

KAPITTEL 5

Den komplekse kreativiteten – ideoverlevelse for unge samskapere og andre styringsfloker

Astri Margareta Dalseide

Arkitekt, A-lab

Hvem bør delta og tilrettelegge for medvirkningsprosesser – kreative utøvere uten erfaring fra eller interesse for medvirkning, eller profesjonelle medvirkningsagenter uten full forståelse for, eller ansvarsroller i, de kreative sluttresultatene og plan- og byggeprosessene som leder til realiserte prosjekter? Hvilken rolle har bestiller i denne kabalen, med tanke på overrekkeelse av kreative ideer fra ungdom og bestillers ansvar for budsjett og fremdrift?

I kapitlet snakker jeg om bestillere, kreative og medvirkningsagenter. Det er en enkel kategorisering av de som ofte deltar i medvirkningsprosesser som er del av et planlagt byggeprosjekt. Med bestiller mener jeg prosjektets eiere, det være seg de som initierer prosjektet, skal drifte prosjektet, eller eier området, bygning eller tomt. Med kreative mener jeg aktører som jobber innenfor kreative yrker. Og med kreativt utførende mener jeg de yrkesgruppene som skal følge byggeprosjektet til realisering, slik som arkitekter, landskapsarkitekter og kunstnere. Med medvirkningsagenter mener jeg tilretteleggere for medvirkningsprosesser, hvor

medvirkningsagenten ikke nødvendigvis er knyttet opp mot resten av byggeprosjektet ut over medvirkningen. Grovt sett er det bestillere som skal bruke og eie byggeprosjektet til slutt, kreative som jobber med realiseringen av byggeprosjektet, og medvirkningsagenter som jobber med en del av denne realiseringen – medvirkning.

Selv har jeg vært en aktiv del av det spennende prosjektet *Et sted å være ung* (UngHus, se kapittel 1) fra mitt ståsted som arkitekt, men i hovedsak som en medvirkningsagent! Gjennom flere år med prosjektarbeid sammen med samfunnsforskere har jeg fått innsyn i deres arbeidsmetoder, og parallelt i mitt generelle urbanistvirke har jeg også jobbet med (det man etter hvert kan kalle tradisjonell) arkitektmedvirkning: allmøter, særmøter, spørreundersøkelser, åpne postkasser og designmøter. Medvirkningen jeg har vært med å tilrettelegge for har som regel dreid seg enten om «store», kommunale prosesser, slik som omrokering av kommuneplaner, områdeløft eller områdereguleringer, eller mindre tiltak som gjelder hvordan man skal ta i bruk eller innrede en bygning. I UngHus har jeg vært med i mange forskjellige typer workshoper med ungdom, men her vil jeg snakke om samskaping i prosesser der ungdom har laget noe med hendene sine for å gi uttrykk for sine ideer. Workshopen jeg diskuterer her er varianter av modellbygging, modellutforming, tegning og møbelsnekring som vi i UngHus-gruppen og partnere har tilrettelagt for.

Gjennom UngHus-prosjektet har vi jobbet med ungdommers medvirkning på eget sted. Det ungdommene i prosjektet har medvirket på har variert ut fra hvilke behov ungdomstilbudene har hatt i det tidsrommet vi har vært involvert i deres prosesser. En del av ungdomstilbudene (og de kommunale kreftene som styrer dem) har helst villet jobbe med medvirkning av program – hva skal tilbys til ungdommene som kommer hit? Men for noen av ungdomstilbudene er det også snakk om fysiske endringer, enten snarlig eller i løpet av noen år. Eksempelvis på Oppsal, i bydel Østensjø i Oslo, hvor ungdomstilbudet for eldre ungdom skulle flyttes inn på Oppsal samfunnshus, en eldre bygning hvor en fløy skulle pusses opp etter ungdommenes behov. Og ungdomstilbudet i bydel Vestre Aker får nye lokaler når skolen på Hovseter står ferdig om noen år, men i mellomtiden innlosjeres ungdomstilbudet i en nedlagt barnehage

vis-a-vis skolen. I Moss møbleres en avgrenset del av biblioteket for ungdomstilbud. Hvordan skal disse prosjektene fungere for ungdommene? Hva er det de ser for seg at de skal gjøre på disse nye hengestedene sine, og hvor mye plass trenger de forskjellige aktivitetene?

«Endelig skjer det noe!», sier en godt sminket fjortenåring som tålmodig har deltatt på åtte workshoper over tilsvarende mange uker. Hun sitter sammen med tre andre jenter rundt et bord hvor det står en hvit modell av skumpapp. Modellen skal forestille en del av plassrommet de kanskje har til rådighet for den lovede opprustningen av ungdomsklubb for Oppsal og omegn som bydel Østensjø har igangsatt. Bordet er fylt med fargerike ark, tusjer, sakser og lim, og jentene klipper ut små papirlapper og former som skal bety kafebord, sofa, avblending av vinduer, diskorom-dekor og tægging. Det tok gode førti minutter før hemningene slapp opp og de fritt utvekslet ideer med hverandre i høyt tempo. Tidspresstet hjelper dem nok i å kaste ut ideer de ikke har tenkt igjennom, men snarere «vet» er riktige for dem. Vil dere se på listen over ting dere har ønsket dere tidligere i prosessen, spurte vi dem før vi begynte arbeidet i dag. «Nei, den er helt poengløs. Det var før vi visste hva vi kunne få», sa den samme fjortenåringen. Et uttrykk for at de foregående workshopene har fungert som opplæring, og at de nå er klare for å tydeliggjøre sine ønsker.

— Modellarbeid

For å hjelpe ungdommene å presentere ideer som ligger latent hos dem etter flere uker med idearbeid og forskningsopplæring, bruker jeg en av arkitektens verktøy for ideformidling: modellarbeid. Når man lager arbeidsmodeller sammen, skjer det flere ideproduserende aksjoner samtidig, noe som gjør at potensialet for å komme «lenger» i tydeliggjøringen av en ide er større enn ved kun dialog. Ungdommene får tydeliggjort sine ideer, og både bevisste og ubevisste tanker og følelser kan komme til uttrykk mens hendene jobber med farger, saks og lim. Det er en uformell måte å gjengi sine behov på – og etter hvert blir ungdommene varme i trøya og tør å tegne inn i modellen uten å være helt sikre på om ideen deres er «riktig» eller «godkjent» i plenum. Under den ene workshopen på Oppsal samfunnshus som jeg refererer til, så var det bestillere, det vil si personer fra det kommunale apparatet, til stede i de to gruppene med ungdom. Totalt var det seks personer som jobbet per modell, med

en voksenperson per gruppe. Voksenpersonene kunne veilede når ungdommene hadde spørsmål og også stille egne spørsmål, men skulle ikke selv være «designere» i modellen. Vi hadde med en bestiller fra bydelsadministrasjonen på den ene gruppen, og driftsansvarlig for Oppsal samfunnshus på den andre. Modellen var en hvit boksmoell av rommene de hadde tilgjengelig til ungdomsstedet sitt. Den var i skala 1:50, det vil si ganske stor – over en halv meter lang. Til å hjelpe dem å forstå romstørrelsen hadde jeg også printet ut plantegninger fra ungdomssteder vi hadde besøkt sammen i løpet av prosjektet. Disse plantegningene var også i skala 1:50, og dermed kunne de klippe ut spesielle rom eller møbler de hadde sett, og se hvordan de passet inn i sin egen modell, eller bare bruke tegningene til å sammenligne. Hvor mye plass hadde de der? Hvor mye plass har vi i forhold?

Det kan ta tid å skulle jobbe med den type kreativ prosess som medvirkning er. Kanskje er ungdommer friere enn voksne, men jeg observerer likevel at de kan være bundet av ønsket om å gjøre ting riktig, finne et korrekt svar, eller føle på et ansvar for å formidle noe som er felles for en gruppe, ikke dem selv som individer. Når man spør ungdom – hva vil du ha? – så vil svaret som kommer være basert på hvilke forkunnskaper de har, og hvordan de forstår oppgaven. I noen tilfeller også hva de tror du vil høre, eller hva de mener de ikke bør si. Å legge opp til å arbeide med modell og tegning er å hjelpe dem med å konkretisere oppgaven, å få laget om bilder til «kjøtt og blod». Man kan si at ettersom det finnes en fysisk versjon av problemstillingen til å ta og føle på rett foran dem, så kan hjernen hoppe over til neste punkt i ideutforming – å fylle den tomme boksen med innhold. Etter at ungdommene har sittet rundt modellen i en halv time eller mer, med jevne innspill om å klippe! tegne! begynne! fra tilretteleggere rundt, så danner det seg et fellesskap om prosjektet. Dette så vi tydelig hos alle grupper som har vært igjennom arbeid i modell og plantegning, at det etter en oppvarmingsperiode bygget seg opp et mot hos deltakerne, og at de deretter produserte en ferdig modell i løpet av en tre kvarters tid. Etter at modellen står ferdig uttrykker flere av deltakerne at de er slitne eller ferdig med prosessen. De uttrykker glede over å ha overlevert noe – et resultat.

Ivaretatte ideer

«Det her var jo ordentlig artig, dette burde vi gjøre for de voksne i prosjektet også», sier en prosjekteier etter å ha brukt de siste par timene på å klippe, lime og å oppfordre ungdom sterkt til å klippe mer selv også. «Vi kom virkelig videre!»

Jeg vil også gjerne nevne den entusiasmen jeg har observert hos *bestillere* som får delta aktivt inn i slike kreative workshoper, og den respekten de uttrykker for ungdommens ideer. Det kommer til uttrykk en intensjon om å ta med disse innspillene videre i arbeidet med prosjektene – kanskje nettopp fordi de har forstått de bakenforliggende ønskene til ungdommene, heretter kalt bakbildene. Bestillere har uttrykt en glede og iver over å få delta i den energiboblen som oppstår når ungdommene slipper seg løs. Jeg har observert akkurat de samme bestillerne i andre settinger der ungdommer legger frem eksempelvis powerpoint-presentasjoner med lister over sine ønsker og observasjoner, som regel i slutten av en medvirkningsprosess. Bestillere som er mottakere i denne situasjonen uttrykker som regel at de er svært imponerte over ungdommenes arbeid, samtidig sier de gjerne at de «er glade, fordi de ser at ungdommenes ønsker allerede er ivaretatt i byggeprosjektet de er en del av». Her mener jeg det er en mangelfull overføring av informasjon – hvordan kan bestillere se ut fra en enkel liste at ungdommenes ønsker allerede er ivaretatt? Lister sier svært lite om bakenforliggende behov, og inviterer ikke til dialog. Jeg observerer også ofte at bestillere nettopp respekterer slike punktlistor eller referansebilder som ferdig formede ønsker fra ungdom – når de kanskje (slik jeg har observert) er tilfeldig plukket fra et Google-søk, og krever en muntlig forklaring og dialog for å kunne forstås som referansebilde. En kreativ profesjonell vil kunne se denne forskjellen gjennom sin kunnskap som kreativ utøver – en bestiller eller en medvirkningsagent vil kanskje ikke det. Samtidig har bestillere også opplevd at de kreative ikke har forstått fullt ut hva bestillere har ment med punkttoppsummeringer. En av bydelspartnerne i UngHus-prosjektet opplevde at mye informasjon fra ungdom gikk tapt ved et skifte av prosjektarkitekt selv om det var overlevert referater, og det var strevsomt for bydelens ansatte å forsøke å formidle særkunnskapen fra workshoper på nytt. Jeg vil påstå

at i de fleste medvirkningsprosesser, så er det det som står skrevet mellom linjene som er av verdi.

Under modellarbeid snakker deltakerne fritt med hverandre. Da er det viktig at det er observatører til stede som enten kan nedtegne, men aller helst tilegne seg kunnskapen på stedet. Det ungdommene snakker om mens de produserer er nemlig helt essensiell informasjon for hva modellene uttrykker og for hva ungdommene har av tanker om det fysiske prosjektet. Det er i observasjonen av disse samtalene at man kan komme inn i de bakenforliggende motivene til ungdommen. «Vi vil ikke ha trapp», sier en ungdom. «Det er viktig med godt renhold», sier en annen. Hva betyr disse uttalelsene? Hvis disse situatene blir brakt videre til utførende og budsjetterende i form av en liste med punkter, vil de forstå hva som «ligger bak» det ungdommene sier? En trapp handler om en fysisk sammenheng mellom etasjer, såkalt vertikal kommunikasjon, men snakker ikke ungdommen her om viktigheten mellom å skille funksjoner – i egne etasjer eller egne rom, snarere enn en trapp som et forstyrrende element i planløsningen? Og har de ikke også en felles trappereferanse fra en befaring de har vært på? I en diskusjon rundt en modell vil denne informasjonen komme opp helt av seg selv, mens ungdommene argumenterer for og imot hverandre. Ungdommene refererer til steder de har vært, funksjoner de har sett og ønsker de har – fordi de må igjennom disse temaene for å kunne bli enige sammen om hvordan modellen skal se ut.

Glede og frustrasjon

«Å», sier en av jentene i gruppen. «Så flinke vi var forrige gang.» Hun synker litt sammen. Jeg har tatt frem en modell som den samme gruppen laget på en workshop før sommeren, for å sammenligne det de mente da med det de mener nå. Det er tydelig at den forrige modellen ser mer blendende ut – den er fargerik og fri i formen, og de har turt å flytte vegger og lage hull i skumpappen. Moss bibliotek ser morsommere ut i den første modellen – hva gikk «galt» i denne workshopen, lurte ungdommene på?

Som «medvirkningsagent» lærte jeg mye den høstettermiddagen i Moss, spesielt om hvordan gruppedynamikken endres når det ikke er aktive bestillere eller faglærte voksne til stede i en enkelt gruppe ungdommer

mens de jobber aktivt. Men – hvorfor følte ungdommene seg «dårlige» til å medvirke denne gangen? Jeg satt jo igjen med den informasjonen jeg ønsket meg. Skuffelsen i ansiktet til ungdommene var likevel ikke til å ta feil av, de følte at de hadde mislykkes i denne runden. I eksempelet over tenker jeg at det er jeg som tilrettelegger som gjorde et feiltrinn da jeg ba dem lage en ny modell i stedet for å bygge videre på den de allerede hadde laget. Jeg hadde sett for meg at gjennom å hente frem den eldre modellen kunne vi få samlet alle ideer vi hadde vært innom i prosessen. Men det endte jo med en sammenligning av to objekter, hvor den første så vakrere ut enn den siste. Det er en kompleks leveranse som gjøres av ungdommer som har tegnet, brodert, modellert eller skapt noe med hendene sine. Leveransen er ikke kun et objekt, men en historie som er vevet inn i både arbeidet og den tiden som hendene brukte til å skape produktet, hvor de felles bildene som ungdommene skapte seg imellom må beskrives og observeres under produksjon. Det vil skje en «oversettelse» av materialet som kommer frem i medvirkningsprosessene. Modeller og tegninger som ungdommene produserer er ikke det endelige produktet. Derimot skal det endelige produktet av byggeprosessen påvirkes av faktorer som budsjett, formål, drift og fremdrift. Derfor er heller ikke modellen viktig som objekt, den er derimot viktig som intensjon. Bakbildene er det verdifulle, og samtalemodell er et skarpt verktøy for å komme dit. Under en workshop som omhandler formgiving er det derfor viktig at mottaker har en forståelse av nettopp objekt versus intensjon. Forutsetter denne forståelsen en bakgrunn fra kreative yrker, ikke minst fordi slike workshoper som regel er korte affærer og bakgrunnskunnskap dermed er desto viktigere?

På stedet

Kreativitet som et verktøy er en tillært evne som utvikles spesielt sterkt hos faggrupper som jobber i skapende yrker, slik som kunstnere, fotografer eller arkitekter som produserer daglig. Man kan si at forskere og designere også jobber med kreative prosesser, men som oftest er denne løsrevet fra kroppslig utførelse og fysisk utforming av kreative prosesser. Forskere innenfor humaniora og designere innenfor prosess og

byutvikling jobber likevel ofte nettopp i kreative samskappingsprosesser med barn og unge voksne hvor sluttresultatet skal ende opp i innspill til utvikling, ofte i utviklingsprosjekter som skal ende i nettopp fysiske svar i form av utbygginger, uteområder, bygninger, utsmykninger eller interiør. Gjennom erfaringen fra blant annet kreative prosesser fra mulighetsstudier for områdeutvikling og UngHus-prosjektet, hvor nevnte yrkesgrupper har vært tilretteleggere, mener jeg å ha observert at dette av og til kan gi utslag i en suboptimal oppfølging under de kreative prosessene hos ungdommene, og spesielt viktig, gjennom en manglende interesse for, eller til og med forståelse av, sluttproduktet som ungdommene har produsert i prosessen.

Den suboptimale oppfølgingen av de kreative prosessene med modell og tegningsarbeid kan for eksempel vise seg som manglende støtte under selve workshopen. Mens ungdommene arbeider i grupper, trenger de aktivt lyttende tilretteleggere til stede i gruppene. I de få timene workshopen går, har tilretteleggerne to spesielt viktige oppgaver. Den ene er å innhente og viderebringe informasjon. Den andre oppgaven er å hjelpe den kreative prosessen videre – spesielt i form av å stille oppfølgende spørsmål og å forhindre selvdestruktiv gruppekreativitet. Det er behov for voksenpersoner som er inne i gruppene for å sikre at ungdommene (dette kunne vel så gjerne skjedd voksne) ikke skyter ned hverandres ideer. Gjennom UngHus-prosjektet har jeg sett at de mest intuitive tilretteleggerne for dette er kunstnere og andre kreative. Samtidig har jeg også observert en stolthet hos ungdom som har «realister» med seg på laget, som kan fortelle dem om for eksempel fysiske begrensninger for ønskene deres mens de jobber i modellen. At ungdommene må flytte plassering av foreslått kjøkken på grunn av rørføring gir dem enda bedre signaler på at deres ideer er virkelighetsrelaterte – noe de ser ut til å sette pris på. Realister er enten prosjekteiere eller prosjektilretteleggere, men sjelden medvirkningsagenter. Medvirkningsagenter har som regel ikke stor innsikt i hverken bestemmelsesprosessen og de fysiske premissene, hverken forut eller etter medvirkningsarbeidet er gjort.

Av disse tre gruppene – kreative, bestillere og medvirkningsagenter – så er det som regel kun to av dem som har en faglig innsikt i sluttproduktet for utviklingsprosessen som medvirkningsarbeidet er en

del av. Det kan tenkes at det bør være et premiss at det bør være aktive, kreative utførende og/eller bestillere til stede i workshoper – ettersom de er best rustet til å ta med informasjonen videre. Kreativt utførende vil kunne «oversette» intensjonen bak objektet fra ungdom – og i motsatt retning, også kunne oversette informasjon fra bestillere inn i den kreative workshopen i form av tilrettelegging for utforskning innenfor de rammene som er satt i prosjektet. Hos medvirkningsagenter opplever jeg derimot en stor interesse for prosessen i seg selv – og prosessen som et mål. Kanskje kan det leses som et fokus på kvantitet versus kvalitet? En medvirkningsagent samler tilsynelatende samvittighetsfullt inn informasjon under prosessen, for senere å skulle sortere, kategorisere og destillere denne informasjonen. Jeg vil her argumentere for viktigheten av at tilretteleggere på kreative workshoper evner å gjøre denne destilleringen *in situ* (på stedet) – mens workshopen pågår. Slik jeg ser det er det kun kreative og bestillere som har de nødvendige forkunnskapene for å kunne utøve et slikt skjønn. Under faktiske workshoper mener jeg det er fornuftig å ha med bestiller og kreativ utøver, som har i bakhodet at de skal pushe medvirkere til å jobbe til de aller ytterste grensene av prosjektets rammer. Det går ikke an å være en dårlig medvirker, og medvirkere vet selv best hva de vil ha, men det er likevel bestiller/utførende som vet hva de kan få. Det er bestiller/utøver som skal følge komplekse og lange prosesser videre, og det er derfor bestiller/utøver som trenger å knytte til seg bakkilder fra fremtidige brukere.

Sluttprodukt

Gjennom UngHus-prosjektet og forskning på medvirkning med ungdom har vi sett at de ofte ikke rekker å påvirke noe som de selv vil ha nytte av. De vokser fra oppgaven, fysisk og psykisk, før treige, årelange prosesser har gått sin gang. Goliat har med seg hele familien sin, og David vet ikke hvor kampen skal stå! Per nå må vi akseptere at det i de fleste tilfeller er en bearbeidelsesprosess som skjer fra bakkilder til medvirkerprodukt til sluttprodukt – spesielt i lange prosjekter der det er umulig for medvirkere å følge hele veien. Medvirkere er jo ikke designere som vet rammene for hva som er fysisk mulig, og de er heller ikke bestillere som vet rammene

for hva som er økonomisk mulig. Og både fysiske og økonomiske rammer endres gjerne etter at medvirkning er gjennomført.

Hva sitter ungdommene igjen med etter endt prosess? Er gleden over å ha skapt noe fysisk i fellesskap (slik som en modell eller tegning) en verdi som bør løftes frem, med tanke på den gleden ungdom fremviser etter å ha laget noe med egne hender, og ikke minst med tanke på den usikre fremtiden for ideene deres?