fenomenet tyst kunskap. För att kunna utveckla och underhålla dessa två senare stadier av yrkeskunnande krävs en skärpt uppmärksamhet på att utveckla mötesplatser för reflektion s.k. dialogseminarier.” (Hoberg, 1998, s. 25)

Hur en sådan dialog utformas och leds är avgörande för resultatet. Man riskerar vanligtvis att behandla deltagarnas bidrag i form av kommentarer och idéer som inlägg i en debatt istället för att sträva efter att skapa en bild som beskriver helheten. Problemet eller utmaningen ligger ofta i att inse potentialen i den oenighet som kan uppstå mellan mångfalden av uppfattningar och perspektiv.

Ett återkommande och grundläggande moment i teoribildning inom kreativitetsforskningen är det fruktbara i just denna mångfald eller diversitet. När olika uppfattningar och perspektiv interagerar på ett konstruktivt sätt skapas energi och impulser till oväntade idéer. Utformningen av en dialog som befrämjar en konstruktiv interaktion mellan olikheter är således av stor betydelse men denna interaktion har sällan uppmärksammats av forskarsamhället annat än som en perifer aspekt.

10.2 Grupp kreativitet - ett tillstånd

Det finns verksamhetsområden där planering är krav och används som tecken på kvalitet men det finns även områden där planering resulterar i rigida och självbekräftande handlingar. Den verksamhet som påbjuder planering riskerar att utveckla beteenden och ritualer som på något sätt i sig själva blir tecken på kvalitet. De kvaliteter som beskrivits ovan (kapitel 9) ger viss form åt en komplex och synbarligen ostrukturerad process där ett improvisatoriskt förhållningssätt möjliggör kreativitet och originella lösningar.

Men, hur kan då en sådan oförutsägbar iterativ process bedrivas metodiskt? Och, kan ett tillstånd likt Austin & Denis ensemblekvalitet etableras strategiskt?

Vi har här ovan (kapitel 8) sett hur ett medvetet empatiskt lyssnande kombinerat med relevant timing är förmågor som kan skapa ett vilsamt kreativt groove. Dessutom har Austin & Denis lyft fram de komponenter som är viktiga förutsättningar för att etablera ensemblekvalitet. De individuella handlingarna kombineras när ensemblen samverkar i det gemensamma ombegripandet av problemlösningen; när kunniga medspelare samverkar får gruppen ensemblekvalitet. Denna ensemblekvalitet är i sig en förutsättning för att ett genuint samspel ska uppstå. Ett samspel som sammanflätar handlingarna men som inte låser fast dem i perfekta repetitioner. Den konstmässiga arbetsprocessen kan beskrivas kortfattat som så att samspelen uppstår ur ensemblen, vilken i sin tur är ett resultat av samspels kvaliteten, vilket i sin tur förutsätter ett improvisatoriskt förhållningssätt. Måste detta innebära att processen blir icke-metodisk?

När en respondent som ansvarar för kreativa processer inom ett industridesignföretag beskriver deras strävan att upprätthålla iterationen i sina utvecklingsprocesser så påpekar han

att brainstormingsessionerna även syftar till att ”få alla med på banan”. Det finns mycket som tyder på att de observerade grupperna och deras organisationer betraktar brainstorming som en metod för att systematisera sättet att ta sig an ett nytt uppdrag. Att de löser problem och tar fram konkurrenskraftiga koncept bör vara ställt utom allt tvivel. Skillnaden i attityden till brainstormingmetodiken kan ligga i att man sällan betraktar de lösningar som utvecklas som färdiga eller som slutprodukter. Det handlar snarare om att ta fram en så bra lösning som möjligt just nu och att man i sin iterativa process eller kanske snarare iterativa inställning ständigt tar om, ombegriper problemet. De riktigt avgörande problemen löser man sällan – i sådana fall handlar det om paradigmskiften. Däremot löser man delproblem, hela tiden. Det innebär bland annat att en sådan del-lösning tenderar att skapa eller förtydliga en annan problematisk aspekt av problemet. Därför är en riktigare benämning på många kreativitetsstimulerande metoder såsom brainstorming snarare problemhantering än problemlösning. Detta är en del av bakgrunden till den tentativa teoribildning som jag här benämner *improvisatorisk tankestil* (Del IV, kapitel 12).

Detta improvisatoriska förhållningssätt uppstår ur ett tillstånd av ifrågasättande och iterativ omtagning. Samspelet bygger på vissheten om att man kommer att genomföra processen flera gånger. Om resultatet efter en enda genomspelning skulle vara fulländat fanns ingen anledning till att göra det igen – varje omtagning adderar nämligen något vid varje ombegripande. Men frågan är vad som behöver förändras till nästa omtagning och möjligen vem eller vilka som bedömer det. Här vill jag lyfta fram kritikens funktion i kreativa processer.

10.3 Att kritisera för ombegripande

I vår kultur har kritik blivit underhållning. Kritik kan uppfattas som tecken på bildning, och kritik kan även uppfattas som något finare och mer upphöjt än kreativitet. Kanske syftar uttryck som ”idéer behöver sällskap” på att det **inte** endast är den enskilde individen som skapar och utvecklar idéer, utan att de behöver omgärdas av välvilliga initiativ och relationer samt näras av den energi som ett positivt gruppklimat skulle vara förutsättningen för. Denna typ av sällskap i uttrycket ovan utgör goda förutsättningar för att den sköra idén utvecklas till en kraftfull innovation. Det finns mycket som tyder på att detta sällskap inte bör vara fyllt av ja-sägare. Alltför många svaga idéer har till exempel fått konstgjord andning eller burits fram mot bättre vetande, vilket ibland till och med fått ödesdigra konsekvenser (Surowiecki, 2004).

Gruppen är inte en enkel metod att nå fram till kreativa och bärkraftiga idéer, eller bättre uttryckt, *gruppen som metod* skulle kunna vara enkel och framgångsrik om det var så att alla gruppaktiviteter är både kreativa och konstruktiva, men så är tyvärr inte fallet. I motsats till de grundläggande principerna för stimulering av gruppens kreativitet (Stein, 1975) finns det mycket i projektets empiri som tyder på att det ofta är kritik som leder kreativa initiativ. Det kritiserande initiativet föregår den kreativa handlingen.

Det finns olika typer av kritik och olika sätt att leverera kritik. Amabile påpekar exempelvis att den externa, dvs. uttalade kritiken, är mer negativ än den interna (intrinsic) och att det externa kritiserandet riskerar att underminera den interna (Amabile, 1996, s. 146). Mina observationer av gruppaktivitet antyder det omvända förhållandet. Det tycks vara så att den interna, dvs. intramental kritiken, är mer destruktiv än den kritik som förmedlas i dessa gruppens interaktion. Kritiserandet som utspelar sig i social interaktion får konstruktiv inverkan på utvecklingen av grupp-idén, medan den enskilde gruppmedlemmens kreativa processer är känsliga för intramental kritik.

Weisinger (2000) menar att kritik kan få positiv inverkan i stunden, i samband med att den levereras, men att kritik oftast får destruktiva följder på sikt. Även här har observationerna av dessa gruppens idéutveckling givit en annan uppfattning om kritikens funktion på kreativitet. Ett uttalat kritiserande angående ett idéförslag tenderar att först bromsa upp

idéutvecklingsprocessen och ibland föranleda gruppmedlemmarna att fälla ganska uppgivna kommentarer. Efter att man via ett antal något trevande ansatser hittat konstruktiva idéer som införlivar kritiken tenderar gruppen däremot att fyllas av ny energi, vilket ofta initierar en kort men intensiv period av brainstorming. Weisinger (2000) hävdar att uppfattningen om kritik med tiden förvrängts och fått alltmer negativa konnotationer (Weisinger, 2000, s. 9). Men kritik kan fungera konstruktivt genom att påvisa vad som är viktigt och öka toleransen inför olika alternativ. Det finns behov av att gruppmetodiken skiljer mellan olika typer av kritik.

10.4 Kritik för idéutveckling

Enligt uppslagsverket¹¹ syftar begreppet kritik på alla handlingar som påpekar och värderar misstag eller felaktigheter i någons handlanden eller yttranden. I brainstorming och liknande kreativitetsstimulerande tekniker för grupper som syftar till att generera och utveckla idéer är uppfattningen om att kritik hämmar, eller åtminstone inte inverkar positivt på kreativa processer, uttalad och betonad. Kanske är det därför det i de observerade grupperna ofta finns en medveten strävan att följa just denna regel om att undvika kritik, trots att man sällan följer de övriga regler eller principer som förväntas stimulera gruppernas kreativa prestationer. Denna upptäckt föranleder en diskussion om gruppernas medvetenhet om olika typer av initiativs kreativitetsstimulerande respektive och kritiserande konsekvenser. Kan det möjligen vara så att begreppet brainstorming används som en strategi för att undvika kritik i olika typer av kreativa sammanhang?

De grupper som studerats inom ramen för detta forskningsprojekt har olika beskrivningar av sina kollektiva kreativa processer där idégenerering och idéutveckling är centrala moment. I andra typer av verksamheter, som inte beskriver sina möten i termer av brainstorming, är man öppet kritiska och utvärderande. Där finns kritiserandet integrerat i skapandet samtidigt som resultatet av aktiviteten ofta har god innovativ potential.

Frågan om kritik kan vara mycket subtil. Gruppmedlemmar kan kritisera på en mängd olika sätt. Kritik är sällan verbal, även om det ofta är just den typ av kritik som man vanligtvis syftar på. Att ta initiativ kan i sig vara en typ av kritik. Om initiativet dessutom syftar till att flytta sig från status quo, så kan den avvikande uppfattningen framstå tydligt som just avvikande, konstig eller direkt kritisk. Kritik kan också vara det som ofta sker i idéutvecklingsmöten där nya idéer och alternativa problemlösningar diskuteras. Här följer tre aspekter som framkommit under analysarbetet av gruppernas idéutvecklingsprocesser:

- 1) Om man menar att en av ledarskapets fundamentala aspekter handlar om att påverka och utöva inflytande så är steget inte långt till kritik. En gruppmedlem som tar initiativ till interaktion för att därigenom göra sina idéer tillgängliga för gruppen är i just detta initiativtagande ledare. Att ta initiativ medför med någon form av automatik att man kritiserar det rådande tillståndet, det ligger i sakens natur. Det innebär att den initiativtagande inte kan undvika att dennes handling kan uppfattas som kritik av enskilda gruppmedlemmar eller av gruppen som helhet. Är det över huvud taget möjligt att ta initiativ och samtidigt undvika att kritisera, eller uppfattas som kritisk?
- 2) Att föra fram idéer som svårligen kan införlivas i gruppens föregående lösningar kan också vara en kraftfull form av kritik mot föregående idéer. Kreativa idéer kan då betraktas som anomalier i förhållande till det rådande problemlösningssparadigmet. Med evolutionismens beskrivningsspråk kan konkurrerande lösningar, det vill säga olika lösningar, kritisera varandra i en process där faserna kallas variation-urval-bevarande (variation-selection-retention) (Darwin, 1871). Den idé som visat sig vara

¹¹ Källa: Nationalencyklopedien, www.ne.se

mest hållbar förväntas vara bäst anpassad till lösningar inom problemområdet, en metod som svårligen befrämjar kreativitet och mångfald. Detta är en strategi som leder till konsensus.

- 3) Uppfattningen om att all kritik generellt sett har negativ inverkan på kreativitet återkommer ofta i beskrivningar av teorier om kreativa processer från olika domäner. Denna uppfattning verkar prägla studiet av kreativitet generellt. Det kan exempelvis leda till att man inte ställer vissa frågor eller att frågeställningarna i sig själva förmedlar denna uppfattning.

10.4.1 Kritiskt tänkande

Att tänka kritiskt innebär ett reflekterande över både konkreta fysiska och immateriella faktorer för att lägga grunden till solida bedömningar där både vetenskapliga bevis och sunt förnuft samverkar (Weisinger, 2000). Kritiskt tänkande innefattar både analys och syntes, utvärdering och rekonstruktion av problemformuleringar. Det handlar om att samla information från alla sinnen såsom både uttalade och skrivna verbala påståenden, reflekterande, observationer, erfarenheter och logiskt resonerande. Kritiskt tänkande bygger på intellektuell förmåga men går bortom innehållsspecifikationer och inkluderar även klarhet, trovärdighet, relevans, precision, djup och bredd, logik och signifikans (Brodin, 2007).

Brodin beskriver kritiskt tänkande i en första och en andra våg, där den andra vågen hanterar kritiskt tänkande som konstruktivt tänkande och omfattar ett relationellt, socialt och pluralistiskt tillvägagångssätt (Brodin, 2007, s. 127). Kunskap är inte enbart någonting som uppstår i hjärnan, utan den är även beroende av kroppsliga erfarenheter. Den uppstår och odlas, konstrueras, i social interaktion mellan gruppmedlemmarna. Brodin menar att kritiskt tänkande inte bara handlar om förmågor som logiskt och rationellt tänkande, utan det kräver även empati, känslor, intuition, föreställningsförmåga, kreativitet och reflektion. Hon argumenterar för uppfattningen att gränsdragningen mellan det privata och det allmänna blir alltmer diffus och att utforskandet av kunskap därmed blir alltmer kontextberoende, vilket bland annat innebär beaktande av vem som säger vad.

Kritiken är dessutom en viktig del av lärandet, och bygger på insikten om att förändring är nödvändig. Kritiskt tänkande innebär problemlösning eller beslutsfattande på ett visst sätt, en reflekterande heuristik. Det innebär överväganden där fakta ställs mot lösningens kontextuella faktorer och att man medvetandegör vilka kriterier som gäller för tänkande och beslutsfattande. Då blir sådana aspekter som vilka begrepp man använder för att förstå problematiken av stort intresse och något som kan resultera i andra språkbruk och beskrivningar. Kritiskt tänkande går till stor del bortom logik och involverar bedömning av olika uppfattningar och värderingar, identifikation av sådant som förutfattade meningar, självbedrägeri, propaganda och olika typer av bristfällig information. Ett kritiskt tänkande förväntas hjälpa oss att rekonstruera vårt tänkande genom analys, utvärdering och förklaringar, vilket allt i sin tur antas minimera risken för att man agerar utifrån felaktiga eller icke relevanta premisser.

"Att föreställa sig är inte enbart början på kritiskt tänkande utan har en transformativ och kreativ funktion... eftersom det är genom vår föreställningsförmågan som vi kan se saker på nya sätt." (Brodin, 2007, s. 151)

Kritiskt tänkande handlar inte bara om en viss uppsättning förmågor eller om att utföra något utan att ta hänsyn till dess konsekvenser. Det handlar om dels kognitiv förmåga, dels om en benägenhet att använda denna förmåga för att utveckla beskrivningsspråk som jag presenterade och diskuterade i Del II. Kritiskt tänkande upprättar relationer mellan olika sätt att tänka, olika tankestilar och beskrivningsspråk, såsom exempelvis antropologiskt,

sociologiskt, historiskt, politiskt, psykologiskt, ekologiskt, filosofiskt, matematiskt, kemiskt, biologiskt, rättsligt, etiskt, musikaliskt, målarmässigt, skulpturmässigt, affärsmässigt tänkesätt som vart och ett har en mer eller mindre sofistikerat utvecklad förmåga att beskriva sina aktiviteter. Att tänka kritiskt kan betraktas som universellt medan detta tänkande tar sig olika uttryck när det appliceras på uppgiften via olika tankestilar.

10.5 Kritik och kreativitet

Konstruktörerna av tekniker som syftar till att stimulera kreativitet i grupper hävdar att kritik bör undvikas (Osborn, 1963; Parnes, 1961). Att kritisera en idé anses hämma vidare idéutveckling och dämpa gruppmedlemmarnas motivation att ta initiativ till nya förslag (Stein, 1975). Stein har bland annat skrivit två volymer där olika tekniker som syftar till att stimulera kreativitet redovisas. Den första volymen redogör för tekniker som stimulerar kreativitet på individnivå (Stein, 1974) medan den andra redogör för tekniker som syftar till att stimulera grupperns kreativitet (Stein, 1975). Brainstorming är den mest spridda tekniken för grupperns kreativitet.

Syftet med brainstormingmetoden är att producera så många idéer som möjligt. Det tyngsta kriteriet för en effektiv brainstormingsession sägs vara antalet idéer. Ju fler idéer man lyckas ta fram desto större är chansen att fler kvalitativa och potentiellt innovativa idéer kommer fram i den större mängden. I dessa beskrivningar av kreativitetsstimulerande metoder hävdar man att kreativiteten minskar i samma utsträckning som kritiken ökar, att ett gruppklimat som präglas av ett livligt och avslappnat samtal ökar förutsättningen för att idéer och förslag fortsätter att flöda inom gruppen. Man bygger hellre vidare på någons idé om förslagen tas emot i positiva ordalag än om den första responsen är att lyfta fram dess brister. Man har utifrån dessa regler formulerat en metodik som bygger på uppfattningen att man bör skilja det kreativa från det kritiska. Detta är, som så mycket annat i beskrivningar av arbetsprocesser, ett ideal. Det verkar logiskt och kanske till och med intuitivt självklart att undvika kritik och negativa värderingar i kreativa sammanhang.

Att problematisera ett sådant idealistiskt perspektiv är inte enkelt utifrån ett teoretiskt perspektiv – en utmaning som Gedenryd (1998) tar sig an i sin avhandling. Han påpekar att problemet med idealbilden är att det är den som utgör mall för vad som är ett effektivt och lämpligt arbetssätt. Man tenderar att utvärdera verkligheten utifrån modellen och inte tvärtom. Här visar en pragmatisk ansats sin betydelse där det är de faktiska omständigheterna som talar om hur det är – inte en modell som talar om hur det borde vara. Risken är annars att den faktiska situationen betraktas som felaktig utifrån idealet och att verkligheten anses böra justeras för att bättre stämma överens med modellen.

I mina observationsstudier av små grupperns idéutveckling framträder det sociala samspelets inverkan på gruppens tänkande. Det innebär bland annat att idéerna successivt blir bättre ju mer flödande interaktionen och idéutbytet blir. Idéernas kvalitet ökar således i förhållande till gruppmedlemmarnas sätt att relatera till varandra och till gruppens tänkande. De observerade idéutvecklingssessionerna visar hur deltagarna hanterar kritik på olika sätt. Gruppmedlemmar uttalar sig värderande om både egna och andras idéer och kan återkomma flera gånger under en session om en viss idéns förträfflighet och någon annan idéns bristfällighet. Kritiken fokuseras på själva idén och endast vid sällsynta tillfällen på den som först beskrev den. Trots att man faktiskt kritiserar varandras idéer i de observerade sessionernas dialog uttalas ofta uppfattningen om att kritiserande bör undvikas. Det är ingen tvekan om att dessa grupper är kreativa och presterar idéer och lösningar med god kvalitet.

10.5.1 Kritikens funktion i grupp kreativitet

I de industridesignföretag där de studerade grupperna verkar används som tidigare påpekats begreppet 'brainstorming' med vid betydelse. Det är mer en benämning på vissa typer av

projektmöten snarare än den ursprungliga betydelsen, som syftar på en specifik gruppmetod för att generera så många idéer som möjligt på begränsad tid. Detta får flera konsekvenser. Den kanske mest påtagliga avser huruvida man anammar kritik i gruppens kreativa processer. De allra flesta gruppmedlemmarna har mer eller mindre klara uppfattningar om att en av reglerna eller principerna för brainstorming handlar om att senarelägga kritiserande åsikter, att utvärdering bör skjutas upp till ett annat möte. I observationerna kommer denna uppfattning till uttryck genom att en eller flera deltagare helt enkelt påtalar eller påminner de övriga om att man inte ska kritisera genom att hänvisa till regelverket för brainstorming. Denna typ av kommentarer kan göras i mer eller mindre allvarligt menade uppmaningar och är tydliga i samtliga observationer av de olika gruppssessionerna inom industridesign och musikalisk improvisation.

I samtliga observationer är det lika uppenbart att man trots dessa påminnelser faller olika typer av kritiserande omdömen angående gruppidéerna, enskilda individers förslag liksom om utvecklingsprojektets kvaliteter och syften som helhet. Man kan därför hävda att dessa gruppers kreativa processer involverar en retorik hämtad ur Osborns (1957), Parnes (1961) och även Rawlinsons (1981) beskrivningar av regler och principer för brainstorming, men att man inte är särskilt ortodox i sin användning av den metoden i praktiken. Man avviker framförallt när det gäller de kritiserande momenten. Kanske kan det bero på rationella ställningstaganden i form av effektiv användning av begränsade resurser som tid och pengar. Man har inte tid eller ekonomi för att verkligen upprätthålla de principer som brainstormingmetodiken föreskriver. Det kan också handla om bristande kunskaper om eller förståelse av vad brainstorming är.

En konsekvens är att, eftersom man vet om att man inte bör kritisera, därför inte för fram en kreativ men samtidigt kritiserande idé. Samtidigt händer det ofta att någon annan, ofta den som leder sessionen, faller mer eller mindre direkt kritiserande omdömen. Man kan ta initiativ genom att kritisera, ett negativt initiativtagande, men man kan också ta initiativ genom att komma med ett annat förslag som därmed per definition kritiserar de föregående idéerna men i en mer positiv riktning. Problematiken ligger i att övriga gruppmedlemmar kan uppfatta det nya förslaget som mer eller mindre kritiserande. Denna hypotes leder till frågor om kritikens funktion i kreativa processer. Är en kritiserande idé icke-kreativ per definition och vilka andra kriterier utgör bedömningsgrunder för att skilja en viss idé från en annan idé?

10.5.2 Negativa konsekvenser av kritik

Uppfattningen om kritikens negativa effekter i kreativa processer handlar om att den på olika sätt bromsar flödet och i värsta fall eliminerar energi och drivkrafter. Vissa menar att kritik skapar kemiska reaktioner i hjärnan som stänger av kreativiteten. Detta biologiskt grundade resonemang bygger på uppfattningen om att kritik kommer från den ena hjärnhalvan medan uppmuntran kommer från den andra. Utifrån denna typ av resonemang argumenteras för att det sällan är möjligt att göra både-och, att både uppmuntra och kritisera. Detta leder i sin tur in på resonemang om personligheter och sådana egenskaper. Kritiker börjar ofta en social konversation med ord som "*Var realistisk!*", medan den kreative oftare börjar med en reflekterande fråga såsom "*Hur skulle det vara om man...?*" I detta perspektiv finns det problemsättare och problemlösare vilket sällan är en och samma person.

Att kritisera kan också vara en strategi för att ge trygghet – anfall är bästa försvar. Denna inställning i kombination med vår oförmåga att hantera kritik på ett konstruktivt sätt gör att vi lätt dras med i floden av negativism. Kritik kan då forma skeptiker och krypskyttar vilket skapar ett klimat där en ny idé inte har en chans. Att kritisera nya idéer i ett sådant klimat blir som att skära bort alla löven på en liten stam innan man ens kan säga vilket sorts träd det skulle ha blivit. Trots att den uttalade avsikten är att hjälpa individen "att göra det bättre" kan

resultatet bli att denna stänger av kreativiteten och bygger på försvarsattityden. Kritik kan på det sättet börja helt sakligt och oskyldigt för att sedan eskalera och bli destruktiv.

Att bli kritiserad kan uppfattas som negativt och få destruktiva konsekvenser trots att avsikten bakom kritiken var att bygga upp och göra idén eller initiativet ännu bättre. Det blir ingen större skillnad om man kallar sina kritiserande kommentarer för feedback.

"I strongly agree that good ideas can be killed by inept criticism. I wrote an article arguing that we have a hard wired tendency to kill ideas by saying "yes, but," where, if we were to remain curious and openminded, we would be more likely to nurture the ideas of others and everyone would gain as a result [...]" (Galba Bright i Dr. Ellen Webers blogg "Critic or creator – Which do you choose?", 20 sept. 2006).

Utmaningen för kreativ idéutveckling i grupp ligger bland annat i att utveckla förmågan att hantera kritik. Kanske ligger problematiken med kritik i att man blandar ihop nyfikenhet och öppenhet. Att vara nyfiken behöver inte stå i motsatsförhållande till ifrågasättande. Ett kritiskt tillvägagångssätt är nödvändigt när ett problem formuleras och ombegrips likaväl som ett kreativt tillvägagångssätt. Riskerna finns att problemlösare hoppar över kritiseringsfasen eftersom problemet redan blivit framlagt. Det kan vara konstruktivt såvida han eller hon drar slutsatsen att ingen kritik uppstod bara för att de övriga valde att undvika att vara kritiska.

10.5.3 Positiva effekter av kritik

En konstruktiv kritik bygger på ömsesidigt förtroende, dels att man litar på kritikerns omdöme, dels på mottagarens förmåga att skapa något utifrån kritikerns utlåtande. Det etableras i bästa fall ett samspel mellan den kritiserade och kritikern där båda utvecklas och växer. Man tillför någonting till varandra men även till det fält som man är verksam inom. Det är en kritik som strävar efter att uppnå jämvikt mellan bildning och urskiljning, det vill säga mellan själv-känndom och fält-känndom.

I dialogseminariemetoden betonar man vikten av att utveckla urskiljningsförmåga och beskriver metoden som en strategi som fostrar och stöder hanteringen av avvikelser (Ratkic', 2004). Deltagaren får genom denna metod utveckla förmågan att "tänka analogiskt". Man påpekar att en viktig förutsättning för att detta analogiska tänkande ska vara fruktbart och ledas av utvecklat omdöme och urskiljningsförmåga (Ratkic', 2006). Träningen i att urskilja avvikelser, att fostra omdömesgill urskiljningsförmåga, sker genom ett reflekterande arbete som i huvudsak bedrivs i grupp.

10.6 Motståndets effekthöjande funktion

Csikszenmihalyis (1990) begrepp om *flow* skapar troligen uppfattningen om en ström som flödar. Användningen av flow-begreppet gör det möjligt att skapa en språkligt baserad förståelse när vi försöker ombegripa vad kreativitet är. Men, även om denna beskrivning av kreativitet, som ett flöde i verksamhet har sina givna poänger, är den inte heltäckande och kanske i vissa aspekter till och med missvisande. Samtidigt kan metaforen av flödet etablera uppfattningar om att det faktiskt rör sig om en ström av någonting, precis som en flod eller fors som letar sig igenom ett landskap eller nerför ett berg. För att detta flöde ska uppstå krävs en viss nivåskillnad som framkallar denna rörelseenergi. Vattnet i forsén följer "minsta motståndets lag" vilket får till följd att ån eller bäcken vindlar fram runt större stenar eller broar. Ju mer fysiska hinder flödet möter desto mindre energi kan utvinnas och är hindret fullständigt stoppas flödet helt och hamnar i stället i en damm. Dammen är lagrad energi och stillastående vatten blir i längden otjänligt.

Menar vi att kreativitet har samma karakteristik som beskrivningen av forsande vatten, är uppfattningen om motståndets negativa inverkan på den kreativa energin inte ologisk. Kreativitet blir då något som bör få fritt flöde där varje hinder bör undanröjas. Själva flödet

blir därmed per definition konstruktivt skapande i sig. Möter detta kreativa flöde fullständigt motstånd kommer det att neutraliseras och kreativiteten upphör.

Finns det möjligen mer kreativa och ändamålsenliga beskrivningar angående det vi benämner kreativitet? I föreliggande text används improvisation i beskrivningar av grupp kreativitet och kreativ iteration, vilket bland annat motiveras av att det mer träffande än flow-begreppet kan etablera uppfattningar om samspelets betydelse. Förvisso återkommer beskrivningar av improvisation ofta till det tillstånd som aktiviteten etablerar vilket även kan vara besläktat med idéerna om flow-begreppet. Min uppfattning är att improvisationsbegreppet bättre preciserar vad grupp kreativitet handlar om än vad begreppet flow bidrar med till vår förståelse. En sådan förståelsevidgning av kreativa processer handlar om kritik och för att belysa och beskriva vilken funktion kritiken kan ha görs här kopplingar till elektrisk spänning. Med ett beskrivningsspråk hämtat från en annan domän än flödande vätskor kan andra aspekter av kreativitet lyftas fram.

Elektricitet är energi och bygger på ett spänningsförhållande mellan två poler. När ett föremål med vissa egenskaper förbinder dessa poler säger man att det uppstår en ström mellan polerna. Mängden eller omfattningen av denna ström påverkas dels av skillnaden i spänningen mellan polerna, dels av hur mycket motstånd det ledande föremålet erbjuder denna energi. Det största hindret för denna ström är att det ledande föremålet avlägsnas och då upphör strömmen. Om det ledande föremålet däremot inte bereder något motstånd alls kommer (spännings-)skillnaden att utjämnas ögonblickligen. Man säger att det uppstår en kortslutning. Energin försvinner då ögonblickligen utan att ha utträttat något konstruktivt arbete. Om spänningsförhållandet är tillräckligt stort kan kortslutningen etablera en gnista eller blix som i vissa fall kan smälta eller antända närliggande föremål. För att något konstruktivt arbete ska kunna utvinnas behöver den ström som spänningsskillnaden mellan polerna driver möta någon form av motstånd.

Med en sådan metafor kommer uppfattningen om motstånd i en något annorlunda dager jämfört med en flödande vätska. Motståndet har en viktig funktion som gör att energin kan hanteras. Utan motstånd uppstår möjligen – om spänningen är stor – en gnista som tyder på att det finns en potentiell energikälla och tar man bort detta motstånd blir energin direkt skadlig. Denna metafor säger också att spänningen mellan polerna inte uträttar något i sig självt. Den kräver någonting som förmår förbinda dess poler och dessutom förmedla någonting emellan dem. Energin eller gnistan behöver hanteras, kanske transformeras, till mer hanterbara värden.

Denna metafor syftar framförallt till att lägga grunden för ett resonemang om kritikens funktion i den kreativa processen. När kreativitet beskrivs på detta sätt kan syftet med uteslutandet av kritik ifrågasättas. Om kritik leder till förändring är släktskapet med kreativitet inte så avlägset som det ibland kan framställas. Kanske bör metoder för grupp kreativitet tillåta eller till och med påbjuda kritik i kreativa sammanhang?

10.6.1 Kritik i kreativa processer

En metodik inom kreativitetslitteraturen som tar hänsyn till behovet av kritiskt tänkande har introducerats av De Bono (1992). Denna metodik använder sig av sex ”tänkande hattar” och syftar till att stödja strävan att skifta perspektiv, att betrakta ett problem utifrån olika utgångspunkter. Denna metodik strävar även efter att skilja mellan sak och person. Det är så att säga hatten som tänker och man kan därför uttala både positiva och negativa omdömen trots att man i grunden anser att idén är relevant och användbar respektive ointressant och missriktad. Idén bakom metodiken med de sex tänkande hattarna är att undvika att gruppmedlemmar blir representanter för ett visst sätt att tänka, vilket uppnås genom att alla uppmanas att använda alla hattar. Dessa sex tänkande hattar är uppdelade i följande kategorier av tänkande:

- 1) Den vita hatten fokuserar på att samla fakta och information. Den syftar till att leda tänkandet förbi tidigare invändningar och förslag.
- 2) Den röda hatten ska göra det möjligt att uttrycka känslor och intuitiva idéer utan att behöva be om ursäkt eller förklara sig. De Bono hävdar att många maskerar sina känslor till logiska påståenden och att den intuitiva idén mycket väl kan vara ett välgrundat omdöme.
- 3) Den svarta hatten ska fokusera tänkandet på logiskt kritiska aspekter, den bidrar med försiktighet och mer negativa omdömen. Den anses enligt de Bono vara den *mest användbara* hatten och den bör därför användas med försiktighet och omdöme.
- 4) Den gula hatten ska leda tänkandet till positivt logiskt tänkande till skillnad från den svarta hattens mer negativt präglade perspektiv. I detta perspektiv söker man i första hand efter fördelar eftersom man strävar efter handling och genomförande. Att tänka med den gula hatten anses enligt De Bono kräva betydligt *mer ansträngning* än den svarta hattens tänkande.
- 5) Den gröna hatten syftar till att öppna för kreativt tänkande. Detta är enligt de Bono ett av det *mest ansträngande* tänkandet. Här finns *provokation* och *förflyttning* vilket är två begrepp som De Bono använder för att beskriva lateralt tänkande. En provokation behöver inte vara en idé eller ett lösningsförslag utan syftar i första hand till att föra tänkandet vidare så att nya idéer kan introduceras.
- 6) Den blå hattens tänkande handlar om att tänka om tänkandet. Det kan sägas handla om ledarskapet i ett kreativt tänkande och syftar till att lyfta fram och beskriva de övergripande idéerna genom att sammanfatta och dra slutsatser.

Page (2007) använder begreppet perceptuellt förhållningssätt för att skilja på olika sätt att hantera ett kritiskt tänkande. Ett sätt att undvika alltför tidig utvärdering är att tillägna sig en perceptiv orientering snarare än en dömande orientering. Det innebär att man undviker att förflytta sig från perceptivitet till utvärdering så fort man tänker kritiskt angående ett visst problem.

Uppfattningen om det kreativitetsbefrämjande i att upprätthålla en perceptiv orientering eller attityd finns även hos De Bono (1992). Han kallar den perceptiva orienteringen för "vattenlogik" och beskriver den som "*en fördjupad förståelse för varseblivningens flytande och flexibla karaktär*" (ibid, s. 60). De Bono kallar en dogmatisk användning av språket för "stenlogik" och lyfter fram riskerna med attoreflekterat låta "*språket ta hand om perceptionstänkandet*" (ibid, s. 61). I verbalspråket kan metaforen ges funktionen av verktyg att föra tänkandet vidare och utöver det som uttrycks. I de Bonos utveckling av lateralt tänkande finns idén om förflyttning som verktyg att lyfta tänkandet ur "stenlogiken".

Både de Bono och Page ser alltså en direkt koppling mellan användningen av verbalspråket och dess sätt att kritisera å ena sidan och den "perceptiva orienteringen" och dess sätt att kritisera å den andra sidan.

10.6.2 Kritik i innovationsprocesser

Det är intressant att teorier angående kreativa processer bannlyser kritik i de tidiga stadierna något som oftast motiveras med att man vill undvika att mångfald och tvetydigheter hämmas. I de observerade idéutvecklings-sessionerna används kritik på ett mycket sofistikerat sätt. Kreativitets-stimulerande metoder bör ta hänsyn till hur processen ser ut i verkliga och genuina sammanhang.

Van de Ven et al. (1999) hävdar att kritikerns funktion är mest effektiv i början av innovationsprocesser när tvetydighet är som störst och investeringarna inte har ackumulerats till nivåer över tröskeln för "no return" (ibid., s. 115). Han påpekar att hanteringen av kritik

bör göras med omdöme. Det kan inte vara fråga om ett antingen-eller. Genom att ge uttryck för den kritiska rollen på ett tidigt stadium i utvecklingsprocesser befrämjas experimenterande och lärande genom upptäckt. Att bli kritiserad kan också stimulera och inspirera, så att ny energi tillförs genom att den som introducerat idén är övertygad om dess relevans och därför inte sparar på sina ansträngningar för att visa dess bärkraft. I ett evolutionistiskt perspektiv på idéutvecklingen blir kritiken ett viktigt moment eftersom idén blir starkare och mer livskraftig genom att möta motstånd tidigt i processen.

Van de Ven påpekar också att kritik i senare stadier kan resultera i att projekt avslutas snarare än att handlingarna rättas till eller förbättras. Utvärderingen tenderar också att bli mer summarisk. John Dodd ifrågasätter uppfattningen om att kritik är genuint icke-kreativ. Den bör snarare betraktas som en strategi för att upprätthålla en livskraftig, vital, innovationsprocess:

”Jag kan inte acceptera den implicita uppfattningen om att kritik inte kan komma från en kreativ plats och att kritik är genuint icke-kreativ. Hela idén med begreppet om avbrott eller störning som källa till innovation är mycket het just nu och jag uppfattar det som att vara genuint innovativ genom uttalad kritik av ”the status quo”. Jag är ingen bitvarg men jag betonar gärna det negativa. Hursomhelst ser jag det som någonting som görs på ett kreativt sätt [...] Det är, som alltid, viktigt att inte göra (ogrundade) antaganden om vår definition av termer som kritik.” (John Dodd i Dr. Ellen Webers blogg ”Critic or creator – Which do you choose?”, 12 oktober 2006) [egen övers.]

Att definiera vad kritik kan vara, och vad man syftar på med en specifik användning av begreppet, är ett viktigt moment för att komma bort ifrån uppfattningar om att kritik i kreativa processer handlar om antingen-eller. I en stor del av litteraturen angående innovation karakteriseras innovationsprocesser av tvetydighet (oklara och skiftande mål) och osäkerhet (oklara tillvägagångssätt). Under dessa förhållanden är inte förenkling genom reducering en lämplig strategi. Man bör istället hitta tillvägagångssätt (organisering, ledarskap etc.) som förmår upprätthålla mångfald och divergerande uppfattningar. I beskrivningar av improvisation framträder förhållningssätt som uppmuntrar divergerande mångfald.

Van de Ven et al. (1999) påpekar att denna typ av förhållningssätt är en förutsättning när man strävar efter att lära genom att upptäcka. Dessa förhållanden leder honom till att beskriva ett för detta arbete intressant förhållande: Den ofta upphöjda trial-and-error-pedagogiken som i kreativitetlitteraturen ofta framställs i evolutionistiska termer och leder till att variation successivt **reduceras** genom det starkaste bidraget. Konsekvensen kan då bli att processen söker ett starkt alternativ istället för flera jämbördiga lösningar, medan däremot lärande genom upptäckt ökar mångfalden och skapar divergerande perspektiv genom vilka ny förståelse och nya mål kan uppstå.

This type of learning entails mindful alertness to anomalies... (Jelinek, 1997 i Van de Ven et al., 1999, s. 117).

Van de Ven hävdar att problemlösningsmetodiken sällan inkluderar mångfald av alternativa och med varandra likvärdiga lösningar, trots att det i problemlösning ofta krävs omdöme och förmåga att urskilja små men avgörande avvikelser. I motsats till Van de Ven et al. menar Perkins (1981) att det är just det som faktiskt sker när sökandet efter möjliga lösningar sker i en ”rymd av möjligheter”. Han utgår från Darwins evolutionsteori om variation, urval och bevarande (variation, selection, retention) (Darwin, 1871) när han beskriver sitt ”kreativa evolutionssystem” som syftar till att förklara hur så kallade adaptiva nyheter uppstår. Det handlar om att det inte alltid är den bästa idén som överlever utan den idé som är mest anpassningsbar. För att beskriva sin uppfattning om ”problemrymd” använder

han sig av metaforen ”att söka efter guld i Klondike”, där sökandet sker i en rymd av möjligheter (Perkins, 1981).

De observerade brainstormingsessionerna eller idéutvecklingsmötena uppvisar flera situationer där man kan följa flera idéer som tävlar parallellt. Läger man ett evolutionistiskt perspektiv på idéutvecklingen och beskriver denna process i termer av variation, urval och bevarande kan man hävda att idéerna tävlar med varandra och att det är den bästa idén som så att säga överlever i konkurrensen. Problemlösningsprocessen blir då en metodik som stöder gruppens sökande efter den mest relevanta, bäst anpassade, lösningen.

Gedenryd har problematiserat det evolutionistiska perspektivet på kreativa processer. Han menar att uppfattningen om ett naturligt urval snarare handlar om att eliminera de minst lämpade idéerna än en mekanism som resulterar i att enbart den bästa, mest anpassningsbara, idén överlever (Gedenryd, 1998, s. 143). Det evolutionistiska perspektivet lägger alltför stor vikt vid faktorer som ligger utanför människans påverkan eller kontroll. I sitt pragmatiska perspektiv lyfter han istället fram interaktionen med objekten, skissen, prototypen och scenariot, som fundamentala faktorer i utvecklingen av kreativa idéer (Gedenryd, 1998, s. 11).

Om en deltagare utifrån subjektivt rationella anledningar anser sig ha en hållbar lösning så tenderar hon eller han att driva sin idé och argumentera för den så snart tillfälle ges. Vid vissa tillfällen kan ett idéutvecklingsmöte härbärgera flera sådana drivkrafter samtidigt. Kritiken finns där eftersom den har stor betydelse för idéernas kvalitet, men den får inte resultera i att vissa idéer eller tankar förbjuds eller negligeras. Ledaren för brainstormingsessioner vid ett industridesignföretag svarar följande på frågan om hur mycket kritik den kreativa processen egentligen kan tåla:

”Ja, det är en jättebra fråga. Det beror också på vad det är för människor som är involverade, om alla är jämställda. Här vet jag ju inte, jag kan inte själv rannsaka mig hur mycket kritik jag lämnar ut när jag driver såna här processer, hur mycket jag styr själv... Om alla deltagare är jämstarka i övertalningsförmåga, i kommunikationsförmågan, i visualiseringsförmåga, om jag säger så, så tror jag att den här konkurrensen är en sporre. Däremot, om det finns svaga, eller svaga är ett fel ord, om det finns personer som inte är lika välutvecklade så hamnar de i kölvattnet och då får man va lite försiktig så att man, så att inte saker och ting går förlorat på grund utav det.”

I en grupp kan det ibland finnas någon deltagare som tenderar till att alltid föra fram en motsatt idé, mer eller mindre, bara för sakens skull och kanske ser en vinst i det. Svaret på frågan om hur man hanterar sådan typ av kritik blir att man i ett team kan parera och motarbeta det:

”Japp, det är det där ”oppositions”... när man jobbar i team så här så kan man ju parera det där eller man kan motarbeta det om man säger så och här tror jag att någonstans går den kreativa demokratiska över till en lite mer diktatorisk process för att någonstans måste liksom något beslut tas i den kreativa processen, som inte är relaterad till kunden. Alla kreativa beslut tas ju inte av kunden, utan det måste vi ta och ibland kan det bli väldigt diktatoriskt när jag känner att nu måste vi bara ta ett beslut här. Vi kan inte hålla på att tjafsas om det här. Det blir nästan så att det är viktigare att ta ett beslut än att ta rätt beslut.”

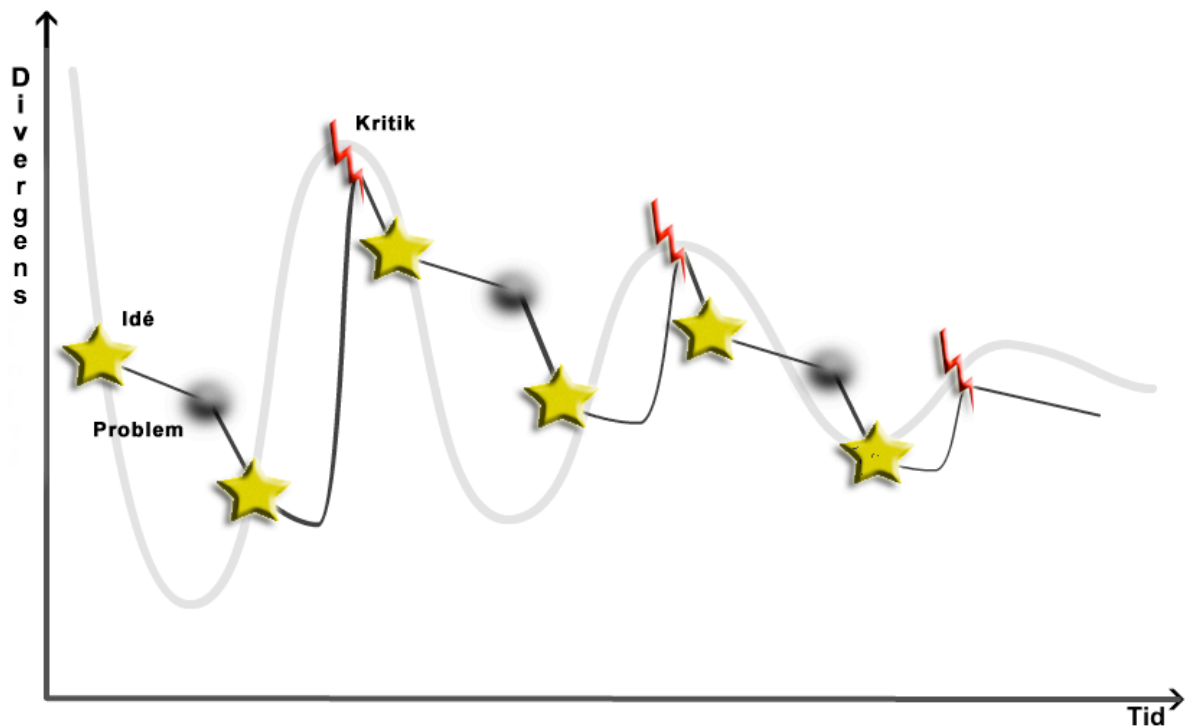
Genuint kreativa miljöer karakteriseras av öppenhet och tillit (Sahlin, 2001). Man inser att nya intryck är viktiga eftersom de stimulerar det egna idéarbetet. På liknande vis bygger motivationen att uttrycka nya idéer och avvikande förslag på övertygelsen om att ens idéer kommer att tas emot och inte nonchaleras. Detta kreativitetsstimulerande klimat bygger på frihet – allt är tillåtet! För att etablera detta förtroende bör rimligen även kritik anammas.

Detta kan innebära att klimatet i gruppen förändras från en yttlig lättsamhet till en djupare uppsluppenhet.

Kritik är en viktig drivkraft i inlärning och fungerar ofta stävjande i den många gånger icke-demokratiska beslutsprocess som kan kamoufleras av ett kreativt flöde. I ett flöde som uppfattas som skört och sårbart bör sådant som bromsar upp eller hämmar undvikas, eftersom det som stör flödet då kan betraktas som ovidkommande eller direkt destruktivt. I en grupp som strävar efter ett tillstånd av kreativt flöde trivs den manipulative ledaren som fisken i vattnet och det är just detta tillstånd eller förhållande som gör kopplingen mellan kreativitet och ledarskap särskilt intressant.

10.7 Analys och diskussion: Kritiskt tänkande i kreativa processer

I den upprättade analogiska förbindelsen mellan kreativitet och elektricitet blir motstånd ett viktigt moment i den kreativa processen. Förbindelsen beskriver hur flödande kreativitet genom att möta motstånd utvecklar energi vilket i sin tur kan skapa motivation till nya kreativa initiativ. Figur nr. 20 här nedan beskriver min uppfattning om kritikens principiella funktion i de observerade gruppernas kreativa processer.



Figur nr. 20: Förhållandet mellan energialstrande divergens och gruppdynamik i gruppernas idéutveckling

Den grå kurvan representerar gruppens energi- och inspirationsnivå. Den svarta kurvan representerar idéutvecklingsprocessen där samspillet mellan kreativa idéer, beskrivningar av problem samt kritiserande utlåtanden samverkar.

För att hantera olika typer av kritik behöver vi först diskutera olika typer av idéer. De tankeformationer eller föreställningar som i kreativitetslitteraturen benämns *idéer*, kan i den idéutvecklande gruppens intensiva dialog betraktas som gnistor som uppstår när skillnaderna mellan olika deltagares uppfattning, erfarenhet och kunskap sammanförs. Påståendet att man har eller får en idé bygger på det intramentala perspektivets uppfattning om tänkandet som en exklusivt individbaserad process. Det som uppstår, när de i gruppen ingående individernas idéer sammanförs, benämns ofta koncept just för att det är en kombination av flera olika del-

lösningar eller förslag. När en tankeformation benämns idé kan det syfta på antingen individens idé eller gruppideén. Idéerna är den kreativa processens förnyelsebara energikällor samtidigt som de utgör konstruktiva komponenter i lösningen. Idéer kan artikuleras via olika modus såsom

t. ex. handlingar (kinestetiskt), skisser (visuellt), ljud (auditivt) och verbalspråkligt.

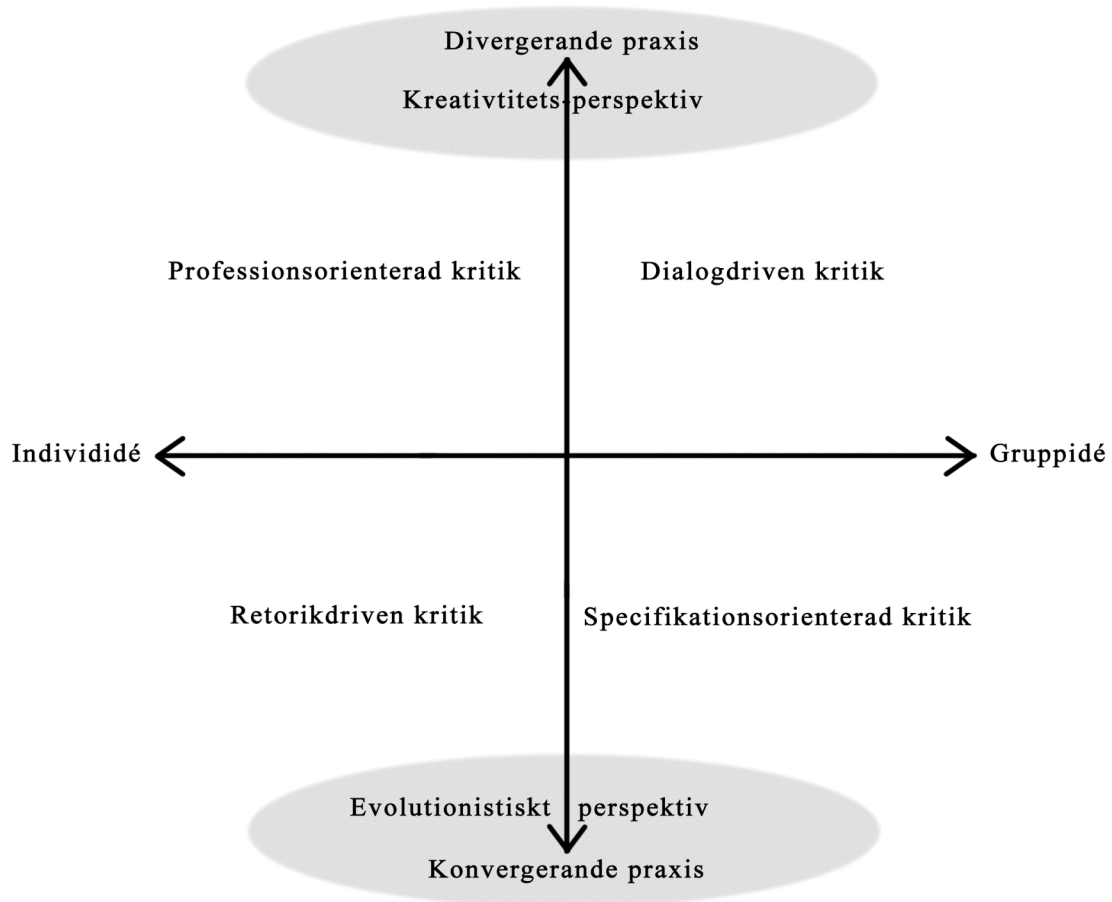
Problem är en annan typ av idéer. Problem konstrueras genom att gruppen skapar ramar som på något sätt inte korrelerar med gängse uppfattningar om användares behov och värderingar, eller om hur den specifika marknaden är beskaffad. Problem är kombinationer av föreställningar som på något sätt inte harmonierar. De konstrueras utifrån vissa givna parametrar som även de kan artikuleras via olika modus såsom handlingar (kinestetiskt), skisser (visuellt), ljud (auditivt) och verbalspråkligt (se ”Att beskriva idéer” kapitel 7 i Del II, s. 107ff).

Kritik kan vara en tredje typ av idéer. Om idégnistorna uppstår i mötet mellan olika poler av uppfattningar kan kritiken sägas fungera som effekthöjande motstånd. Drar man denna uppfattning om kritikens funktion till sin spets kan man säga att utan kritik blir inget konstruktivt arbete utträttat. Detta motstånd kan paradoxalt nog bidra till förhöjd uthållighet i och med att den lyfter upp dialogen ur ett slentrianmässigt accepterande av den idé som växer fram.

I grupperns kreativa processer ankommer det på alla gruppmedlemmar att uttala både negativ och positiv kritik angående idéer och problem, men inte kritisera de personer som introducerar idéer. Detta är den huvudsakliga skillnaden mellan intramental (intrinsic) kritik, respektive gruppcentrerad kritik. Den kreativt konstruktiva gruppen måste kunna fälla omdömen som är riktade mot sådana faktorer som är relevanta för innehåll och målsättning.

Detta resonemang lyfter fram de individspecifika aspekterna, men både den som fäller omdömet, dvs. ger kritik, och den som tar emot kritik gör det utifrån ett visst sammanhang. Hittills har vi bara tagit upp den typ av kritik som uttalas verbalt men handlingar av olika slag blir kritiserande när de sätts in i en specifik praxis. Då blir det snarare den rådande tankestilen som utövar kritiskt tvingande påverkan. Detta gäller den arbetssituation som till exempel det återkommande moment såsom brainstorming i ett industridesignföretags projektarbete kan utgöra, en successivt upparbetad praxis. Beroende på hur man uppfattar kritikens relevans i förhållande till denna praxis så får den troligen olika grader av avsedd verkan. Det handlar alltså sällan om själva sakfrågan, huruvida kritiken är fel eller rätt enligt den som fäller omdömet, utan huruvida kritiken är relevant, enligt den som blir bedömd. I det ena fallet syftar kritiken enbart till destruktion, att hindra och hämma (oavsett hur den tas emot), medan kritiken i det andra fallet *uppfattas* som destruktiv oavsett syfte.

Figur nr. 21 redogör för olika typer av kritik vilka ställs i relation till praxis (tankestil) samt huruvida det kritiserande omdömet har individen eller gruppen som fokus.



Figur nr. 21: Typer av kritik och dess inverkan på problemlösning och idéutveckling

Lodrät axel: Praxis och perspektiv – tankestil och heuristik.

I epistemologiskt hänseende kan två perspektiv skönjas. Det ena utgörs av sådana strategier som leder till konsensus och som därmed bidrar till att etablera konvergerande handlingsätt. Exempel på ett sådant perspektiv är det evolutionistiska paradigmet.

Konvergerande praxis – utvecklar den rådande idén. En strategi som används i traditionell utbildning och som enligt Brodin (2007) behöver balanseras med kritiskt tänkande.

Divergerande praxis – förutsätter utvecklande av strategier som tål mångfald. Ifrågasättandet av **en** stark idé eller **den** rådande lösningen är centralt.

Vågrät axel: det kritiserande omdömet ursprung och mål.

Den kritik som har gruppens gemensamma idéer, *gruppidén*, som mål bör ha förutsättningar att bidra konstruktivt till att intersubjektiv förståelse skapas. Det bygger på medvetenheten om *gruppen som metod*, att kvaliteten i dess resultat är beroende av sättet som gruppmedlemmarna relaterar sina initiativ till varandra.

Den kritik som har enskilda *individens idéer* som mål bygger ofta på uppfattningar att intramentala processer såsom intelligens och logiska resonemang leder till förnuftiga idéer. Expertis och faktaunderbyggd argumentation förväntas fungera som idéutvecklingens kvalitetsgaranter. Här följer ett resonemang, angående olika perspektiv och dess konsekvenser för grupp kreativitet och problemlösning, om kritik baserat på figur nr. 21.

10.7.1 Problemlösningstrategier och dimensioner i kritiskt tänkande

En strategi för kritiserande argumentation för en viss idéns förträfflighet bygger på framhävande av konkurrerande idéers brister. En sådan kritik utgår ofta ifrån en individs åsikter och har också en (annan) individs situation som fokus, den är med andra ord *individcentrerad*. Denna typ av kritik tenderar till att utvärdera och bedöma utan att ge alternativa lösningar.

En annan typ av kritik bygger på en nogsam och detaljrikt formulerad specifikation av vilka behov lösningen ska tillgodose, såsom funktion och utformning. Att vara *specifikationsorienterad* i sin kritisk förutsätter eller utvecklar användning av ett enhetligt professionellt språkbruk. Eftersom denna typ av kritik uttrycker en viss tankestil behöver den kritiserande använda sig av just denna tankestils professionella språk för att tas på allvar så att kritiken leder till åtgärd.

Gruppcentrerad kritik: bygger på att olika idéer kombineras. Idéer blir livskraftiga när flera perspektiv och beskrivningar samspelar. I idén om samspel får inte soloprestationer stort utrymme, tvärtom är de ett hot mot gruppidén och i förlängningen gruppens effektivitet eftersom de riskerar leda till individcentrerad kritik. Däri ligger gruppkreativitetens hot men också möjlighet. Kärnan i problematiken handlar om i vilken omfattning medlemmarna "ser" gruppidén, gruppens gemensamma idéutveckling.

Percetionsorienterad kritik: bygger på gruppmedlemmens professionella interaktion med objekten. Handlingar får olika betydelse beroende på vilken praxis som förklarar och beskriver dem. Industridesigners interaktion med fysiska objekt i en idéutvecklingssession syftar till ifrågasättande och sökande efter andra möjliga och bättre lösningar. Kritiken uppstår när man exempelvis känner objektets tyngd, skarpa kanter eller ojämna yta.

Olika kombinationer av motsatsparen i modellen i figur nr. 21 ovan kan möjligen konstrueras, såsom exempelvis konvergerande divergens. Vedin påpekar att man i studier på kreativitet bör ta två typer eller former av tänkande i beaktande.

"One is totally divergent: the number of "solutions" or answers are virtually unlimited. The other is 'convergent divergence', where the test subject is expected to solve a given problem in a 'given' albeit a peculiar or odd way." (Vedin, 1980, s. 27)

Att skilja kategorin kognitiv olikhet från kategorin värderingsmässiga olikheter är inte enklare än att skilja innehållet i sakfrågan från den som artikulerar denna. En deltagare kan uppfatta att hon äger sin idé i och med att hon var först att uttala den. När man sedan får kritik på "sin" idé, antingen uttalat direkt eller i form av att någon bygger vidare på och därmed förändrar ursprungsidén, kan man reagera mer eller mindre starkt. Samtidigt syftar hela idéutvecklingsmötet till att hålla gruppens idé eller idéer i fokus och inte individernas. En av personerna som ofta leder brainstormingsessioner kommenterar detta:

"Men sen är det i alla projekt så att vissa blir mer insugna i projektet och det verkar som att desto längre man kommer i processen, där det kan bli det där personliga... Det finns alltid ett visst mått av personlighet i alla bitarna, annars skulle vi va robotar det är vi inte heller. Jag vet inte vad jag ska kalla det där för, men det här avvägandet, det går mer åt att det blir personligt än det mer rationella eller vad vi ska kalla det för."

Konsensus förknippas ofta med effektivitet. Välgrundade beslut anses bygga på att man kommer överens, är eniga, och att avvikande uppfattningar bör elimineras innan man så att säga går till beslut. Bakom de olika resonemangen kring hur mängd och mångfald påverkar idégenerering i avseende på kvalitet kan det dölja sig en viss uppfattning om konsensus inom grupper.

Att våga presentera ofärdiga idéer bygger på tillit. Ofta kan kritiserande omdömen bygga på uppfattningen att den idé som kritiseras är ”färdig”, att den som introducerar idén så att säga har ”tänkt klart” och tagit alla eventuella brister i beaktande. Förväntningar på alltför tidig syntes kan i sådana sammanhang vara bedrägliga eftersom de implicit motverkar problemlösningens iterativa processer.

Gruppens interaktion och dialog behöver präglas av en öppenhet för förändring. Detta förhållningssätt kan till exempel leda till kritik (läs: avvikande idé) av sådan kritik (läs: idé) som strävar efter att en enda idé ska ges utrymme. Idéer oavsett typ bör alltid kunna ombegripas. Kritik som bygger på jämvikt mellan bildande och urskiljning (improvisation) har förutsättningar att utveckla och upprätthålla en divergerande (iteration) problemlösningsspraxis.

10.8 Sammanfattande diskussion, kapitel 10

I Del III b har jag resonerat kring problematiken i att kreativa processer ofta ignorerar kritik. Iterativa processer är tids- och energikrävande. Kreativitet och innovation förknippas ofta med avbrott, tvära kast eller oväntade skeenden. Det är ett förhållande som i sig påkallar problematiseringen av antingen-eller-uppfattningar om kritikens funktion i gruppens kreativa processer. Med en mer nyanserad hantering av kritik, kan den kritiserande handlingen etablera det avbrott eller kursändring som leder till kreativa resultat och till innovation. Att vara kritiker och att vara kreatör kan vara två sidor av samma mynt. Man reflekterar över en given problemsituation, kritiserar den och börjar det iterativa skapandet av en lösning. Det är inte otroligt att många innovationer börjar på det sättet, vilket leder fram till påståendet att kritik kan vara språngbrädan för innovation.

Den potential som uppstår i mötet mellan olikheter behöver kanaliseras och omsättas till användbar kreativ energi. För att spänningen inte bara ska resultera i en mycket snabb urladdning, s.k. kortslutning, utan transformeras till förverkligande av gruppens arbetsuppgifter, behöver denna energi möta motstånd.

Att förbjuda eller undvika kritik i den typ av brainstorming eller idéutvecklingsprocesser som bedrivits vid dessa designföretag kan betraktas som synnerligen olyckligt. Att utesluta kritik kan utifrån detta sätt att uppfatta idégenereringen innebära att man mer eller mindre medvetet enbart fokuserar på redan föreslagna idéer och därigenom undviker att uttrycka avvikande eller motsägelsefulla förslag.

Lite eller viss typ av relevant kritik bidrar konstruktivt till gruppidén medan mycket eller individorienterad kritik skapar destruktion. Om problematiken ligger i svårigheten att inse när man är kritisk så kan det handla om att utveckla omdöme och timing. Utifrån observationer av olika gruppens idéutveckling inom industridesign och musicerande har jag argumenterat för nyttan med kritik och kritiskt tänkande i gruppens kreativa processer. Att utsätta annorlunda och nya idéer för kritik behöver inte vara destruktivt, om de får utgöra poler av energi kan det kritiserande motståndet snarare fungera effekthöjande på gruppens prestation.

Empiripresentation och analys nr. 4

Här presenteras valda delar av empiri med utgångspunkt från resonemanget om kritik i kreativa processer. Presentationen varvas med referat ifrån främst kapitel 9 s. 148 ff. Några kopplingar mellan det som hanterats i detta kapitel och empirin lyfts fram och diskuteras.

Som tidigare nämnts har de observerade gruppernas idéutveckling uppvisat olika sätt att fälla kritiserande omdömen. I uppföljande samtalsintervjuer med några deltagare från en gruppssession med industridesigners och en gruppssession med improviserande musiker växte problematiken med kritik successivt fram. Dessa intervjuer och observationsstudierna har lett fram till frågan om huruvida dessa gruppers idéutvecklingssessioner inbjuder till och använder sig av kritik.

Men problematiken förläggs även till en annan analysnivå genom att jag så att säga ”vänder på bevisbördan” och utpekar beskrivningar av kreativitet i allmänhet och kreativitetsstimulerande tekniker för grupper i synnerhet, som styrande för uppfattningar om vad en genuin idéutvecklingspraxis innebär.

10.9 Kritikstorm i idéutvecklingssessioner

I praktiken är deltagarna i dessa idéutvecklingssessioner mer eller mindre uttalat kritiska mot både egna och andras idéer och förslag. Den som till exempel undviker att bygga på någon annans idé och istället för fram en alternativ idé som inte är förenlig med kollegans idé kan uppfattas som kritisk mot den första idén. Man uttalar visserligen inte något direkt värderande omdöme om den föregående idén, men genom att man omöjliggör eller åtminstone bromsar upp utvecklingen av denna tidigare idé, kan man hävda att det handlar om kritik. Något som också kan hämma idéutvecklingen är mängden investerad tid och resurser. När gruppen arbetat ett antal timmar på att utveckla en idé, kan uppfattningen om resurser i form av arbetstid och begränsad projektbudget bidra till att man undviker att kritisera och att komma med fler förslag, eftersom man helt enkelt anser att man inte har råd att lägga mer tid på utvecklingen.

10.9.1 'Brainstorming', industridesign, 7 juni 2007:

Det är första gången just denna konstellation av medarbetare har ett idéutvecklingsmöte tillsammans. B är spontan och mycket positiv. C driver på, hans sätt att kritisera är mer indirekt till exempel genom att börja prata om något annat när någon kommer med ett förslag. Exempel på beteende som kan uppfattas som en form av tyst kritik:

A: what about pressure... would that be...

C: ... or how heavy things are...

B: ... what about things without...

C: I don't know...

A: what about carpenters...

C tar ingen notis om eller ger feedback på As fråga. Han skriver istället en post-it-lapp och sätter upp den på väggen. B är tyst en stund för att sedan fortsätta prata om en annan idé, hans egen idé.

A är kritisk eller kanske osäker, trevande. Jag uppfattar det som att hon kämpar mot de övrigas uppfattning om henne – det är hennes uppfattning om deras uppfattningar. De andra verkar anse att hon ständigt vill prata om handskens skyddande funktioner och ergonomiska aspekter medan männen vill prata om vad bäraren av handsken ska kunna utföra med hjälp av den, de refererar till remote-controls och laserteknik eller sport såsom golf. De beskriver sina

idébidrag genom att diskutera specifika användningssituationer såsom att montera flera hyllplan på en vägg.

Humor som kritik

Ett exempel på beteende där ett avvikande förslag skämtas bort, I:

A: I think the low cost version is... when it is useful to measuring... weight... when something is too heavy when working...

C: yeah... your back is about to break...

B: hehe

A: yeah...

C: drop!... boom... hehe

B: ... hehe... aaaaiyyhh... (ljudeffekt)

Att annat exempel på beteende där ett avvikande förslag skämtas bort, II:

A: you could also have this... I don't know if it is useful but... like this... memory that you... this one over here...

C: this one...

B: sorry

A: ... like a... pocket memory card... that you insert... to remember...

C: mmh...

B: ... aha... so you remember distance and remember things you have forgotten...

A: mh

B: hehe...

C: ... when you leave the house it reminds you to bring the wallet... your cell-phone... keys... you bring your...

D: gloves...

Alla: Hehehe...!

Humorn flödar i denna session. Samtidigt är det märkligt hur den används på olika sätt kopplad till olika personer. När C och B skrattar åt varandras förslag fungerar humorn mer som stimulans och sporrar dem att fortsätta att utveckla sin idé. När de däremot skämtar om As förslag blir det snarare ett sätt att neutralisera hennes åsikt. Det fungerar avväpnande i negativ bemärkelse eftersom det blir svårt att fortsätta att argumentera på allvar för samma idé igen. Antagande: Den skapande kritiken bygger på interaktion. Man kan inte interagera om man är på olika nivåer. Den kritiserande *handlingen* kan vara oerhört stark eftersom den uttrycker ett specifikt ställningstagande.

Kritik i form av problematisering och ifrågasättande av en idé

B: ... hehe... yeah but... cause then you could measure from that one to that one...

C: yeah... and... tell me, if its level or not...

A: mh... and you have to make another measure from...

B: ... well... can it... it can't tell you... what angle it's coming from... you could find a triangulation for that... cause with two points you can tell the distance but you can't really tell how it differ...

C: they could talk to each other then...

B: ... yeah but how is it... it's of something else... you have to use triangulation...

A: ... you have to measure that one...

B: ... it does have a batch...

A: sorry...

B: ... no because the problem... I mean triangulation works out...

C: yeah, yeah...

B: ...you could be somewhere else... but with two points you could be anywhere in the world or any distance where it come from... so you have to triangulate it... that's why I am thinking... that's okay...

Positiv kritik som troligen bidrar till att idén fortsätter utvecklas:

B: yeah... how could we... manifest that... (ljudeffekt)... hehe... cause if... we keep measuring from here to...

C: yeah

B: ... someone...

C: yeah ... I like the idea you have...

B: this one

C: yeah... we can talk to each other so we get roughly... if you go to whatever it... gives you a bus(?)...

A: but what do we want to measure...

Spänningen mellan kreativitet och kritik är paradoxal på många sätt. De regler som ställs upp, för att reglera hur ett brainstormingmöte bör genomföras, syftar till att på effektivaste sätt generera idéer vilket i förlängningen skall leda fram till hållbara idéer med hög innovativ potential. Van de Ven et al. (1999) påpekar att undvikande av kritik på ett tidigt stadium kan leda till att man lägger tid och energi på en idé som senare visar sig vara felaktig eller ohållbar.

När idéerna förs fram står de ytterst sällan för sig själva, utan de diskuteras flitigt i alla dessa olika brainstormingsessioner. Istället för att direkt påpeka en idéns olika brister rent explicit så pågår en mängd mer eller mindre implicit kritik som verkar syfta till att lyfta fram en viss idéns brister.

Undvikandet av kritik, vilket ibland kombineras med att endast en av gruppmedlemmarna ändå uttrycker kritiserande uppfattningar, kan bidra till att man skapar ett sämre arbetsklimat i gruppen. Alla är vagt medvetna om att man bör undvika kritik. Samtidigt är man ålagd att dels generera många bra idéer, dels att utveckla dem till hållbara idéer med god innovativ potential.

Empatiskt lyssnande

En konstruktiv och kreativ inställning till kritik bygger först och främst på förmågan att lyssna empatiskt. Man bemödar sig om att verkligen försöka förstå vad som sägs utan att tänka vad och hur man ska svara. För det andra bygger en sådan inställning på insikten att ens egna felaktigheter eller misstag kan och bör justeras, om inte för ens egen skull så åtminstone för det sammanhang inom vilket den specifika kritiken uttalas.

Ett empatiskt lyssnande kräver uppmärksam känslighet (mindfulness) av alla inblandade. Det handlar ofta om förmågan att urskilja små nyanser som kan få stor betydelse senare i utvecklingsprocessen. Men alla gruppmedlemmar är inte lika känsliga för dessa nyanser. Vissa kommer helt enkelt inte att uppfatta denna typ av subtil kritik utan snarare driva sin uppfattning ännu hårdare eftersom ingen verkar uppfatta dess förtjänster. Istället för att bidra till kraftfull idéutveckling kan regeln om att hänskjuta kritik till ett senare tillfälle bli direkt kontraproduktivt i en idéutvecklingsprocess.

10.9.2 Idéutvecklingsmöte, industridesign, 7 februari -07:

Det är en ovanlig brainstorming i den bemärkelsen att man egentligen inte fattar något beslut. Det är som ett enda långt resonemang om alla olika aspekter. Detta är troligen vad ledaren av denna session menar med att vara iterativ. Man strävar efter att begripa och ständigt ombegripa produkten, uppdraget, behovet och problematiken.

Denna brainstormingsession visar också deltagarnas kunnande eller erfarenheter från vitt skilda områden såsom till exempel: motorbåtar, segelbåtar (både marknad och praktisk användning – segling och sjöliv), elektricitet, kameror och optik, datorer och kylningsproblematik, design, estetik, användarbeteenden och tillverkningsprocesser.

Kritik mot en idé kan växa fram precis som ett lösningsförslag kan växa fram:

A: frågan är, ska den här produkten riktas enbart mot marint (bruk) eller ska den vara för en bredare marknad?

B: det är alla de hära...

D: det är husvagn också... eller alla de egentligen men primärt... eller liksom, det är ju... båt och husvagn...

A: det är det primära, okey...

E: alltså, på något sätt så tror jag att vi ser... båt, husvagn... det är lite B to C va... och sen har vi B to B... och det kan vara ... polis, brand, försvar... och reklam...

D: försvaret och sjöräddningen och sånt där... har dom ju kollat upp lite sånt där med, med en... sån där arbetsbåt, liksom som... där de tänkte ha en preserie(?) för GPS, sjökort... och såna där grejor... men det är liksom... jag vet inte hur det är rent marknadsmässigt för de där... det är ju svårare ... att komma där, kanske... det är väl, det känns väl som att primärt så har de kollat på just husvagnar och båtar... mot konsumenter mer... men sen är ändå IP-klassningen och liksom att den är så... att den är stryktålig och... så där...

E: därför att den här marknaden... jag skulle säga speciellt de här två, även om de är B to C så... åtminstone båtmarknaden skulle kunna delas i två bitar alltså... multimedia och entertainment-syfte. Man tittar på film, eller vad det nu kan vara... eller det här med GPS, kartor och den typen av projektering...

(Han står och skriver på ett av fem stora pappersark som är upptejpat på väggen.)

E: och den biten... det är ju den som blir, liksom mer intressant... för de här, inte att det just inte är kartor och GPS, men att det är... inte entertainmentsyfte utan det är informationsyfte, vad det nu kan vara. Medans husvagn och husbil, i alla fall... ser jag inte att det skulle vara någonting annat än att det skulle vara multimedia eller entertainment...

A: kommer den här att vara någon slags modul för, en slags TV-modul eller...

E: det har vi inte pratat om, vi vet ju inte hur de här OBV eller vad de heter, vad den kommer att ha, så att eeh...

A: så att... ska man titta på TV i husvagnen så då, då går man, då bör man ha en TV då...

D: ja... eller någon sorts TV-box med antenn dessutom liksom, för det är... de här du pratar om TV-funktion... att integrera det...

E: jaa... nej men det, de har ju... har dels eeh... kablar, så att de behöver ju bara boxen...

D: ja... precis...

E: ... i och för sig... de behöver ju inte någon TV...

D: nej

E: ... den är ju... se den som en ersättare till en skärm...

D: mh

A: jah

E: ... och sen kommer de få ... kommer de försöka göra trådlös överföring istället för en massa kablar... och bild, och ljud... och... här igen så... på båtar så är vikten inte så viktigt...

här, här är vikt jätteviktigt, på båtar är vikten inte så viktig, här är IP65-klassning viktigt, så att det är... om man säger... här är det vikt... och här är det IP-65... och båda tar storlek... det är vad vi skulle kunna säga är... och båda är tolv volt också... det är de tre huvudargument som utsetts som udda...

A: men om man, tittar på just det här hantering eller användning av den här utrustningen... typer av olika områden då, husvagn... där vill man titta på film, och då ska man ha en DVD grej så...

E: spelare ja, ja...

A: eeh... och så... jah, det är ungefär... vad det är man vill ha det till att titta på film...

E: ja

Kritiken växer:

A: eeh... om man tittar på båt... eeh... kanske man tittar på sjökartor och... vad det nu är man skulle använda den till i båt!?

C: jag skulle fundera, funkar det något bra att kolla på sjökort och GPS med hjälp av projektor? När ska de titta på natten då eller? De kan ju inte ha den på flybridge... och du kan ju inte ha den i... det är ju därför de är så dyra de här skärmarna från de normala... för de ska gå att se i... i alla ljuslägen...

E: det de har visat... eeh... då måste de ha, först en skärm... som de kommer att utveckla... det kommer också lite senare... eeh...

A: en skärm, du menar en sådan där platt?

E: en liten skärm som de... alltså det är, det är som ett frostat glas som de får upp ett... det är backprojection... eller frontprojection... om det är backprojection så är det... då behöver de byta skärm. Det andra är att... till exempel där de sätter upp (den) i taket och skjuter ner på instrumentbrädan, på ett område där det inte är ... inte finns några komponenter...

Jag håller med dig (Clas) om att ... jag tycker att GPS-biten för båtar... är rätt körd...

D: mh det tror jag också...

B: mh, det är tveksamt...

Kritiken preciseras ytterligare:

A: jag försöker ändå se varför... varför man går och skaffar sig en sådan här, vad är det som...

E: just nu så finns det inga tolvvoltsprojektorer på marknaden... så att...

A: nej men... om man, om man inte har en projektor då har man en skärm...

E: ... en LCD-skärm, ja...

A: LCD... typ...

E: yes... och den får du ju en begränsad... alltså på stora båtar har du ju stora j-a plasmaskärmar som, jag vet inte ens... eeh... de är dyra, de är inflexibla... aah...

A: men man kan titta på TV på dem... det kan jag inte göra på de här...

E: du kan titta på TV på den eller... på en projektor...

B: ja, många TV, LCD-TV de har inbyggd mottagare... eeh... med den här skulle man kunna ha den separat...

E: du måste ju ändå ha en antenn... och, det är lite avancerat för du är inte kabelbunden...

A: nej, nej... visst... men det är så det fungerar idag... om jag har det idag, varför skulle jag gå och köpa en sån här istället, eller...?!

E: men frågan är, jag tycker du ska ställa dig, och jag har inte svaret men min gissning är...

När de tittar på skärmen i båten, vad är det de... de tittar i alla fall inte på TV, det tror inte jag, då måste man naturligtvis ha en satellitmottagare... utan det är film, alltså det är direktkabel, signal mellan DVD-spelare och skärmen, och då kan du lika gärna ha den via TV-projektor...

A: ... eller... ja...

E: ... i husbilsmarknaden, som jag tror kommer att använda det här ännu mer... är vikten...
... den väger så ofantligt mycket mindre än vad LCD-skärmen gör... eeh, och det är därför
Cabby är intresserade av det här... de vill ju integrera de här... de är ju jättelätta...

B: är det så extremt alltså... i vikt?

E: ja, de jagar... gram nästan, för att få ner allting... därför, de vet också, det blir mer lull-
lull i de här bilarna... de är rullande hem...

Tystnad

E: ... eehm sen kan det ju hända att LCD-skärmarna kommer att bli mycket mindre men... för
den storleken, alltså... du kan projicera en bild så här, enkelt, ännu större, det är
digitalformat...

D: ja, minst... sextiofem tum nästan...

E: du minns hur mycket den där 42-tumsskärmen väger, som vi köpte, den väger väl... trettio
kilo. Den här väger ett halvt kilo, det blir tjugonio och en halvt kilo tillgodo för någonting
annat...

A: så vikten är... ett är en viktig del?

E: ja, för den gör den mycket mer mobil också... alltså, tänk dig, du kan bara skruva loss den
och ta med dig den... ska du ut i tältet, ska du visa film där... den där 42-tummaren kånkar du
inte med...

A: så det är vikten... och eeh... storleken som är...?

D: och jag tror mycket det här med flexibiliteten liksom för det är ju... jag menar, inbrott i
båtar och husvagnar det är väldigt vanligt liksom och alla... de försöker ta med sig så mycket
som möjligt och skruvar loss liksom... och det här är ju liksom, kånka på en stor skärm eller
ta med en liten sån här liten låda som du stoppar in...

B: ja just det ja... TV:n tar man inte med då... när den är så där stor...

(B använder samma argument fast i negativt bemärkelse?)

D: ... nej man gör ju inte det... så att det tror jag också är, just den där flexibiliteten liksom
att, man tar med den hem, eller nåt sånt där...

B: mh

E: ... och sen tror jag att den ger också en större flexibilitet till... liksom naval architects, de
som ritat båtar för de vet att de behöver inte ha en stor plats för den... ja plasmaskärmar och
LCD-skärmar behöver... De behöver bara se till att det finns en bra reflekterande yta...

A: mh, man kan säga att den här fritidssektorn... eeh då är det byggt i, med ett eeh...
uppkoppling till andra ... eeh entertainment system...

E: ja just det, och det har man ju löst... det har de gjort en...

A: jaha, har de sån där video?

E: ja, de kommer ha D... HDVi eller vad det kallas för... ja, de senaste...

A: ja, men om man tittar på den andra då... och eeh...

E: här (pekar på det stora pappersarket på väggen där de olika marknaderna är skisserade)

A: där, användningsområden...

Tystnad

Vad blev konsekvensen av denna kritik? Vad hade hänt om ingen hade gett detta idéarbete
motstånd?

Kritik och ansvar

Eftersom kritik kan skapa distans bör den som är kritisk fortsätta att bidra och vara aktiv i
dialogen. Att kritisera från "läktaren" är både tacksamt och en smula roande. Det kan

dessutom betraktas med viss beundran från övriga åskådare på läktaren. Det blir lite show-off, man demonstrerar sin teoretiska expertis.

Om man däremot engagerar sig i spelet så pass mycket att man agerar nere på planen kan beundran bli mycket större samtidigt som man riskerar att avslöjas att kunna lika mycket eller lika lite som övriga gruppmedlemmar.

E: ... det är liksom, det behöver vi inte tjafsa så mycket om, just den biten...

A: men eeh... ... jaa, okey... fortsätt...

E: ... och sen så vill de... även om det blir i låg... watts-lösningen... i tjugofemwatt där det inte .. är den dära fläkten... så vill de inte ha någon ny kåpa för det, för att ... vi måste komma ihåg att, det här är ett start-up-företag... och just nu så har de inte råd att ge en massa ... verktyg, utan det kommer att bli... en modul som... kan ha ett antal olika lampor... eller komponenter i sig...

D: ja

A: ja, jag förstår inte fortfarande... det där med delningen emellan... huvud-... där... (E går fram och pekar)

A: ... där ja, just det... där emellan...

E: ja

A: ... om det ska vara helt tätt... inklusive lampan...

As kommentar, som problematiserar hela objektets struktur, pekar ut en aspekt som kommer att vara en av sessionens röda trådar. Man återkommer till och/eller refererar till As ursprungliga påpekande vid ett flertal tillfällen och utifrån olika perspektiv som säkerhet, värmeavledning, IP65-klassningen och användarvänligheten. Kanske kan man hävda att A definierar vad som är problematiskt. Det är inte en novis som säger att han inte förstår varför man delat upp produkten så som man beskriver den i den grafiska 3D-modellen.

Att de övriga anammar problemet kan bero på att de värderar As erfarenheter som mycket relevanta. Hans kommentar kan därmed få närmast faktamässig status. Dessutom kan det faktum att A är chef för företaget vara en faktor som bidrar till att hans påpekande betraktas som tyngre och värt att ta på allvar eller åtminstone inte ifrågasättas. Alla verkar utgå ifrån att det är ett relevant och avgörande problem.

10.10 Kritikstorm i improvisation

I improvisationen är kritiken implicit och kanske är det därför man kallar denna transformerande aktivitet för improvisation. När de observerade grupperna av improviserande musiker börjar improvisera slutar man kritisera; när kritiken tystnar börjar improvisationen. Men genom samspelet kan man fortfarande vara kritisk. Denna implicita kritik kan vara en stark drivkraft till utveckling av musiken och musikerns personliga sätt att uttrycka genren. Den som improviserar kritiserar på ett konstruktivt skapande sätt kompositörens idéer på så sätt att den melodi som improvisationen utgår ifrån blir utsatt för kreativa infall, stöps om, omformas, förändras, förvanskas. En på detta vis kritiserande improvisation lyfter i bästa fall fram originalets kvaliteter.

10.11 Kritikstorm i dialogseminarium

Enligt Van de Ven et al. (1999) krävs omdömesgill urskilningsförmåga för att ett divergent eller analogiskt tänkande ska vara fruktbart. Dialogseminariemetoden syftar bland annat till att utveckla sådant omdöme genom den växelvisa pendlingen mellan kollektiv och enskild reflektion.

Temat kritik kommer i detta dialogseminarium till uttryck inom områdena; mat, kränkning, utbildning, yrkesgrupper och konst. I den enskilda och kollektiva reflektionen kritiserades

dels en konstkritikers kritik (John Berger) när han kritiserade andra konstkritikers utlåtande om Frans Hals målningar, dels deltagarnas egna uppfattningar om en konstnärs målningar (René Magritte). I konstnärliga sammanhang är kritik uttalad och accepterad, den är en del av hela verksamheten (diskursen) och formaliserad på så sätt att det finns givna utrymmen i medierna som förväntas uttrycka kritik och vissa ”legitimerade” individer som får kalla sig konstkritiker.

Utdrag ur idéprotokoll från dialogseminariet DSID, den 6 oktober, 2006:

Kan man hitta andra områden där kritik fungerar på liknande sätt? Ja absolut, varje bransch har sin kritikerkår men vi kallar det sällan för samma sak. Det finns ett antal TV-program som bygger på att kritik och till och med kränkningar, är underhållning. Det är troligen inte långsökt att anta att det håller på att bli ett naturligt sätt att umgås på – vi tänker inte på att vi kritiserar – och ändå tenderar vi att reagera negativt när vi blir utsatta för det.

D: ibland kan man ju göra det oavsiktligt genom att missuppfatta eller ...

E: ja, ja, ja men alla är ju olika, men om man utgår ifrån sig själv hela tiden som jag har en viss förmåga att göra då, så kan det ju bli väldigt tokigt. Men sedan jag är sådan där godtrogen människa, jag tror att det alla säger är sant, att de står för det de säger att de ska hålla vad de lovar. Jag har ju gått på en hel del nitar, men på något viss jag tycker att det är en god egenskap så jag vägrar att släppa den. Jag kan inte gå omkring och förmoda att någon ska göra mig illa eller misstänka att det finns en hund begravnen. Jag tror ju på det här villkorlösa någonstans att det kommer tillbaka, när man ger någonting så får man tillbaka det någon gång.

A: du får erkänna att det är bättre att vara sådan och så får man ta lite smällar på det än att vara tvärtom...

Kritik bygger på ömsesidigt förtroende, att man litar på kritikerns omdöme och mottagarens förmåga. Ett samspel uppstår mellan föremålet för kritiken och kritikern där båda vinner. Man tillför någonting till varandra men även till det fält som man är verksam inom. En sådan kritik visar man gärna upp för omvärlden - en komplimang - en kritik som lyfter. En handling kan uppfattas som kritik genom att den visar på ett alternativt men (lika) framgångsrikt beteende. För skådespelaren kanske det på motsvarande vis kan vara handlingar där det är själva agerandet som faller avgörandet.

Att stå för något = förstå

Genom gestaltningen visar man konkret precis hur man förstår något. Att gestalta innebär att med nödvändighet göra val, att välja mellan ett antal lika möjliga lösningar. Gestaltningssprocessen medför ett antal ställningstaganden. Att gestalta kräver mod. Eftersom åtminstone konstnären inte kan undvika att måla in något av sig själv i varje målning ges konstverket en identitet som inte kan frikopplas från den som hållit i penseln. Kritik och ifrågasättande av till exempel falskt eller äkta blir då lätt till ett spel med den personliga integriteten som insats. Det är kanske inte så märkligt att konstnären försöker markera konstverkets ursprung, men den debatt som tar mycket lätt på vem som faktiskt skapat det blir märklig.

Gestaltning som förtydligar identiteten och motverkar likriktning

Konstnären liksom designern eller musikern lämnar sitt ”fingeravtryck” på allt hon skapar – det är oundvikligt. De flesta kan efter lite fundering acceptera att så är fallet och därmed komma till insikt om att man inte behöver vara orolig över att ens identitet plötsligt skulle

försvinna. Ändå bromsas den kreativa processen av upplevelsen av konkurrens. Detta är för vissa sporrande och inspirerande medan andra kämpar med att undvika det så mycket de bara kan. Om man bygger sitt skapande på härmning är oron för bättre och därmed konkurrerande härmningar befogad. Men om man koncentrerar sig på att uttrycka sig själv är risken minimal för att ”den konkurrerande” lösningen skulle bedömas som bättre, ungefär som en tävling där alla ska försöka avbilda samma föremål så ”verklighetstroget” som möjligt. Ingen är bättre på att vara jag än jag själv. En informant i DSID ger följande kommentar:

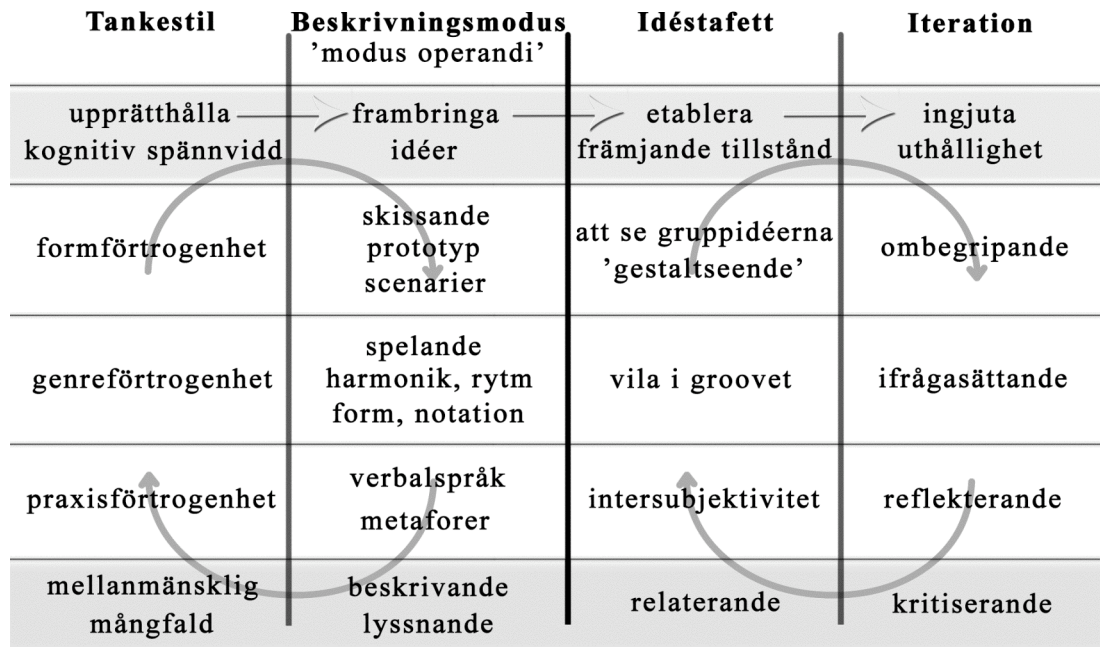
A: studenterna känner stor konkurrens men egentligen behöver man inte anstränga sig. Jag brukar säga till dem att om vi har tjugo stycken och de ska göra samma uppgift så finns det inte en sportslig chans i världen att man skulle kunna göra två lika saker i alla fall. Då inser de ganska snabbt att det är inte det det handlar om. Det är inte någon tävling på det sättet heller. Man har ju sina fingeravtryck eller handstil den ser ju olika ut och om två personer gör samma sak så blir det olika, det kan man mera se som en tillgång. Det är som när man hör på radio och så hör man efter två takter att det är Jan Johansson. Det handlar väl lite om att han har hittat sin känsla för musiken och sen så förs den liksom över, även fast han spelar samma noter som någon annan gör.

Slut på utdrag ur idéprotokoll från dialogseminarieserien DSID.

Uttrycket ”som att hålla vatten på en gås” beskriver hur andra kan uppleva ett icke-kreativt förhållningssätt till kritik och ett icke-empatiskt lyssnande. När reaktionen eller responsen uteblir minskar viljan/motivationen att ta till sig eventuell framtida kritik som den icke-empatiska kan uttrycka. Denna typ av ojämvt i dialogen kan hämma kreativiteten. Utan gensvar på tilltal dör dialogen så småningom. Samtidigt kan det kosta på att ge sig in i dialogen. Det är både ett givande och ett tagande.

10.12 Iterativt ombegripande i modellen över grupperas skapande

I modellen över grupperas skapande (se Del IV, kapitel 12, figur nr. 26) finns fyra böjda pilar som illustrerar två cirkelrörelser. De representerar de observerade gruppernas iterativa idéutvecklingsprocess.



Figur nr. 22: Iterativa processer i modellen över grupperas skapande

Den vänstra iterationscirkeln i figur nr. 22 ovan lyfter fram det professionella språkbrukets interaktion med praxis och de enskilda individernas handlingar som beskriver deras förståelse av praxis. Förtrogenheten med den specifika praxis kommer till uttryck genom exempelvis skissandet, spelandet och det analogiska tänkandet.

Den högra iterationscirkeln lyfter fram gruppodynamiska effekter på idéutvecklingsprocessen. Grupp kreativitet bygger på bevarande av mångfald genom att upprätthålla gruppmedlemmarnas olikheter men samtidigt bör gruppen fokusera på gruppیدن och det gemensamt utvecklade konceptet. För att ingjuta uthållighet i den många gånger energikrävande idéutvecklingsprocessen behöver gruppmedlemmarna uppmuntras att bruka sitt professionella språk som verkar ha inspirerande inverkan. För att göra iterationen och ombegripande meningsfull behöver ett konstruktivt kritiserande införlivas i gruppens beskrivningsspråk.

10.13 Ombegripet innovationsbegrepp

Observationerna visar att *kritikstorm*, dvs. kritik och kritiserande omdömen, är vanligt förekommande i dessa grupperas kreativa processer. Här har vi diskuterat olika typer av kritik i förhållande till kreativitetslitteraturens tämligen enhetligt förmedlade uppfattning om kritikens negativa inverkan på kreativitet och kreativa processer. Vissa författare menar att intern kritik, dvs. individens inre dialog har positiv inverkan och att extern kritik har negativa effekter på kreativa processer (exempelvis i Amabile, 1996). Det finns goda anledningar att hävda motsatsen.

Första omtaget – kreativitet och kritik

Analysen av observationsstudierna visar att extern kritik inte har destruktiv inverkan på kreativiteten eller hämmar gruppernas effektivitet vilket hävdas i stor del av kreativeslitteraturen (exempelvis Stein, 1975). Det kritiserande uttalandet angående en idé eller ifrågasättande av någon gruppmedlems argumentation tenderar snarare att tillföra energi – gruppen driver sin egen idéutveckling vidare i den iterativa problemlösningsprocessen. Däremot kan en starkt kritiserande inre dialog bidra till att en gruppmedlem undviker att ge sitt bidrag till gruppens arbete. En uppfattning som till åtminstone viss del motsäger Amabiles uppfattning om intrinsic motivation (Amabile, 1983/1996). Den kritiserande inre dialogen kan resultera i ineffektivt utnyttjande av resurser och är direkt destruktiv för samspelets utveckling.

Andra omtaget – iteration och kritik

Beskrivningar av kreativitet handlar ofta om plötsliga infall eller insikter vilket kan leda till att dessa processer uppfattas som godtyckliga och kanske rent av nyckfulla, jag anser att detta bygger på en sned eller snäv uppfattning om kreativitet. Weisberg (1986) har visat på kreativa processers inkrementella natur inom både naturvetenskaplig och konstnärlig verksamhet. Med anledning av att de observerade grupperna kritiserar från första minut i sina idéutvecklingsprocesser menar jag att kritik stimulerar iteration vilket är centralt i inkrementella kreativa processer.

Tredje omtaget - distinktionen mellan kreativitet och innovation

Om kritik och kreativitet fungerar ömsesidigt förstärkande blir distinktionen mellan kreativitets inkrementella natur och innovationers iterativa utvecklingsprocesser svår att dra och kanske direkt felaktig. Kritik är en central dimension i de innovationsprocesser som bygger på iteration och kreativ problemlösning. Detta bekräftas av ledaren av kreativa processer i ett av industridesignföretagen som betonar att iteration eftersträvas i konceptutvecklingens alla faser och processer. Att man behöver agera och tänka kreativt genom hela utvecklingsprocessen styrks av gruppmedlemmarnas kritiserande attityd från projektets första timma till den sista. Kreativ problemlösning bör inte förpassas till en enda och dessutom tidig fas i eller tidsbegränsas i utvecklingsprocesser. Det handlar i grunden om att upptäcka och minimera glömska, dvs. att lära.

När kreativitets ursprung och dess processer placeras mellan människorna blir distinktionen mellan kreativitet och innovation problematisk. Kreativitet anses frodas i fria och icke-ledda processer. I och med att kreativitet definieras som divergerande och spretigt, och något som strävar efter att gå utanför ramarna och spränga boxen, så är det inte märkligt att kreativa processer placeras tidigt i produktutvecklingsprocesser. I och med att man definierar produktutveckling som målstyrd och med tydliga ramar så bör inte kreativitet hysas inom dess ramar utan förläggas till särskilda och tidsbegränsade aktiviteter.

Men, med en uppfattning om att kreativitet till sin natur är social och att kreativiteten uppstår i gruppernas mångfacetterade interaktion blir distinktionen mellan kreativitet och innovation problematisk. Kreativitet blir med ett sådant perspektiv någonting större men också mer svårfångat i en någorlunda entydig definition. Det blir svårare att betraktas kreativitet som något exklusivt i en avgränsad delprocess eller som ett användbart verktyg bland flera möjliga och kanske likvärdiga.

Fjärde omtaget – innovation och improvisation

Denna utvidgade uppfattning om kritikens och kreativitets funktion i innovationsprocesser kan leda till frågor om förhållningssätt som inkorporerar kritik och kreativitet. Ibland sägs lite slentrianmässigt att vissa situationer kräver att ”man måste vara kreativ”. I resonemanget om kreativitet och kritik genom hela innovationsprocessen får detta sätt att agera och förhålla sig

central betydelse. I detta agerande och varande döljs en heuristik, ett förhållningssätt till problemet som också styr hur vi beskriver det (kapitel 5) som kan få viktiga konsekvenser för kreativa processers resultat. Jag menar att innovations- och utvecklingsprocesser som involverar icke avgränsad kreativ problemlösning enligt beskrivningarna ovan, behöver anamma eller tillägna sig ett improvisatoriskt förhållningssätt.

I detta förhållningssätt lyfts betydelsen av att olikheter samspelar fram, dessa olikheter bör upprätthålls och artikuleras vilket motverkar negativa gruppdynamiska effekter av strävan efter konsensus såsom grupptänkande. Ett sådant förhållningssätt bygger på utvecklad förmåga till timing som förstärker gruppidén utan att för den skull ge upp gruppedlemmarnas individuella egenart.

10.14 Sammanfattning DEL III

Två processer eller riktningar samverkar i gruppens idéutvecklingsprocess, den ena utvecklar gruppidén och den andra utvecklar eller kanske snarare fostrar en tankestil. De beskrivningar som bidrar till att etablera en eller flera gruppidéer bidrar samfällt till att dra tänkandet i en konvergerande riktning. Tänkandet sker inte enbart i individens egna neurala processer, inifrån och ut, utan även i och genom gruppens sociala interaktion. Gruppidén utövar ett tryck på gruppmedlemmens tänkande, en riktning utifrån och in.

Den andra riktningen i idéutvecklingsprocesser utgår ifrån individens professionella språk och mer eller mindre unika sätt att beskriva och tänka, dennes stil, om den eller de idéer som varje gruppmedlem påverkar och formar genom sin professionalism och erfarenhet. Det är alltså det professionella språket som utvecklar och förstärker en viss tankestil. Utan det blir beskrivningarna stillösa (och allmängiltiga) och har därmed mindre att bidra med i den mångfald som gruppens kreativa processer är i stort behov av.

Men, denna professionalism kan även förblinda och därmed begränsa tänkandet. Här behövs ett mångfacetterat beskrivningsspråk som kan liknas vid musikerns genrebredd. Att enbart spela en viss typ av folkmusik kan krävas för att utveckla just den speciella musikstilen, men lämpar sig mindre bra till att spela med musiker som specialiserat sig inom andra genrer. Att kunna spela flera olika musikstilar på professionell nivå är det få som klarar, samtidigt är det något av den problematiken och utmaningen som uppfattningarna om beskrivningsspråk strävar efter att lyfta fram.

Om vi fortsätter resonera utifrån analogin med professionalism och genreförtrogenhet så kan även frågan om förvanskning eller kvalitetsförlust belysas. Anser man att fördjupandet i en viss genre med nödvändighet innebär ett förytligande av färdighet och förtrogenhet i den ursprungliga ursprungliga genren, så blir frågan om genrebredd problematisk. Hur ska man upprätthålla förtrogenheten inom ett visst kunskapsområdes sätt att tänka och beskriva, dvs. dess tankestil, samtidigt som man fördjupar sig i en annan tankestils beskrivningsspråk?

Om man däremot inser att fördjupandet i en annan genre inte med nödvändighet resulterar i försämrad förmåga att samspela med andra inom ens ursprungliga professionalism blir frågan om ett utvidgat beskrivningsspråk en utmaning som istället berikar och stimulerar i bägge riktningar, både den ursprungliga och den ”nya” tankestilen.

10.14.1 Att hysa kreativ spänning

Det krävs ofta mod för att vidhålla en avvikande uppfattning. Det kanske snarare är så att styrkan i en arbetsgrupp ligger i dess förmåga att hantera parallella, divergenta uppfattningar kontinuerligt utan krav på anpassning och konsensus. Kravet på konsensus kan riskera att gruppens kreativa potential neutraliseras. Då är kanske inte de snabba majoritetsbesluten tecken på en effektiv arbetsgrupp utan snarare tecken på att gruppdynamikens negativa aspekter fått dominera.

10.14.2 Beskrivningspråk och kritik

I detta avsnitt, Del III b, har kritik som ett konstruktivt funktionellt verktyg för problemlösningens iterativa processer diskuterats. Traditionell teoribildning inom kreativitet kan sägas ha bidragit till uppfattningar om att kritik har destruktiv inverkan på kreativa processer. Eftersom kritik emellertid är vanligt förekommande i de observerade gruppernas idéutveckling, kan acceptansen för dessa allmänt spridda uppfattningar om att kritik och kreativitet behöver hållas åtskilda snarast betraktas som ogrundade.

I praktiken samverkar kreativitet och kritik på olika sätt. Jag argumenterar här för uppfattningen att uttalad grupporienterad kritik fungerar energihöjande och konstruktivt i gruppernas kreativa processer, men att den intramentalt fokuserade kritiken däremot bör hanteras restriktivt. Den gruppcenterade kritiken bygger på uppfattningen att idéer blir livskraftiga när flera perspektiv och beskrivningar samspelar.

I idén om samspel får inte soloprestationer stort utrymme, tvärtom är de ett hot mot gruppidén och i förlängningen gruppens effektivitet eftersom de riskerar leda till individcentrerad kritik. Däri ligger gruppkreativitetens hot men också möjlighet. Kärnan i problematiken handlar om i vilken omfattning medlemmarna "ser" gruppidén, gruppens gemensamma idéutveckling.

Utifrån resonemanget om kritik i kreativa processer kan en hypotes ställas upp enligt följande: Kritik som bygger på jämvikt genom improvisation mellan bildande processer och omdömesgill urskiljning har förutsättningar att utveckla och upprätthålla en divergerande och iterativ problemlösningsspraxis.

DEL IV: Timing

Sju grupper inom tre olika praxis har studerats, deras beskrivningsspråk och interaktion utifrån tre samverkande perspektiv: epistemologiskt, biologiskt och ontologiskt i nämnd ordning. Genom observationer av gruppernas interaktion och analyser av deras sätt att beskriva idéer, deras beskrivningsspråk, har några aktiviteter lyfts fram som drivkrafter i gruppernas kreativa processer. Det handlar dels om skisstekniker och momentan notation, dels om interaktionen med olika typer av fysiska objekt. Det verkar som att just dessa aktiviteter är mest effektiva bärare av de specifika kreativa processer som grupp kreativitet utvecklas genom. Men även dessa är behäftade med egenskaper som kan verka hämmande på grupp kreativitet.

I Del IV diskuterar jag därför behovet av att utveckla ett förhållningssätt och ett sätt att tänka som jag kallar improvisatorisk tankestil. Denna del behandlar beskrivningsspråk utifrån ett funktionellt perspektiv. I det följande redogörs för några konsekvenser av det analysarbete som beskrivits. Det har bland annat medfört en utvidgad uppfattning av kreativa processers funktioner samt hur dessa funktioner kan utforma, påverka och samverka med en utvidgad uppfattning om ledarskap. I kapitel 11 får dessa funktioner epistemologiska konsekvenser vilket resulterar i en ansats till teoribildning kallad *improvisatorisk tankestil*. För att göra det behöver jag ombegripa de tre praxisarnas bidrag i ljuset av den utvecklade uppfattningen om beskrivningsspråk som heuristiskt verktyg i förhållande till kunskapsparadigm och definiera några förutsättningar för gruppernas kreativa processer.

Problematiken angående vad som förmår hysa detta utvidgande tänkande, vilka förutsättningar som krävs, har förhoppningsvis framgått i de föregående delarna och kapitlen men här samlar jag ihop dessa i det sista kapitlet om funktionell kreativitet, kapitel 12. I kapitel 13 görs en summering av avhandlingens viktigaste bidrag och centrala resultat sammanfattas kortfattat. Del IV avslutas med en kortfattad sammanfattning av projektets huvudsakliga resultat samt en sammanställning över ansatser till fortsatt forskning.

Kapitel 11: Improvisatorisk tankestil

Som en konsekvens av de studier av grupper idéutveckling och teoribildningar som beskrivits i denna avhandling, lägger jag här fram en tentativ teoribildning. I detta arbete har idén om ett improvisatoriskt förhållningssätt utvecklats i förhållande till uppfattningen om ett professionellt språk och den press som tankestilen utövar på tänkandet (se Del II, kapitel 6 och 7). En kreativ idéutveckling behöver sträva efter att mjuka upp kopplingen till vedertagen kunskap och en paradigmbekräftande uppfattning om hur denna kunskap byggs upp. Att förhålla sig improvisatoriskt till något för givet hållet, såsom domänens kunskapsdefinitioner och begreppsapparat, är att relatera erfarenheter och tänkande på ett annat sätt än vad ett paradigmiskt förhållningssätt och dess tankestil medger.

En improvisatorisk tankestil präglas av ”ja, och...”-attityd snarare än analytisk och mer avvaktande ”ja, men...”-attityd. I en grupp som utvecklat denna ”ja, och...”-attityd införlivas alla gruppmedlemmars initiativ och förslag med och i varandra. Med en sådan improvisatorisk tankestil relateras de egna initiativen ständigt till medspelarnas initiativ och uttryck. Det handlar om timing.

11.1 Timing och potential

Kollektiv kreativitet karaktäriseras av det tillfälliga och kan beskrivas som ett flytande sammanträffande av beteenden, ”a fleeting coincidence of behaviours” (Hargadon et al., 2006). Denna flödande interaktion kan vara svår att studera oavsett syfte och med det vetenskapsmetodologiska idealet om reproducerbarhet ökar den metodmässiga problematiken avsevärt.

Ett tillvägagångssätt är att studera någon av de verksamheter som under lång tid byggt upp metoder och strukturer som införlivar improvisatoriska förhållningssätt. Metoden bygger på ett jämförande och översättande arbete. De begrepp som utvecklats och används i denna typ av verksamhet är av stort intresse liksom hur idégenereringen bärs fram av dess beskrivningsspråk.

Exempelvis hävdar Kamoche et al. (2002) att interaktionen inom en organisation är analog med ”det emergenta beteendet” i de sceniska konstarterna. Begreppet *emergent* används även av Resnick (1996) i argumentationen mot uppfattningen att komplexa beteenden alltid har en central styrning (Resnick, 1996 citerad i Sawyer, 2001, s. 40). Studiet av det emergenta beteendet i improviserande grupper lyfter fram och ökar förståelsen för hur en decentraliserad styrning av interaktionen kan förverkligas på ett konstruktivt sätt. Dessa aspekter behandlades i Del III av detta arbete.

En analys som strävar efter att ställa upp påståenden angående gruppens kreativa potential måste fokusera på en annan nivå än den individuella (och traditionella), nämligen gruppnivån. En problematik för teorier om gruppinteraktion är gruppernas efemära natur. Social interaktion uppstår och lever i nuet och undflyr alla försök att hålla kvar eller fast vid en viss stämning eller relationell kvalitet. Här finns bärkraften och fruktbarheten i en analogisk jämförelse mellan den improviserande musik- eller teaterensemblen och den brainstormande eller idéutvecklande arbetsgruppen. En sådan analogi kan upprättas med hjälp av begreppet ’timing’. Utifrån managementlitteraturens perspektiv kanske detta begrepp kan associeras med ”just-in-time”-rörelsen och ”time management” och syfta på olika typer av planeringstekniker och koordinering. I den improviserande musik- eller teaterensemblen handlar ’timing’ istället om hur man relaterar till gruppidén, ’groovet’ eller berättelsens stämning.

Som vi såg i kapitel 6 och empiripresentation nr 2 har all gruppinteraktion temporär karaktär. Beroende på en mängd faktorer såsom exempelvis sammansättning och arbetsuppgift kan den temporära karaktären däremot vara mer eller mindre framträdande.

Reid & Reed (2000) hävdar att det är dialogens kognitiva innehåll som styr och sätter tempot i gruppinteraktionens svängningsmönster mellan figurativ respektive konceptuell modalitet, att införlivandet av den ena eller andra modaliteten styrs av dialogens innehåll – olika innehåll ger eller kräver olika tempi. Reid & Reed säger däremot ingenting om hur det kan eller bör hanteras, bara att det sker.

Det är inte likgiltigt när ett initiativ inträder på grupptänkandets scen. Samma initiativ kan alltså få olika effekt på gruppidén beroende på när i förhållande till detta mönster det introduceras. När gruppmedlemmarna relaterar sina initiativ till den gemensamt etablerade pulsen på ett inte alltför inbördes avvikande sätt, skapas ett groove. Om detta relaterande skulle vara exakt lika, ett tillstånd som bara uppstår i musik som komponeras och spelas på maskinell väg i musikdatorns sequenser-mjukvara, så upphör svänget. Det låter ofta helt riktigt och 'rätt', men kan avslöjas som bedrägligt eftersom det saknar sväng. Avvikelsen från den etablerade pulsen är musikens livsnerv, samtidigt tillåter inte musiken alltför stor avvikelse. Olika genrer har olika känslighet för avvikelens storlek, liksom även enskilda musiker kan skifta i uppfattning om sitt sätt att relatera till musikens puls.

Föreliggande text aktualiserar begreppet timing och ger det en specifik betydelse i förhållande till gruppinteraktionens pulserande svängningsmönster. Det innebär bland annat att kreativ potential står i direkt förhållande till och är beroende av gruppens förmåga att se gruppidén på så sätt att potentialen blir större tydligare ju bättre timing gruppen förmår utveckla och upprätthålla. Å andra sidan blir timingen bättre ju tydligare gruppmedlemmarna kan föreställa sig gruppidén. Det är ett ömsesidigt beroende där gruppidé och timing antingen fungerar förstärkande på varandra eller där de fungerar försvagande eller kanske till och med kan släcka varandra.

11.1.1 De tre praxis bidrag och förutsättningar i modellen över gruppers skapande, Del IV

Kreativitets- dimension:	Timing och potential
Beskrivnings- språkets funktion:	fostra hållbara lösningar
Praxis 1: industridesign	konceptualisering
Praxis 2: jazzmusik	momentan gestaltning 'stundens epistemologi'
Praxis 3: dialogseminarium	begreppsut-veckling
Förutsättningar:	improvisatoriskt förhållningssätt

Figur nr. 23: Fjärde delen av modell över gruppers skapande

Industridesign: Konceptualisering – En kreativ lek med semantiska förtecken

Industridesigners utvecklingsprocesser bygger till stor del på kategoriseringar. Det är ett sätt att använda gruppmedlemmarnas föreställningar på ett kreativt sätt genom att klassificera objekt och tjänster i andra kategorier än de klassificeringar som man anser vara gängse. Denna strategi redovisades i kapitel 4 där åtminstone en av de observerade gruppernas idéutvecklingen drevs fram genom lekandet med kategorier och begreppshierarkier. I detta sammanhang kan också Kristensson Ugglas (1994) resonemang om semantiska innovationer nämnas.

Improvisation:

Momentan gestaltning

Den improviserande ensemblens framgång ligger i dess förmåga att relatera på ett adekvat sätt till varandra och till gruppidén. Här flyter den enskilde gruppmedlemmen och gruppidén ihop, att i analysen skilja den enskilde individen från gruppidén låter sig inte göras – då upphör den gestalt som man strävar efter att förstå.

Utifrån detta förhållande är även resultatet ingjutet i relaterandet. Det uppstår och gestaltas i de flödande initiativ och responser som relaterandet utgör. Därav den improviserande ensemblens nu-karaktär (se vidare Del III).

Stundens epistemologi

Gruppidén med dess nätverk av förståelseperspektiv uppstår så länge relaterandet pågår. Det gruppen förstår och erfar blir kvalitativt och innehållsmässigt annorlunda genom relaterandet, på gott och ont. Utan tillit och engagemang går man miste om nya erfarenheter och kunskapsbyggandet gör en sårbar samtidigt som man i grunden egentligen inte har något val. Med tanke på det är det förvånande hur många som hellre arbetar enskilt än gruppvis. Å andra sidan kan strategin att arbeta enskilt ge illusionen av kontroll.

Dialogseminariemetoden: Begreppsutveckling

När begrepp används i olika sammanhang lever och utvecklas de och får genom dessa olika användningsområden ideligen nya lager eller dimensioner av innebörd. I den systematiska och mödosamma dialogen kan olika begreppsanvändningar, olika praxis, så att säga bres ut bredvid varandra för att exempelvis överlappningar och paradoxala innebörder ska kunna upptäckas. Det är ett systematiskt användande av analogiskt tänkande. Här möts mångfalden perspektiv och en kognitiv divergens framträder. I dess konstruktiva version uppstår en dialog med likvärdiga insatser och en gemensam strävan att förstå.

Ett sätt att utveckla insikten om sina egna erfarenheter, färdigheter och kunnande är att brottas med de begrepp som beskriver ens verksamhet. Dessa behöver mötas och avslöjas av andra perspektivs förståelse och användning av begrepp. Dialogen med andras erfarenheter och kunnande lyfter fram och medvetandegör det egna perspektivets förståelsehorisont.

I mötet med dessa praxis, improvisationsmusiker och industridesigner, har betydelsen av timing i förhållande till gruppidén förtydligats och fördjupats. Kärnan i en ledarskapfilosofi för timing består ett visst perspektiv som betraktar gruppmedlemmarnas inbördes samspel som ett resultat i sig, medan kvaliteten i den idé eller de idéer som gruppen genererar och utvecklar står i relation till detta samspels karakteristik. Gruppmedlemmarnas förmåga till timing och sätt att relatera kan då förutsäga något om gruppens kreativa potential.

11.1.1 Medvetet lyssnande

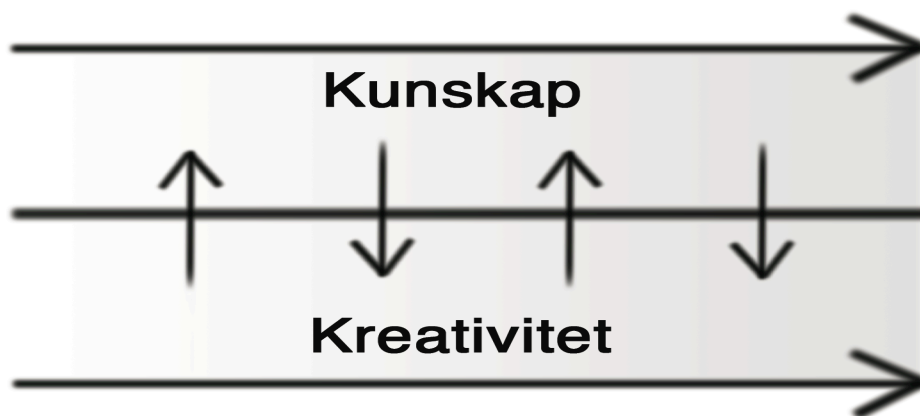
De genuint kreativt samspelande gruppmedlemmarna leder gruppen genom sitt sätt att relatera och sin förmåga att etablera gestaltseende av gruppیدن. Gruppvis improvisation bygger på gruppmedlemmarnas förmåga att relatera sina egna responser till övriga medspelares aktiviteter. Det innebär bland annat att man bör tillägna sig den typ av empatiskt lyssnande som Langer (1989) så träffande beskriver med hjälp av begreppet 'mindfulness'. Denna typ av lyssnande är i sin tur förutsättningen för upprätthållande av välsynkroniserade och exakta responser, som preciseras genom begreppet 'timing'. En välutvecklad och kontrollerad timing hos alla i gruppen lägger grunden för att de olika initiativen hakar in i varandra, ett tillstånd som kan beskrivas med termen 'groove'.

Timing är det som avgör huruvida gruppens interaktion kommer att skapa förutsättningar för realisering av kreativa initiativ och idéer. Samtidigt kan timing inte ledas, uppmanas eller beordras fram. Timing kan möjligen till viss del förebildas. Genom att lyssna kritiskt på andra gruppers timing kan den egna förståelsen för hur det känns när det svänger fördjupas.

Att förfina timing handlar om att träna, inte på egen hand utan i grupp. Det är först i den genuina interaktionen som skillnader, avvikelser, i timing får betydande konsekvenser. Här handlar det mer om att lära sig varandras rytmisering och att utveckla tillit mellan gruppmedlemmarna än att träna individuell teknisk förmåga eller att öva in ett visst manus. Den gruppvisa träningen i timing syftar till att etablera ensemblekvalitet.

11.2 Gruppkreativitet byggs genom timing

Processer av kreativt analogiskt tänkande kan utgöra exempel på kreativitet på expertnivå. För att etablera konstruktiv kreativ spänning i ett analogiskt tänkande krävs omfattande förståelse av de fält som analogin hämtas från. Figur nr. 24 nedan beskriver ett improvisatoriskt förhållningssätt till kunskap. Det bygger på kontinuerlig process av ombegripande av de dimensioner som är möjliga att artikulera i ord – vår kunskap om saken, och de dimensioner som inte låter sig artikuleras i ord men som utgör vår förståelse av förhållandena.



Figur nr. 24: Improvisatoriskt förhållningssätt bygger på balans mellan expertis och kreativitet

Ett improvisatoriskt förhållningssätt kan få avgörande inverkan inom andra domäner än kreativitet. Varje mänsklig aktivitet som strävar efter att förutsäga framtiden genom välformulerade visioner av mål kan troligen vitaliseras genom detta tillvägagångssätt. Det improvisatoriska förhållningssättet betonar betydelsen av mindfulness och vikten av att vara i nuet istället för att sträva efter välformulerade beskrivningar av framtiden. denna uppfattning om kunskap i någon mån överensstämmer med Andersson och Rollenhagen's (2003) begrepp om den "syntetiskt-iterativa" process som beskrivits i kapitel 9.

Att förhålla sig improvisatoriskt handlar om en annan typ av precision än den matematiskt logiska som strävar efter förutsäggande. Den improvisatoriska precisionen handlar om timing som snarast kan karakteriseras som upptränat omdöme. Det är att veta 'hur' och 'när' istället för att veta 'vad'. Det är närvaro och 'mindfulness'. Det improvisatoriska handlar egentligen inte om intelligens eller strategi. Det handlar om öppenhet och empati, att undvika försvarsattityd och istället anamma en "ja, och"-attityd. Det är en annan typ av rationalitet än den som söker efter kortast möjliga väg mellan orsak och verkan.

Att etablera och utöva ett improvisatoriskt förhållningssätt är att följa regler på ett sätt som öppnar för kreativa initiativ. Man skulle kunna beskriva det som att initiativen söker sig mot centrum och att denna riktning i kunskapsbyggandet riskerar att förminska genom enhetlighet och därmed förenkling. Fältet sjunker ihop utan de avvikande initiativen som fungerar utvidgande – det riskerar att implodera. Den kreativa gruppens idéutveckling kan liknas vid ett kontrollerat explosionsförlopp – en utvidgningsprocess som kan ta olika mycket tid i anspråk och tillåta olika typer av kontroll.

- Angående det improvisatoriska förhållningssättets koppling till den pragmatiskt-konstitutiva synen på kunskapens natur kan följande framhållas.

Improvisation bygger på tillägnande av både färdigheter och strategier. Att anta ett improvisatoriskt förhållningssätt är att förlita sig mer på den perceptuellt grundade och gestaltade kunskapen än på den verbalt legitimerade kunskapen.

- Angående det improvisatoriska förhållningssättets koppling till det relationella perspektivets uppfattning om den sociala interaktionens cirkulära och iterativa karaktär kan följande framhållas.

Improvisation bygger på tillit, både till gruppmedlemmarnas perceptiva och responderande förmågor och tillit till den egna förmågan att anpassa responser till gruppen och dess interaktioner. Det är ett ömsesidigt ansvarstagande för att etablera ett groove som alla vilar i genom likartad timing.

- Angående det improvisatoriska förhållningssättets koppling till tänkandets sociala och ideomotoriska ursprung kan följande framhållas.

Att improvisera är att handla för att få inspiration och för att veta vad man ska göra. Det är att handla för att kunna tänka, och inte tvärtom såsom tänkandets funktion ofta beskrivs – att man måste tänka för att komma till insikt om hur man ska handla. Idén om det ideomotoriska tänkandet bygger inte på utpräglat förutsäggande eller framåtskådande utan på att utveckla perceptuella förmågor och förmågan att reagera adekvat, utan så kallade högre kognitiva processer, i stunden.

En improvisatorisk tankestil i kreativa grupper där olikheter förväntas samspela, öppnar för kreativt grupptänkande. Det innebär att divergerande beskrivningsspråk kan upprätthållas inom gruppen genom att analogiska förbindelser upprättas mellan dessa olika beskrivningar snarare än att dessa förbindelser förväntas etablera konsensus. Den improvisatoriska tankestilens förhållningssätt blir en strategi för samspel mellan olikheter, den bevarar mångfald och diversitet och undviker konsensus.

11.3 Ett ombegriper ledarskapsbegrepp

Idén om improvisatorisk tankestil bör också få konsekvenser för uppfattning om ledarskap och självstyrande grupper. Odhnoff et al., (1987) framhåller gruppens förutsättningar att påverka som centralt för allt ledarskap. Den självstyrande gruppen är idealet men det har visat sig vara problematiskt att kombinera detta ideal med den funktion och det beteende som traditionellt förknippas med ledarskap. Omgivningen, dvs ledarskap, organisation och resursfördelning har svårt att ge gynnsamma förutsättningarna för den självstyrande gruppens ledarskap.

“Många allvarliga försök med självstyrande grupper har misslyckats därför att kraven från omgivningen... inte har kunnat mötas.” (Odhnoff et al., 1987, s. 140)

Här gör jag en ansats för att beskriva ett perspektiv på ledarskap som kan bidra till att etablera självstyrande grupper.

11.3.1 Att leda kreativitet

När det gäller ledarskapet i en brainstormingsession är beskrivningarna mer kortfattade i litteraturen. Enligt Prince (Prince, 1970a i Stein, 1975) ska ledaren vara gruppens tjänare. Han uppfattar ledarskap som ”self-serving” och manipulativt och menar att ledarskapet i Synectics å ena sidan handlar om att tjäna andra och ser helst att ledarskapet roterar eftersom han antar att alla vill vara ledare och få möjlighet att utöva makt och auktoritet. Å andra sidan måste ledaren kontrollera gruppen mycket noggrann. Ledaren observerar, noterar och håller sig till planen medan gruppen rör sig fritt och ”imaginativt”.

Prince (ibid) betonar föreställningsförmåga och flexibilitet och att prova alla idéers användbarhet. Ledaren upprätthåller det konstruktiva perspektivet genom att se till att kommunikationen mellan gruppens medlemmar flödar, han tillåter inte rädsla för att göra fel. Aggression ska enbart riktas mot problemet och inte personerna.

I observationerna av idéutvecklingsessioner är det ofta en eller två personer som tar mer utrymme än övriga deltagare. Det kan vara verbalt men blir tydligast när man använder sig av någon form av stort skissblock på stativ eller whiteboard-tavla, där den som skissar behöver ställa sig upp och formalisera sina idéer och förslag inför alla. En av deltagarna vid ett sådant idéutvecklingsmöte, som också varit mycket aktiv vid det stora skissblocket tillfrågades om han uppfattade det som att han ledde mötet och idéutvecklingen svarade enligt följande:

”Nej, det är inte alltid jag. Däremot är jag nog den som, ibland, hoppar upp och skriver på tavlan och så där. Det ligger i min natur och då blir det lite ’the power of the board’, men det är inte alltid jag styr. Däremot är det förhoppningsvis så att den personen som leder såna här brainstormingsessioner, måste ha en magkänsla för det. Ja, det kan vara ganska kämpigt det där. Då skulle jag vilja säga att det är mycket kämpigare att hantera individernas känsla av... emotionella bitar, än själva idéerna.

Page (2007) gör en distinktion mellan kognitiv mångfald respektive de typer av mångfald som utgörs av värderingar och identitet. Huruvida denna distinktion över huvud taget är möjlig kan förstås diskuteras, men poängen i detta sammanhang är att det oftast är mer konstruktivt att sträva efter samspel och utbyte genom kognitiv mångfald och att den värderingsgrundade mångfalden kräver betydligt mer engagemang, vilket tenderar att göra den mer svårhanterlig.

11.3.2 Ledarskapsfilosofi för timing

Sawyer (2001) påpekar de flesta improviserande grupper inte har någon uttalat formell ledare eller dirigent. Ett exempel är kammarorkestern Orpheus Chamber Orchestra i New York som repeterat och framträtt utan dirigent sedan 1972. Kritikern James Traub skriver följande om Orpheus:

"you get... the feeling that the musicians were playing as much for one another as for the audience." (Sawyer, 2001)

Flera av ensemblens musiker beskriver repetitionerna som en kontinuerlig förhandling. Medan en annan musiker fyller på med:

"It's a harder situation to play in than almost any other I can imagine." (Sawyer, 2001)

De framhåller att det handlar om att ha tillit till varandra och att var och en tar ansvar för helheten och inte bara ansvarar för sitt eget instrument (Sawyer, 2001, sid.118).

"Att organisationens medlemmar uppfattar att de har större kreativ potential men samtidigt inte uppfattar något tillfälle eller möjlighet att använda eller praktisera denna potential kan betraktas som att existerande/befintliga resurser inte används." (DiLiello et al. 2008, s. 39) [egen övers.]

Under senare år har ett annat sätt att uppfatta och därmed studera ledarskap vuxit fram. Det handlar om att funktionen ledarskap uppstår i en grupp som strävar att lösa ett gemensamt problem. Det är inte ett enkelt "jag"-förhållande till företeelserna i omvärlden utan ett "jag plus du"-förhållande (Buber, 1954). Ett relationistiskt perspektiv på ledarskap belyser det mellanrum som uppstår i den ständigt pågående interagerande processen av meningsskapande (Köping, 2003). Det var först i detta relationella perspektiv som min uppfattning om vad som är essensen i det som brukar kallas ledarskap fann något fastare teoretisk mark. Oftast pekas en individ ut som ansvarig för såväl motgångar som framgångar trots att alla inblandade vid lite närmare eftertanke kan medge att orsakssammanhangen är betydligt mer komplexa än så.

11.4 Idéutvecklingens inneboende ledarskap

Att leda en brainstormingsession innebär att förbereda deltagarna genom att ge dem nödvändig bakgrundsinformation. Det kan till exempel vara att de läser offerten eller kravspecifikationen som ligger till grund för det aktuella projektet. Det kan även innebära att man besöker uppdragsgivaren för att bilda sig en mer heltäckande uppfattning. Olika författare som beskrivit sin användning av brainstorming som kreativ gruppmetod verkar vara eniga om att bakgrundsinformationen inte bör vara omfattande eller djuplodande. Deltagarna bör få "nödvändig" information, inte mer. 'The Creative Director' vid ett industridesignföretag svarar på frågan om hur han förbereder deltagarna:

"Det varierar beroende på när i projektet brainstormingen kommer. När den är i början av projektet... då är det ett; att läsa offerten och läsa kravspecifikationerna. Sen blir det någon kort introduktion med projektledaren. Jag tycker inte det behövs så mycket mer än så därför att syftena i brainstorming är att vara ganska fri. Sen är det ju till gruppen eller den som ansvarar då för allting att, att kunna strama ner det där i... någonstans. Ju större begränsningar man ger i instruktionerna desto mer fokuserat blir resultatet."

En återkommande kommentar var att det inte går att strukturera dessa idéutvecklingsmöten "särskilt mycket". Strukturen får så att säga ge sig tillkänna vartefter dialogen och dess idéer

utvecklas. Men, uppdragsgivaren och liksom de ekonomiska ramarna man kommit överens om sätter vissa ramar vad gäller resurser såsom tid och antal deltagare men även inriktning och fokus för idéutvecklingen. 'The Creative Director' förklarar:

“Sen fanns det tre olika marknader att ha med i projektet och därför var det en viss komplexitet. Det var nog inte helt tydligt för oss vad som var bäst... nu kommer vi tillbaka till det här med 'gut feeling'. Jag hade ju en gut feeling att jag trodde att det var vissa saker som var viktigare än andra och kände att den här kunden har inte utrymme att hålla på och driva omkring så mycket. Det var ett väldigt subventionerat projekt, vi jobbade på ett timarvode som var en tiondel av vad det skulle ha varit i ett vanligt projekt. Då får man ha lite gut feeling då.”

En koppling eller samverkan mellan ekonomi och ledarskapstil kan vara den att ju mindre resurser desto större behov av erfarenhet och av att ledaren vågar lita på sin magkänsla eller erfarenhet.

11.4.1 Kroppslig idéledning

Cross, Christiaans, & Dorst, (1996) har funnit att det oftast är en enskild individ som fokuserar idéutvecklingen genom att bidra med en del-lösning. Denne använder främst så kallad figurativ argumentation, dvs. skissande, gester och gestaltande rörelser för att beskriva idéerna. De kallar den typen av fokusering i idéutvecklingsprocessen för 'megaturns'. Reid & Reed (2000) framhåller att ledarrollen i gruppernas interaktion spelas av den typ av argumentation som baseras på figurativa resonemang. Argumentation som baseras på figurativa resonemang spelar en ledande roll i förhållande till resonemang som baseras på verbalspråklig och konceptuell argumentation.

Observationer av gruppernas idéutveckling visar hur deltagarna sitter runt ett bord och pratar och skissar. Det uppstår en svängning mellan verbal respektive figurativ argumentation. Musikerna ledde samspelet och dess idéutveckling genom att exempelvis gestalta en låts karaktär med hela kroppen och genom att förebilda på sitt instrument. Industridesigners använder främst olika skisstekniker men även de gestikulerar och förebildar för att beskriva en viss del av ett objekts specifika egenskaper. De beskrev dessutom det gemensamma skissandet i termer av "the power of the board". Det är den som håller i pennan som styr designdiskussionen.

Metoder som syftar till att stimulera kreativitet i allmänhet och gruppkreativitet i synnerhet tenderar att fokusera på huvudet, det intramentala tänkandet och strikt kognitiva processer och glömma bort eller kanske ignorera resten av kroppen. Det gäller både Brainstorming och Synectics även om man i just Synectics gör vissa ansatser att sträcka sig utanför det kognitiva tänkandet genom att uppmana deltagarna till empatiskt inkännande, att exempelvis sätta sig in i hur en viss produkt kan känna sig. Men, om det är så att människan snarare tänker som hon agerar och inte tvärs om, så är det oerhört viktigt att hela kroppen involveras när man vill stimulera till kreativa initiativ.

Det är troligt att amplituden i svängningar skulle kunna utvidgas betydligt genom att deltagarna aktiveras fysiskt och kroppsligen. Dialogen kan bli både djupare och bredare om den involverar kroppen i tänkandet. Här finns ett stort behov av utveckling av metoder som främjar gruppkreativitet genom att placera huvudet tillbaka på kroppen och involvera hela människan!

11.5 Ombegripande processer

Parnes (1971) diskuterar huruvida samhället och utbildningsväsendet förmår att ge förutsättningar för utveckling av konformitet respektive diversitet. Han utbrister:

"it is too bad that we tend to study each and determine whether he is real or a fraud"
(Parnes, 1971).

Parnes påpekar att varje individ måste leva i en box främst med tanke på omgivningen och socialt samspel etc. men han frågar sig varför samhället tenderar att klistra fast individen i ett av boxens hörn när man egentligen borde sysselsätta sig med hur stor box man klarar av att medge.

Problematiken för kreativa beteenden med ett sådant "boxtänkande" har ofta diskuterats (Dahlén, 2006; Ford & Gioia, 1995). Eftersom beskrivningar och bedömningar av kreativa handlingar görs utifrån mer eller mindre uttalade uppfattningar om boxen är det rimligt att som första steg medvetandegöra boxen samt definiera den i relevanta beskrivningar. Denna strävan kan i viss mån sägas uppnås genom det ramverk för studier av kreativa processer som Csikszentmihalyi et al. (1994) har ställt upp, vilket i sin tur resulterat i deras systemperspektiv på kreativitet i DIFI-modellen (se kapitel nr. 4). I våra studier har det inneburit definierande beskrivningar av de kreativa praxiserna musikalisk improvisation och industridesigners brainstorming (Fält). Det har också inneburit studier av forskning på kreativa processer med fokus på brainstorming och grupperns kreativa processer (Domän). Det har slutligen inneburit studier av interaktion, de samspelande initiativen, genom gruppernas beskrivningsspråk (Interaktion). Avvikelsen från DIFI ligger i våra studiers fokus på gruppnivån istället för den individnivå som DIFI förespråkar.

Som påpekats tidigare, i bland annat kapitel 9 strävar åtminstone ett av de industridesignföretagen att etablera ett förhållningssätt till problemlösnings- och designprocessen som kan betecknas "kontinuerlig omprövning". Deras kreativa processer söker nya och från traditionella sätt att lösa problem, avvikande lösningar. I kapitel 3 och kapitel 9 beskrevs hur åtminstone några av de improviserande musikerna på liknande vis värjer sig för sådant som vill låsa utvecklingen av musikaliska idéer och samspelet i tydliga målbilder. De uppfattar fastlagda planer och välformulerade syftesbeskrivningar snarare som förolämpande och undviker medvetet att lägga tid och energi på att precisera målsättningar.

Detta är en del av bakgrunden till den tentativa teoribildning som jag här benämner ett *improvisatoriskt förhållningssätt*. Detta improvisatoriska förhållningssätt kan uppstå ur ett tillstånd av ifrågasättande och iterativ omtagning. Jag har i kapitel 10 argumenterat för kritik som drivkraft i iterativa processer. I detta arbete har jag försökt belysa vad ett sådant förhållningssätt kan innebära med hjälp av begreppet *ombegripa*.

I denna ansats till tentativ teoribildning om improvisatoriska förhållningssätt argumenterar jag för idén om att metoder som syftar till att stimulera grupp kreativitet bör fostra en improvisatorisk tankestil.

- Om det är så att en viss tankestil utövar en sammandragande kraft och driver ett konsensusmättat fält och dess vedertagna kunskapsbyggande, ofta genom påståendemässig verbaliserad kunskap...
- Om det är så att tänkandet inte främst består av intramentala processer utan främst av interaktion så att det som uppstår i samspelet och själva samspelet är direkt avgörande för idéernas alla kvaliteter – dess innehåll och placering i kunskapsområdet...
- Om det är så att gruppdynamik utövar ett konvergerande tryck på gruppmedlemmarnas tankestilar...

- Om det är så att idéutvecklingsprocesser tillförs energi genom initiativ som i någon bemärkelse avviker från det vedertagna och att dessa initiativ kan fungera som små men effektiva gnistor som antänder gruppens tänkande och förnyar tankestilen...
- Om det är så att idéutveckling och förändring drivs fram av beskrivningar som har en utvidgande funktion så att ett kreativt beskrivningsspråk utvidgar kunskapsdomänen och på sikt därmed tankestil...

... så vill jag för det första hävda att de metoder som idag används såsom Brainstorming och Syntetics i syfte att stimulera grupperns kreativa processer inte möter grupperns och deras tänkande på ett adekvat sätt. Dess största brist är att de förmedlar uppfattningar om att grupp kreativitet är samma sak som individens kreativitet och att tänkandet i grunden är exklusivt intramentala processer.

Höjer gruppens kreativa potential	Sänker gruppens kreativitetspotential
Kroppslig, fysisk argumentation	Stillasittande argumentation
Improvisatorisk tankestil	Enhetligt beskrivningsmodus
Osäkerhet – låg förutsägbarhet	Förutsägbarhet (målstyrning)
Kognitiv mångfald Olikhet mellan heuristiker	Värderingsmässig mångfald
Utvidgande beskrivningsspråk - poetiskt	Slutet (esoteriskt) beskrivningsspråk
Momentant delad förståelse	Konsensussträvan
Ensemblekvalitet - att betrakta kreativ interaktion som ett resultat	Konkurrens mellan enskilda initiativ

Tabell nr. 7: Sammanställning över påverkansfaktorer på grupperns kreativa potential

11.5.1 Improvisatorisk heuristik

Att förhålla sig improvisatoriskt till vedertagen kunskap eller en kravspecifikation är att ge såväl gruppens som individens tänkande frihet. Det är inte ett helt lössläppt och godtyckligt agerande eftersom det inte handlar om att vad som helst kan accepteras. Det är frihet under ansvar där omdömesgill och samspelsmässig anpassningsförmåga utgör spetskompetens (se figur nr. 5 s. 47). Improvisation handlar inte om att göra som man vill. Tvärtom, improvisation med god timing bygger på tillit till att alla tar ansvar för etableringen av groovet. Med ett paradigmiskt förhållningssätt uppnås sällan detta vilsamma flöde utan varje gruppmedlem tvingas istället lägga energi och uppmärksamhet på att anpassa sig till och komma överens med de övriga om hur man ska förhålla sig till paradigmet. Då blir gruppens interaktion en fråga om förhandling och kompromissvillighet.

Det improvisatoriska förhållningssättet behöver gemensamt accepterade och välartikulerade beskrivningar för att etableras. Dessa för stunden välartikulerade beskrivningar formuleras genom gruppens beskrivningsspråk som byggs upp av, dels fysiska objekt såsom exempelvis specifikationer och prototyper, dels av interaktion, såväl mellanmänsklig som konstnärlig interaktion, med fysiska objekt (se figur nr. 16, s. 125). Det behöver däremot inte innebära att konsensus eftersträvas utan snarare om en lösare acceptans av en momentant minsta gemensamma nämnare. När gruppmedlemmarna hittat sitt improvisatoriska förhållningssätt vilar gruppens handlande i dess processer. Man har etablerat ett tillstånd som förstärker sig självt, vilket kan jämföras med den improviserande gruppens groove och Austin & Denis (2003) ensemblebegrepp.

Jag har i kapitel 2 diskuterat vilka konsekvenser ett funktionellt perspektiv kan få för studiet av grupperns kreativa processer. Det förut sätter, ofta implicit, att gruppinteraktion följer ett orsaks-verkan-förhållande och riskerar därmed att betrakta grupp beteenden som tillgodoser andra typer av behov och mål som irrationella (Wittenbaum et al., 2004).

”Den kreativa rationaliteten utgår ifrån människan och utbytet människor emellan i en teknologisk miljö. Den tillämpas alltså i en annorlunda anda och med delvis andra förutsättningar än den traditionella instrumentella rationaliteten.” (Odhnoff et al., 1987)

Mycket av den grupp kreativitet och de resonemang som redovisats i detta arbete bör förstås utifrån flera perspektiv som vart och ett har sin rationallitet.

Kapitel 12: Funktionell kreativitet

I detta kapitel redogörs för de förutsättningar som studier av beskrivningsspråk kan erbjuda. Min förståelse av kreativitet och kreativa processer har fördjupats genom studier av dels beskrivningar i tre olika praxis kreativa processer i grupp, dels genom studier av beskrivningar i teoribildningar för olika typer av kreativa processer. Kreativitetsforskningen har pekat ut kombination och integration som kriterium för bedömning av kreativa prestationer och produkter. En anledning till att kreativa idéer ibland beskrivs som koncept kan vara att nya idéer ofta komponeras genom kombination, omorganisation och integration av tidigare kända distinkta enheter. Vi har i detta projekt bland annat lyft fram risken med detta koncepttänkande och pekat på dess 'verbaliserande effekt' på kreativa processer. Grupperns kreativa processer bärs till stor del fram av figurativ argumentation snarare än konceptuell argumentation.

Sättet att beskriva idéer och föreställningar påverkas av perspektivet, dvs. urvalet av komponenter som beskrivningen byggs upp av uttrycker en stil, en tankestil. I ett kreativt beskrivningsspråk omstruktureras perspektiv genom att olika kunskapsdimensioner och kunskapsdomäner kombineras på nya sätt.

Beskrivningar är möjliga att studera på ett helt annat sätt än psykologiska och intramentala processer. Beskrivningar är till sin natur pragmatiska i och med att de inte tar hänsyn till teoribildning i samma utsträckning som till exempel faktamässiga redogörelser användning av en viss professions vokabulär. Som vi visat består beskrivningar av föreställningar, objekt och interaktion. Analysen av dessa kreativa praxisar behöver därmed studera dessa tre dimensioner eller komponenter. Med interaktion som en av tre komponenter i beskrivningsspråk öppnas dörren till studier av social interaktion som ett av verktygen i kreativa processer.

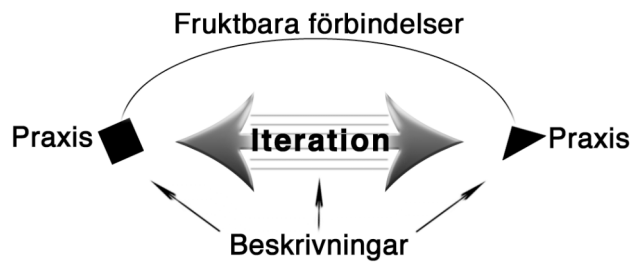
Ett dilemma i föreliggande arbete är att beskrivningarna av undersökningen om beskrivningsspråk är utlämnade till verbalspråklig förmedling. Men vi är i gott sällskap; många språkfilosofer har kämpat med denna problematik – att använda språket för att analysera språket (Benveniste i Swedenmark, 1995 och Hagberg, 1995). Problemet är att man dels riskerar man hamna i cirkelresonemang, dels är beskrivningsspråket så att säga större än verbalspråket i och med att det innefattar alla sätt att göra beskrivningar av olika typer av idéer och därigenom göra dem tillgängliga för andra.

Tankeinnehållet i föreliggande text är av naturliga skäl utlämnat till verbalspråket med dess gjutformsliknande inverkan. En strävan har dock varit att på olika sätt gå utöver, att utvidga, den traditionella akademiska textbehandlingen. Denna utvidgande funktion kan metaforer ha inom verbalspråket. Att tillämpa analogiskt tänkande kan sägas vara en strategi för sådan utvidgning genom upprättande av fruktbara analogiska förbindelser. Detta verbalspråkliga utvidgande sker också till viss del i utredningar och omskrivningar av vedertagna begrepp. Rent språktekniskt får användningen av sammansatta ord även denna utvidgande funktion.

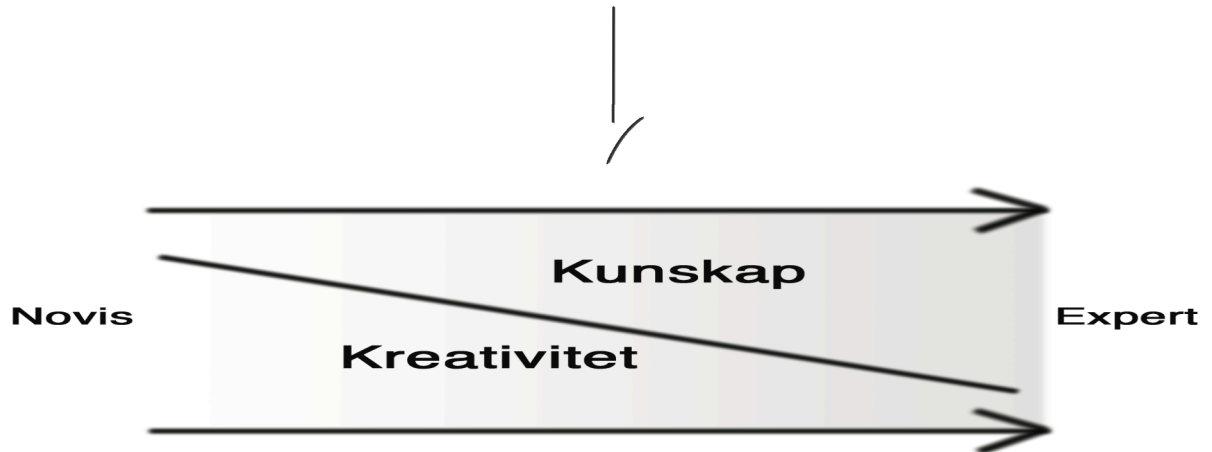
12.1 Beskrivningsmodus i avhandlingen

Som ett led i denna strävan har en begreppsapparat utvecklats i och genom detta forskningsprojekt. Beskrivningarna av gruppkreativitet utgörs av tre beskrivningsmodus. 1) illustrationer i ett antal olika figurer, 2) begreppsmässigt ramverk i modellen för grupperns skapande, 3) verbalspråkliga konstruktioner.

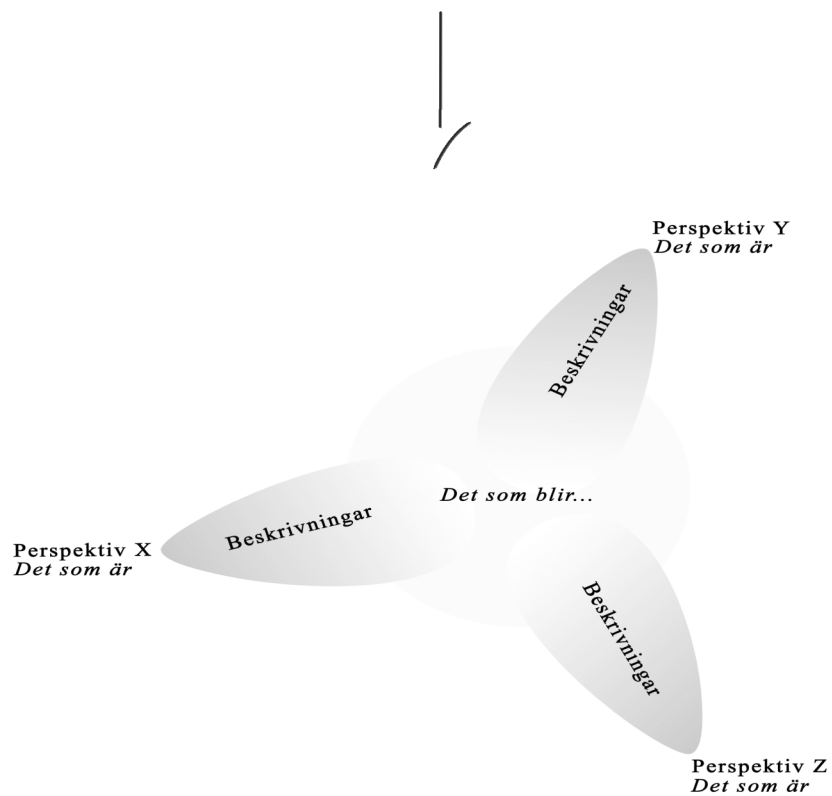
1) Idébärande illustrationer:



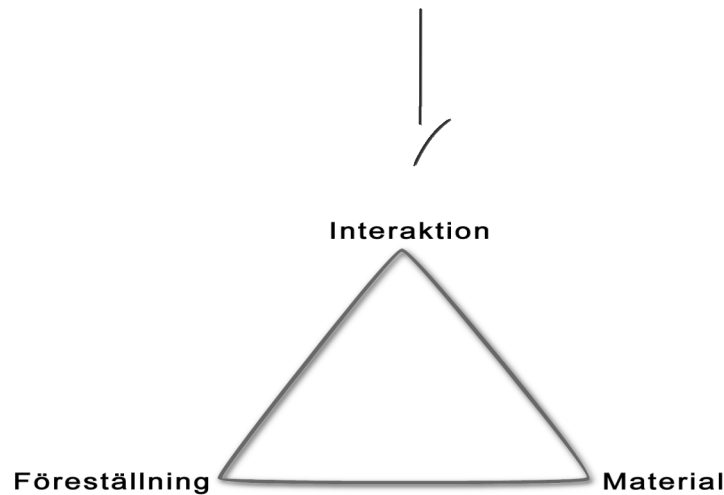
Figur nr. 4 (s. 45): Analogiskt tänkande syftar till att skapa fruktbara förbindelser



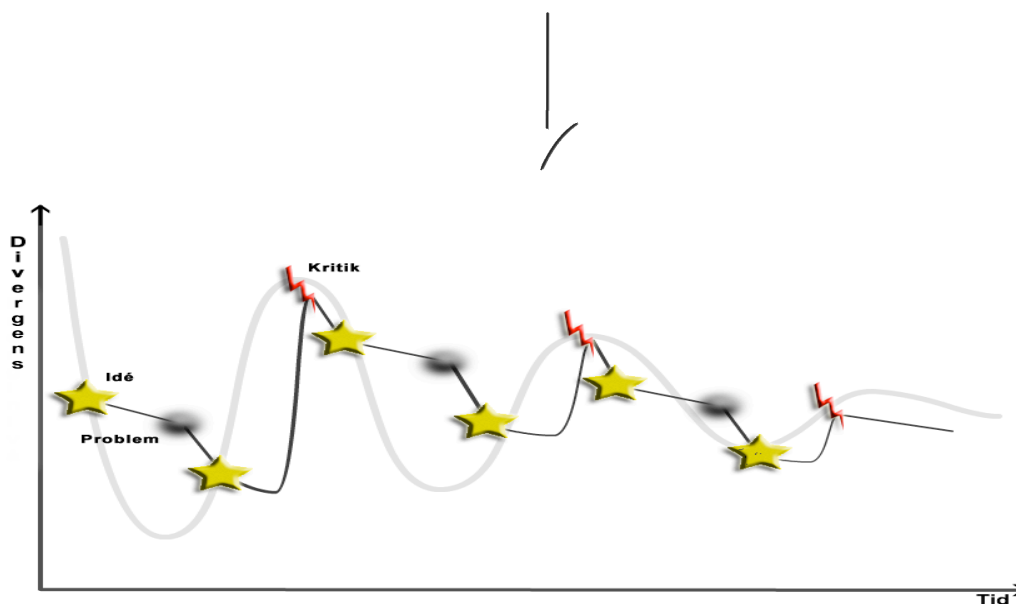
Figur nr. 5 (s. 47): Konsekvens av kunskapsutveckling som bekräftar tankestilen



Figur nr. 14 (s. 123): Syntesen av beskrivningar flyttar tänkandet till "det som blir".



Figur nr. 16 (s. 125): Tre huvudkomponenter som beskrivningsspråk är uppbyggda av.



Figur nr. 20 (s. 183): Förhållandet mellan energialstrande divergens och gruppdynamik i grupperns idéutveckling.

2) *Begreppsmässigt ramverket.* Ett annat grammatikaliskt språkbruk är tempusformen presens particip. Att beskriva grupp kreativitet är att ge uttryck för skeenden, inte statiska tillstånd utan tillstånd som präglas av balansgång.

3) *Verbalspråkliga konstruktioner.* Att vara utlämnad till verbalspråket är ett dilemma eftersom resonemang dels riskerar att få cirkelkaraktär, dels för att verbalspråket med sin gjutformsfunktion på idéer tenderar att tvinga fram sådant som inte fanns i den ursprungliga föreställningen. Denna problematik har diskuterats i kapitel 5.

Att beskriva grupp kreativitet handlar om att skapa ny förståelse genom att lyfta fram för givet tagna kombinationer eller sammanslagningar av ord men även om att skapa nya kombinationer. Dessa verbalspråkliga konstruktioner skapas genom kombination och omstrukturering. Det finns ett antal sådana kombinationer av ord i beskrivningar av grupp kreativitet. Här följer några exempel:

Om-begripa: används för att beskriva kopplingen mellan den fysiska kroppen och kognitiva processer. Kognitionsprocesser är biologiska och därmed fysiska. Betydelsen av att hjärnan är en del av kroppen behöver betonas och en konsekvens uttrycks i orden: ”vi tänker oftast som vi handlar – sällan tvärtom”.

Grip-bart: att beskriva en idé är att göra den gripbar för de övriga gruppmedlemmarna.

Be-gripa: förståelsen är fysisk. Att ha ett begrepp om något är att ha tillägnat sig förmågan att gripa om dess betydelser så att man kan använda det som ett effektivt verktyg.

Re-agera: samspelets iterativa natur.

(Begrepps)ut-veckling: samförståelsen, den intersubjektiva förståelsen av begreppen stimuleras av att de gemensamma begreppens betydelsedimensioner vecklas ut. Begrepp är till sin natur invecklade och ihoptryckta betydelser.

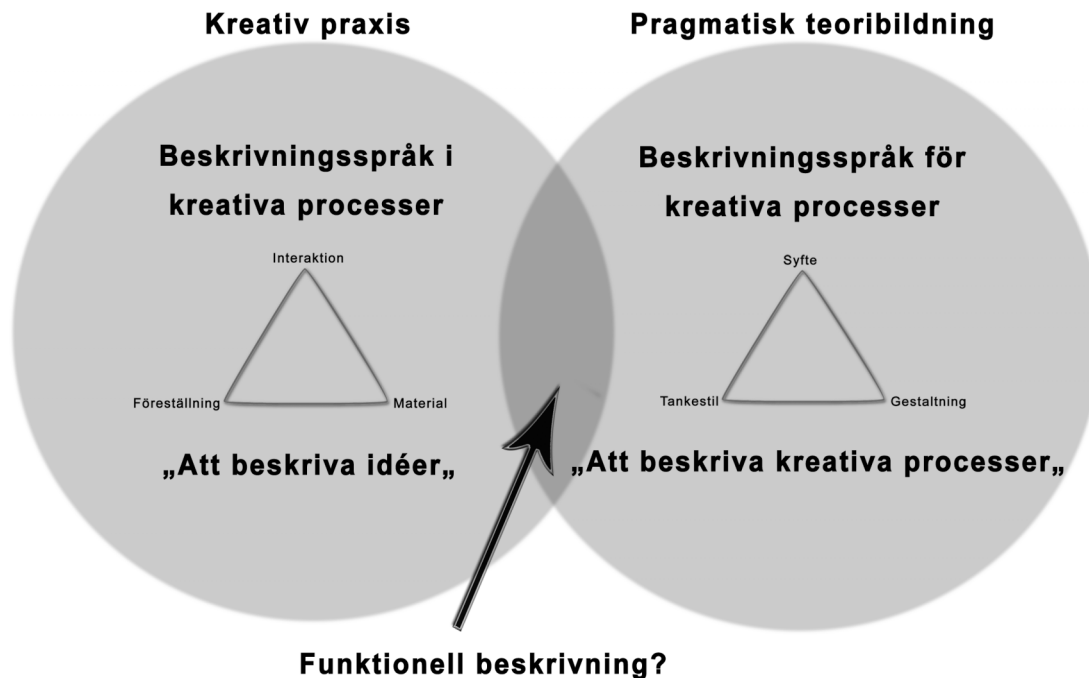
Med-vetande: förståelse uppstår inte i ett vakuum inom en individ, gruppmedlemmarna vet något genom att man är med varandra.

miss-tolkning: att bilda sig en föreställning om gruppideén som inte överensstämmer med gruppmedlemmarnas intersubjektiva förståelse. Tolkningen bör söka bekräftelse.

Avhandlingens beskrivningsspråk använder även uttryck som förmedlar vissa uppfattningar som så att säga finns mellan raderna – de kräver omsorgsfull formulering, om de ens medger verbala beskrivningar. Kampen med verbalspråkliga formuleringar tar sig olika uttryck. Några exempel på detta är användningen av ”dels ... , dels...” och uttryck som ”å ena sidan... men å andra sidan...” Dessa formuleringar uttrycker något av gruppkreativitetens paradoxala natur. De beskriver en balansgång där strävan efter att upprätthålla spänningen mellan motsatser. Sådana dimensioner som i ett analysarbete där motsatserna betraktas som oförenliga och strategin ofta är att neutralisera paradoxen genom att definiera bort den ena polen och därmed exkludera den från resonemanget. Det har inte varit en strävan i detta arbete utan snarare att upprätthålla denna spänning genom att dessa ofta motsägelsefulla beskrivningar. I den yrkesmässiga praktiken samspejar ofta dessa motsatta poler eller förhållanden konstruktivt och fungerar ömsesidigt kompletterande.

12.2 Att beskriva kreativa processer och tillstånd

I detta arbete redovisar jag ett urval beskrivningar av kreativa processer i teoribildningar inom i huvudsak tre perspektiv: individperspektiv (intramentala processer), system- och organisationsperspektiv samt grupperspektiv. I metodavsnittet i kapitel 2 diskuterades bland annat det funktionella perspektivets inverkan på forskning och beskrivningar av kreativa processer. Ett traditionellt funktionellt perspektiv bygger på logiska resonemang utifrån orsak-verkan. Gruppmedlemmarnas handlingar förväntas vara logiska i förhållande till en väldefinierad målbeskrivning. Att gruppmedlemmarna men även metoder för kreativ problemlösning uppfyller ett antal mer eller mindre verbaliserade mål blir problematiskt i ett traditionellt funktionellt perspektiv. Hur kan man då beskriva för att etablera kreativt samspel och effektiv problemlösning? Handlar det möjligen om att effektiva beskrivningar uppnås genom att återge den kreativa processen så verklighetstroget som möjligt?



Figur nr. 25: Beskrivningsspråk i respektive för kreativa processer

Idealet för ett effektivt beskrivande av dessa processer antas utifrån ett funktionellt perspektiv vara att teoribildning och praxis överlappar varandra i så stor utsträckning som möjligt, så att de verbala beskrivningarna av dessa processer uttrycker ”så stor del” av praxis som möjligt (figur nr. 25). Ett annat ideal bygger på uppfattningen att ett återgivande är både omöjligt eller ens nödvändigt. Det handlar inte om att förmedla det exakta innehållet eller ens hur det formuleras utan snarare om vad det resulterar i. Det fokuserar på vad som eftersträvas med beskrivningen såsom huruvida gruppen blir mer kreativ, mer effektiv och mer produktiv.

Observationer av gruppvis idéutveckling med professionella industridesigners och improvisationsmusiker har resulterat i beskrivningar, dels av, dels för kreativa processer. Ett kreativt beskrivningsspråk utvidgar det funktionella perspektivet genom att det fokuserar på det som blir och byggs upp av tre komponenter eller kategorier: föreställning, objekt och interaktion.

'Beskriva i': föreställning, 'beskriva för': tankestil – finns i tankestilen som kommer till uttryck genom hela avhandlingen och framträder åtminstone till viss del vid analys av vilka kunskapsmässiga kombinationer som används och vilka analogiska förbindelser mellan olika domäner som upprättas.

'Beskriva i': objekt, 'beskriva för': gestaltning – de 27 figurer som illustrerar olika aspekter av de observerade gruppernas kreativa processer kan betraktas som förhållandevis konkreta objekt i en text som denna. Men ett objekt för forskaren kan även vara själva avhandlingen, den fysiska boken. En parallell till objekten i de observerade gruppernas idéutvecklings-sessioner kan i ett forskningsprojekt vara avhandlingar och uppsatser, vilka de olika aktörerna i utvecklingsprocessen interagerar genom och omkring. En annan nivå av objekt är studieobjektet som i detta fall är gruppkreativitet och dess beskrivningsspråk.

'Beskriva i': interaktionen, 'beskriva för': syfte – i traditionellt vetenskapsideal bör forskaren undvika att samverka och interagera med studieobjektet. Forskaren bör hålla tillbörlig distans för att dels inte påverka studieobjektet, dels för att inte själv bli påverkad i sina bedömningar av vad denne uppfattar som centralt och relevant. Ofta motiveras denna typ av ställningstaganden med idén om ett objektivt och upphöjt kunskapsbyggande. Alternativa

strategier till detta idealperspektiv på vetenskaplig verksamhet kan vara olika typer av så kallad 'grounded theory' och aktionsforskning. I dessa typer av strategier och metodologier är forskarens samspel med studieobjekten påbjudet. Det är genom interaktion med den specifika miljön och dess aktörer som forskaren här bildar fördjupad förståelse av de för studieobjektet beroende och centrala fenomen. Relevanta resultat kan valideras direkt genom observation av studieobjektets reaktioner på forskningsaktiviteten, forskarens aktiviteter kan forskningen dessutom bidra aktivt till att förmedla andra kunskaper och nya perspektiv genom interaktionen med de aktörer som är direkt berörda av dess resultat. Denna typ av interagerande med ett urval av de inom det studerade kunskapsområdet professionellt verksamma aktörerna sker i dialogseminariemetoden. Forskaren påverkar processen på flera sätt, dels genom att i förväg besluta vilka typer av reflektionsunderlag som ska användas, dels genom sitt deltagande i varje seminarietillfälle samt genom upprättande av idéprotokoll. Återkopplingen sker direkt via idéprotokoll och genom informanternas idéutbyte sinsemellan vid varje dialogseminarium. Dessutom valideras varje idéprotokoll i det efterföljande seminariet.

12.3 Att beskriva för kreativa processer

Surowiecki (2004) fascinerar av att grupper förmår fatta smarta beslut och hitta hållbara lösningar så ofta som de faktiskt gör (Surowiecki, 2004, s. 188). Smith & Berg (1987) och Page (2007) hävdar alla att den smartaste gruppen består av människor med olika perspektiv som dessutom har förmågan att fortsätta att hålla kvar dessa divergerande perspektiv trots gruppodynamikens ofta konvergerande inverkan. Dessa antaganden om oberoende är välkända och dessutom tilltalande eftersom de tar individens autonomi för given. Det är själva kärnan i västerländsk liberalism som går under namnet 'metodologisk individualism' (Surowiecki, 2004).

Dilemma:

Att vi påverkas och förändras som engagerade medlemmar i en grupp påvisas av olika typer av forskningsresultat liksom att dessa resultat bekräftas gång på gång av redogörelser från mer eller mindre allvarliga händelser i näringsliv och institutioner. Vad det är som avgör om denna påverkan leder till att gruppen blir starkare, intelligentare och mer kreativ eller svagare, dummare och mer trångsynt är något som engagerar många teoretiker och praktiker.

Ju mer vi influerar varandra desto troligare är det att vi börja uppfatta samma saker och göra liknande misstag. Det betyder att det finns risk för att vi kan individuellt sett bli smartare men kollektivt sett dummare. Mot den bakgrunden är det rimligt att ifrågasätta om människor är kapabla att fortsätta att utveckla kreativitet och fatta intelligenta beslut även när de är i konstant interaktion med varandra. Det är en tankegång som återkommer i vetenskapliga texter om grupp kreativitet. Problematiken kan formuleras i termer av förverkligad kontra potentiell kreativitet.

12.3.1 Att uppfatta interaktionen i sig som ett resultat

Den primära nyttan med att sammanföra olikheter i ett medvetet samspel mellan kognitiva divergerande tankestilar är kopplad till gruppens potentiellt kreativa prestation. Det innebär bland annat att potentialen sänks när den kognitiva mångfalden minskar. Samtidigt är det just interagerande olikheter som är själva poängen med den problemlösande gruppens verksamhet.

För den kreativa gruppen handlar det om att hitta olika medel för att motverka sammansmältning av tankestilar. En viktig insikt ligger i att uppfatta interaktionen i sig som ett resultat. Den potential som interaktionen skapar bär löfte om kreativa och hållbara resultat. Utmaningen ligger alltså inte i första hand i att fokusera på resultatet utan på att etablera interaktion mellan olikheter som upprättar ett groove, dvs. en förmåga att vila i gruppidén.

Själva interagerandet är gruppens heuristik samtidigt som heuristiken är samspelet mellan divergerande perspektiv. Att etablera en samverkande mångfalden är både mål och medel.

12.3.2 Att uppfatta gruppdynamik som funktionell

Reid & Reed (2000) hävdar att det finns stora möjligheter för forskare att utveckla mer sofistikerade teorier angående förhållandet mellan inputs, processer och resultat eftersom tidigare forskning på små grupper exkluderat vissa aspekter. Teorier behöver utvecklas som fokuserar på medlemmarnas tillfredsställelse, lärande och gruppsolidaritet. En annan inriktning inom det funktionella perspektivet är att utforska interrelationen mellan multipla typer av uppgifts-relaterade processer som inkluderar förhandling, beslutsfattande och idégenerering.

Det finns en liten mängd litteratur som specifikt föreslår reverserad kasualitet, dvs. att föregående prestationer har en inverkan på framtida gruppprocesser. Med andra ord: resultat (output) påverkar processer snarare än tvärtom (Guzzo et al., 1986; Staw, 1975). En cyklisk funktionell teori kan inkludera tidigare gruppresultat som ny input i kedjan av orsak-verkan (input-process-output) så att det funktionella perspektivet kan börja undersöka dynamiska system.

Att fånga skapandet

De aktiviteter som sker i de observerade grupperna kan karakteriseras som flöde, där ett initiativ eller tilltal kan få ett antal samtidiga och olika responser eller gensvar. Denna komplexitet av parallella och ibland samspelande dimensioner kan svårligen fångas in verbalspråkligt. En antydning om dessa kreativa processers efemära karaktär kan användningen av verbformen presens particip sägas vara. Denna ordklass bidrar till att hålla kvar tänkandet på och i skeendet, det i nuet framväxande snarare än genom beskrivningar som objektifierar och därmed tenderar att förmedla mer fixerade fenomen. Det kan exempelvis leda till att jag skriver skissande i stället för skissen, relaterande i stället för relationen och handlande i stället för handlingen. Allt för att motverka eller åtminstone inte bidra till ökad objektivering av dessa processer.

12.4 Studium av kreativitet på intersubjektiv nivå

Analysarbetet av fenomenet beskrivningsspråk har förtydligat problematiken med att använda språk för att definiera språk. En strategi för att i någon bemärkelse bryta sig ur dessa cirkulära resonemang går via den utvidgade uppfattningen om vad beskrivningsspråk är, dess funktion och uppbyggnad. Genom att betrakta (*språk-*)*handlingarna som en av beskrivningsspråkets komponenter* kan vi knyta an till den så kallade pragmatisk-konstitutiva epistemologin, dvs. det är genom att handla som vår förståelse av begreppen/språket kan uttryckas, gestaltas, förmedlas och det är genom att tolka dessa handlingar som förståelse av både begreppens innebörd och användningen av dem kan studeras. Gruppernas skapande och användning av beskrivningsspråks innehållsliga aspekter liksom dess strukturella uppbyggnad blir då studieobjekt i undersökningar av kreativa processer. Beskrivningsspråk betraktas alltså som konstitutivt för gruppernas kreativa processer.

Att dessutom placera studiet av detta tredimensionella beskrivningsspråk (föreställning, interaktion och objekt) i gruppernas kreativa problemlösning och idéutvecklingsprocesser har i och med detta projekt även blivit en metod för att studera intersubjektivitet, det vill säga de kreativa processer som har sitt ursprung i det sociala 'mellanrum' som uppstår när människor interagerar. Enligt Fleck (1953) är det i detta mellanrum som en stor del av tänkandet sker.

Både Johnstone (1979) och Israel (1999) resonerar sig fram till att karakteristiken eller kvaliteten i detta mellanrum främst påverkas av på vilket sätt gruppmedlemmarna relaterar till varandra, var och en med sitt beskrivningsspråk. I improvisationsgruppernas

beskrivningsspråk formuleras detta förhållande med hjälp av begreppen 'timing' och 'groove', det vill säga att groovets karakteristik påverkas av gruppmedlemmarnas förmåga till adekvat timing, vilket i sin tur bygger på initiativ utifrån en kombination av lyssnande och instrumenttekniska färdigheter.

Detta skapar ett perspektiv som ger mellanrummet och dess processer eller tillstånd central betydelse snarare än individerna och intramentala processer. Utifrån detta perspektiv kan ursprunget till kreativa idéer och initiativ så att säga placeras mellan gruppmedlemmarna.

12.5 Begreppsmässigt ramverk

Genom arbetet med litteratur och empiri har modellen här nedan (figur nr. 26) vuxit fram. Utvecklingen av den begreppsmässiga modellen för gruppernas skapande har bedrivits utifrån ett funktionellt perspektiv på kreativitet. Denna modell har bland annat möjliggjort ombegripande av sådana för ämnet centrala begrepp som kreativitet, innovation och ledarskap vilket redovisats i Del III och kapitel 11 i Del IV.

Denna modell redogör för min framväxande uppfattning om hur de observerade gruppprocesserna samverkar och därigenom påverkar resultatet av idéutvecklingsprocess. I modellen redovisas även hur vissa nyckelbegrepp kopplas till dessa processer.

Kreativitets-dimension:	Färdighet	Tankestil	Beskrivningsmodus 'modus operandi'	Idéstafett	Iteration	Timing och potential
Beskrivnings-språkets funktion:	utvidga kunnandet	upprätthålla kognitiv spännvidd	frambringa idéer	etablera främjande tillstånd	ingjuta uthållighet	fostra hållbara lösningar
Industri-design:	skissteknisk förmåga formspråk taktilt vs funktionalitet	formförtrogenhet	skissande prototyp scenarier	att se gruppidéerna 'gestaltseende'	ombegripande	konceptualisering
Jazz-musik:	instrumental förmåga gehör stämning vs uttryck	genreförtrogenhet	spelande harmonik, rytm form, notation	vila i groovet	ifrågasättande	momentan gestaltning 'stundens epistemologi'
Dialog-seminarium:	verbal förmåga analogiskt tänkande	praxisförtrogenhet	verbalspråk metaforer	intersubjektivitet	reflekterande	begreppsut-veckling
Förutsättningar:	regel-följande	mellanmänsklig mångfald	beskrivande lyssnande	relaterande	kritiserande	improvisatoriskt förhållningssätt

Figur nr. 26: Begreppsmässigt ramverk – modell över de observerade gruppernas skapandeprocesser

Här följer beskrivningar av de nyckelbegrepp som modellen över de observerade (figur nr. 26) är uppbyggd av deras förhållande till varandra. Gruppen som arbetsmetod bygger på *interaktion*, men vad karakteriserar en interaktion som stimulerar till hög kreativ potential och *fostrar* kreativa prestationer och resultat?

Interaktion bygger på ömsesidigt utbyte i ett samspel. För att detta samspel ska vara konstruktivt och fungera enligt modellen $1+1=3$ har själva sättet att *relatera* avgörande betydelse; det handlar bland annat om *timing*. Interaktionen i en grupp är inte enbart social utan det sociala samspelet i en arbetsgrupp har nästan alltid någon form av objekt som legitimerar/motiverar den. Detta objekt kan vara prototyper, skisser, målbilder eller scenarier etc.

Den *kreativa idéutvecklingen*, vilket är de observerade gruppernas tydligaste gemensamma nämnare, bygger på utbytet av idéer. Man kan till och med hävda att själva etableringen av ett klimat där ett sådant *utbyte av idéer flödar*, legitimerar gruppens existens. Om utbyte inte sker

skulle varje individ lika gärna kunna skicka sina idéer till övriga individer via exempelvis e-post och dessutom kanske undvika sociala och gruppdynamiska nackdelar och motstånd.

Med begreppet *beskrivningsspråk* tas i denna avhandling ett brett grepp om vad ett sådant idéutbyte kan innebära, hur det i praktiken ”ser ut”. Beskrivningsspråk är allt det som gruppen använder för att uttrycka och förmedla idéer. Idéer frambringas via olika *beskrivningsmodus*, ’modus operandi’. Valet av mest träffande beskrivningsmodus, dvs det mest karakteristiska för den specifika tankefiguren, bygger på *förtrogenhet* med dess användning.

Begreppet *iteration* betyder upprepning. I sin strävan att utveckla hållbara idéer, lösningar eller koncept etablerar man en stämning genom omprövning, ett *groove*. I och genom samspelet *ombegriper* man det förgivet tagna, det förväntade. För att ett ombegripande ska stimuleras behöver gruppen utveckla förmågan eller viljan att beskriva och anta, sätta sig in i, olika perspektiv.

Begreppet *divergens* är fundamentalt och ursprungligt i forskning på *kreativitet*. Det handlar om att tänka brett, något som bland annat dessa industridesigners uppnår genom att så att säga *hoppa mellan kategorierna*, en aktivitet som den oinvigde kan uppfatta som enbart en oskyldig lek med ord. Mångfald av och bredd mellan gruppmedlemmarnas *tankestilar* antas bestämma gruppens kreativa *potential*.

Vid Kungliga tekniska högskolan i Stockholm har man i samarbete med Dramaten utarbetat en metod som bygger på att man i dialog med övriga gruppmedlemmar samt egen reflektion över noggrant utvalda texter utvecklar *analogiskt tänkande*. Det analogiska tänkandet syftar i detta fall främst till att lyfta fram och på olika sätt artikulera *tysta dimensioner* i gruppmedlemmarnas yrkeskunnande.

Uppfattningen om att kreativitet som sådan är skör och karakteriseras av ett flöde, kan bidra till att allt som hindrar flödet har en negativ eller hämmande inverkan på den kreativa prestationen. Detta synsätt i kombination med uppfattningen om att gruppers kreativa processer ser likadana ut och fungerar på samma sätt som individuell kreativitet, kan leda till vissa felslut. I de observerade grupperna är olika former av *kritik* förhållandevis vanligt förekommande. I vissa idéutvecklingsprocesser kan kritik snarast betraktas som förutsättning för att kreativ iteration ska etableras.

Svaret på frågan om vad som karakteriserar en gruppinteraktion som fostrar kreativa prestationer, liksom frågan om kritikens funktion i gruppers kreativa processer, verkar vara *gestaltseende*. Det handlar om förmåga att uppfatta gruppens gemensamma tänkande som en gestalt. Det bidrar till effektiv samordning av mångfalden initiativ till en sammanhängande och meningsfull helhet.

Redogörelsen av begreppen i modellen övergruppers skapande (figur nr. 26) har behandlats i olika kapitel enligt följande.

Gruppens kreativitetsdimensioner:

Tankestil behandlas i kapitel 2 och 3 (vana, riktad varseblivning).

Beskrivningsmodus behandlas i kapitel 5 och 6 (beskrivningens modus operandi).

Idéstafett behandlas i kapitel 4, 8 och 9 (grupptillstånd alt. tankekollektiv).

Gruppidén behandlas i kapitel 8 (den gestalt som gruppen etablerar genom sättet att relatera och interagera).

Iteration behandlas i kapitel 9 (ombegripande processer och tillstånd).

Timing och *potential* behandlas i kapitel 11 och 12 (funktionell kreativitet).

Beskrivningsspråkets syfte och funktion:

Upprätthålla *kognitiv spännvidd*, behandlas i kapitel 6 och 11 (divergens och tankestilar).

Frambringa idéer, behandlas i kapitel 5 och 6 (beskrivningsspråk, modus och interaktion).

Etablera *främjande tillstånd*, behandlas i kapitel 8 och 10.

Ingjuta uthållighet, behandlas i kapitel 8, 9 och 13.

Fostrå *hållbara lösningar*, behandlas i kapitel 12.

Gruppaktivitetens potential:

Konceptualisering, behandlas i kapitel 4.

Momentan gestaltning, behandlas i Del III (kapitel 8 och 9).

Begrepps ut-veckling, behandlas i kapitel 3, 5 och 12 (analogiskt tänkande, att påvisa och använda sig av begreppens mångfacetterade betydelser).

Interaktionen som resultat, behandlas i kapitel 7, 11 och 12.

De nyckelbegrepp som modellen är uppbyggd kring hanteras i den följande texten. Modellen kan läsas på flera sätt men tre huvudspår bör lyftas fram.

Kreativitetsdimension:	Färdighet	Tankestil	Beskrivningsmodus 'modus operandi'	Idéstafett	Iteration	Timing och potential
Beskrivningsspråkets funktion:	utvidga kunnandet	upprätthålla kognitiv spännvidd	frambringa idéer	etablera främjande tillstånd	ingjuta uthållighet	fostrå hållbara lösningar
Förutsättningar:	regel-följande	mellanmännisklig mångfald	beskrivande lyssnande	relaterande	kritiserande	improvisatoriskt förhållningssätt

Figur nr. 27: Del av begreppsmässigt ramverk som modell över gruppers skapande

1) *Kreativitetsdimension* – genom forskningsprojektet har en både fördjupad och utvidgad uppfattning om grupp kreativitet som fenomen och process utvecklats. För att strukturera detta breda perspektiv har fem dimensioner givits utmärkande status. Dessa kreativitetsdimensioner är färdighet, tankestil, 'modus operandi', grupp klimat och iteration.

2) *Beskrivningsspråk* – de observerade gruppernas sammansättning bygger på uppfattningar om den sociala interaktionens och den samspelande mångfaldens positiva effekter. Gruppen utvecklar över tid sitt specifika sätt att beskriva idéer. Detta beskrivningsspråk uppfattas som centralt avgörande för gruppers kreativa prestationer. Följande fem funktioner framträder som bärande i dessa beskrivningsspråks struktur: utvidga (yrkesmässigt) kunnande, upprätthålla kognitiv mångfald, frambringa idéer, etablera främjande tilltal samt ingjuta uthållighet.

3) *Förutsättningar* – följande initiativ uppfattas som avgörande. De behöver vara aktiva inom gruppen för att etablering och stimulering av kreativitetsdimensionerna och beskrivningsspråkets funktioner ska uppstå. Dessa fem förutsättningar eller initiativ är mellanmännisklig mångfald, olika beskrivningsmodus och empatiskt lyssnande, att relatera så att man "ser" grupp idén (gestaltseende), kritiskt tänkande samt att uppfatta kvaliteten i interaktion i sig själv som ett resultat och gruppens potential.

Kapitel 13: Återblick och framåtseende

I detta arbete har jag kritiserat Brainstorming utifrån de regelverk som Osborn och Parnes ställt upp. Utgångspunkt för denna kritik är de observerade gruppernas kreativa process och beskrivningsspråk. Den mest omfattande kritiken inriktas mot regelverkets kanske mest centrala moment som går ut på att alla typer av värderande omdömen (evaluations), ska hänskjutas till senare tillfällen (defer judgement). En inte fullt lika central regel som kritiseras i detta arbete handlar om uppmaningen att bygga vidare på andra gruppmedlemmars idéer. För att byggande på och sammanvävande av olika gruppmedlemmars idéer ska flöda konstruktivt förväntas gruppmedlemmarna anta en nästintill altruistiskt förhållningssätt till sina egna idéer. Observationerna av de sju gruppernas idéutvecklingssessioner avviker främst på dessa två punkter från brainstormingmetodikens regelverk, trots att flera av grupperna benämner sin idéutvecklingsprocess brainstorming. Synectics är en mer utvecklad och sofistikerad metodik i jämförelse med brainstorming. I Synectics lyfts det funktionella i att tänka i metaforer och analogier fram som central drivkraft i gruppens kreativa processer.

I båda dessa tekniker för att stimulera gruppkreativiteten håller man kvar idén om att kreativiteten bärs av gruppmedlemmarnas enskilda, intramentala, tänkande. Gruppens kreativa processer ser likadana ut som individens intramentala kreativa process. Detta är min huvudsakliga kritik mot kreativitetsteorier i allmänhet och mot tekniker som syftar till att stimulera gruppkreativitet som brainstorming och Synectics i synnerhet. Denna kritik byggs upp utifrån tre olika perspektiv: epistemologiskt, biologiskt och ontologiskt.

Industridesigners och musikers yrkesmässiga aktiviteter fostrar perceptuella förmågor som har direkt påverkan på deras sätt att beskriva och förstå (Del I och II). Tänkande innebär att involveras i en social process (kapitel 2). Kunskapsprocessen är iterativ och interaktiv (Del III).

Även den dialogseminariemetodik som använts vid en av delstudierna i detta projekt tränar sina deltagare i analogiskt tänkande. I denna metod har man medvetandegjort intersubjektivitet som en specifik karakteristik i den gruppvisa dialogen. Det uppstår något när deltagarna reflekterar tillsammans som bekräftar att tänkandet är en social process. Denna insikt behöver tekniker som syftar till att stimulera gruppkreativitet ta i beaktande.

13.1 Det hälsosamma mötet mellan olikheter

Jag har strävat efter att lyfta fram det kreativetsbefrämjande i att låta olikheter samspela. Behovet av att samspela konstruktivt har troligen aldrig varit större historiskt sett. Ändå verkar det som att vi tillbringar alltmer tid i enskilda uppgifter, att tänka själv och vara kreativ i det enskilda. Det enskilda uttänkandet av problemets lösning kommer först därefter möts man ansikte mot ansikte för att argumentera för olika förslags brister och svagheter. Det är inte enkelt att samarbeta eller kommunicera men det bör inte leda till den oftast förhastade slutsatsen att social interaktion är problematisk och ineffektiv.

Vissa förslag på lösningar på den problematik för gruppkreativitet som olika grupp-dynamiska processer utgör går ut på att helt enkelt eliminera det sociala samspelet. Men det är enligt min uppfattning ett misstag som kan jämföras med att slänga ut barnet med badvattnet. Det är att kapitulera inför de utmaningar som gruppkreativitet ofta är förenad med. Det är snarare så att gruppkreativitetens fundamentala element är det sociala samspelet. En genomgripande lösning kan handla om social träning. I dessa kreativetsstimulerande tekniker för grupper finns en grundläggande tilltro till människans förmåga inbyggd, det utgör också något av dess attraktionskraft. Det finns ett hälsosamt drag av altruism i brainstorming och Synectics som i sig säger något mycket viktigt om gruppkreativitet.

I Del IV diskuteras några förslag på del-lösningar till de utmaningar som gruppkreativitet utgör. De bygger på uppfattningen att det mesta kan läras in och tränas upp. Det centrala är ett

improvisatoriskt förhållningssätt som vissa skådespelare och musiker tillägnar sig under lång och målmedveten träning. Det handlar om *utveckling av en improvisatorisk tankestil som karakteriseras av timing*.

I Del I skapades ett teoretiskt ramverk utifrån forskning på kreativitet med i huvudsak individperspektiv och systemperspektiv samt forskning på gruppen som arbetsmetod. Tekniker som syftar till att stimulera grupperns kreativa processer presenterades mer detaljerat på grund av projektets studieobjekt och inriktning. Undersökning av grupperns kreativitet och interaktion har bedrivits inom tre olika praxisar industridesign, musikalisk improvisation samt dialogseminarium. Beskrivningar och jämförelser mellan dessa praxisar utgör projektets metodik för att beskriva och analysera gruppernas beskrivningsspråk.

I Del II beskrevs och problematiserades fenomenet beskrivningsspråk. En distinktion mellan vardagligt språkbruk och forskarsamhällets språkbruk som bärare av ett vetenskapsideal ställdes upp för att bereda utrymme för arbetet med beskrivningar och definition av beskrivningsspråk. Med en sådan grund blev det möjligt att ställa upp såväl epistemologiska som ontologiska ramverk för beskrivningsspråk. *Interaktionen betraktas som en av tre kategorier eller komponenter som beskrivningsspråk är uppbyggda av*.

En form av återkoppling eller cirkularitet i grupperns strävan att etablera kreativa processer kan uttryckas på följande vis: 1) sätt att beskriva problem och 2) lösningar formas av tankestilen, 3) det professionella språket sätter ramar för möjliga tillvägagångssätt vilket i sin tur ger vissa lösningar – man hittar de lösningar man förmår beskriva, 4) vilket i sin tur sätter ramar för nya problemformuleringar och så vidare. *Om ett rikt beskrivningsspråk fungerar utvidgande på kunnandet kan valet mellan olika heuristiker utökas*.

I Del III kunde jag därmed lyfta fram cirkulariteten i social interaktion som en förklaring till gruppens självförstärkande funktion. En konstruktiv och ändamålsenlig heuristik effektiviseras genom gruppens interaktion liksom en destruktiv och dysfunktionell heuristik riskerar att bli än mer ineffektiv i en sådan gruppinteraktion. I detta förhållande ligger grupperns kreativa potential vilket även behandlades i kapitel 11 och 12.

Iteration är central i problemlösning och idéutvecklingens ombegripande karakteristik (se kapitel 9). Det handlar om att ta olika grepp om problemområdet genom användning av olika beskrivningsmoder. Iteration är en strategi för att stimulera gruppens reflektion, att tänka på problemet en gång till fast på ett annat sätt, ”att skjuta från ett annat håll” som en respondent uttryckte det. I kapitel 10 argumenterades för uppfattningen att kritiskt tänkande och att fälla kritiserande omdömen är viktiga drivkrafter i kreativa grupperns iterativa processer. Olika typer av kritik diskuterades och hur dessa kan interagera med gruppens kreativa processer. *Kritiken gör ombegripandet meningsfullt*.

13.2 Gruppen som arbetsmetod

I dessa studier av grupp kreativitet har betydelsen i benämningen ’gruppen som arbetsmetod’ successivt utvecklats och fördjupats. Från att syfta på strukturella aspekters inverkan på gruppmedlemmarnas sociala samspel och därmed gruppens resultat, till att syfta på en metodik för att uppnå en viss funktion och att det är denna funktion som berättigar gruppens existens. I detta perspektivskifte framträder de olika gruppmedlemmarnas mer eller mindre divergenta tankestilar och kunskaper som direkt kopplat till och avgörande för gruppens funktion och syfte. Att dessa olikheter kommer till uttryck och samspelar är gruppens berättigande, eftersom man i och med detta uppfyller sin funktion som arbetsmetod. Här syftar benämningen ’gruppen som arbetsmetod’ på de typer av metodik eller strategier där medlemmarna interagerar och utnyttjar kommunikationen i gruppen inklusive de kunskaper och kompetenser som medlemmarna har och kan inspirera varandra.

Dilemmat för denna arbetsmetod ligger i att gruppen på sikt motverkar sig själv, sitt existensberättigande, i och med det sociala samspelets konvergerande effekt på

gruppmedlemmarnas tankestilar – de blir successivt mer likartade. Arbetet med 'gruppen som metod' för idéutveckling effektiviseras bland annat genom att gruppmedlemmarna förmår utveckla relevant timing och etablera tillstånd som medger gruppens kreativa potential att växa. Eftersom timing i grunden handlar om koordinering kan denna färdighet sägas vara en viktig dimension i kreativa gruppers ledarskap.

Det är på grund av denna uppfattning om gruppens fundamentala funktion på tankeprocesserna som valet att studera olika gruppers idéutveckling har gjorts. Vår uppfattning som vid den tidpunkten var förhållandevis diffus har nu utvecklats och fördjupats – den har utvidgats. Studiet av gruppers kreativitet bör genomföra sina analyser på gruppnivån. Det är mellanrummen mellan gruppmedlemmarna som bör stå i fokus om man söker förstå gruppers idéutveckling.

13.2.1 Gruppkreativitet

En strävan i detta projekt har varit att förstå gruppkreativitet i förhållande till mer traditionella uppfattningar om kreativa processer, som präglas av individualistiska perspektiv där individens kognitiva kapaciteter oftast blir studieobjekt. Gruppers kreativa processer kan vid ett ytligt betraktande uppfattas som i stort sett överensstämmande med de beskrivningar som gjorts av enskilda individers kreativa processer. Via ett närmare betraktande av gruppers handlande och tänkande framträder vissa aspekter som kraftfulla och styrande. En sådan aspekt är bredden av olikheter och mångfald som inte kan sägas ha sin motsvarighet i den enskilde individens kognitiva processer, oavsett hur tränad man må vara i divergent eller analogiskt tänkande. Vi har sett att grupper kan ha högre kreativ potential och förutsättningar för att producera mer hållbara och relevanta lösningar och koncept. Statistiskt sett har gruppen "mer rätt" än den smartaste individen och större kapacitet att fatta mer hållbara beslut än den enskilde experten inom området (Surowiecki, 2004; Page, 2007).

En annan aspekt eller karakteristik har att göra med gruppers självförstärkande tendenser. I en genuint kreativ grupp resulterar själva samspelet mellan olikheter i etableringen av ett konstruktivt och stimulerande klimat eller stämning, vilket i sin tur är en förutsättning för bevarande av gruppmedlemmarnas olika tankestilar och beskrivningsmodus. Denna självförstärkande tendens kan också vändas i negativ riktning och etablera ett fördummande klimat där minsta gemensamma nämnare hela tiden justeras ned, minimeras. Den positivt självförstärkande tendensen är central i gruppers berättigande som arbetsmetod. Denna självförstärkande effekt kan alltså effektivisera den kreativa gruppens problemlösnings- eller idéutvecklingsprocess på så sätt att bearbetningen i de olika faserna processas snabbare, samtidigt som man kan nå fram till mer relevanta, bättre anpassade och hållbara resultat än vad den enskilde individens kreativa process mäktar med inom samma tid.

Betydelsen av de initiativ som gruppmedlemmarna tar får utvidgad mening genom uppfattningen att tänkande är en social process. Det handlar inte om att frikoppla individen från tänkande och ansvar utan snarare om att förtydliga den enskilde individens förhållandevis begränsade påverkan på individens egna kognitiva processer och samtidigt påpeka dessas beaktningvärda påverkan på influens av gruppens tänkande som helhet.

Beskrivningsspråkets betydelse för idéers utveckling har givits stort utrymme. Utvecklingen i detta projekt har gått från uppfattningen om språk som ett tämligen icke-problematiskt verktyg att uttrycka, gestalta och därmed överföra stora delar av tänkandet opåverkat (icke förvanskat) mellan individer inom ett projekt till insikten om tänkandets natur och idéformering som en pågående socialt interaktiv och formbar process som på olika sätt kan berikas, breddas men också fördjupas genom olika typer av beskrivningar.

Det har bland annat resulterat i insikten om att det får konsekvenser för kreativa processer när man stöper den mjuka formbara idén i verbalspråkets gjutform. Å andra sidan behöver

idéutvecklingens gestaltning av idéer vara just så precis som en gestaltning är. Visualiseringen eller prototypen säger någonting definitivt; den är resultatet av en mängd beslut grundade på mångfalden alternativ. Denna styrande effekt behöver den kreativa processens metoder för att kunna bortse ifrån. Krav på tydlighet kan gå för långt.

Dessutom har verbalspråkets överskuggande effekt på andra typer av beskrivningar tydliggjorts. Det är inte självklart att den verbalspråkligt välformulerade idébeskrivningen uttrycker tankeinnehållet på ett adekvat sätt, tvärtom finns det mycket som tyder på att verbalspråket står i vägen för idén.

Detta har lett fram till en strävan att etablera någon form av distinktion mellan ett vardagligt språkbruk, ett språkbruk som etablerats genom professionell aktivitet (praxis) samt det språkbruk som används i de studerade gruppernas kreativa interaktion och som här helt enkelt benämns beskrivningsspråk. En viktig karakteristik eller dimension i detta beskrivningsspråk är dess öppenhet. Det strävar efter att uttrycka tankeinnehåll ”på ett annat sätt” än vad det professionella språket medger och det kan därmed sägas ha en utvidgande påverkan på det professionella språket.

En annan viktig karakteristik eller dimension är beskrivningsspråkets framåtblickande. Att beskriva någonting på ett kreativt sätt, med ett kreativt beskrivningsspråk, är att peka mot potentialen, det som kan bli, till skillnad mot professionella språk som strävar efter att säga något om det som är.

13.3 Kortfattad sammanställning av resultat

Vad som har förändrats i perspektiv och tillvägagångssätt i detta projekt

Den ursprungliga ansatsen inför detta forskningsprojekt var ett underifrån-perspektiv på det som betecknas med begreppet ledarskap. Detta har förändrats enligt följande.

Heterogena grupper

Metoder som syftar till att stimulera gruppernas kreativa processer eftersträvar mångfald av kompetenser och perspektiv. Resultaten i dessa studier visar bland annat att här finns mycket kvar att göra. Grupper som träffas mer eller mindre regelbundet under längre tid kommer att konvergera, oavsett hur heterogena de varit vid första mötet. Att de flesta gruppmedlemmarna dessutom arbetar i samma företag bidrar också till ökat tanketvång men detta det större, organisatoriska perspektivet, ligger utanför detta projekts syfte. Oavsett hur man definierar en heterogen grupp kan man diskutera huruvida industridesignföretagens idéutvecklingsmöten kan anses ha en temporär karaktär.

Temporära grupper

De grupper som ingick i delstudien ”Improlab” motsvarar beskrivningar av vad det temporära innebär. Dessa gruppmedlemmar hade aldrig spelat tillsammans tidigare innan de träffades inför konserten. Några av informanter som deltog i dialogseminarieserien DSID välbekanta med varandra medan andra träffades för första gången. Däremot har industridesignföretagens idéutvecklingsmöten snarare karaktären av arbetsgrupp även om man regelmässigt tar in någon eller några nya individer i sina brainstorming- eller idéutvecklings-sessioner. Det finns däremot mycket som talar för att den sociala interaktion och vad som uppstår som ett resultat av denna interaktion kan betraktas som temporär. Skillnader mellan temporära grupper och grupper som arbetar länge tillsammans med liknande arbetsuppgifter kan vara tillit och intersubjektivitet.

Här nedan följer en redogörelse av några av de viktigaste resultaten som framkommit under detta arbete och därmed betraktas som studiens resultat. Det handlar om:

1. Beskrivningsspråkets utformning och funktion
2. Uppfattningen om gruppens centrala funktion i idéutvecklingsprocesser
3. Notation för grupp kreativitet
4. Modell inför gruppernas skapande
5. Kritiskt tänkande i kreativa processer
6. Tentativ teoribildning
7. Ombegripande

Resultat ett:

Att beskriva kreativ praxis (DEL II och DEL III)

Forskning visar att tänkandet om och med mentala bilder påverkas negativt av verbaliseringsprocesser. Att förflytta en idé som en mer eller mindre klar mental bild, från ett bildmässigt tänkande till ett begreppsmässigt tänkande tenderar att förstöra eller fragmentera idén. Beskrivningsspråket i kreativ idégenererande och idéutvecklande praxis måste ta hänsyn till denna problematik. Det är speciellt angeläget med tanke på att vissa praxis, såsom industridesign och musik, bygger på utvecklandet av förmåga att använda icke-verbala beskrivningar professionellt. Det rör sig framförallt om sådana kunskapsyttringar som utifrån en verbalspråklig förståelsehorisont benämns 'tyst kunskap'. Närvaron av ett eller flera fysiska objekt stimulerade deltagarnas dialog i idéutvecklingssessionerna i industridesign. Ett sådant objekt kunde vara en mycket rå prototyp eller en färdig produkt från någon konkurrent.

Intervjuade industridesigners hävdar att deras professionella språk är skissandet som skapas med penna och papper eller i en dator. Ändå använder man sig bara sporadiskt av denna förmåga i sina idéutvecklingsmöten. Skissandet överlämnas av olika anledningar till en person som så att säga får i uppdrag att levandegöra och formalisera gruppens idéer. Det kan också vara så att man använder sig av små post-it-lappar där man ritar streckgubbar.

Verbalspråket kan betraktas som hypotetiskt. I och med att dess begrepp strävar efter så breda generaliseringar som möjligt krävs långa och omfattande beskrivningar för att få fram precisa betydelser. En gestaltning är, i jämförelse med verbalspråket, däremot exakt. Att betrakta en färdig produkt är att se en förverkligad och därmed i någon mening färdig idé.

Denna exakthet kan vara både till fördel och till nackdel i den kreativa processen liksom verbala beskrivningar bidrar med sina styrkor och svagheter. Samtidigt kan den styrka som det professionella språket medför också innebära en stor svaghet. Det kan göra en blind för de aspekter som dess tankestil inte medger beskrivning av.

Schooler (1993) har påvisat att den som är mer perceptuellt än verbalt orienterad löper betydligt större risk att drabbas av så kallad verbal överskuggning. Här återfinns kopplingen till det professionella språket. Att avlägsna det professionella språket är kontraproduktivt eftersom det utgör fundamentet för yrkesskicklighet och tillhörighet.

Spänningen mellan det professionella språket och beskrivningsspråket kan uttryckas i frågan om man blir designer eller musiker på grund av att man har fallenhet för vissa praxis specifika färdigheter, såsom skissande eller musikalisk gestaltning, eller att man utvecklar förmågan att klä idéer och mentala bilder i klingande musik eller kärnfull grafik därför att man arbetar som musiker respektive designer (se vidare kapitel 5 och 6 i DEL II och kapitel 8 och 9 i DEL III).

"I don't know if I think the way I do because I am a physicist or if I am a physicist because of the way I think." (Ken Haas, i Page, 2007, s. 299)

Ett mångfacetterat och rikt beskrivningsspråk fungerar som verktyg i utvidgandet av det professionella språket och den rådande tankestilen. Å ena sidan fungerar det professionella språket stimulerande för praxisorienterad kreativitet och kan sägas bekräfta dess tankestil medan å andra sidan denna kreativitet behöver beskriva idéer på ett sätt som gör det möjligt för gruppen att ta del av och interagera i den gemensamma idéutvecklingen, och inte överskuggar eller fördunklar den genom verbal transformation. Dessutom är den överskuggande effekten större inom de områden som i första hand utvecklar och förlitar sig på perceptuella förmågor än inom områden där förmågan att verbalisera är central.

Med tanke på verbaliseringens fördunklande inverkan på idéer och mentala bilder är det förvånande att de observerade grupperna av industridesigners ger de verbalspråkliga beskrivningarna nästintill monopolstatus i interaktion för idéutveckling. I sina respektive initiativ beskrev man sina idéer främst verbalt (Olsson, 2007 b). Den grupp som integrerade sitt professionella beskrivningsspråk mest i den kollektiva idéutvecklingen var improvisationsmusikerna.

Ett argument för användningen av det professionella språket bygger på antagandet att just detta språk ökar den kreativa potentialen i gruppens skapande processer, dvs. det professionella språket kan i sig utgöra orsak till att man valt att utveckla just dessa färdigheter. Den som utvecklar färdigheter och kunskaper, som är nödvändiga för att arbeta professionellt som industridesigner, har långt innan sin yrkesmässiga sysselsättning ofta använt penna och papper i olika former för att uttrycka sin kreativitet. På liknande vis har professionella musiker långt innan sin yrkesmässiga sysselsättning upptäckt hur roligt och effektivt man uttrycker sig genom sitt musicerande.

Resultat två:

Att se gruppideén (DEL III, kapitel 8 och 9)

Gruppideén är det tankeinnehåll som gruppen utvecklar i och genom gemensam interaktion. Det är den eller de idéer som man i efterhand beskriver som resultatet av gruppens idéutvecklingsprocess. Gruppideén utvecklas och förändras successivt så länge den kreativa interaktionen pågår. Oavsett hur medvetna gruppmedlemmarna är om denna övergripande och pågående formaliseringsprocess så bidrar deras respektive initiativ till gruppideéns slutresultat. I denna bemärkelse kan idéutvecklingssessionen från dess allra första minut betraktas som irreversibel.

Frågan om huruvida gruppmedlemmarna uppfattar mängden av olika beskrivningar av idéer på lösningar som delar av en sammanhängande helhet är central för gruppmetoden. Om de olika initiativen ständigt relateras till beskrivningen av problemet eller problematiken kan man tala om gruppideén. Då är det gruppen som helhet som utvecklar idéer. Här aktualiseras frågan om lojalitet eller altruism, det vill säga hur långt man kan sträcka sig i att bygga på någon annans idé och att låta andra förändra ens egen idé.

Utifrån detta perspektiv på gruppideé lyfts frågan om kritik i grupp kreativitet. Ett kritiserande som inte ser eller tar gruppideén i beaktande antas riskera hämma det kreativa flödet eller energin. En kreativitetsbefrämjande kritik är grupporienterad ”från början till slut”.

Resultat tre:

Utveckling av en metod för att diagrammatiskt notera gruppprocesser och dess idéutveckling (Del II)

Conklins (2006) notationssystem för gruppvis dialog syftar till att etablera gemensamt delade idéer och att stödja beslutsprocesser. Han använder sig av en för ändamålet speciellt utvecklad mjukvara. Reinholdssons (1998) notationssystem för musikalisk interaktion syftar till att ställa samman och representera gruppmedlemmarnas olika initiativ i förhållande till varandra. Tollestrups (2004) symbolspråk och notationspraxis syftar till att kartlägga och redogöra för utvecklingsprocessen i fyra workshops. Dessa tre olika notationssystem för gruppaktiviteter har olika syften men har det gemensamt att man fångar in pågående spontana initiativ i mycket komplexa interaktionsmönster och visualiserar dem.

I detta projekt har ett sätt att notera gruppaktivitet vuxit fram genom arbetet med att transkribera och redovisa gruppernas idéutvecklingsprocess. Dessa notationer över de observerade gruppernas idéutvecklings-sessioner hämtar dessutom inspiration från min erfarenhet som musiker. Notationen syftar till att fånga in abstrakta skeden på ett överskådligt sätt och representera dem grafiskt så att den som har erfarenhet inom området kan bilda sig en uppfattning om vad som har skett och kanske även *hur* det har skett. Den redovisar gruppmedlemmarnas initiativ och val av beskrivningsmodus i förhållande till varandra. I denna notation kan också utläsas när och hur länge en tankestafett, en brainstorming, har uppstått i dialogen samt i vilket skede kritiserande omdömen har fällts. Denna notation visar dessutom när man formulerat eller omformulerat ett problem.

I diskussionen kring notationens inverkan i kreativa processer och dess påverkan på tänkandet och dess mentala bilder togs bland annat Sällströms (1991) och Hagbergs (1995) uppfattningar upp. Notationen fungerar som ett stöd för tanken och minnet när den uppstår som en del av aktiviteten, men riskerar att ”börja leva sitt eget liv” när den frikopplas från dess ursprungliga sammanhang. Här finns stor skillnad mellan novisen och experten. För den erfarne kan notationen säga mycket mer än vad som faktiskt finns noterat, medan novisen tenderar att tolka notationen som en med aktiviteten överensstämmande representation.

Resultat fyra:

Skapandet av en modell för gruppers skapande processer (Del I, Del II och Del III)

Kreativitets-dimension:	Färdighet	Tankestil	Beskrivningsmodus 'modus operandi'	Idéstafett	Iteration	Timing och potential
Beskrivnings-språkets funktion:	utvidga kunskanndet	upprätthålla kognitiv spännvidd	frambringa idéer	etablera främjande tillstånd	ingjuta uthållighet	fostra hållbara lösningar
Industri-design:	skissteknisk förmåga formspråk taktilt vs funktionalitet	formförtrogenhet	skissande prototyp scenarier	att se gruppidéerna 'gestaltseende'	ombegripande	konceptualisering
Jazz-musik:	instrumental förmåga gehör stämning vs uttryck	genreförtrogenhet	spelade harmonik, rytm form, notation	vila i groovet	ifrågasättande	momentan gestaltning 'stundens epistemologi'
Dialog-seminarium:	verbal förmåga analogiskt tänkande	praxisförtrogenhet	verbalspråk metaforer	intersubjektivitet	reflekterande	begreppsut-veckling
Förutsättningar:	regel-följande	mellanmänsklig mångfald	beskrivande lyssnande	relaterande	kritiserande	improvisatoriskt förhållningssätt

Figur nr. 27: Begreppsmässigt ramverk för beskrivning av gruppers skapande processer

Resonemanget ovan angående notationens karakteristik och funktion får här en direkt tillämpning. Den modell som vuxit fram genom analysarbete baseras på vissa centrala begrepp. De nyckelbegrepp som modellen är uppbyggd kring har beskrivits i detta arbete.

Resultat fem:

Kreativ kritik och kritiskt tänkande i kreativa processer (kapitel 10)

- Ombegripen distinktion mellan kreativitet och innovation

Upptäckten av diskrepansen mellan regler eller principer för grupperns kreativa idégenerering som de studerade företagen tenderar att anamma i vardagligt tal å ena sidan och å andra sidan hur man i praktiken av olika anledningar inte följer de regler eller principer som dessa benämningar står för, är intressant. När de exempelvis säger att de använder brainstorming som metod bör det snarast betraktas som ett retoriskt uttryck för en strävan att vara kreativa snarare än att de faktiskt följer alla regler och principer som denna metod föreskriver.

Problematiken med att hålla kvar denna retorik har framförallt att göra med kritik och i dess förlängning hur man fördelar makt och etablerar ledarskap i sina kreativa processer. Behandlingen av kritiskt tänkande och uttalade kritiserande omdömen antas påverka etableringen av kreativitetsbefrämjande gruppklimat. Riskerna med att utesluta kritik i en grupp dras till sin spets genom alla exempel på grupper som fallit offer för så kallat grupptänkande.

Frågan som ställdes var: hur mycket kritik tål den kreativa processen? De observerade idéutvecklingsmötena pågick i flera timmar. Ibland kunde en gruppmedlem säga att gruppmedlemmarna inte bör kritisera och att de ska utvärdera sina idéer vid ett senare tillfälle. Samtidigt, under ett flera timmar långt möte kommer det fram en mängd både explicit och implicit kritik. Om det då är någon som egentligen har kritiserande uppfattningar och denne undviker att uttrycka dessa kommer det att resultera i en snedfördelning av initiativ mellan gruppmedlemmarna.

Observationerna visade att dessa grupper, trots kritiserande gruppmedlemmar, ändå var kreativa och presterade kreativa resultat. En hypotes lades fram som hävdade att kritiken snarare är en energikälla i grupperns idégenerering.

Resultat sex:

Tentativ teoribildning om improvisatoriska förhållningssätt (DEL IV och analyserna)

Här har vi diskuterat professionellt språk, praxis, tankestil och perspektiv vilket lett till en process som kan beskrivas i två riktningar:

Perspektiv – Heuristik – Beskrivningsspråk resp. Beskrivningsspråk – Perspektiv – Heuristik

Utifrån uppfattningen att kunskap etableras genom och hänvisar till en viss praxis (den pragmatiskt-konstitutiva synen på kunskapens natur) lyfte vi fram betydelsen och funktionen i ett professionellt språk. Det är i tillhörigheten till ett fält som yrkesidentitet och yrkes stolthet utvecklas och det finns även forskning som visar på sambandet mellan yrkesval och fallenhet att uttrycka idéer inom en viss praxis. Samtidigt bygger uppfattningen om att utvidgandet av kunskap och det professionella språket, liksom framväxten av kreativa idéer, behöver använda ett mer öppet beskrivningsspråk för att få tillgång till sådant som uppfattas vara utanför dessa ramar.

Detta projekts tentativa teoribildning bygger på insikten om att både det professionella språket och beskrivningsspråket har sin funktion i kreativa processer. I denna än så länge hypotetiska teoribildning argumenteras för att ett improvisatoriskt förhållningssätt till kunskap, tankestil och praxis krävs för att ett rikare och mer öppet beskrivningsspråk ska kunna utvecklas.

Resultat sju:

Etableringen och användningen av begreppet ombegripande (kapitel 8).

Att representera problemlösningsprocesser linjärt är ofta en efterhandskonstruktion. Vinsten med en sådan representation ligger i att processerna blir enklare att överblicka och förstå för den oinvigde. Ett sådant förfarande riskerar förstärka en tankestil som bygger på efterhandskonstruktioner av skapandeprocesser. Ser man enbart till resultatet är det lätt att glömma bort avvikelser och omprövningar som varit viktiga i själva processen men som i efterhand kan te sig ologiska.

Den gruppvisa idéutvecklingen handlar om att ompröva och ombegripa uppfattningar och slentrianmässig användning av begrepp som beskriver de objekt eller processer som man har i uppgift att utveckla. Gruppernas sätt att beskriva idéer genom att skissa bidrar till att etablera ett öppet klimat där kontinuerligt ombegripande av idéerna frodas. Genom den iterativa process skapade man begreppshierarkier vilka i sin tur ledde fram till minst ett och ofta tre distinkta koncept. Grunden för denna samverkan är ombegripande. *De som samverkar griper om ett problem på ett nytt sätt i ljuset av vars och ens bidrag.*

13.4 Svårigheter i forskningsprojektet

De processer som varit fokus för detta arbete uppfattas ofta som känsliga av både företagen och deltagarna i grupperna. Det som framkommer i dessa kreativa gruppers spontana interaktion kan vara känslig och värdefull information om företaget, dess samarbetspartners och den produkt eller de produkter som är idéutvecklingssessionens fokus. Att hitta en lämplig och av företaget accepterad session att observera försvåras dessutom av att de mer sällan genomför idéutveckling eller brainstorming med grupper om fyra eller fler deltagare.

Temporära grupper

När vi först formulerade forskningsprojektets syfte och frågeställningar låg fokus på idégenereringsprocesser och temporära grupper.

De grupper som studerats inom industridesign har inte haft en utpräglad temporär karakteristik även om en eller två deltagare inte varit anställda utan enbart deltagit i företagets verksamhet vid just det tillfälle som observerats. Deltagarna i en utpräglad temporär grupp har inte arbetat tillsammans tidigare – de träffas enbart för att generera nya idéer eller utveckla några i förväg utvalda koncept. Detta var fallet i de tre grupperna av improviserande musiker som observerats inom ramen för projektet ”Improlabb”.

Idégenerering så som den beskrivs i metoder som brainstorming och Syntetics kan inte sägas användas i företagens kreativa processer. Det visade sig tidigt att deras så kallade brainstormingsessioner till största delen utformades som idéutvecklingssessioner och, ibland, även som idéutvärderingsmöten. Däremot innehöll dessa idéutvecklingssessioner tydliga moment av kort intensiv brainstorming vilket också har redovisats i detta arbete.

13.5 Fortsatt forskning

- A. Fortsätta att utveckla och systematisera beskrivningsspråk i samarbete med Han Bakker och Frido Smulder i Holland. Planer finns på gemensamt projekt som syftar till att studera de strävanden som gör det möjligt att beskriva interaktörernas översättningsaktiviteter. Det handlar om de aktiviteter som gör denna typ av översättning möjlig eller kanske till och med är själva översättningen. Det handlar om att uttrycka (explicating) kunskap och idéer vilka förväntas stimulera utvecklingen av nya idéer och artikulera tyst kunskap. Följande moment diskuteras:
- 1) litteraturstudier för att ge underlag till diskussion om relevanta teman att upptäcka
 - 2) formulera forskningsfrågor
 - 3) skriva ett gemensamt teoretiskt paper
 - 4) organisera och genomföra en interdisciplinary workshop i Delft eller Eskilstuna.
 - 5) utföra fältstudier (här kan även en del av den empiri som använts i detta projekt troligen användas.)
- B. Studera genuint temporära grupper beskrivningsspråk. Skiljer emergenta effekter i temporära grupper sig från andra typer av arbetsgrupper och i så fall hur?
- C. Utveckla idéutvecklingsmetoder där icke verbala beskrivningsspråk och interaktion är nödvändiga och avgörande. Detta arbete har visat behovet av medveten och strukturerad användning av beskrivningsspråkets tre grundkategorier, Interaktion, Material och Föreställning. Synectics och Dialogseminariemetoden har analogiskt tänkande som mål och medel, men båda förlitar sig på verbalspråket även om man i dialogseminariemetoden insett det poetiska eller estetiska språkbrukets idéutvidgande funktion.
- D. Testa och utveckla ett improvisatoriskt förhållningssätt (en improvisatorisk heuristik) för idéutveckling och problemlösning. Sambandet mellan gruppmedlemmarnas sätt att relatera och gruppens kreativa tillstånd har påvisats i detta arbete. Att förhålla sig improvisatoriskt (mindfulness) genererar nya lösningsstrategier.
- E. Studera olika former av distribuerat, informellt och/eller relationellt ledarskap. Om genuint kreativa grupper leder sig själva just för att de är kreativa bör det få konsekvenser i teoribildning om ledarskap. Hur fungerar ansvar, strategi och långsiktig beslutsfattande?
- F. Studera och utveckla kreativitetsstimulerande metoder som härbärgerar kritiskt tänkande. I detta arbete har vi sett hur kritik kan ge energi och uthållighet. Den kritik som leder divergent tänkande bygger på gruppvis reflektion och dialog. Hur kan metodik för grupper kreativa processer utformas?

Summary

Generating and developing ideas constitute centerpieces for innovations processes, idea creation methods and techniques most urgent in their initial phases processes, though the need is no less in subsequent phases. Those early phases, however, allow for more deviant ideas, characterized by more of ambiguity and uncertainty. This is an innovation process theme that is recognized as among those least understood.

Appropriate management of a creative group's potential is key to innovation success. Successfully handling a group's cognitive diversity might be regarded as an innovation in itself since it may translate the group's inherent creativity into useful and valuable interactions and relations.

A fleeting coincidence of initiatives

The theory of creativity propounds variety to be fundamental: when people with different viewpoints interact, outcomes are potentially innovative. It is all about elaborating interactions where differences generate new ideas. Initiates have established strategies and attitudes to support such group diversity fostering idea generation, while minimizing potential communication over-shadowing effects. Groups of professionals from two such fields, industrial designers and jazz musicians, have been studied here.

At best, a group engaged in an intense joint effort can experience an inspirational flow. The quality emerging from the social interaction might stimulate creative initiatives and thus increase the group's innovative potential. But group dynamics may also entail counterproductive processes. This research project has resulted in a deeper understanding of the relay race of initiatives that characterizes the interactions in groups solving problems and developing ideas. The project has developed an awareness of which descriptions that stimulate group creativity. A creative group's way of forming and mediating ideas, its *modus operandi*, is referred to as its description language.

Each profession has developed its own specific language so that, for example, a designer has refined an ability to spontaneously make rough sketches and a musician uses her instruments to clarify a particular meaning or message. One verbal language limitation is articulated by the concept of 'verbal overshadowing'. When subjects in a study were requested to describe a face, a smell or a taste, their words seemed to overshadow – erase – their experience. If words inhibit certain ways of thinking or recollecting we need to be cautious with verbal descriptions, underscoring the importance of the language choice for mediating ideas.

Background

One of a creative collective's fundamental challenges is maintaining the vitality in cross-disciplinary meetings, for example brainstorming, without getting caught up in endless negotiations never arriving at a constructive solution or outcome. The tension at the intersection between different domains of knowledge might be managed constructively so as to elicit energy, momentum and driving force in a mutual effort to reach productive and durable solutions. But this creatively managed interaction might also lead to a stalemate and even to conflicts where differences and clashes of opinions become re-enforced and ingrained. Such a development is most likely destructive, resulting, if at all, in abrupt single-minded solutions.

One possible key to facilitating and managing such a creative collective is awareness and conscious utilization of the ambiguity of language. Tension or inertia might originate in the each member's taking her or his own domain-specific concepts for granted. The practice of

analogous thinking might provide a constructive way to handling variety and productive maintenance of creative tension.

Methodology

Through comparative studies of seven groups from three different practices, their interactions in idea development and problem solving, a deeper understanding of descriptive languages and modus operandi has been acquired. The research was carried out in three settings: brainstorming in industrial design, musical improvisation and dialogue seminars with participants representing industrial design and music, respectively.

The meaning of the expression ‘the group as a working method’ has been elaborated on. It refers to methodologies and strategies where group members interact and communicate so that different competences and the explanation of different perspectives may spur idea development. A strategic use of ‘the group as a working method’ calls for developing the members’ timing skill so as to make for conditions generating creative potential.

Distinguishing between colloquial and scientific language makes it possible to define what description languages might be, allowing for the establishment of an epistemologically and ontologically based framework for the analysis of the different groups’ description languages. Thus, descriptive languages serve as frameworks in a creative process of forming perspectives and heuristics respectively.

Descriptive languages

The importance of descriptive languages driving mechanism for creative group processes should be seen in the perspective of fundamental social cognition processes. It constitutes interactive and mouldable processes growing broad and deep through the mix of different descriptive styles.

To cast soft and still malleable ideas in a verbal language mould is problematic when it comes to idea development. At the same time, however, conceptualizing new ideas may need the precision of a prototype or a scenario. The visualization through sketching or prototyping provides a definitive statement – the result of a number of decisions based on multiple alternatives. In such situations, a demand for clarity might go too far.

Besides studying verbal languages’ controlling power in a process of idea development, this project emphasizes verbal languages’ overshadowing effects on different description styles. It is not evident that well phrased verbal descriptions express thought contents adequately. On the contrary, there are recent research findings maintaining that verbal descriptions seem to inhibit a process of idea development.

A central characteristic to creative descriptions is openness. Creative descriptions strive to express thought content in other ways than what professional language permits. Descriptive language could therefore be said to have an expanding influence on the thinking, and on the professional language as well. Another important characteristic of descriptive languages is their cataphoric referencing. To describe something in a creative manner is to point to the potential ‘*what will become*’ rather than professional languages’ attempts to make statements about something ‘*as it is*’.

Reconsideration and timing

The project postulates interaction to be one of three components constituting descriptive languages, the other two being imagination and material. An appropriate and constructive heuristic would be enhanced through the group’s interplay while an inappropriate and destructive heuristic grows even worse in the group’s interactions. Observations of group

based musical improvisation as well as literature studies allow the project to result in a tentative theory for an improvisational heuristic.

Iterative processes are central to problem solving, much as reconsideration of thought content is central to processes of idea development. The problem area is mapped through the strategic use of different descriptive modus. Groups employ iteration as a strategy for stimulating collective reflection, that is, to think about the problem again but in other ways. We argue that critical thinking and the ability to make critical judgements is an important driving force in the creative groups' iterative processes: criticism makes reconsideration meaningful. Different types of criticism are discussed, as is how they interact with groups' idea development and creative processes.

The compilation of the three practices' contributions results in a conceptual framework. It includes such concepts as, for example, 'momentary formation', 'temporary epistemology' and 'the play with semantic key signature'. Those concepts give examples of the reconsidering of creative group processes, relative to previous frameworks, that is a result of these studies. From the perspective of group idea, individuals' creative processes might be perceived as the searching for the different or the deviant while we suggest that group creativity is enhanced through its members' abilities to preserve their own perspectives and thought styles. Group creativity is based on a willingness to focus on the central group idea while simultaneously maintaining individual thought styles.

Referenser

- Adams, J. L. (2001). *Conceptual blockbusting: A guide to better ideas* (5:e utg.). New York: Perseus.
- Amabile, T. M. (1996). *Creativity in context*. 2:a utg. Boulder Colorado: Westview press. Originaltitel: *The social psychology of creativity*, (1983).
- Andersson, E. R. & Rollenhagen, C. (2003). *Systemgrupper och innovativ problemlösning*. Lund: Studentlitteratur.
- Anscombe, G. E. M. & von Wright, G. H. (ed.) (1967). *Zettel*. Oxford: Blackwell.
- Apel, K-O. (1972) *The A priori of communication and the foundations of the humanities, Man and World*, årg 5. I *Traditioner og skoler i moderne vitenskapsfilosofi*, Johannessen, K. S., Bergen: Sigma Forlag A/S, (1997).
- Arieti, S. (1976) *Creativity: the magic of synthesis*. New York: Basic Books.
- Aulin, A. (1973) *Allmän musiklära: med kortfattad formlära och instrumentlära*. Stockholm: Natur och kultur.
- Austin, R. & Denis, L. (2003). *Artful Making: What managers need to know about how artists work, USA*, Harlow: Financial Times Prentice Hall.
- Bakhtin, M. M. (1984). *Problems of Dostojevsky's Poetics*. I övers. C. Emerson. Minneapolis: University of Minnesota Press. I Cunliffe, A. L. & Shotter, J. (2006).
- Barabási, A-L. (2002). *Linked. The new science of networks*. Cambridge, MA: Perseus Publishing.
- Barlebo-Wenneberg, S. (2001). *Socialkonstruktivism – positioner, problem och perspektiv*. Stockholm: Liber.
- Barret, F. J. (2000). *Cultivating an Aesthetic of Unfolding: Jazz Improvisation as a Self-organizing System*. In Linstead, S. Höpfl, H. (red), (2000). *The aesthetics of organization*. London : SAGE.
- Barron, F. & Harrington, D. (1981). *Creativity, intelligence, and personality*. *Annual Review of Psychology* 32, 439-476. I Runco, M. A. (2007). *Creativity, theories and themes: research, development, and practice*. London: Elsevier.
- Bastien, D. T. & Hostager, T.J. (1992) 'Cooperation as communicative: Implications for organizational learning'. *Organization Science* 9/5: 605-622. In Kamoche, K. N., Cunha, M. P. E., Cunha, J. V. Cunha., (red.), (2002). *Organizational improvisation*, London: Routledge.
- Bauer, J. (2006). *Warum ich fühle, was du fühlst*. München: Heyne verlag. I övers. *Varför jag känner som du känner: intuitiv kommunikation och hemligheten med spegelneuronerna*. Stockholm: Natur och Kultur.

- Belbin, R. M. (1981). Management teams: Why they succeed or fail. Oxford: Butterworth-Heinemann. I övers. Management teams: så skapas framgångsrika team. Göteborg: IHM förlag. (1993).
- Berliner, P. F. (1994). Thinking in Jazz: The Infinite Art of Improvisation. Chicago: The University of Chicago Press.
- Berger, J. (1972). Ways of seeing: based on the BBC television series with John Berger. London: Penguin books.
- Berry, D. C. (1984). Implicit and explicit knowledge in the control of complex systems. *Unpublished doctoral dissertation, University of Oxford, UK.*
- Boden, Margaret A. (1990). The Creative Mind – Myths and Mechanisms, New York: Basic Books.
- Boden, Margaret A. (ed), (1994). Dimensions of Creativity, London: The MIT Press.
- Brandimonte, M. A., Schooler J. W. & Gabbino, P. (1997). Attenuating verbal overshadowing through visual retrieval cues. *Journal of Experimental Psychology: Learning, Memory and Cognition* 23: 915-931. I Schooler J. W. (2002).
- Brereton, M. F., Cannon, D. M., Mabogunje, A., & Leifer, L. J. (1996). Collaboration in design teams: How social interaction shapes the product. I Reid, F. J. & Reed, S. (2006).
- Brodin, E. (2007). Critical thinking in scholarship: meanings, conditions and development. Lund: Sociologen Lund University.
- Bucciarelli, L. L. (1996). Designing Engineers. London: MIT press.
- Bucciarelli, L. L. (2002). Between thought and object in engineering design. *Design Studies. Vol 23; 219-231.*
- Buber, M. (2004). Elemente des Zwischenmenschlichen. I övers. Det mellanmänniska, Ludvika: Dualis.
- Carron, A.V. et al. (2004). Using consensus as a criterion for groupness: Implications for the cohesion-group success relationship. *Small group research, Vol.35 No.4, August 2004; 466-491.*
- Carlile, P. R., & Christensen, C. M. (2005). *The cycles of theory building in management research.* School of management, Boston: Boston University.
- Cassirer, E. (1946). Language and myth. New York: Dover publications Inc.
- Ceserani, J., & Greatwood, P. (1995) Innovation and Creativity. London: Kogan Page.
- Conklin, J. (2006). Dialogue mapping: Building shared understanding of wicked problems. West Sussex: John Wiley & Sons Ltd.

- Coskun, H. (2005). Cognitive stimulation with convergent and divergent thinking exercises in brainwriting: Incubation, sequence priming, and group context. *Small group research*. Vol 35, nr 4, August 2005; 466-498.
- Christensen, P. R. et al. (1957) Relations of creative responses to working time and instructions. *Journal of Experimental Psychology*, vol. 53: 82-88. I *Stimulating Creativity vol.2 Group Procedures*. Stein, Morris I. (1974). New York: Academic Press, INC.
- Crick, F. & Koch, C. (2003). A framework for consciousness. *Nat. Neurosci.* 6: 119-126. I Goldberg, I. I., Harel, M. & Malach, R. (2006).
- Cross, N., Christiaans, H., & Dorst, K. (1996). Introduction: The Delft protocols workshop. I Reid, F. J. M., & Reed, S. (2000).
- Csikszentmihalyi, M. (1990). *Flow: the psychology of optimal experience*. New York: Harper & Row.
- Csikszentmihalyi, M. (1996). *Creativity – flow and the psychology of discovery and invention*. New York: Harper Collins.
- Csikszentmihalyi, M., Feldman, D. H., & Gardner H. (1994). *Changing the world: A framework for the study of creativity*. Westport: Praeger Publisher.
- Cullberg, J. (1992) Skaparkriser. Strindbergs inferno och Dagermans. Stockholm: Natur och Kultur. I *Den bundna friheten: Om kreativitet och relationer i ett konserthus*. Köping, A-S. Stockholm: Arvinius
- Cunliffe, A. L. & Shotter, J. (2006). Wittgenstein, Bakhtin, management and the dialogical. I D. M. Hosking & S. McNamee (red.). *The social construction of organization*. Oslo: Liber CBS Press (s. 226-239).
- Dabbs, J. M., & Ruback, R. B. (1987). Dimensions of group process: Amount and structure of vocal interaction. *Advances in Experimental Social Psychology*, 20, 123-169. I Reid, F. J. M., & Reed, S. (2000).
- Dahlén, M. (2006). *Boxen: Kreativitet som skapar bättre affärer*. Stockholm: Volante QNB.
- Damasio, A. R. (1994). *Descartes' error: emotion, reason and the human brain*. I övers. (2003) Stockholm: Natur och Kultur.
- Damasio, A. R. (2003). *Looking for Spinoza: Joy, sorrow and the feeling brain*. New York: Harcourt.
- Darwin Charles, (1871). *On the origin of species*, I övers. *Om arternas uppkomst genom naturligt urval*, Stockholm: Natur och Kultur. (2005).
- De Bono, E. (1992). *Serious Creativity*. London: HarperCollins. I övers. *Verklig kreativitet: Använd lateralt tänkande för att skapa nya idéer*. Jönköping: Brain Books, (1994).
- Dennett, D. C. (1991). *Consciousness explained*. London: Allen Lane.

- Diderot, D. (1769/2001). *Le rêve de d'Alembert*. I övers. av Stolpe, J. D'Alemberts dröm. Stockholm: Dialoger.
- Dreyfus, H. L. & Dreyfus, S. E. (1986). *Mind over Machine. The Power of Human Intuition and Expertise in the Era of the Computer*. London: Blackwell.
- Edelman, G. M. (1992). *Bright Air, Brilliant Fire: On the matter of the mind*. London: Penguin Books.
- Edelman, G. M. & Tononi, G. (2000). *Consciousness: How matter becomes imagination*. London: Penguin Books.
- Ekvall, G. (1983). *Kreativitet och kreativ problemlösning (ny utg.)*. Stockholm: Personaladministrativa rådet.
- Ekvall, G. & Parnes, S. J. (1984). *Creative problem solving methods in product development – a second experiment*. Stockholm: The Swedish Council for Management and Work Life Issues, Report 2, 1984.
- Eliot, T.S. (2002). *Om kritik*. Stockholm: Brutus Östling bokförlag Symposion.
- Eriksson-Zetterquist, U., Kalling, T. & Styhre, A. (2005). *Organisation och organisering*. Malmö: Liber.
- Eysenck, Hans J., (1994). *The Measurement of Creativity*. i Boden, M. A. (1994), *Dimensions of Creativity*. London: The MIT Press.
- Fallshore, M., & Schooler, J. W. (1993). *Post-encoding verbalization impairs transfer on artificial grammar tasks*. *Proceedings of the Fifteenth Annual Meeting of the Cognitive Science Society*, June, Boulder, CO. I Ryan, R. S. & Schooler, J. W. (1998).
- Fiore, S. M. (1994). *Verbal overshadowing of macro-spatial memory*. Unpublished master's thesis, University of Pittsburg, Pittsburg, PA. I Ryan, R. S. & Schooler J. W. (1998).
- Fleck, L. (1935). *Entstehung und Entwicklung einer wissenschaftlichen Tatsache. Einführung in die Lehre von Denkstil und Denkkollektiv*. I övers. "Uppkomsten och utvecklingen av ett vetenskapligt faktum. Inledning till läran om tankestil och tankekollektiv". Stockholm: Symposion, 1997.
- Florida, R. L. (2002). *The rise of the creative class: and how it's transforming work, leisure, community and everyday life*. New York: Basic Books.
- Follett, M. P. (1918). *The new state: Group organization, the solution of popular government*. New York: Longman, Green and Co.
- Follett, M. P. (1924). *Creative experience*. New York: Longman, Green and Co.
- Frey, L.R et al. (2004). *The Symbolic-interpretive perspective on group dynamics*. *Small group research, Vol.35 No.3, June 2004; 277-306*.
- Frey, L. R. (red.) (2006). *Facilitating group communication in context: Innovations and applications with natural groups*. Vol 1, *Facilitating group creation, conflict and conversation*. New Jersey: Hampton press Inc.

- Ford, C. F. & Gioia, D. A. (red.) (1995). *Creative Actions in Organisation: Ivory tower visions & real world voices*. London: SAGE Publications Ltd.
- Furnhamn, A. (2000). The brainstorming myth. *Business Strategy Review*, 3, 257-262. I *Creativity and innovation in organizational teams*. Thompson, L. & Choi, S. H. (red.) New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates. (2006).
- Gabrielsson, A. & Lindström, S. (1996). Emotional expression in music performance. *The Psychology of music*, 24: 68-91.
- Gadamer, H-G. (1960). *Wahrheit und methode*. Mohr. I övers. Sanning och metod, i urval, Göteborg: Daidalos AB.
- Gallie, W. B. (1956). Essentially contested concepts. *Proceedings of the Aristotelian Society, Nwe Series, vol.LVI*, 1955-1956. London: Meeting of the Aristotelian Society at 21, Bedford Square.
- Gardner, H, (1993) *The creators of the modern era*. New York: Basic Books. I Boden, Margaret A. (red), (1994). *Dimensions of Creativity*. London: The MIT Press.
- Gedenryd, H. (1998). *How designers work*. Lund: Lund University Cognitive Studies 75. I Utterback et al., Singapore: World Scientific Publishing. 2006.
- Georgsdottir, A. S., Lubart, T. I. & Getz, I. (2003). The role of flexibility in innovation. In: Shavinina, L. V. (red.), *International Handbook on Innovation*. Oxford: Elsevier.
- Getz, I & Robinson, A. G. (2003). Vos idées changent tout!, Éditions d'Organisation, Paris. In Shavinina, L. V., (red), *The International Handbook on Innovation*, Oxford: Elsevier.
- Getzels, J. W. & Jackson, P. W. (1962). *Creativity and intelligence: Explorations with gifted students*. New York: Wiley.
- Ghiselin, B. (1952). *The Creative Process*. New York: New American library
- Goldberg, I. I., Harel, M. & Malach, R. (2006). When the brain loses its self: Prefrontal inactivation during sensorimotor processing. *Neuron* 50: 329-339, april 20.
- Goldschmidt, G. (1991). The dialectics of sketching. *Creativity Research Journal*, 4, 123-143. I Reid, F. J. M., & Reed, S. (2000).
- Goldschmidt, G. (1992). On figural conceptualization in architectural design. I Reid, F. J. M., & Reed, S. (2000).
- Goldschmidt, G. (1994). On visual design thinking: the vis kids of architecture. *Design Studies*, 15, 158-174. I Reid, F. J. M., & Reed, S. (2000).
- Goldschmidt, G. (1995). The designer as a team of one. *Design Studies*, 16, 189-209. I Reid, F. J. M., & Reed, S. (2000).
- Gordon, W. J. J. (1971). *The Metaphorical Way*. Cambridge, Massachusetts: Porpoise Books.

- Guignon, C. B. (2004). On being authentic. London: Routledge.
- Guilford, J.P. (1950). Creativity. *American Psychologist* 5: 444-454.
- Guilford, J.P. (1967). The Nature of Human Intelligence. New York: McGraw-Hill.
- Gumpłowicz, L. (1885). Grundriss der Sociologie, 2:a uppl. Wien. I "Uppkomsten och utvecklingen av ett vetenskapligt faktum. Inledning till läran om tankestil och tankekollektiv". Stockholm: Symposion, 1997.
- Gustavsen, B. (1992). Dialogue and development: theory of communication, action research and the restructuring of working life. Assen/Maastricht: Van Gorcum.
- I Lindhult, E. (2005).
- Guzzo, R. A., Wagner, D. B., MacGuire, E., Herr, B., & Hawley, C. (1986). Implicit theories and the evaluation of group processes and performance. *Organizational Behavior and Human Decision Processes*, 37, 279-295. I Wittenbaum et al., (2004)
- Göranzon, B. (1990). Det praktiska intellektet. Stockholm: Carlssons.
- Göranzon, B. (red.)(1988). Den inre bilden. Stockholm: Carlssons.
- Göranzon, B. (2001). Spelregler – om gränsöverskridande. Stockholm: Dialoger.
- Hagberg, G. L. (1995) Art as Language: Wittgenstein, Meaning and Aesthetic theory. London: University press.
- Hammarén, M. (1999). Ledtråd i förvandling. Stockholm: Dialoger.
- Hamngren, I., Laestadius, S., & Odhnoff, J. (1995). Utbildningens roll för framgångsrika arbetsorganisationsförändringar. Stocholm: Arbetslivsfonden.
- Hare, A. P. (1982). Creativity in small groups. Beverly Hills: Sage Publications, Inc.
- Hargadon, A. & Sutton, R. I. (1996) Brainstorming groups in context: Effectiveness in a product design firm. *Administrative Science Quarterly*, 41, 1996; 685-718.
- Hargadon, A. B. & Bechky, A. B. (2006). When Collections of Creatives become Creative Collectives: A Field Study of Problem Solving at Work. *Organization Science* vol.14 no.4, July-August, pp. 484-500.
- Hariri, A. R., Bookheimer, S. Y., & Mazziotta, J. C. (2000). Modulating emotional responses: effects of a neocortical network on the limbic system. *Neuroreport*, 11: 43-48. I Schooler, J. W. (2002).
- Henningsen, D. D. et al. (2006) Examining the symptoms of groupthink and retrospective sensemaking. *Small group research*. Vol 37, nr 1, February 2006; 36-64.
- Herdenstam, A. (2004). Sinnesupplevelsens estetik: Vinprovaren, i gränslandet mellan konsten och vetenskapen. Stockholm: Dialoger.
- Hersey, P. & Blanchard, K. H. (1977). The management of organizational behavior (3:dje uppl.). Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall. I Yukl, G. (2002).

- Hicks, M. J. (1991). Problem solving in business and management: Hard soft and creative approaches. London: Chapman & Hall.
- Hoberg, C. (1998). Precision och improvisation: om systemutvecklarens yrkeskunnande. Stockholm: Dialoger.
- Hofstadter, D. R. (1997) Le ton beau de Marot: In praise of the music of language. London: Bloomsbury.
- Hofstadter, D. R. (2000) Gödel, Escher, Bach: an eternal golden braid. London: Penguin.
- Hofstadter, D. R. (2007) I am a strange loop. London: Perseus Running.
- Houser, T., Fiore, S. M., & Schooler, J. W. (1998). Verbal overshadowing of musical memory: what happens when you describe that tune? I Ryan, R. S. & Schooler, J. W. (1998).
- Hughes, P. & Brecht, G. (1975). Vicious circles and infinity. New York: Penguin Books. I Smith, K. K. & Berg, D. N. (1987).
- Isaacs, W. (1999). Dialogue and the art of thinking together. I övers. Dialogen och konsten att tänka tillsammans. Stockholm: Bookhouse publishing. (2000).
- Isaksen, S. & Tidd, J. (2006) Meeting the innovation challenge: leadership for transformation and growth. West Sussex: John Wiley & Sons, Ltd.
- Israel, J. (1999). Handling och samspel – ett socialpsykologiskt perspektiv, Lund: Studentlitteratur.
- James, B.J. & Libby, W.L. (1962). An experimental curriculum for studies in administrative innovation. I *Education for innovative behavior in executives. Cooperative Research Project No.975*, Washington, D.C.: Office of Education, US Department of Health, Education, and Welfare. Citerad i *Stimulating Creativity vol.2 Group Procedures*. Stein, Morris I. (1975). New York: Academic Press, INC.
- Janis, I.L. (1972). Victims og Groupthink, Boston: Houghton Mifflin
- Janis, I.L (1982). Groupthink. Psychological studies of Policy decisions and Fiascoes, 2:a uppl., Boston: Houghton Mifflin.
- Janvier, C. (1998). Representations and the psychology of mathematics education. *The Journal of Mathematical Behavior*, vol 17: 1-4.
- Jelinek, M. (1997). Organizational entrepreneurship in mature industry firms: Foresight, oversight and invisibility. I Van de Ven, (1999).
- Johannessen, K. S., (1997). Tradisjoner og skoler i moderne vitenskapsfilosofi. Bergen: Sigma Forlag A/S.
- Johnstone, K. (1979). Impro: improvisation and the theatre. New York: Routledge.

- Kamoche, K. N., E Cunha, M. P., & Da Cunha, J. V. (red.), (2002). *Organizational improvisation*. London: Routledge.
- Kao, J. (1997). *Jamming*. New York: HarperCollins. I övers. *Jamming: kreativitet och improvisation i affärsvärlden*. Göteborg: ISL Förlag.
- Katzenbach, J. R. & Smith, D. K. (1993). *The Wisdom of teams: Creating the high-performance organization*. Boston: Harvard Business School Press.
- Kelly, J. R. (1988). *Entrainment in individual and group behavior*. I Reid, F. J. M., & Reed, S. (2000).
- Knudsen, H. (2001). *Sirenene: Jazz og ledelse, fjerde bandet*. Kristiansand: Høgskoleforlaget AS, Norwegian Academic Press.
- Kosslyn, S. M. (1981). *Image and Mind*. Cambridge: Harvard Univ. Press. I Miller, A. I. *Insights of Genius: Imagery and Creativity in Science and Art*. London: The MIT Press. 1996.
- Koestler, A. (1964). *The act of creation*. London: Hutchinson.
- Kris, E. (1953). *Psychoanalytic explorations in art*. New York: International Universities. I Ekvall, (1983).
- Kristensson Ugglå, B. (1994). *Kommunikation på bristningsgränsen: Paul Ricoeur*. Stockholm: Brutus Östling.
- Kristensson Ugglå, B. (2002). *Slaget om verkligheten: filosofi, omvärldsanalys, tolkning*. Stockholm: Brutus Östling.
- Kuhn, T. S. (1962). *The structure of scientific revolutions*. Chicago: University Press.
- Kuhn, T. S. (1969). *Postscript*. Chicago: University Press.
- Kvale, S. (1997). *Den kvalitativa forskningsintervjun*, Lund: Studentlitteratur.
- Köping, A-S. (2003). *Den bundna friheten: Om kreativitet och relationer i ett konserthus*, Stockholm: Arvinius
- Langer, E. J. (1989). *Mindfulness*. Cambridge: Perseus Books Group, Da Capo Press.
- Langer, E. J. (1997). *The Power of Mindful Learning*, Cambridge: Perseus Books Group, Da Capo Press.
- Langer, E. J. (2005). *On Becoming an Artist*. New York: Ballantine Books.
- Langer, S. (1957). *Philosophy in a New Key: A study in the Symbolism of Reason, Rite and Art, (3rd ed.)*. London: Harvard University Press.

- Lerdahl, E. (2001). Staging for creative collaboration in design teams. *Thesis, NTNU, Trondheim: Department of Product Design Engineering*. I *Value and vision-based methodology in intergrated design*. Tollestrup, C. Doctoral thesis at the department of Architecture & Design, Aalborg University, (2004).
- Lieberman, (2002). Reflective and reflexive judgement processes: a social cognitive neuroscience approach to attributional inference. *In Advances in Experimental Social Psychology (vol. 34), Zanna M. (ed.). New York: Academic Press*. I Schooler, J. W. (2002).
- Liliequist, B. (2003). Filosofins paradoxer: dolda variabler, överskottselement och imponderabilier. *Umeå Studies in Philosophy*, Umeå: Institutionen för filosofi och lingvistik, Umeå. (ej publicerad).
http://www.umu.se/philos/personal/Liliequist/Filosofins_paradoxer_liliequist.htm
- Limb, C. J. & Braun, A. R. (2008). Neural substrates of spontaneous musical performance: An fMRI study of jazz improvisation. *PLoS ONE, vol. 3, nr. 2. februari 2008*.
- Lindhult, E. (2005). *Management by Freedom: essays in moving from Machiavelian to Rousseauian approaches to innovation and inquiry*. Doctoral thesis in industrial economics and management. Stockholm: Royal Institute of Technology.
- Lovejoy, A. O. (1960). *The great chain of being: a study of the history of an idea*. New York: Harper & Row.
- Machlup, F. (1980). *Knowledge: its creation, distribution, and economic significance, vol. 1 Knowledge and knowledge produktion*. New Jersey: Princeton.
- Maslow, A. (1954). *Motivation and personality*. New York. I Stein, (1975).
- McGrath, J. E., Kelly, J. R., & Machatka, D. E. (1984). The social psychology of time: Entrainment of behavior in social and organizational settings. I Reid, F. J. M., & Reed, S. (2000).
- McGrath, J. E., & Kelly, J. R. (1986). *Time and human interaction: Toward a social psychology of time*. New York: Guilford. I Reid, F. J. M., & Reed, S. (2000).
- McGrath, J. E., Kelly, J. R., & Rhodes, J. E. (1993). A feminist perspective on research methodology: Some metatheoretical issues, contrasts, and choices. I Wittenbaum et al., (2004).
- McGrath, Arrow, & Berdahl, (2000). The study of groups: Past, present, and future. *Personality and Social Psychology Review, 4, 95-105*. I Wittenbaum et al., (2004).
- McKim, R.H. (1980). *Thinking Visually*. Belmont, CA: Lifetime Learning Publications. I Utterback et al. (2006).
- Mednick, S.A. (1962). The Associative Basis of the Creative Process, *Psychological Review 69: 220-232*.
- Meissner, C. A., Birgham, J. C., Kelley, C. M. (2001). The influence of retrieval processes in verbal overshadowing, *Memory & Cognition, 29 (1): 176-186, 2001*.

- Meltzoff, A. N., & Prinz, W. (red.) (2002). *The Imitative Mind: Development, Evolution and Brain Bases*. New York: Cambridge University Press
- Miller, A. I. (1996). *Insights of Genius: Imagery and Creativity in Science and Art*. London: The MIT Press.
- Nilsson, B. (2005). *Samspel i grupp*. Lund: Studentlitteratur.
- Nolan, V. C. (1981). *Open to change*. Bradford: MCB Publications. I Nolan, (2003).
- Nolan, V. C. (1989). *The Innovators Handbook*. London: Sphere Books. I Nolan, (2003).
- Nolan, V. C. (red.) (2000). *Creative education: Educating a nation of innovators*. Stoke Mandeville: Synectics Education Initiative. I Nolan, (2003).
- Nolan, V. C. (2002). *Creativity: the Antidote to the Argument Culture in proceedings of The Conference on Creative and Cultural Diversity*. Halifax: The Creativity Centre. I Nolan, (2003).
- Nolan, V. C. (2003). *Whatever happened to synectics? Creativity and Innovation Management, Vol. 12, nr 1, mars 2003*.
- Nordenstam, T. (2005). *Exemplers makt*. Stockholm: *Dialoger 69-70*.
- Odhoff, J., von Otter, C., Göransson & Josefson, I. (1987). *Arbetets rationaliteter: Om framtidens arbetsliv*. Stockholm: Arbetslivscentrum.
- Olsson, A. (1997). *Det sublimas förvandlingar*. I Longinos, *Om litterär storhet*. I övers. av Stolpe, J. Göteborg: Anamma.
- Olsson, B. (1993). "Improvisation – intuition eller vetenskap?: metodiska och pedagogiska konsekvenser av 8 pianisters improvisationer" : Specialarbete 10/93 vid Musikhögskolan, Örebro Universitet. Örebro: Musikhögskolan i Örebro, Book.
- Olsson, B. (2005a). "Leadership in Creative Environments: a descriptive and prescriptive study of perceived norms in leadership". *The 8th International Conference on Arts & Cultural Management. Montreal, Canada, 3–6 July 2005*.
- Olsson, B. (2005b). "Ledarskap och relationer i kreativa miljöer: beskrivningsspråk i kreativpraxis". *Kulturstudier i Sverige: nationell forskarkonferens ACSIS, Norrköping 13-15 juni 2005*.
- Olsson, B. (2007a). "The language of interaction: creative tension in heterogeneous groups". *Institute for Capitalising on Creativity, The University of St. Andrews, Scotland. Workshop, 21 Mars 2007: 'This Motley Crew': managing 'creatives' and the creative unit*.
- Olsson, B. (2007b). "Languages for creative interaction: descriptive language in heterogeneous Groups". *The 10th European conference on creativity and innovation, ECCI-X. Copenhagen 14 – 17 October, 2007*.

- Osborn, A. F. (1957). *Applied imagination: principles and procedures of creative thinking*. New York: Charles Scribner's. I Stein, (1975).
- Page, S. E. (2007). *The difference: How the power of diversity creates better groups, firms, schools, and societies*. New Jersey: Princeton University Press.
- Parker, R. C. (1975). Creativity: a case history. *Engineering*. February.
- Parker, R. C. (1982). *The management of Innovation*. Chicester: Wiley.
- Parker, K. C. H. (1988). Speaking turns in small group interaction: A context-sensitive event sequence model. *Journal of Personality and Social Psychology*, 54, 965-971. I Reid, F. J. M., & Reed, S. (2000).
- Parnes, S. J. (1961). Effects of extended effort in creative problem solving. *Journal of Educational Psychology*, 52: 117-122. In *Stimulating Creativity vol.2 Group Procedures*, New York: Academic Press, INC. Stein (1975)
- Parnes, S. J. (1971) Creativity: Developing Human Potential. *Journal of Creative Behavior*, 5, 19-36.
- Parnes, S. J. (1976b). *Creative behavior workbook*. New York: Scribner.
- Paulus, P. B., & Nijstad, B. A. (red.) (2003) *Group creativity: Innovation through collaboration*. New York: Oxford University Press.
- Pavitt, C. (1994). Theoretical commitments presupposed by functional approaches to Group discussion. *Small Group Research*, 25, 520-541. I Wittenbaum et al., (2004).
- Poincaré, H. (1946). *The foundations of science: science and hypothesis: the value of science: science and method*. I övers Halsted, G. B., i Ghiselin, (1952).
- Polanyi, M. (1958). *Personal knowledge: Towards a post-critical philosophy*. Chicago: University of Chicago Press.
- Polanyi, M. (1966). *The Tacit Dimension*. Gloucester: Mass. Peter Smith.
- Perkins, D. N. (1981). *The Mind's best work*. London: Harvards University Press.
- Prince, G. M. (1970). *The practice of creativity*. New York: Harper.
- Prince, G. M. & Logan-Prince, K. (2002). *Your life is a series of meetings: Get a good life*. Bloomington: Authorhouse.
- Pylyshyn, Z. W. (1986). *Computation and Cognition*. Cambridge: MIT Press. I Miller, A. I. *Insights of Genius: Imagery and Creativity in Science and Art*. London: The MIT Press. 1996.
- Ratkic, A. (2004). *Avvikelsens konst*, Lic.-avh. vid inst. Industriell ekonomi och organisation, KTH. Stockholm: Dialoger
- Ratkic', A. (2006). *Dialogseminariets forskningsmiljö*. Doktorsavhandling vid inst. Industriell ekonomi och organisation, KTH. Stockholm: Dialoger

- Rawlinson, J. G. (1981). *Creative thinking and brainstorming*. Farnborough: Gower.
- Rasulzada, F. (2007). Organizational creativity and psychological well-being: contextual aspects on organizational creativity and psychological well-being from an open systems perspective. *Doctoral thesis, 15 juni, 2007. Lund University*.
- Reid, F. J. M., & Reed, S. (2000) Cognitive entrainment in engineering design teams. *Small group research vol. 31 no. 3, 354-382*.
- Rickards, T. (2003). The Future of Innovation Research. I Shavinina L. V. (red.), (2003) *The International Handbook on Innovation*, Oxford: Elsevier Science Ltd.
- Ridderstråle, J., & Nordström, K. A. (1999). *Funky Business*. Stockholm: BookHouse.
- Rizzolatti, G., Fogassi, L., & Gallese, V. (2001) neurophysiological mechanisms underlying the understanding and imitation of action. *Nature Neuroscience Reviews, 2, 661-670*.
- Roethlisberger, F.J., et al. (1939). *Management and the Worker*. Cambridge, Massachusetts: Harvard University Press. I Eriksson-Zetterquist, U., et al. (2005). *Organisation och organisering*. Malmö: Liber.
- Rothenberg, A. (1979). *The Emerging Goddess: The Creative Process in Art, Science, and Other Fields*, Chicago: University of Chicago Press.
- Rossman, J. (1931). *The psychology of the inventor: A study of the patentee*. Washington, DC: Inventors Publishing. I Ekvall, (1983).
- Ruback, Dabbs & Hopper, (1984). Dimensions of group process: Amount and structure of vocal interaction. *Advances in Experimental Social Psychology, 20, 123-169*. I Reid, F. J. M., & Reed, S. (2000).
- Runco, M. A. (2007). *Creativity, theories and themes: Research, development, and practice*. London: Elsevier
- Ryan, S. R. & Schooler, J. W. (1998). Whom do words hurt? Individual differences in susceptibility to verbal overshadowing. *Applied cognitive psychology, vol. 12, 105-125*.
- Sahlin, N-E. (2001). *Kreativitetens filosofi*. Nora: nya doxa.
- Sawyer, R. K. (2001). *Creating Conversations – Improvisation in Everyday Discourse*, New Jersey: Hampton Press, Inc.
- Schneider, W. & Shiffrin, R. M. (1977). Controlled and automatic human information processing: I. Detection, search, and attention. *Psychological Review, 84: 1-66*. I Schooler, J. W. (2002).
- Schooler, J. W., Ohlsson, S. & Brooks, K. (1993). Thought beyond words: when language overshadowing perceptual memories. In D. L. Medin (ed.), *The psychology of learning and motivation (pp. 293-334)*. San Diego, CA: Academic Press. I Ryan, R. S. & Schooler, J. W. (1998).

- Schooler, J.W. & Melcher, M. M. (1996). The Misremembrance of wines past: verbal and perceptual expertise differentially mediate verbal overshadowing of taste memory. *Journal of Memory and Language* 35: 231-245 (1996).
- Schooler, J.W. (1997). Scientific approaches to consciousness, in *Carneige Mellon symposia on cognition, Mahwah, N.J.: L.Erlbaum, 199-*
- Schooler, J.W. (1998). The Distinctions of false and fuzzy memories. *Journal of experimental child psychology* 71: 130-143 (1998).
- Schooler, J.W. (2002). Verbalization produces a transfer inappropriate processing shift. *Applied Cognitive Psychology* 16: 989-997 (2002).
- Schrage, M. (2000). *Serious Play*. Boston, MA: Harvard Business School Press. I Utterback et al. (2006).
- Shavinina, L. V. (red.) (2003). *The International Handbook on Innovation*. Oxford: Elsevier Science.
- Simon, J. H. (1976) *Administrative behavior*, 3rd ed. New York: Free Press.
- Sloboda, John A. (1985). *The Musical Mind – The Cognitive Psychology of Music*, Oxford: Oxford University Press, Science Publications.
- Smith, R. E. (1993). *Psychology*. St. Paul: West Publishing Company.
- Smith, K. K. & Berg, D. N. (1987). Paradoxes of group life: Understanding conflict, paralysis, and movement in group dynamics. San Francisco: Jossey-Bass.
- Smulders, F. E. & Bakker, H. J. (2007). Prelude for a social triz: decomposing innovation & creativity through a social prism. *The 10th European conference on creativity and innovation, ECCI-X. Copenhagen 14 – 17 October, 2007*.
- Spearman, C. (1931). *Creative Mind*. New York: Appleton.
- Srinivasan, V. (2008). *Connected intelligence: Leveraging collective wisdom. Manifesto nr. 46.06*. Change This, www.changethis.com
- Stasser, G., & Taylor, L. A. (1991). Speaking turns in face-to-face discussions. *Journal of Personality and Social Psychology*, 60, 675-684. I Reid, F. J. M., & Reed, S. (2000).
- Stasser, G., & Vaughan, S. I. (1996). Models of participation during face-to-face unstructured discussion. I Reid & Reed, (2000).
- Staw, B. M. (1975). Attributions of the ‘causes’ of performance: An alternative interpretation of cross-sectional research on organizations. *Organizational Behavior and Human Performance*, 13, 414-432. I Wittenbaum, (2004).
- Stein, M. I. (1974). *Stimulating creativity*, vol. 1, Individual procedures. New York: Academic Press.
- Stein, M. I. (1975). *Stimulating creativity vol.2, Group Procedures*. New York: Academic Press.

- Stigen, A. (1983). Tenkningens historie. Bd.1, Oldtiden, middelalderen, den nyere tid til 1600-talet. Oslo: Gyldendal. I *Tradisjoner og skoler i moderne vitenskapsfilosofi*, Johannessen, (1997). Bergen: Sigma Forlag.
- Strogatz, S. (2003). Sync. The emerging science of spontaneous order. Hyperion.
- Sudnow, D. (1978). Ways of the Hand. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Surowiecki, J. (2004). The Wisdom of the crowd: Why the many are smarter than the few. New York: Doubleday, Random House.
- Swedenmark, J. (1995). Émile Benveniste: Människan i språket, Texter i urval av John Swedenmark. Stockholm: Brutus Östlings.
- Sällström, P. (1991). Tecken att tänka med: Om symbolisk notation inom musik, dans, katografi, matematik, fysik, kemi, teknologi, arkitektur, färglära och bildkonst. Stockholm: Carlssons.
- Taylor, C. (1971). Interpretation and the Sciences of Man, in *The Review of Metaphysics*, McGill University.
- Tollestrup, C. (2004). Value and vision-based methodology in intergrated design. *Doctoral thesis at the department of Architecture & Design, Aalborg University*.
- Torsne, T. (2008). Innovations- och säkerhetsvetenskap: en fruktbar syntes. *Licenciatupstats no. 82, School of Innovation, Design and Engineering, Mälardalen University, Sweden*.
- Thompson, L. & Choi, S. H. eds. (2006). Creativity and innovation in organizational teams. New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates.
- Utterback, J., Vedin, B-A., Alvarez, E., Ekman, E., Sanderson, S. W., Tether, B., & Verganti, R. (2006). Design-Inspired Innovation. Singapore: World Scientific Publishing.
- Van de Ven, A. H., Polley, D. E., Garud, R. & Venkataraman, S. (1999). The innovation journey. New York: Oxford University.
- Vedin, B-A. (1980). Large company organization and radical product innovation. Lund: Studentlitteratur.
- Vedin, B-A. (1985). Corporate Culture and Creativity Management. Lund: Studentlitteratur.
- Vedin, B-A. (2000). Innovation och kreativitet. Furulund: Alhambras PocketEncyklopedi.
- Vedin, B-A. (2007). What future conceptual and social innovations?, *Journal of Future Studies*, 12(2): 91-100, Nov 2007.
- von Hippel, E. (1988). The sources of innovation. Oxford: Oxford University Press.
- von Hippel, (2005). Democratizing innovation. Cambridge MA: MIT Press.

- von Wright, G.H. (1971). *Explanation and Understanding*, New York: Cornell University Press. I *Traditioner og skoler i moderne vitenskapsfilosofi*, Johannessen, K. S., Bergen: Sigma Forlag A/S, (1997).
- Wallas, G. (1926). *The art of thought*. New York: Harcourt Brace.
- Watts, D. J. (2003) *Six degrees. The science of a connected age*. New York: W. W. Norton & Company.
- Weber, E. (2006). Internetblogg:
http://www.brainbasedbusiness.com/2006/09/critic_or_creator_which_do_you.html#more
- Weick, K. (1993). 'Organizational redesign as improvisation'. I C Huber and W Glickm (eds.), *Mastering Organizational Change*. New York: Oxford University Press. pp.346-79.
- Weisberg R. W. (1986). *Creativity Genius and other Myths*. New York: W.H.Freeman and Company.
- Weisinger, H. (2000). *The power of positive criticism*. New York: AMACOM. I övers. Ge och ta kritik på rätt sätt. (2003). Malmö: Richter.
- Whiting, C. S. (1958). *Creative thinking*. New York: Reinhold. I Ekvall, (1983).
- Wilde, O. (1905). *Intentions*. Leipzig: The English Library. I översättning: Avsikter. Lund: Ellerströms.
- Wilson, T. D., & Schooler, J. W. (1991). Thinking too much: introspection can reduce the quality of preferences and decisions. *Journal of Personality and Social Psychology*, 60: 181-192. I Ryan, R. S. & Schooler, J. W. (1998).
- Wilson, T. D., Lisle, D. J., Schooler, J. W., Hodges, S. D., Klaaren, K. J., & Lafleur, S. J. (1993). Introspecting about reasons can reduce post-choice satisfaction. *Personality and Social Psychology Bulletin*, 19: 331-339. I Ryan, R. S. & Schooler, J. W. (1998).
- Wittenbaum, G. M., Hollingshead, A. B., Paulus, P. B., Hirokawa, R. Y., Ancona, D. G., Peterson, R. S., Jehn, K. A. & Toon, K. (2004). The Functional perspective as a lens for understanding groups. *Small Group Research*, 35; 17.
- Wittgenstein, L. (1922) *Tractatus logico-philosophicus*. London : Routledge and Kegan Paul. In translation by D.F. Pears and B.F. McGuinness. New York: Routledge, 2001.
- Wittgenstein, L. (1953). *Philosophische Untersuchungen*. I övers. Filosofiska undersökningar. Stockholm: Thales
- Wittgenstein. L. (1969). *Über gewisshet/On certainty*. Basil Blackwell. I övers. Om visshet, Stockholm: Thales. (1992).