

## ÆSTETISK LÆRING MED BRUG AF PLOTKORT - det narrative metodesæt Plotbox

Denne arbejdsartikel starter med en konstatering. Kortene i Plotbox har en indbygget positiv virkning. Det véd vi, der i sin tid skabte de kort, vi havde brug for i vores arbejde. Men det er ikke kun os selv, der har oplevet kortenes særlige effekt. Mange andre Plotbox-købere har taget de farverige plotkort op af både den lille og den store Plotbox og været vidne til, hvordan kortene straks bringer noget andet og mere frem.

Fortællingerne springer frem, når kortene kommer på bordet. Hvad ser du her?



Blive i  
besværet

Gennem årene har andre fortalt os om deres erfaringer med brug af kortene. Nye variationer, andre formål og kreative anvendelsesformer har lært os, at anvendelsesmulighederne er endnu mere mangfoldige, end vi troede. Kortene gør gavn og bringer nyt liv i alle mulige sammenhænge på arbejdspladser og i uddannelsesinstitutioner; MUS-samtalen, personalemødet, workshops, kurser, projekt-opstarter, evalueringssammenhænge, innovationslabs, morgenmødet, vejledning etc.

Flere Plotbox-brugere har gennem tiden spurgt efter vores tanker om, hvorfor kortene virker som de gør. Herunder kommer vores korte bud på, "hvorfor og hvordan". Vi beskriver kortenes virkekræfter i tre kategorier: De narrative elementer, de pragmatiske elementer og de æstetiske. Samtidig skal vi pege på, at der i dag findes en bred vifte af litteratur på dansk med afsæt i æstetiske læreprocesser og kreativitet<sup>1</sup>.

### De narrative elementer

Plotbox blev udviklet til at understøtte fortællinger. Vores overvejelse gik på, hvordan vi kunne gøre det muligt at arbejde med narrative metoder uden først at skulle introducere til grundbegreber og metoder. Vi opfandt derfor plotkort, der på en enkel måde, gør det muligt for enhver at vælge et kort og dermed et plot (en pointe, en grundforståelse, en kerneopfattelse), der kan være udgangspunkt for en fortælling om situationen og konteksten - eller en fortælling om sig selv i situationen.

Narrativ betyder fortælling. Den narrative teori er en teori om, hvordan vi alle, som individer og i organisationer, strukturerer vores verdensopfattelse: at hele vores identitet, hukommelse og forståelse

<sup>1</sup> Se til eksempel "Æstetik og læring – Grundbog om æstetiske læreprocesser"; Bennye D. Austring og Merete Sørensen. Socialpædagogisk bibliotek, Hans Reitzels Forlag (2006).

forbindes i fortællinger. Vi fortæller det hele forfra – om og om igen. Som professionel kan man derfor bruge plotkortene til at skabe og understøtte alternative konstruktive fortællinger, der kan hjælpe mennesker og organisationer videre fra fastlåsende fortællinger.

Da vi alle er fortællende væsner, har det vist sig at være ganske lige til. Når et menneske bliver præsenteret for eller vælger kort med billeder, ord, symboler eller metaforer, så stimulerer det til nye fortællinger – eller til velkendte fortællinger på nye måder. Ideen med dette er et grundlæggende princip i det narrative. Nemlig, at vi som mennesker kan få fornyet virkekraft (agency), hvis vi formår at stimulere og berige vores fortællinger.

På vores hjemmeside<sup>2</sup> har vi formuleret det sådan her: Plotbox er en enkel indgang til at blive mere bevidst om fortællingers kraft og få konkrete metoder til at arbejde professionelt med narrative teknikker på en frisættende original måde. Du kan bruge plotkortene til mange formål, fordi de uden videre fremkalder, forstærker og udvider fortællingerne hos dem, der bruger dem.

Ikke i alle tilfælde, men som regel, så beder vi deltagerne tage to eller flere kort for at få et "OG" frem. Før OG Efter. Start på dagen OG slut på dagen. Fremmer OG hæmmer. Det kendte, det nye OG det næste. Dit synspunkt og andres opfattelse. Du kan selv fortsætte listen. Den narrative pointe er OG'et. At der altid er mere end ét at sige. Det giver et råderum, at vores fortællinger kan åbne for både det ene og det andet. OG er en central narrativ pointe, som kortene ligeledes kan hjælpe frem.

Vælg to kort: Et, der illustrerer dét, du ofte hører dig selv sige og ét, der viser en anden beskrivelse  
Formål: At den, der fortæller, får udvidet sit sprog og sin forståelse af situationen - og får nyt håb.



Forvirret

En fortælling om at mangle overblik og være urolig for ikke at gøre det rigtige.



En fortælling om trods alt at være afsted sammen, trods de svære vilkår.

En anden narrativ pointe i brugen af plotkort er det, som kaldes eksternalisering. Ved at holde begreber, oplevelser, fænomener, frustrationer og relationer fysisk i hånden via plotkortet, så bliver det muligt at se på alt dette på nye måder. Man tager så at sige oplevelsen ud af sig selv og kigger på det udefra. Blikket udefra stimulerer også virkekraft, da den, der ser på kortet, kan gå i relation til kortet. Både fysisk og metaforisk. Det, man taler om, kan flyttes langt væk. Kortet kan holdes tæt på hjertet. Kortet kan vendes på hovedet. I stedet for, hvad noget ER, bliver det muligt, med eksternalisering, at tale om, hvad noget GØR. Hvad gør (det der kort og alt hvad det indebærer) ved dig? Hvad sker der, hvis du lægger det fra dig?

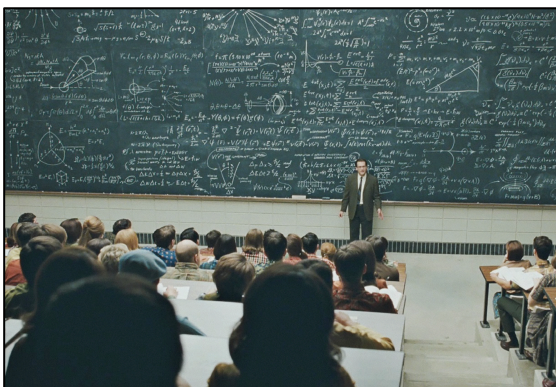
<sup>2</sup> [www.villavenire.dk](http://www.villavenire.dk)

## De pragmatiske elementer

Pragmatisk læringsfilosofi kan ligeledes bidrage til forståelsen af kortenes effekt. For pragmatikeren handler læring om erfaring. Om de allerede eksisterende erfaringer. Koblet til muligheden for at gøre sig nye erfaringer.

Når en deltager tager plotkort op i sine hånd, udspringer valget fra en erfaring. Et kendskab til sig selv. Eller til det emne, som er omdrejningspunktet. I mødet med de valgte kort og i mødet med andre deltagere opstår der nye erfaringer. I dette spænd kan der opstå læring. For pragmatikeren handler det også om, at gøre læring synlig. Og at vi gør ting sammen. Handlingen er central. Bevægelsen med at kigge, bukke sig ned, vælge og samle op. Det er alt sammen med til at gøre læringen konkret og synlig.

Status på f.eks. trivsel eller drift hos os. Alle vælger plotkort og præsenterer eget valg. Kortene lægges synligt på bordet, som en mosaik, der taler for sig selv eller bliver fortolket.



**Kluddermor**



## De æstetiske elementer

Hertil kommer det taktile element. At kortene kan mærkes. De er lavet i en kvalitet, der minder om gode kortspil. Der er tænkt på æstetikken. Plotkortene er inddelt i seks kategorier, 3 med ord og 3 med billeder for at skabe gode deltagelsesmuligheder for alle. Konkrete elementer overfor de mere abstrakte. Det giver plads til de mange forskellige måder, vi forholder os til verden på. Forskellige læringsstile. Forskellige intentioner med at anvende plotkortene.

## Kategorierne i Plotbox

### Plotkort med ord

- Mennesket: Ord, der beskriver menneskelige tilstande.
- Omverdenen: Ord for tilstande, der kan siges at være tilstede i en organisatorisk omverden.
- Skæve metaforer: Særlige ord med mange betydninger.

### Plotkort med billeder

- Mellemrum: Abstrakte billeder, med et bredt tolkningspotentiale.
- Figurer: Kendte og ukendte figurer, med særegne symbolikker.
- Symboler: Simple symboler i nye former.

Det er ind i mellem en pointe at vælge nogle kategorier fra for at bringe noget bestemt frem i en gruppe. Til eksempel hvis det er en meget talende og analyserende gruppe, så netop vælge symbolerne og de farverige billeder, som bringer kreativiteten og det uventede frem. Og så fremdeles.

Vores ønske med at skabe og udvikle Plotbox har hele vejen været at skabe resonans. Hvilket vi ofte har fået bekræftet sker. Et særligt forhold mellem det/de kort der er valgt og personen, som holder dem i hånden. Den der lille svingning, der gjorde det hele værd.