

# Kunsten som leg og dannelse

Lars Geer Hammershøj

Forskningskoordinator for projekt *Legekunst*

Ph.d. og lektor

DPU, Aarhus Universitet

# Intro

- Skift i fokus på musik- og kulturskoler
  - Fra udøvende til skabende
    - Fra at være i stand til: Færdigheder
    - Til at udtrykke sig: Dannelse og kreativitet
- Legen som bro
  - Pædagogik til at fremme det skabende og kulturelle?
    - Leg som middel til læring: Mere spændende og effektiv undervisning
    - Leg som formål i sig selv: Fremmer kreativitet og dannelse hos børn

# Tre dimensioner af uddannelse

- Viden: orientere sig (indhold)
  - Begrundede antagelser om relationer mellem elementer
  - Tilegner viden gennem undervisning (læsning)
- Evner: være i stand til noget (mål)
  - Færdigheder, kvalifikationer, kompetencer
    - Udføre handling, løse opgave, håndtere udfordring
  - Udvikler evner gennem læreprocesser
- Dannelse: måde at forholde sig på (formål)
  - Ethos, karakter, mindset, indstilling, attitude, stil, vilje
    - Derfor tilegne sig denne viden og udvikle disse evner
    - Fx: Viljen til at 'være sådan én der kan spille'
  - Ændre forholdelsesmåde gennem affektive processer

# Dannelse gennem leg

- Dannelsesprocessen
  - Overskridelse: Opleve at blive del af noget større
    - Dannelsesrejse: hjem-ud-'hjem'
  - Smagsdannelse: Erfare at forholde sig anderledes
    - Efterligne efterlignelsesværdige måder at forholde sig på
- Legen er som skabt til dannelse
  - Gøre erfaringer af blive del af noget større
    - Legens fantasiunivers og anderledes regler
  - Gøre erfaringer af at forholde sig anderledes
    - Leger at man er en anden
- Leg handler om at blive menneske
  - Fødes uden instinkter: Selv gøre erfaringer
    - Forholde sig som kropsligt selv, socialt selv og som tænkende selv

# Legens affektive faser

## 1. Separation fra virkeligheden

- Indstille sig på leg: Bruge fantasi (hov!)
  - Lystfuldt: Befrielse fra vaner og rutiner

## 2. Lege-attitude

- Forholde sig åbent og være lydhør (ping-pong)
  - Munter selskabelig stemning

## 3. Løftes op i fantasiunivers

- Finde på og lege ny leg (flow)
  - Skift i lege-stemning til begejstring: Det er sjovt!

## 4. Udforske ved at gentage legen

- Gøre dannende erfaringer (hvordan sjov?)
  - Afprøve og udforske legen sammen eller selv

# Leg og kreativitet

- Leg er børns måde at være kreative på
  - Dannes som tænkende væsen
    - Forestille sig at noget er noget andet
    - Erfare at forholde sig som tænkende selv
  - Kreativitet gennem fri indbildningskraft
    - Fantasi: Kombinere elementer fra forskellige kontekster
    - Fantasiuniverset: Det kreative produkt, der leges i
  - Legen som 'humor med handling'
    - Kollision mellem begreber og genstande eller personer
    - Fx mellem hest og pind, barn og rytter
  - Legestemning: Munterhed og begejstring
    - Legen er midlertidig: Varer så længe det er sjovt

# Leg er kilde til alle former for kreativitet

- Definition på kreativitet (Koestler 1964)
  - At kombinere elementer
    - Almindelig tænkning: Inden for *samme* kontekst
    - Kreativ tænkning: Mellem *forskellige* kontekster
    - Eksempel: En joke...
- Typer af kreativitet
  - Opdagelse: Forening af elementer
    - Idé: Stabil kombination
  - Kunst: Konfrontation af elementer
    - Udtryk: Fastholdt af værk
  - Humor: Kollision af elementer
    - Joke: Glimt af mening, der varer så længe som latteren
  - Leg?

# Leg som broen til at fremme det skabende

- Paralleller mellem leg og det skabende
  - Kreativitet
    - Kunst som skabende praksis (konfronterende)
    - Leg som skabende praksis (kolliderende)
  - Dannelse
    - Kunst/kultur som eksistentiel praksis (erfaring gennem praksis)
    - Legen som dannende praksis (erfaring gennem leg)
- Hvordan fremme det skabende gennem leg?
  - Må den skabende proces blive legende?
    - Mere leg og humor ind i undervisningen på musik- og kulturskoler?
  - Hvordan fastholde det kunstneriske?
    - Anne Bamford (2012): Bedre proces hvis fokus på godt produkt



# Fremme leg

- Kræver frihed
  - Frihed betyder *ikke*
    - Fri for pædagoger eller voksne
    - Fri for rammer eller strukturer
  - Frihed betyder
    - Fri for formål uden for sig: Legen er formål i sig selv
    - Leger for at lege: Ikke for at lære noget bestemt
    - Holdes åbent: Hvad der skal ske, og hvad der læres
- Give tid og rum
  - Spontan process, kræver tid at indfinde sig
    - Ikke planlægges, helst ikke afbrydes

# Kunsten at lege

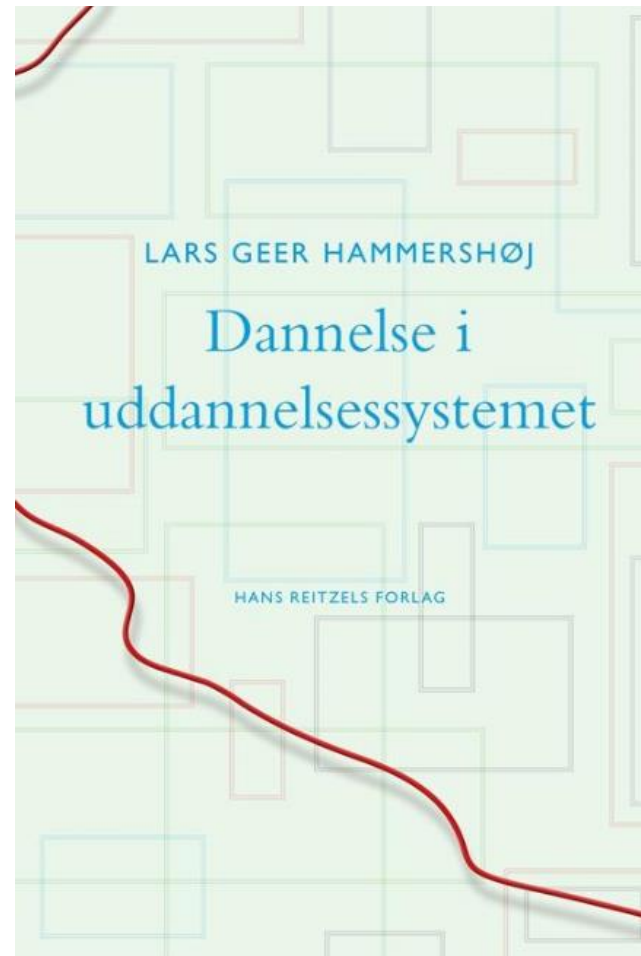
- Lege-attitude
  - Forholde sig åben: "Gå forrest – følg barnet" (Yasmin)
    - Komme med bidrag og være lydhør over for andres bidrag
- Lege-flow
  - Blive del af større: Rives med
    - Glemme tid og sted, får energi, ting sker af sig selv
- Lege-stemninger
  - Opleve at verden kunne være anderledes
    - Munter stemning: Åben for andres og egne idéer
    - Begejstret stemning: Legen åbner for nye muligheder
    - Foruroligelse og trance: Verden er anderledes end man troede
- Lege-relationer
  - Ændring af relation: Lære at kende som mennesker
    - Oplever og skaber sammen: Deler erfaringer
    - Forholder sig på samme måde: Griner af det samme

# Fremme gennem kunst og kultur

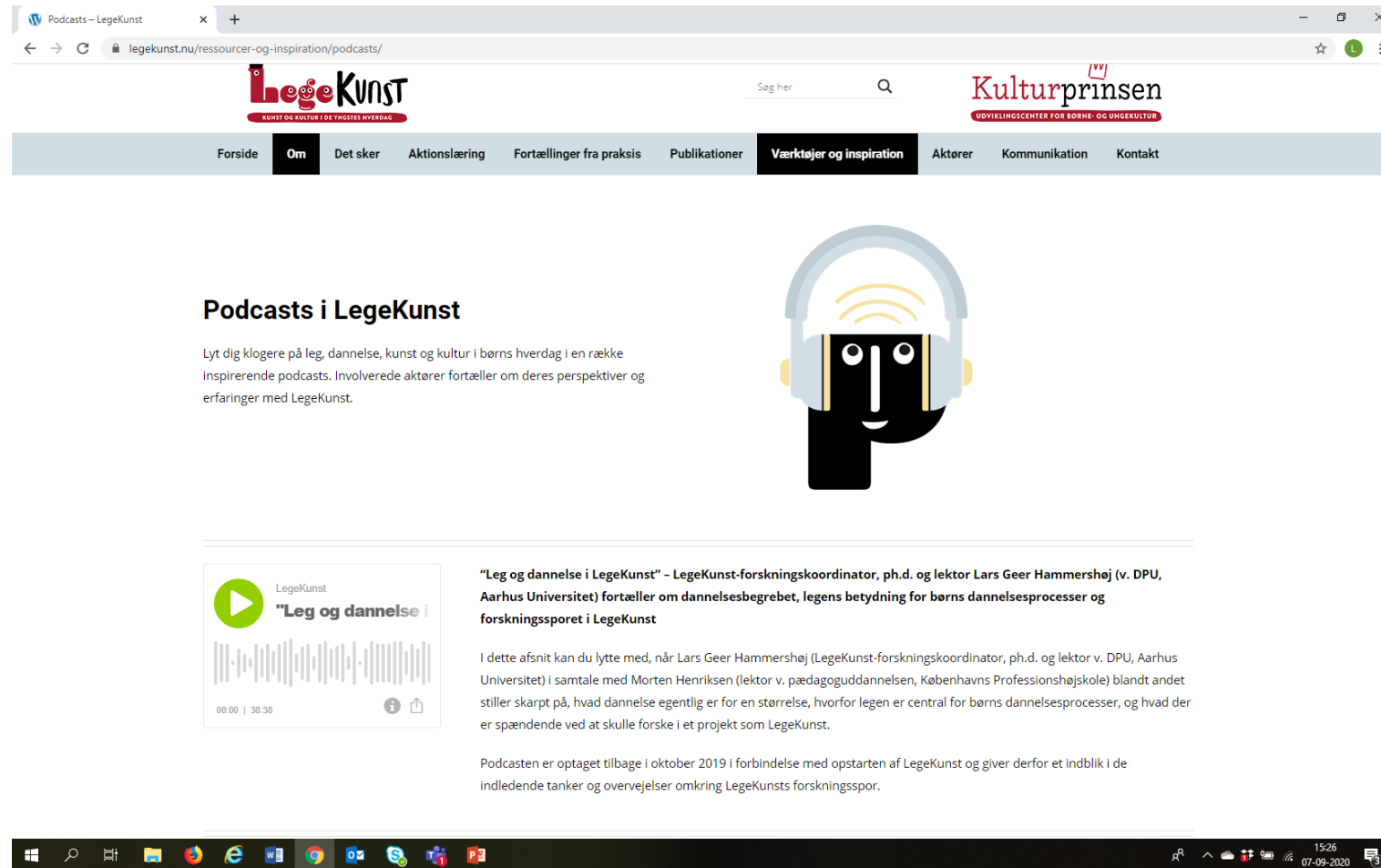
- Kunst og kultur
  - Samme åbenhed i kunst og det æstetiske
    - Det interessante: "Når det stikke af og bliver kaos"
  - Også formål i sig selv
    - Kunst: Skaber for at skabe
    - Kultur: Er samme for at være sammen
  - Samme æstetiske og affektive processer
    - Overskridelse baseret på stemninger
    - Smagsdannelse baseret på følelser
- Fremme leg og dannelse
  - Anledning til at gøre dannende erfaringer
    - Erfarer kulturens og kunstens større og anderledes verdener
  - Inspiration til at være kreativ
    - Inspiration til at forstille sig at være en anden og i anderledes verdener

# Fremme det skabende gennem leg

- Tage med på dannelsesrejser
  - Åbne kunstneriske og kulturelle verdener for eleverne
    - Ved at vise ens egen begejstring
- Demonstrere at forholde sig åben til det nye
  - Improvisere (spontan)
    - Finde på noget i situationen, der ikke er bestemt på forhånd
  - Stille spørgsmål (afsøgende)
    - Åbne ved at spørge "hvad nu hvis?" og "hvorfor ikke?"
  - Eksperimentere (udforskende)
    - Efterprøve kombinationer og undersøge hvordan de virker
  - Pjatte og joke (kreativ)
    - Være åben for egne og andres skøre indfald



<https://legekunst.nu/ressourcer-og-inspiration/podcasts/>



The screenshot shows a web browser window displaying the 'Podcasts - LegeKunst' page. The browser's address bar shows the URL 'legekunst.nu/ressourcer-og-inspiration/podcasts/'. The website header includes the 'LegeKunst' logo (with the tagline 'KUNST OG KULTUR I DE TROSTES HVERDAG') and the 'Kulturprinsen' logo (with the tagline 'UDVIKLINGSCENTER FOR BØRNE- OG UNGEKULTUR'). A navigation menu contains links for 'Forside', 'Om', 'Det sker', 'Aktionslæring', 'Fortællinger fra praksis', 'Publikationer', 'Værktøjer og inspiration' (which is highlighted), 'Aktører', 'Kommunikation', and 'Kontakt'. A search bar is located between the logos. The main content area features a large illustration of a stylized person's head wearing headphones. Below this, the heading 'Podcasts i LegeKunst' is followed by a short paragraph: 'Lyt dig klogere på leg, dannelse, kunst og kultur i børns hverdag i en række inspirerende podcasts. Involverede aktører fortæller om deres perspektiver og erfaringer med LegeKunst.' A featured podcast player is shown with a play button, the title 'LegeKunst "Leg og dannelse i"', a waveform, and a duration of '00:00 | 38:38'. To the right of the player, the text reads: '“Leg og dannelse i LegeKunst” - LegeKunst-forskningskoordinator, ph.d. og lektor Lars Geer Hammershøj (v. DPU, Aarhus Universitet) fortæller om dannelsesbegrebet, legens betydning for børns dannelsesprocesser og forskningssporet i LegeKunst'. Below this, a paragraph states: 'I dette afsnit kan du lytte med, når Lars Geer Hammershøj (LegeKunst-forskningskoordinator, ph.d. og lektor v. DPU, Aarhus Universitet) i samtale med Morten Henriksen (lektor v. pædagoguddannelsen, Københavns Professionshøjskole) blandt andet stiller skarpt på, hvad dannelse egentlig er for en størrelse, hvorfor legen er central for børns dannelsesprocesser, og hvad der er spændende ved at skulle forske i et projekt som LegeKunst.' A final paragraph notes: 'Podcasten er optaget tilbage i oktober 2019 i forbindelse med opstarten af LegeKunst og giver derfor et indblik i de indledende tanker og overvejelser omkring LegeKunsts forskningsspor.' The Windows taskbar at the bottom shows the time as 15:26 on 07-09-2020.