

Musik og kreativitet

- med særligt fokus på IT

Kreativitetsbegrebet har en over 100 år lang videnskabelig historik, hvilket naturligvis har ført til en række uafklarede begrebsnuancer, som i daglig tale ofte virker slørende for gensidig forståelse.

Prøv hurtigt at overveje, hvordan du egentlig opfatter begrebet. Er kreativitet en særlig intelligens (måske en kombination af flere intelligenser), som visse mennesker er i besiddelse af? Er det en særlig tænke måde, som vi alle har og kan dyrke? Er kreativitet godt eller skidt (tænk f.eks. på kreativ bogføring)? Er kreative processer et velfortjent pusterum fra livets mere nødvendige foretagender eller er kreativitet et overlevelsesinstinkt? Kræver kreative processer væsentlige instrumentale færdigheder, eller kan kreativiteten tænkes med fra starten?

De praktiske/musiske fag omtales ofte som ”de kreative fag”, hvilket gør disse fag særligt sårbare overfor alle de associationer, der uvilkårligt opstår i relation til begrebet. Denne artikel er ikke rammen for en større udredning af kreativitetsbegrebet, men jeg vil tage udgangspunkt i forhold ved begrebet, hvorom der er nogenlunde enighed. Herefter vil jeg forsøge at afstikke en kurs i relation til musik og IT.

Begreberne ’kreativ’ og ’skabende’ bruges oftest synonymt¹ i relation til en produktiv virksomhed, hvor eleven skaber noget nyt, overraskende og hidtil uset. Det er væsentligt, at det ikke nødvendigvis er noget helt nyt fra bunden, men i ligeså høj grad en ny anvendelse af noget eksisterende, tilvejebringelse af nye associationer eller nye måder at fremføre et udtryk på. Dette afsæt giver et væsentligt fundament for at (gen)overveje begrebet i relation til musik, eftersom ”musikalsk skaben” udgør et af de tre indholdsområder i musikfagets Fælles Mål. I den seneste kortlægning af de praktiske/musiske fags status og vilkår i folkeskolen foretaget af analyseinstituttet Rambøll vurderer under halvdelen af de adspurgte lærere, at de fleste elever opnår viden og færdigheder på et niveau, der gør, at de er i stand til at være kreative i faget. Der er således tendens til en udbredt forståelse af, at kreative processer kræver viden og færdigheder på et niveau, der er uopnåeligt for mange elever i den daglige undervisning. Lad det være sagt med det samme, at det kan der naturligvis være mange årsager til, som ikke skal behandles i denne sammenhæng. Det skal heller ikke anfægtes, at kreativitet ofte fordrer visse håndværksmæssige kompetencer. Det er imidlertid oplagt at overveje, om inddragelse af IT i musikundervisningen i nogle sammenhænge kan være en hjælpende hånd ind i kreative processer.

¹ Se f.eks. rapporten Praktisk-musiske fag i uddanningsystemene i Norden.

Hvad er så en kreativ proces? Her vil jeg gribe tilbage til Graham Wallas' beskrivelse fra 1926, som rubricerer den kreative proces i 4 væsentlige stadier: *Preparation*, hvor processen forberedes og information indsamles; *Incubation*, hvor idéen udvikles; *Illumination*, hvor idéen efterlignes via mulige løsninger og sidst men ikke mindst *Verification*, hvor der undersøges, hvorvidt der er sammenhæng mellem Incubation og Illumination. Begreberne må opfattes som en cirkulær proces, hvor der kan vendes tilbage til tidligere stadier såfremt verificeringen ikke er tilfredsstillende. Pointen er, at der må arbejdes med alle fire stadier for at kalde det en kreativ proces.

I øjeblikket arbejder mine elever i 5. klasse med rapmusik. Vi har talt om musikkens kulturelle relationer, vi har lyttet til forskellige typer af rapmusik, vi har læst en tekst af L.O.C., og eleverne har forsøgt selv at rappe den til egne trommerytmer. Herefter hørte vi L.O.C.'s version og eleverne forsøgte herefter igen selv på egen hånd. Som et skabende led i forløbet anvender vi en online tjeneste fra DR, hvor eleverne selv kan sammensætte et rapnummer ved at trække og slippe små lyd-kasser ned i et interaktivt arbejdsfelt på skærmen. Tjenesten er gratis og meget nem at anvende – der findes i øvrigt flere andre alternativer. At arbejde med DR's tjeneste er ikke i sig selv skabende, for der er jo blot tale om et puslespil, hvor alle brikker passer sammen. Sådan er det i øvrigt med rigtig mange ting i forhold til musik og IT. Det skabende arbejde kommer imidlertid ind i billedet i det øjeblik, eleverne anvender programmet som baggrund for at øve sig i at rappe og i særdeleshed som baggrund for at rappe egne tekster til de sammensatte brikker på skærmen. Computeren hjælper eleverne til at starte (preparation) ”på sikker grund” (sammensæt et nummer med brikkerne på skærmen) og til gradvist at kunne bevæge sig over i en mere skabende proces, hvor egne tekster udvikles (incubation) og tilpasses (illumination) en musikalsk form, så det kan fungere (verification). I en sådan proces er fokus flyttet fra ”hva' kan computerprogrammet” og til ”hva' kan vi bruge programmet til” – eller sagt på en anden måde fra teknik til didaktik. De fleste musikressourcer på nettet er ikke noget i sig selv, men kan (man fristes til at sige med en lidt kreativ didaktisk tilgang) ofte anvendes i sammenhænge, hvor de ikke udgør et mål i sig selv, men derimod et middel til at arbejde med musikalsk skaben på nye måder. Jeg mener grundlæggende, vi må holde op med at spørge: ”Hvad kan dette program lære eleverne?” og i stedet for begynde at fokusere på: ”Hvordan kan dette program (eller denne tjeneste) hjælpe eleverne til at udtrykke sig på nye måder?”

Har du lyst til at rappe med eleverne, kan du finde idéerne på:

<http://www.emu.dk/gsk/fag/mus/uvforloeb/skaben/index.html>

(eller på <http://kortlink.dk/aguz>)

Find evt. omtalte rapporter på: <http://www.emu.dk/gsk/fag/mus/uvn/index.html>
(eller på <http://kortlink.dk/agv2>)

Søren Bechmann

Cand. Pæd. i didaktik (musikpæd.)

Fagkonsulent i Ministeriet for Børn og Undervisning

Fagredaktør på www.emu.dk/skolemusik

Musiklærer på Borup Skole