

Kort rapportering for Dialogue Labs' studietur til SF og LA den 17-23 januar 2015:

I forhold til afrapportering har vi valgt den korte form, idet vi i nedenstående beskrivelse af de enkelte møder beskriver resultater, deltagere, indhold (begreber, ideer og koncepter), erfaringer og perspektiver (ideer til nyudviklinger) og hvilke forventninger vi i første omgang knytter til hver af disse møder og samtaler.

Vi er ret så glade for, hvad vi har fået af inspiration og kontakter, og vil i fremtiden nu arbejde for, at flere af disse nøglepersoner (og enkelte labs, fx Hope Lab fra SF) vil blive kommende samarbejdspartnere for Dialogue Labs. Også når det gælder undervisning og foredrag på universitetet har denne tur muliggjort, at disse nøglepersoner vil besøge os og efter aftale komme med nogle workshops og forelæsninger til gavn for vores studerende og vores andre kollegaer.

Ikke mindst på de to undervisningsmoduler, Kundskabs- og undringsværkstedet (7. Sem, Finn) og Virksomme Processer (8. Sem, Anete) vil de nye kontakter, ideer og erfaringer kunne gøres brug af.

Entreprenørskabs-udvikling for Kundskabs- og Undringsværkstedet på AAU

Hvad angår Kundskabs- og undringsværkstedet, så har denne tur givet stof dels til nytænkning vdr. hvordan man via en finere begrebsnuancering og erfaringsmæssig differentiering (eksistenspsykologisk og eksistens-fænomenologisk) mellem 'awe' (det underfulde) og 'wonderment' (at undre sig filosofisk og grundlæggende) kan kvalificere begrebsforståelsen såvel som praksisomgangen med at udvikle nye pædagogiske praksisser og 'forundrings- og undrings-attituder'. Disse forundrings- og undringsattituder har bl.a. vist sig vigtige at videreudvikle på (både teoretisk og pædagogisk-praktisk) efter forskningskonferencen From Product- and User-Driven Innovation to Meaning- and Wonder-Driven Innovation, som blev afholdt på Wonder Lab i oktober 2014. Her blev det tydeligt, at den gældende innovationsforskning omkring 'Meaning-Driven Innovation' (Verganti&Öberg, 2013) trækker på en anden kritisk-hermeneutisk tradition (Ricoeur), der ligger op til mere kritiske attituder og refleksionsformer end Wonder-Driven Innovation (Hansen, 2014), der trækker på den eksistentielle hermeneutik (Gadamer) og dermed nogle andre mere eksistentielle og undringsbaserede attituder- og refleksionsformer. Det spørgsmål, der aktuelt rejste sig på konferencen i oktober, var: Hvori består forskellen mellem Meaning-Driven Innovation og Wonder-Driven Innovation i praksis. Hvordan vil to forskellige entreprenørskabsundervisninger se ud, hvis man henholdsvis tænker ud fra Meaning-Driven Innovation eller Wonder-Driven Innovation. Et spørgsmål, som også er aktuelt i det aktuelle aktionsforskningsprojekt på VIA University College, som Finn leder, der hedder 'Undringsbaseret Entreprenørskabsundervisning på pædagog- og Sygeplejeuddannelsen'.

Sammenlignet med fx Progressionsmodel: Entreprenørskabs- og Innovationsundervisning (Fonden for Entreprenørskab, Young Enterprise Danmark, 2013), hvor vægten ligges på 'Handling', 'Kreativitet', 'Omverdensforståelse' og 'Personlig Indstilling' – så er Kundskabs- og Undringsværkstedet (og de tiltag vi nu gør os i Dialogue Labs på dette område) eksempler på, hvordan også den mere eksistentielle, filosofiske og værensmæssige dimension i

entreprenørskab og innovation kan medtænkes og udvikles. Noget, der ikke – hverken forskningsmæssigt eller udviklingsmæssigt – er gjort andre steder på denne måde.

Turen til USA bekræftede dette, men gav også nye teoretiske såvel som praktiske ideer og inputs til nye eksperimenter, som vi håber at få lejlighed og midler til i 2015 at følge op på.

Entreprenørskabs-udvikling for Kundskabs- og Undringsværkstedet på AAU

Der er i høj grad et performativt og improviserende element ved innovation som har vist sig at løbe som en rød tråd gennem langt de fleste events som turen har brudt på. Det er også det element som for mig at se kan tilføre en ekstra dimension ved den kommende camp 'Virksomme processer' på 8 sem. Den performative research approach går rigtig fint i spænd med den entreprenante vinkel som allerede er indtænkt på kurset, og tilføjer alligevel et nyt aspekt derved at det performative og improviserende forstærker såvel fordringen om at stå 'åbent' i den kreative proces som det kalder på opmærksomheden på den scenografi som performancen og improvisationen gør brug af. Konkret betyder det at jeg vil gøre ekstra ud af at sammentænke campens lærings scenografi som del af entrepenørskabsånden.

Turen til USA:

Det blev en meget intens og udbytterig tur. I alt 16 faglige 'events' blev etableret.

Studieturen og denne ene uge i SF og LA er naturligvis kun første skridt, eller ansats og impuls til vores videre arbejde med entreprenørskab og innovation i vores uddannelser, og særlig modulerne Kundskabs- og Undringsværkstedet samt Virksomme Processer.

Det næste vigtige arbejde vil blive opfølgningen på vores møder. Og denne opfølgning har vi, som man kan se, fordelt til forskellige medlemmer af gruppen. Så må vi se dernæst, hvad det vil bringe af nyt. Og hvilke nye eksperimenter vi vil arbejde videre med.

Men overordnet set, kan vi se, at denne tur

- 1) har givet os berigede tanker mht hvordan man kunne strukturelt og organisatorisk kan ny- og indtænke Dialogue Labs i en større strategi og kontekst på AAU, således at de innovative og entreprenørskabende tilgange kan blive en større og mere naturlig del af uddannelsen på kommunikation.
- 2) Og at vi til de to moduler Kundskabs- og Undringsværkstedet samt Virksomme Processer har fået nye inspirationer, der både vil kunne uddybe allerede eksisterende undervisningsformer men også tilføje nye tiltag.

Dag-for-dag-rapportering: De 16 Faglige Events

San Fransisco

Event 1

17.01.14

Chris Sams, Facilitator at BATS Improv. Aftalen kom i stand via Mike Bonifer, GameChangers LA, som samarbejder med Chris via 'The Improv Network'. Mødet handlede om samspillet mellem quantum storytelling og improvisation i relation til

organisationsudvikling, innovation og kreativitet. Hvordan BATS Improv udnytter samspillet mellem teater performances og organisationsudvikling.

Det blev aftalt at kontakten skulle fortsættes omkring improvisationsnetværket BATS Improv, og dets europæiske afdeling i Berlin, hvilket også involverer den fortsatte kontakt til Mike Bonifer.

Ansvarlig for opfølgning: Anete Strand

Event 2

17.01.14

BATS Improv show. The Big Scene. Inviteret af Bats Improv. En performance som iscenesætter storytelling og emergens på tværs af publikum, instruktører og skuespillere. Det var tydeligt at se den mulige kobling til organisationsudvikling.

Der er oplagte muligheder for at koble til material story labs tematik omkring 'performancescenografi' og det nyetablerede samarbejde herom med Old Friends Industries og Nørrebro Teater i København.

Ansvarlig for opfølgning: Anete Strand

Event 3

18.01.14

**Frank Barrett: Professor of Management and Global Public Policy
Naval Postgraduate School, Monterey; Sarah Johnson – hospice coach**

Barrett arbejder med jazz-improvisation som inspiration for organisationsudvikling. Barret er – inspireret af eksempler på excellent undervisning på Harvard University – optaget af, hvordan man også kan skabe nytænkning og 'nærtænkning' (at man er tilstede i rummet og over for den sag man er sammen om) via en mere åben dialogisk og improvisatorisk underviser- og læringsstil. En væsentlig parameter for at et sådan åbent dialogisk rum kan opstå er simpelthen ved at undlade at bruge power points i undervisningen og bede de studerende både slukke for deres mobiler og lukke deres laptops (de skal være 'offline' i hans timer). Til gengæld opfordres de så til at tage en notesbog med, men ellers engagerer sig i dialogen, som Bannett så faciliterer. Han opstiller 7 punkter, der har betydning for jazz-impro og overfører disse principper til organisationer: **Lotte skriver disse punkter ind**

Sarah (partner til Bannett) arbejder i en årrække indenfor hospitaler og særlig hospice, hvor hun var sygeplejerske og senere også uddannet 'sjælesørger'. Hun var interessant særlig for Finn Thorbjørn Hansen, da han aktuelt er ved at færdiggøre en ny bog om eksistentiel og åndelig omsorg i hospicearbejdet og hvorledes det at 'stå i det åbne' på en filosofisk undrende måde kan være befordrende for hospicesygeplejerskens 'dømmekraft' og evne til – eksistentielt set – at være i 'det åbne', når spørgsmål af mere filosofisk, spirituel og eksistentiel karakter bliver rejst. Også her kan Bannetts tanker om improvisation være interessant, idet den filosofiske undren og musikalske improvisation har mange lighedstræk. En felt Finn ønsker at udforske mere nu.

Det blev aftalt, at et videresamarbejde skulle forfølges omkring Frank Barretts og Sarah Johnsons næste besøg i Danmark. Målet er en fælles aktivitet i Dialogue Labs regi.

Ansvarlig for opfølgning: Finn Thorbjørn Hansen

Event 4

18.01.14

Socialt arrangement på restaurant i Mission District, som var inviteret af Chris Sams. Deltagelsen affødte yderligere kontakter til folk inden for improvisation og virksomheder i 'the Bay Area'. Mødet resulterede i kontakten til og mødet med Chis Murchison, HopeLab.

Event 5

19.01.14

Chris Murchison: Hopelab, Vicepresident, Staff development

Hopelab arbejder bla. med udvikling af apps til kræftsyge unge hhv. overvægtige, der skal give dem et mere konstruktivt livssyn.

Murchison bruger dybdeinterviews med fokus på lytning til at afdække målgruppens behov, og den etablerede viden bruges i udviklingen af apps – så målgruppens input gives tilbage til dem.

Men derudover fortalte han også om, hvordan resultatet af disse dybdeinterview også bliver forsøgt omskabt til kreative artefakts (f.eks. at man overfører resultatet af analysen af interviewet til en dramatisk form, som man så spillede for dem man har interviewet, for dernæst at mødes omkring det pågældende emne/analyseobjekt for at samtale omkring dette. Og dermed uddybe research-tilgangen yderligere. Dette oplevede især Finn som meget inspirerende, og noget han i hans Kundskabs- og Undringsværksted ønsker at arbejde videre med.

Murchison er desuden inspireret af Kvækerne ift. hjælpesamtaler, hvor fokuspersonen har en hel gruppe omkring sig, der stiller spørgsmål, mhp. at fokuspersonen skal få mulighed for at reflektere. Der er regler for, hvordan der kan spørges, og en 'klerk' har det overordnede ansvar og regulerer/modererer samtalen. Igen var det ret så inspirerende, idet denne måde at spørge på måske på visse punkter adskiller sig på den måde vi i Wonder Lab og Inquiry Lab spørger på, så også her fandt Finn (og Helle) inspiration, Finn i forbindelse med videreudvikling af spørgeformer i Kundskabs- og Undringsværkstedet.

Chris Murchison tilkendegav interesse for at afprøve Dialogue Labs kvadrofonien (Inquiry Lab, Wonder Lab, Material Story Lab og Play Lab) internt i Hopelab. Mødet har affødt ønsket om at etablere et mere formelt samarbejde mellem HopeLab og Dialogue Labs herom, som skal følges op på ved at undersøge mulighederne for funding til en tur til San Francisco, hvor de 4 labs i Dialogue Labs afprøves på Hopelab, med henblik på udviklingen af en model for, hvordan sådanne processer kan faciliteres og fungere som et organisatorisk udviklingsværktøj. Også dette samarbejde forventer vi vil give inspiration til både videreudvikling af Virksomme Processer (Anete) og Kundskabs- og Undringsværkstedet (Finn)

Mødet har ligeledes affødt en kontakt mellem HopeLabs arbejde med veteraner og Material story labs arbejde med veteraner gennem brug af sandkasser og artefakter ved professor David Boje.

Ansvarlig for opfølgning: Anete Strand og Finn

Event 6

19.01.14

Diane Rachel: Actress, BATS Improv

Diane Rachel has been performing with BATS Improv for over 2 decades. In addition to being in the performance company, she is also on the coaching staff, corporate training staff and has introduced a myriad of specializations to the school curriculum. The proudest addition being *Stage Combat and Intimacy*. Diane was a founding member of True Fiction Magazine and is also on the staff of Berkeley Rep School of Theatre. Diane's most recent fascination has been the world of quantum physics; exploring the connection between the brain and how we create our own reality through Improvisation. She's been teaching a popular class at Berkeley Rep; "Your Brain on Improv."

Vi deltog i en workshop med improteater

Principper: 1) 'Ja, og' i stedet for 'Ja, men' 2) Stå frem 3) Vær nærværende

Vi afprøvede og reflekterede over forskellige øvelser/lege.

Det blev aftalt at kontakten skulle fortsættes omkring improvisationsnetværket BATS Improv, ift. både Diane Rachel og Chris Sams som er kolleger, hvilket også involverer den fortsatte kontakt til Mike Bonifer.

Ansvarlig for opfølgning: Anete Strand og Ann Charlotte Thorsted

Event 7

20.01.15

Aron Soloway, Developer på IDEO. Aron gav en rundtur på IDEO i de forskellige afdelinger og fortalte om deres unikke samspil. Stedet gjorde et stort indtryk på os som en kreativ oase med en gennemført entreprenant ånd. For eksempel er indgangsområdet meget indbydende – en reception, cafe og hang-out område med adgang til cafe, the og morgenmad/frokost for alle. De har også en praksis omkring fælles brainstorm på ideer, helt uformelt, hvor alle for en kortere stund (45 min) stiller sig til rådighed for uforpligtende respons og videreidegenerering. Samtidig er stedet karakteriseret af 2 forskellige forretningsmodeller. 'Toy lab' fungerer som en entreprenant privat virksomhed, der pitcher prototyper på nyt legetøj over for de store legetøjskoncerner. De viste os flere eksempler på 'hits' de har udviklet. F.eks. en udgave af lille pony som kan gå, en kamera-kassette til iPhone's som kan gøre, at små børn kan tage gode kvalitetsfotos uden at beskadige den dyre iPhone. De har yderligere videreudviklet dette produkt med en software, som gør at fotoet efterfølgende kan bearbejdes med farver og figurer mv.

Vi fik kontakt til en medarbejder i deres 'shop' (værkstedet); Dien Ho, prototyping specialist, som er meget interesseret i at udforske tilblivelsen af art-pieces som genstand for leg. Altså

hvordan man gennem udforskningen af brugerens (legende) omgang med kunstværker kan lære noget til brug i prototyping processen (metodeudvikling). Han overvejer meget at tage et halvt år på AAU i regi af ArT eller InDiMedia.

Aron overvejer også et uddannelsesforløb på AAU (Kbh).

Stedets ånd og samspil gav os ideen til at ny-tænke AAU Nordkraft med tilstedeværelsen af Dialogue Labs (CDO) samt Digital Media Lab (InDiMedia) som et tilsvarende entreprenant sted – dog med den tilføjelse af det 1) i højere grad end nu skal integreres med den resterende del af Nordkraft, og 2) udvides med virksomhedslejemål i de tomme lokaler på 11. og 12. etage, således at en slags entreprenant bo-forsknings-praksis-fællesskab opstår med gensidig krydsbefrugtning. En hybrid, som manifesterer det årelange samspil mellem AAU og erhvervslivet og det offentlige i en version 3.0, hvor samspillet udvides til at være langt mere liquid qva hverdagssamspillet. Det vil være relativt nemt at inkorporere både brainstorm-modellen og Toy Lab forretningsmodellen fra IDEO, samt ide-speed-dating modellen, som CDO udviklede for år tilbage og gennemførte med stor succes. Kandidatstuderende under uddannelserne Kommunikation, OplevelsesDesign og Interactive Digitale Medier (som allerede indgår i nedenfor nævnte uddannelsesforløb), vil kunne profitere af et sådant miljø til hverdag, idet det vil være en slags hverdagspraktik. Omvendt vil de bosiddende erhvervsvirksomheder frit kunne deltage i de undervisningsaktiviteter, som alligevel foregår, og der dels beriges af og beriger diskussionerne. Yderligere vil forskere og virksomhedsrepræsentanter kunne få en daglig kontakt til gavn for både forskning og undervisning.

IDEO kunne i den sammenhæng være en interessant sparringspartner/inspirator. Aron og Diem kunne indtænkes som vigtige dele af en integrationsproces, idet de rummer IDEO ånden. Pt. mangler AAU Nordkraft det tætte idegenererende samspil på tværs af alle grupper på Nordkraft. Der er ansatser hertil i Ph.D.-vejledningen, men der er en klar tendens til, at videngrupperne lukker sig om sig selv. En tilstedeværelse af folk udefra i kombination med andre samspilsformer kunne medvirke til en øget entreprenørskabsånd på tværs af erhvervstudie-forskning. En udvikling som ligger fint i forlængelse af det samspil begge videngrupper har med entreprenørskabsfonden omkring innovative uddannelsesforløb; U-CrAc, WOOFIE, Solutions Hub, Kundskabs- og Undringsværkstedet, Camp, mv.

Samlet set et mix af aktiviteter, som vil kunne højne såvel kvaliteten af som opmærksomheden omkring Kommunikationsuddannelsen/Aalborg Universitet, og bidrage til at udvikle modeller for universiteters samspil med omverden i det 21. århundrede.

Vi har aftalt 1) at sketche ideen og 2) at forhøre os hos hhv. InDiMedia, Entreprenørskabsfonden og Institut for Kommunikation for at undersøge opbakningen til at forfølge ideen, 3) holde os for øje at der kan være mulighed for at koble til et evt. nyt forskningsprojekt i samarbejde med Aalborg Kommune ift. deres tanke om Nordkraft som et kraftsted a la Spinderihallerne i Vejle.

Ansvarlig for opfølgning: Anete Strand og Ann Charlotte Thorsted

Event 8

20.01.15

Kirk Schneider.

Kirk Schneider, 1738 Union Street, San Francisco. Schneider er en ekspert inden for eksistentiel psykologi og var personlig ven med den nu afdøde fyrtårn inden for eksistentiel terapi, Rollo May. Kirk er president of the Society for humanistic Psychology, Columbia University (og grundlægger af the existential-Humanistic Institute) og tidligere redaktør på journal of humanistic psychology se: www.ehinstitute.org og <http://kirkjschneider.com/> Han har, som I kan se via hans website og

Wikipedia http://en.wikipedia.org/wiki/Kirk_J._Schneider skrevet mange interessante bøger (bl.a. Schneider, K.J. (2004). *Rediscovery of awe: Splendor, mystery, and the fluid center of life*. St. Paul, MN: Paragon House. og Schneider, Kirk (2007). *Existential-integrative psychotherapy: guideposts to the core of practice*. CRC Press.)

Finn Thorbjørn Hansen havde en længere uddybende samtale med Scheider, mens de tre andre var ude at besøge IDEO. En afgørende del i grundforskningen inden for kreativitet og innovation er meningsbegrebet. Og inden for f.eks. den nyeste innovationsforskning (Verganti & Öberg, 2013; Jahnke, 2013; Hansen, 2014) bliver design- og meaning-driven innovation nu beskrevet teoretisk ud fra en filosofisk-hermeneutisk og eksistentiel tilgang. Når vi virkelig vil tale om radikal innovation (også inden for storindustrien, som særligt Verganti (2009) arbejder med, så viser det sig, at man også må arbejde med denne mere filosofiske og eksistentielle (værdimæssige) meningsdimension. Derfor er meningsbegrebet ud fra en eksistentiel tilgang vigtig at forske i, også når det gælder i undrings-baseret entreprenørskabsundervisning (som Finn Thorbjørn Hansen har et aktionsforskningsprojekt med VIA University College) eller undrings-baseret innovation i kommunale organisationer (som Finn Thorbjørn Hansen har et aktionsforskningsprojekt sammen med Vejle Kommune).

Scheider sidder inde med en særlig viden og hvordan man arbejder med den eksistentielle meningsdimension, og han har også skrevet vigtige ting omkring forundringsfænomenet (awe), som var interessant at sammenholde med de tanker Finn har gjort sig forskningsmæssigt omkring undringsfænomenet. To forskellige men komplementære fænomener.

Schneider og Finn har nu fået kontakt, og vil fremover arbejde sammen forskningsmæssigt.

Ansvarlig for opfølgning: Finn Th. Hansen.

Event 9

20.01.14

Kristian Simsarian, Chair Interaction Design Programs, California College of the Arts and IDEO Fellow.

Udfyldes af Lotte

Det blev aftalt....

Ansvarlig for opfølgning: Ann Charlotte Thorsted

Los Angeles

Event 10

22.01.15

Dr. Lynne Jacobs, PhD.

Lynne Jacobs er Rick Hycners kollega. Rick Hycner selv er eksistenspsykolog med speciale i Martin Buber. Han var kollega og ven med den nu afdøde Martin Buber-ekspert, Maurice Friedman. Rick havde ikke selv mulighed for at komme til LA, men henviste til hans kollega i LA, Lynne Jacobs. De har skrevet bøgerne: *Between Person and Person; The Healing Relationship in Gestalt Therapy: A Dialogic/Self Psychology Approach* (co-authored with Lynne Jacobs) ; and, *Relational Approaches in Gestalt Therapy* (co-edited with Lynne Jacobs).

Vi havde et meget inspirerende møde med Lynne, der viste stor interesse for Dialogue Labs, og hun og vi talte på grundforskningsniveau om forholdet mellem *transcendens* (når den eksistentielle og ontologiske dimension inddrages), *emergens* (når fænomener og begivenheder viser sig uventet inden for de rammer som konteksten tillader) og *kontekstualitet*. Ligeledes var hun optaget af filosofi forstået som en livsform og livskunst (med inspiration af Pierre Hadot, der har skrevet klassikeren for moderne filosofisk vejledning), som også Finn Thorbjørn Hansen har som sit speciale.

Derud over har Lynne Jacobs en særlig tilgang til sit terapeutiske arbejde, der forbinder (en særlig forståelse af) psykoterapi og gestaltterapi. Hun kalder sig selv for kontekstualist, der her forstås som, at al mening er forankret i kontekst. Lynne er selv meget stærk og lyttende i dialogen, der bringer os til forholdet mellem emergens og transcendens; mellem det ontiske og det ontologiske; mellem psykologi og filosofi (dialogen mellem Buber og Rogers).

Ansvarlig for opfølgning: Helle Alrø og Finn Th. Hansen

Event 11

22.01.15

Mike Bonifer. GameChangers - Agile Communication Strategies

www.gamechangers.com

Sammen med Mike besøg på 'The Museum of Jurassic Technology', som med sit navn refererer til en specialiseret samling af efterladenskaber og materielle artefakter fra forskning inden for geologien i den mesosæiske æra med særligt fokus på dem, der demonstrerede usædvanlige og påfaldende teknologiske kvaliteter, der spiller ind i de energetiske/elektromagnetiske fænomener, der i dag undersøges i regi af 'quantum theory'.

Besøget blev efterfulgt af en snak om Anete's arbejde og Mike's arbejde med Quantum Storytelling i regi af hhv. Material Story Lab og GameChangers. Relationen til Mike blev

etableret i 2012 på Quantum Storytelling Conference i las Cruces, New Mexico. Både Anete og Mike er en del af det internationalt funderede Quantum storytelling netværk, som netop har udgivet bogen 'Being Quantum' Ontological Storytelling in the age of Antenarratives' ved Cambridge Scholar Publishing. Som en naturlig videreudvikling af dette samarbejde er næste skridt at tilknytte Mike Bonifer og hans BIG story-company som del af Material story lab community.

23.01.15

Mike Bonifer har arbejdet med storytelling, kommunikation og performance gennem 40 år, herunder en årrække hos Disney, som han stadig har et tæt samarbejde med. Mike havde tilrettelagt et heldags arrangement for os med overskriften 'Storytelling', hvor vi blev taget igennem en række genrer af storytelling fra materielle, fysiske artefakter (Gangster Gardener) over samspillet mellem fysiske og virtuelle intelligente rum (USC Interactive Media Lab) til story funderet i mytisk, kropslig koreografi (Anna Scott, phd & dancer) og Disneys klassiske fortællinger (Disney Studio Archives) samt Immersive Storytelling praksis gennem eksperimenterende teater (Tamara).

Event 12

8:30 - 9:00 am Ron Finley's garden located at [4501 Exposition Blvd, Los Angeles](#) approximately 15 min from the USC campus.

Ron, who is known as the "Gangster Gardener" gave a popular TED Talk in 2013. [Here's the link to the talk.](#)

Ron var på den baggrund inviteret til den store internationale NOMA event i København 2014. Hans arbejde med at kæmpe for retten til beplantning af fortorvs-kanterne i Southeast LA, har været en succes, og er båret af ønsket om at bringe det sanselige forhold til jord, natur, planter tilbage i de menneskers liv som ellers lever af fastfood. Storytelling kommer ind i billedet ved at vække folks hukommelse fra en tid hvor man omgikkes/selv dyrkede råvarer og havde et mindre forbrugende forhold til materialer. Som en del af projektet viser Ron unge mennesker, hvordan det, vi betragter som haveaffald, er en del af naturens egen gødning. Affald som paller ombygges til komfortable havemøbler. Ron er oprindelig kunstner og designer, og han arbejder med en sanselig, økologisk æstetik.

Ron kommer til Danmark i løbet af det kommende år, og i den forbindelse vil det være naturligt at lave en happening med ham i Aalborg i regi af Dialogue labs/material story lab/ArT og platform 4 i Karolinelundsparken, hvor der også på græsrodsniveau foregår beplantning.

Ansvarlig for opfølgning: Anete Strand

Event 13

930 -10:30 am [USC Interactive Media Lab](#) on the USC campus. Dr. Scott Fisher, who runs the lab, will be hosting us.

Mike Bonifer benyttes aktuelt som konsulent på lab'et ift. at præge skiftet fra et lineært narrativ til en polyvocal/polytemporal, nonlinear storytelling forståelse inspireret af quantum storytelling, da denne korresponderer med den immersive storytelling genre gennem sin invitation til en løsere kobling til tid, sted og betydning.

Media Lab'et eksperimenterer en del med det, der bla. går under navnet 'the steel case'. Et 'augmented reality room' som faciliterer muligheden for multisensorisk at opleve sted/rum som affektive sites. Det dækker alt fra oplevelsen af ulykke- og katastrofesituationer til kontorindretninger og film-scenografier. F.eks. var filmen 'minority report' lavet gennem et tæt parallelt forløb mellem det virtuelle Stagedesign af Washington anno 2050 og selve produktionen af manuskriptet. En arbejdsmetode som var usædvanlig.

Vi så elementer af, hvordan den nye teknologi muliggør, at rummet medtænkes som en 'stemme' eller endda en 'person', der kan kommentere på her-og-nu aktivitet og minde om, hvordan lignende mødesituationer har udspillet sig a la "sidste gang dette blev debatteret var overvejelsen at...".

Vi blev bla. optaget af fraværet af en etisk/kritisk overvejelse på bekostning af en fascination af teknologiens formåen og rækkevidde.

Event 14

10:30-11:30 am Dr. Anna B. Scott guides us through "Choreo Story," which deals with movement, dance, and the material relationships between physical and virtual worlds and languages. The workshop takes place at the common area outside the Media Lab.

Anna Scott og Mike Bonifer har et samarbejde pt. om at køre en række workshops blandt telefonsælgere, som i stigende grad har stå-skriveborde og dermed adgang til at bevæge sig under telefonsamtalerne. Pointen med 'choreo-stories' er at bevægelserne vil trænge igennem og påvirke stemmeføringen, energien og dermed samtalen som helhed.

Workshoppen med 'choreo-story' inspirerede til et forfriskende blik på kropssprog, nonverbal kommunikation og hvordan aktivering af gamle/arketypiske kommunikative mønstre kan ske gennem kroppens bevægelser. F.eks. det at kunne markere et 'stop' med en hævet højre hånd, eller at kunne markere et skifte med 'affærdigende' nedadgående højre arm eller dét at stille sig med en bestemt type dominant kropsskitur foran et publikum kan aktivere en submissiv modstand blandt sidstnævnte, eller dét at bevæge sig gennem rum med en bestemt type gangbevægelse kan aktivere oplevelsen af at her kommer en succesfuld person. Eksemplerne er ikke fremmede for CDOs arbejde med f.eks. Kommunikationstræning (KT), men kan alligevel fint indgå som et forfriskende bidrag, der minder os om dybden af 'Choreo stories' i kommunikationspraksisser. De kan desuden inspirere hhv. valgfaget Performancescenografi på 7 sem. Kommunikation, som er baseret på en material storytelling tilgang (stories of bodies) - og ift. en kommende bearbejdning af CDO's formidlings-kommunikationstræningskoncept, som skal benyttes på kandidatuddannelsen i Entrepreneurial Engineering.

Ansvarlig for opfølgning: Helle Alrø og Anete Strand

Event 15

0:30 - 2:30 pm Lunch at the Disney Studios in Burbank, and a tour of the Studio Archives guided by Howard Green the Vicepresident of Communication at Disney. Howard has been at Disney for the last 39 years.

Gennem touren fik vi et unikt indblik i kulturen bag Disney, og et blik for de skiftende arbejdsprocesser og betingelser hvorunder animerede stories bliver til, herunder den teknologiske udvikling fra håndtegning til computer animation, som det helt afgørende store skift. Vi blev præsenteret for de to instruktører, Ron Clement og John Musker (der bl.a. har lavet filmene Aladdin, Den lille havfrue og Herkules), som pt. arbejder på en nye tegnefilm, og deres involvering og samspil som team, herunder som et kuriosum, at de selv agerer elementer fra de aktuelle film i deres daglige/ugentlige samspilsformer. F.eks. fik vi en smagsprøve på en særlig dans, som også er med i filmen.

Det undrede os, at studiets arbejdsrum var mindre kreativt indrettet end f.eks. på IDEO.

Inspirationer fører ind i 'Animating Academia', som er en del af Material Story labs grundlæggende tilgang og bidrag til universitetspædagogikken. Et samarbejde med Disney herom har fundet sted i 2013 under workshoppen 1, med tilstedeværelse af PIXA/Disney animatoren Jørn Klubien. En kontakt som blev etableret gennem Mike Bonifer.

Event 16

3:30 - 5:00 pm A tour of the American Legion building in Hollywood, where the famous Tamara play was staged in the 1980'ies. The tour was guided by a script designer, Michael, as well as by the art director and house manager for Tamara play, Terrence Buddy.

Samspillet mellem de to samt touren rundt i bygningen gav os et meget detaljeret og produktivt indblik i, hvordan teaterstykket blev orkestreret i et samspil af 69 scener, 13 samtidige scenografier/rum og 10 skuespillere, der bevægede sig fra rum til rum. Publikum skulle fra starten vælge, hvilken skuespiller, de ville følge gennem stykket, og det var bestemmende for, hvilke scener, de fik at se. Igennem øveperioden, som tog 6 måneder trænede skuespillerne deres timing gennem brug af en metronoms taktslag. En rytme som blev internaliseret for at kunne danne klangbund for sceneskift i fraværet af en dialogpartner/medskuespiller. Tamara play er det længst spillede teaterstykke nogensinde. Det kørte med 8 forestillinger om ugen i 11 år. Det var nytænkende teater som sprængte rammerne for, hvad teater er – 'breaking down the fourth wall' – væggen til publikum. Publikum blev til en vis grad blev inddraget i scenerne som statister og gennem valg af hvilke skuespillere, de ville følge rundt i rummene, som betød at alle forlod teatret med unikke, individuelle oplevelser.

Tamara plays immersive storytelling praksis udgør en stor inspirationskilde indenfor organisatorisk storytelling gennem David Bojes 1991 artikel i Journal of Organizational Inquiry som formulerede organisationer som 'tamaralands'. Der har i et par år været arbejdet på en ide om at lade Tamara danne rammen om en organisationsudviklings event med en større amerikansk virksomhed (f.eks. Disney), hvor skuespillets grundlæggende script oversættes til et script som co-produceres i samspil mellem forskere, konsulenter og virksomhed, og som udgør processuelt værktøj til den konkrete medarbejder/organisationsudviklingsproces som afvikles i TAMARA bygningen. Vi har talt om at de 4 Dialogue labs kunne udgøre 'tamara-scenografier' for udvikling. I den sammenhæng må vi overveje, hvorvidt en hybrid af tamara-teaterets brug af timing/rytme og proceskonsulentens sans for timing og rytme i processen kan udvikles til at udgøre

orkestreringen af processerne i de forskellige rum/labs.

Event 17

5:30-7:30 pm En tur langs Hollywood Boulevard mens dagens indtryk blev fordøjet sammen med Mike Bonifer.

Anete: Det var i høj grad en walk n'talk med ideudveksling

Event 18

8:30-10.30 pm Dinner at Rosalind's Restaurant in Little Ethiopia. Sammen med Anna Scott, Choreo-stories og Mike Bonifer.

Anete: Kære Finn du var der ikke 😊 Det var en fortsat udveksling af ideer og indtryk så selve middagen var 'faglig'

Det synes jeg (Finn) ikke skal med, da de andre 16 events er klart faglige events, mens de to sidste blot er social gatherings (der kan være nok så givende og underholdende, meen... i en rapport hører det vel ikke med?)

Budget

Lotte skriver