



# ***Op die spoor van kreatiewe kreature: 'n interdissiplinêre ondersoek na die kreatiewe proses – projekbeskrywing***

S.F. Greyling  
Vakgroep Skryfkuns  
Skool vir Tale  
Potchefstroomkampus  
Noordwes-Universiteit  
POTCHEFSTROOM  
E-pos: Franci.Greyling@nwu.ac.za

I.R. Marley  
Vakgroep Grafiese Ontwerp  
Skool vir Kommunikasiestudies  
Potchefstroomkampus  
Noordwes-Universiteit  
POTCHEFSTROOM  
E-pos: Ian.Marley@nwu.ac.za

## **Abstract**

### ***Tracking creative creatures: an interdisciplinary investigation into the creative process – project description***

*“Tracking creative creatures” is an interdisciplinary exploration which originated out of a need for research possibilities within the creative disciplines, specifically visual arts and creative writing. The graphic works which formed the core of the project, and which served as creative stimuli for the various artists, originated in the imagination of a five year-old boy and were subsequently illustrated by his artist father. The project entails various components, including a flagship project with invited artists, a teaching subproject and a community sub-project, which were showcased at the Aardklop National Arts Festival, 2007.*

*This article provides an overview of the project as a whole and the organic nature in which it evolved. The discussion includes the following aspects: context, conceptualisation, approach, methods, documentation, support structures, description of the*

*various sub-projects, and preliminary results and appraisal. The complex nature of the projects is further communicated by means of illustrations.*

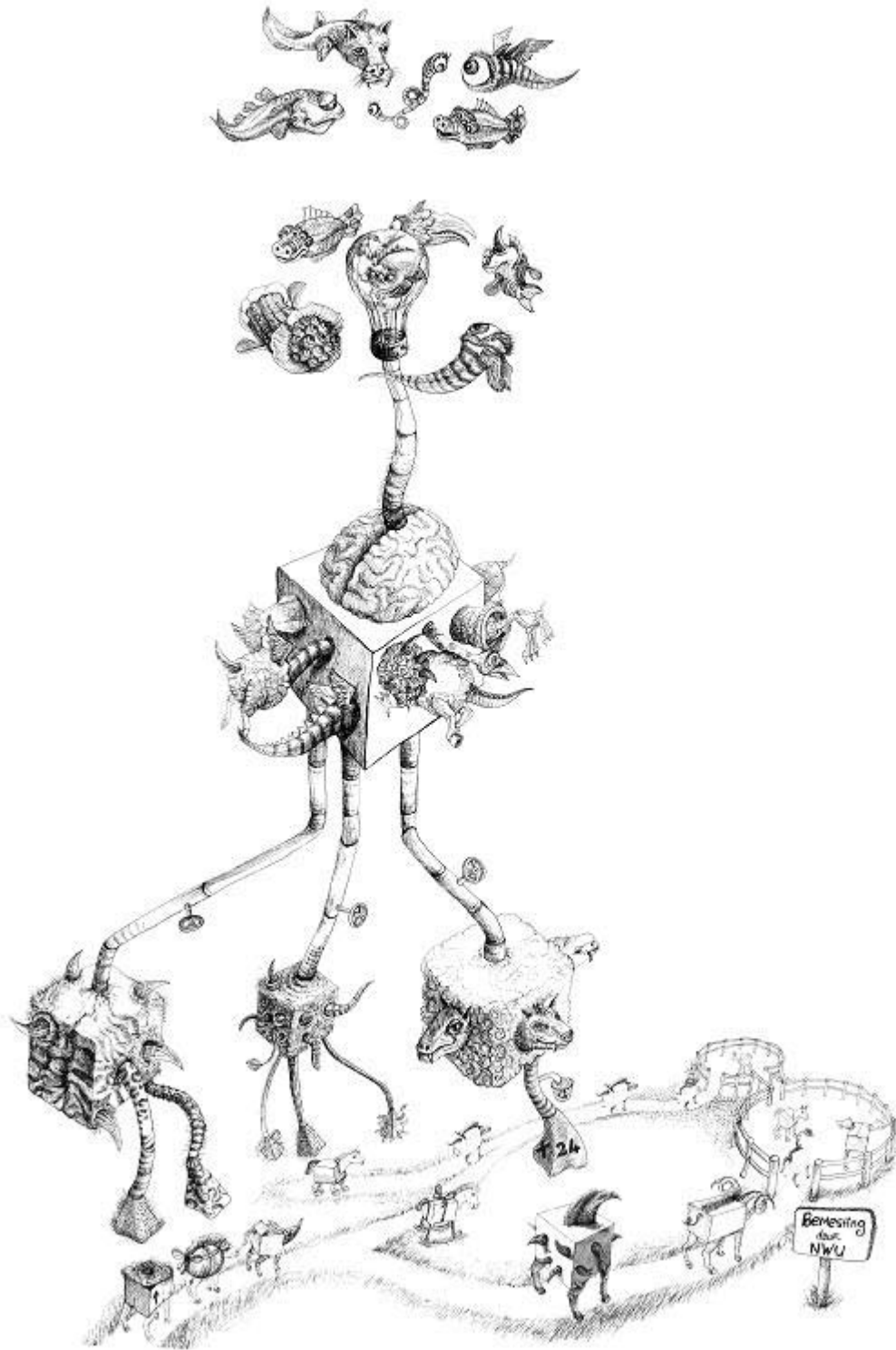
### **Opsomming**

#### ***Op die spoor van kreatiewe creature: ’n interdisiplinêre ondersoek na die kreatiewe proses – projekbeskrywing.***

*Die interdisiplinêre ondersoek, “Op die spoor van kreatiewe creature”, het ontstaan uit die behoefte om navorsingsmoontlikhede binne die kreatiewe dissiplines, spesifiek visuele kuns en skryfkuns, te ondersoek. Die grafiese werk wat die kern van die projek uitmaak, en as kreatiewe stimulus vir al die kunstenaars gedien het, het ontstaan in die verbeelding van ’n vyfjarige seun en is deur sy kunstenaarspa geïllustreer. Die projek bestaan uit verskeie komponente, waaronder ’n vlagskipprojek met genooide kunstenaars, ’n onderrigsubprojek en gemeenskapsprojekte. Dit is ten toon gestel by die Aardklop Nasionale Kunstefees, 2007.*

*Hierdie artikel gee ’n oorsig oor die projek as geheel en die organiese proses waardeur dit tot stand gekom het. Die bespreking behels die beskrywing van die konteks, konseptualisering, benadering, metodes, dokumentering, ondersteuningstrukture, die beskrywing van die verskeie subprojekte, en voorlopige resultate en bestekopname. Die gebruikmaking van illustrasies dien as wyse waarop navorsing weergegee kan word en waardeur ’n komplekse kreatiewe projek soos hierdie gekommunikeer en verstaan kan word.*

**Illustrasie 1: Skema van die projek**



## 1. Inleiding

Sometimes through the process of making the artwork I stumble on an understanding that I would never have had about the interest before. It is this discovery through process that keeps me doing it ... (McMahon, 2007).

Die doel van hierdie artikel is om ’n breë oorsig te gee oor die interdisiplinêre projek, *Op die spoor van kreatiewe creature: ’n interdisiplinêre ondersoek na die kreatiewe proses*, asook om die kompleksiteit en die ontwikkeling daarvan te verduidelik, en van die belangrikste navorsingresultate aan te stip. Hierdie projek het behels dat ’n verskeidenheid kunstenaars aan die hand van dieselfde visuele prikkel kreatiewe uitsette geskep het. In die artikel word die konseptualisering en benadering van die projek, die organiese proses waardeur dit tot stand gekom het en die gerealiseerde projek beskryf. Die formaat van die artikel dien verder as ondersoek na alternatiewe maniere waarop kreatiewe navorsing weergegee en waardeur ’n komplekse kreatiewe projek soos hierdie gekommunikeer en verstaan kan word. Deur die beskrywing van die projek word die behoefte aan deursigtigheid wat aan kwalitatiewe navorsing gestel word, aangesny (vgl. Holliday, 2002:8, 52, 119). Daar word ook geïllustreer dat *skryf* as sodanig deel van die proses van kwalitatiewe ondersoek is (Holliday, 2002:130).

Kreatiwiteit en die kreatiewe proses word toenemend erken as ’n belangrike navorsingsterrein. Desnieteenstaande is dit moeilik om bestaande en erkende navorsingsmetodologieë en -metodes met die kreatiewe proses te vereenselwig. Runco (1997:xi) en Mayer (1999:459) wys daarop dat die navorsing oor kreatiwiteit met die aard van die onderwerp moet rekening hou en dat navorsingsmetodes daarby moet aanpas. Voorts beklemtoon Kurtzberg en Amabile (2001-2002:292) die belangrikheid daarvan om te verstaan hoe kreatiwiteit in natuurlike omgewings voorkom. Die aard van kreatiwiteit bring mee dat algemeen bekende navorsingsmetodes nie noodwendig van toepassing óf bruikbaar is ten opsigte van die kreatiewe proses nie. Redes hiervoor is onder andere dat die vonk van kreatiwiteit dikwels in onverwante konsepte en dissiplines ontstaan, asook dat die proses ’n eie momentum ontwikkel en organies groei. Daar is dus ’n behoefte aan navorsingsbenaderings en -metodes wat die unieke karakter van kreatiwiteit in ag neem. Dit is des te meer die geval wanneer navorsing binne die kreatiewe dissiplines onderneem word.

Gray en Malins (2004:40) se waarneming oor die aard van visuele kunste kan eweneens van toepassing gemaak word op ander kreatiewe rigtings soos skryfkuns

Unlike many other disciplines, where formal logic and serial thinking are predominant, artists and designers are usually visual, lateral thinkers. In our domain we know that there are no certainties, no 'right' answers, no simple solutions, no absolute objectivity. All views are admissible, many interpretations are possible, different 'ways of seeing' are encouraged. Indeed one may say that the ambiguity of visual language is its strength and fascination, and one reason for the persistence of visual practices.

Kreatiewe rigtings word gekenmerk deur *praktyk* – en dat kunstenaars deur die proses van *skepping* ontdek, reflekteer en verstaan. Hierdie dinamiese wisselwerking is ook van toepassing op navorsing in hierdie rigtings.

The intellectual strategy for 'discovery' in the creative arts appears to be one in which material is brought forward for analysis, discussion and reflection, through making, rather than through observation or reason. (Scrivener, 2004.)

We learn most effectively by doing – by active experience, and reflection on that experience. We learn through practice, through research, and through reflection on both. This active and reflective learning makes a dynamic relationship between practice and research. Practice raises questions that can be investigated through research, which in turn impacts on practice. (Gray & Malins, 2004:1.)

Die ontstaan, dinamiek en realisering van die navorsingsprojek, *Op die spoor van kreatiewe kreature: 'n interdisiplinêre ondersoek na die kreatiewe proses*, dien as konkrete illustrasie van bostaande waarnemings. Hierdie interdisiplinêre projek is onderneem om navorsingsmoontlikhede binne die geesteswetenskappe, en in die besonder tussen taal (skryfkuns) en beeld (visuele kuns) te ondersoek. Die projek het behels dat 'n verskeidenheid kunstenaars (skrywers, beeldhouers, grafiese kunstenaars en komponiste) in verskillende subprojekte en ouderdomsgroepe (uitgenooide kunstenaars, studente, leerders), aan die hand van dieselfde visuele prikkels (grafiese werk) kreatiewe uitsette geskep het. Die eindresultaat was 'n uitstalling van die kreatiewe uitsette, waaronder visuele kuns, skryfkuns en musiek tydens Aardklop Nasionale Kunstefees, 2007, sowel as 'n interaktiewe digitale katalogus. Die heuristiese benadering en werkswyse in die konseptualisering en implementering

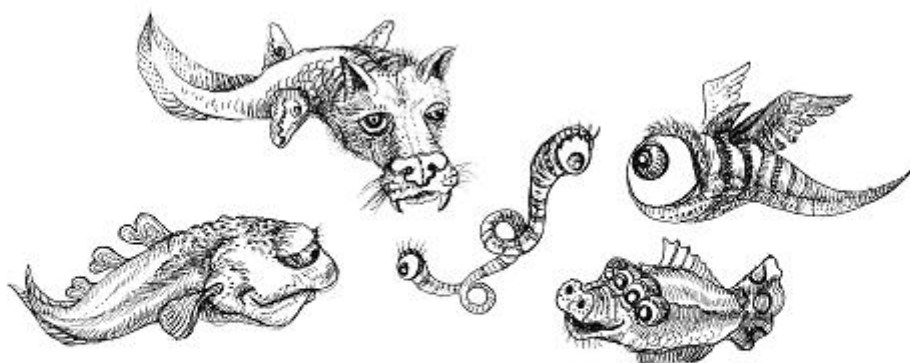
van die praktykgebaseerde projek het die uitvoering van die projek ’n volgehoue ontdekkingsproses gemaak en sodoende tot beter begrip van kreatiwiteit en praktykgerigte navorsing gelei. Dit het ook nuwe vrae en bykomende ondersoek- en toepassingsmoontlikhede geskep.

## **2. Kontekstualisering en konseptualisering van die projek**

### **2.1 Die oorsprong en ontstaan van die projek**

Die projek het ontstaan uit ’n behoefte om kreatiewe uitsette in die visuele kuns as navorsing te erken en by bestaande navorsingsprogramme aan die Noordwes-Universiteit in te skakel. Die gedagte was om ’n projek te identifiseer waardeur hierdie behoefte geakkommodeer kan word en interdisiplinêre navorsings- en samewerkingmoontlikhede in die Fakulteit Lettere en Wysbegeerte, spesifiek tussen visuele kuns en tale, gestimuleer en ondersoek kan word.

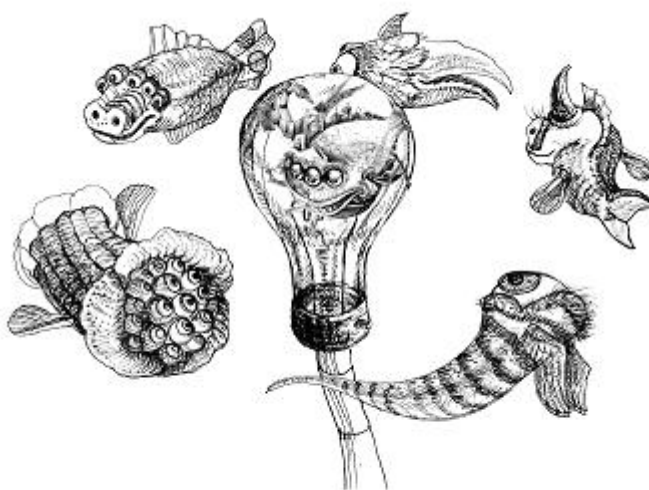
#### **Illustrasie 2: Verkennende gesprek (die aas)**



Die direkteur van die Navorsingseenheid: Tale en Literatuur in die Suid-Afrikaanse Konteks, Attie de Lange, het ’n verkennende gesprek geïnisieer. Hierdie gesprek het kreatiewe persone/navorsers uit die velde van visuele kuns en tale (spesifiek Afrikaans en Nederlands en Skryfkuns) betrek. Voorbeelde van die beeldende kunstenaar Ian Marley se werk het as vertrekpunt vir die gesprek en moontlike projek gedien.

Na aanleiding van die gesprek het 'n tentatiewe projekidee ontstaan, naamlik om sommige van die tekeninge as vertrekpunt vir ander kunstenaars of vir ander kreatiewe uitsette te gebruik. Die idee is in daaropvolgende gesprekke bespreek en die projekleiers het spontaan hieruit na vore gekom. Die projek is verder deur die projekleiers, Franci Greyling (Skryfkuns) en Ian Marley (Visuele kuns), gekonseptualiseer en verfyn en het van meet af aan 'n tweeledige karakter gehad, naamlik 'n kreatiewe gedeelte met kreatiewe uitsette en 'n navorsingsgedeelte.

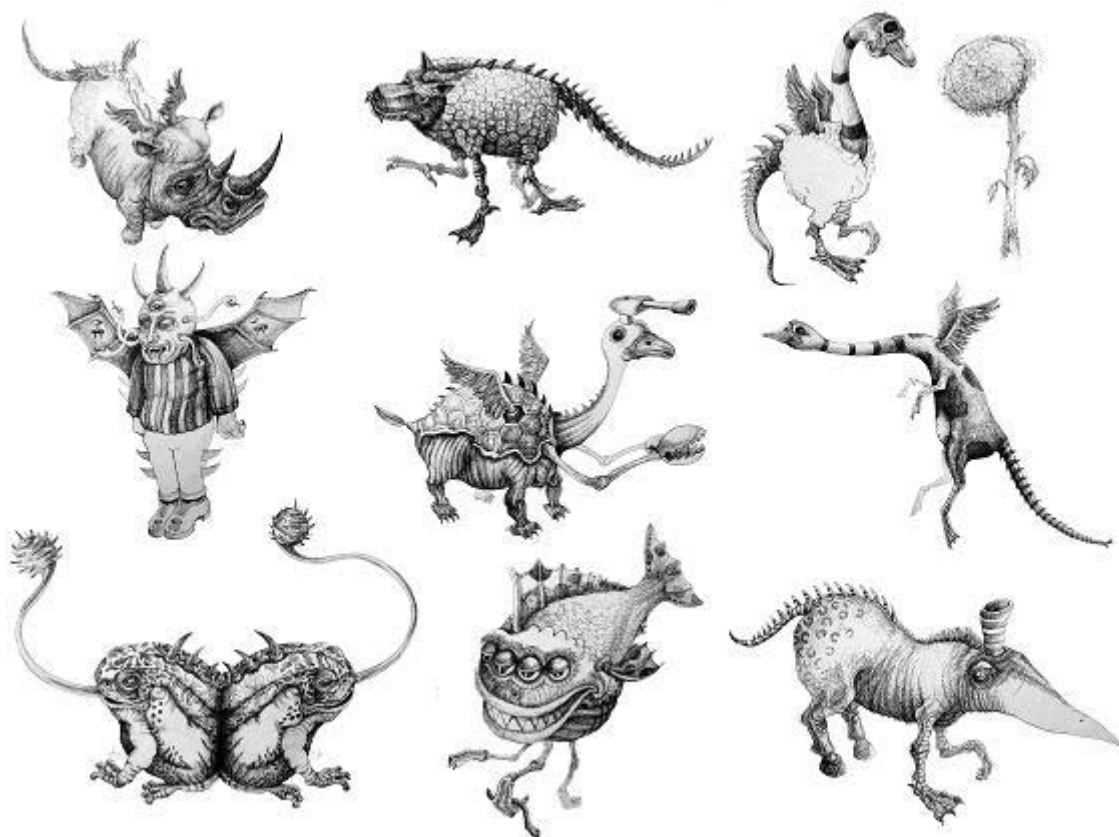
### Illustrasie 3: Die idee en aanvanklike refleksie



Die basiese konsep was om bestaande kunswerke te gebruik en ander kunstenaars te nooi om aan die hand hiervan hulle eie kunswerke te skep. Die idee hiervoor kan onder meer teruggevoer word na 'n besoek aan Projek Woordenwoud in die Opelugmuseum vir Beeldhoukuns, Middelheim, Antwerpen. Projek Woordenwoud wat deur Villa Kakelbont (Nationale Centrum voor Jeugliteratuur, België) ter geleentheid van Antwerpen as Wêreldboekestad 2004 geïnisieer is, het behels dat kinder- en jeugboekskrywers tekste by spesifieke beelde in die park geskryf het. Die konsep, naamlik om 'n eie kunswerk deur 'n ander kunstenaar en in 'n ander medium te laat herinterpreteer, is deur Ian Marley in die eerste gesprek gedemonstreer met 'n draadbeeld wat 'n straatkunstenaar van sy grafiese werk, *Pegasus*, gemaak het. 'n Onverwante publikasie, *Memo-randum*, waarin twee kunstenaars – Marlene van Niekerk en Adriaan van Zyl – se werk gekombineer is, maar terselfdertyd 'n eie identiteit behou het, het ook as stimulus gedien.

Die kunswerke (tekeninge) van Ian Marley wat as inspirasie vir die projek gedien het, het ontstaan uit ’n spel tussen Ian en sy vyfjarige seun, Joshua. Om slapenstyd ietwat te verdraag het Joshua vir sy pa fantasiefigure beskryf. Ian Marley het aanvanklik rowwe sketse van die figure gemaak en dit teen die slaapkamermuur opgesit, en later gedetailleerde tekeninge gemaak. Hierdie tekeninge wat as ’n samespel tussen vertellerkind en kunstenaarpa ontstaan het, het die kern van die projek gevorm. Die monochromatiese pentekeninge bestaan uit kombinasies van verskillende diere en is as sodanig ’n kombinasie van realisme en verbeelding (fantasie). In een geval word dier en masjien gekombineer en in ’n ander is ’n menslike figuur die basis. Die tekeninge sluit aan by sommige van Marley se ander werk, in besonder twee kunstenaarsboeke, naamlik *The dyslectic ABC*, waar hy onder andere met saamgestelde beelde en woordspel werk en *No chopping sheep*, met soortgelyke kenmerke, wat ook die resultaat van ’n spel tussen vader en seun is.

#### Illustrasie 4: Die kreature



Die plan was om kunstenaars uit die twee velde (visuele kuns en skryfkuns) te betrek, met die vooruitsig van ’n uitstalling tydens die Aardklop Nasionale Kunstefees. Daar is egter vroeg reeds besef dat hierdie idee uitgebrei kan word deur subprojekte, waardeur ’n ver-



skeidenheid deelnemers op verskillende wyses betrokke kon raak. Die genooide kunstenaars sou egter die kern van die projek bly.

Die projek is as 'n deelnemende projek sowel as deelnemende navorsingsprojek gekonseptualiseer met die volgende navorsingsdoelwitte:

- om kreatiewe uitsette by 'n wye spektrum deelnemers te stimuleer;
- om die kreatiewe proses te ondersoek en te beskryf soos dit individueel, binne groepsverband, sowel as in die oorkoepelende projek plaasvind;
- om die kreatiewe proses in terme van verskillende benaderings en binne verskillende dissiplines te ondersoek en te beskryf;
- om kreatiewe uitsette aan die hand van konseptuele raamwerke te beskryf; en
- om by te dra tot die debat oor praktyk as navorsing.

Die projektitel, *Op die spoor van kreatiewe kreature: 'n interdisciplinêre ondersoek na die kreatiewe proses*, is 'n aanduiding van die navorsingsfokus, en illustreer en konkretiseer ook die aard en benadering van die projek. *Kreature* verwys hier na die tekeninge wat as vonk vir al die kunstenaars moes dien, asook na die kunstenaars self. Die titel verwoord die dinamiese en ontdekkende aard van die kreatiewe en navorsingsprosesse (om spoor te sny). Met sy metafore en woordspel is die titel ook 'n aanduiding van die vervlegtheid van taal en beeld en van die kreatiewe en speelse karakter van die projek.

Die soektog na 'n geskikte titel was op sigself 'n kreatiewe proses. Idees is uitgeruil en aangevul deur woordspel in Engels en Afrikaans en 'n soeke na geskikte werkwoorde en die beste metafore. In die Engelse titel is die woord *hunting* byvoorbeeld met *tracking* vervang. Die titel is getoets en verfyn deur ander mense se reaksie en insette. Hierdie proses om 'n geskikte titel vir die projek te vind, het terselfdertyd bygedra tot die konkretisering en konseptualisering van die projek. Dit blyk dat 'n kreatiewe spel met iets konkreet (soos 'n tekening of metafoor), 'n baie belangrike funksie kan vervul om idees uit te ruil en te orden, 'n fokus of invalshoek te verkry, dinge te begryp, abstrakter konsepte te formuleer, en as gedeelde verwysingspunt te dien. (Sien ook die addendum met betrekking tot die

ontwikkeling van die illustrasies en die skryfproses van hierdie artikel.)

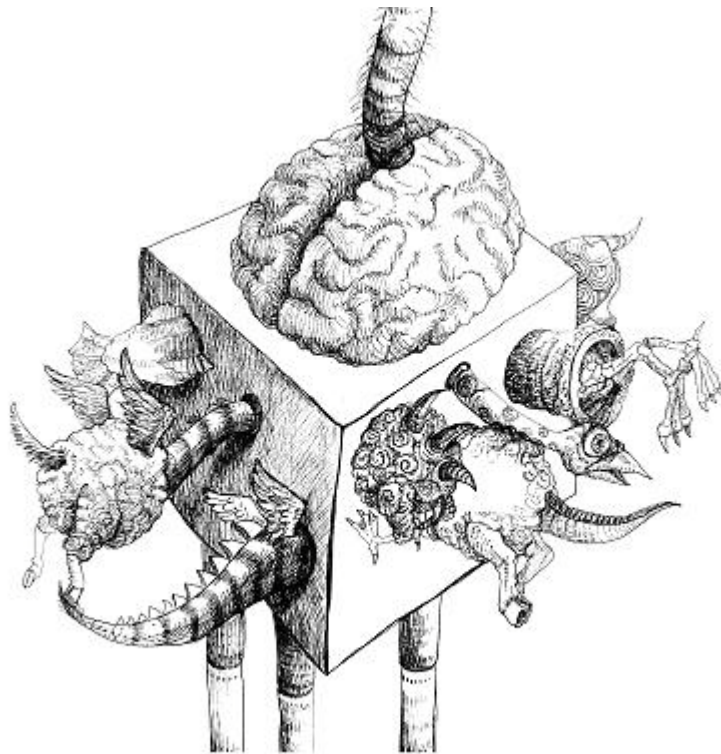
## 2.2 Metodologie en benadering

In ’n kwalitatiewe navorsingsprojek is die navorser self die navorsingsinstrument wat die beskrywing en definisie van die rol van die navorser noodsaak (Janesick, 2001:531). In hierdie geval was en is die navorsers – die skrywers van die artikel – aktief betrokke by die hele projek, insluitende die konseptualisering, bestuur en uitvoering van die kreatiewe- sowel as die navorsingsgedeeltes. Hierbenewens het die navorsers as gevestigde kunstenaars op hulle onderskeie terreine (visuele kunste en skryfkuns) ook as kunstenaars deelgeneem en self kreatiewe uitsette gelewer. Die navorsers/projekleiers het ook as kurators van die uitstalling opgetree. Dit impliseer dat die navorsers eerstehandse ervaring het van alle aspekte van die projek (die projek as geheel, navorsingsontwerp en -uitvoering, asook eie kreatiewe proses en uitsette) en daarvoor verslag kan lewer en kan reflekteer. Praktyk- en praktisynsgebaseerde navorsing is onontbeerlik vir ’n volledige beeld van die veld (McIntyre, 2006:10) en ’n metode soos refleksiewe praktyk word toenemend as navorsingsmodelle erken en gebruik.

Die refleksiewe praktyk kombineer navorsing en praktyk en erken die besondere en spesiale kennis van die praktisyn; die praktisyn se persoonlike betrokkenheid binne ’n onsekere, onstabiele, unieke situasie; en die wisselwerking tussen navorsing en praktyk (Gray & Malins, 2004:22). Praktykgebaseerde navorsing en -refleksie is ’n proses van ontdekking waarin die besigwees met die praktyk vrae en antwoorde bring en verdere toepassing- en navorsingsmoontlikhede bied.

Dit spreek vanself dat hierdie interaktiewe kenmerk van nadenkende/refleksiewe praktyk (*reflective practice*) sowel die persoon as sy/haar praktyk beïnvloed. Die benadering van die refleksiewe praktisyn sal die aard van die praktyk beïnvloed. Terselfdertyd kan besinning oor die praktyk die denke en benadering van die praktisyn vorm en verander.

## Illustrasie 5: Die dinkskrum



Die karakter van die projek, *Op die spoor van kreatiewe kreature*, hou regstreeks verband met die *benadering* van die projekteleiers tot die projek. Sommige van hierdie benaderings was reeds tydens die aanvanklike konseptualisering van die projek eksplisiet of implisiet teenwoordig, terwyl ander tydens die verloop van die projek uitgekristalliseer het. Van die belangrikste uitgangspunte is die volgende:

- *'n Kontekstuele benadering*: Die projek is gekonseptualiseer en uitgevoer soos die geval in 'n soortgelyke "natuurlike" situasie sou wees. Die spesifieke konteks van die projek en onderskeie subprojekte word ook in die navorsing verreken. Lubart (1999: 339) beklemtoon die belangrikheid daarvan om kreatiwiteit binne konteks te beskou. Kreatiwiteit vind nie binne 'n vakuum plaas nie en die omgewing het op verskeie wyses 'n bepalende invloed op kreatiewe uitdrukking (Lubart, 1999:339). Die kreatiewe proses is 'n proses wat organies verloop met verskeie interne en eksterne faktore wat 'n invloed op die verloop daarvan kan uitoefen. Terwyl praktisyns doen en reageer, dink hulle dikwels intuïtief en improviserend, sodat die handeling tydens die uitvoering daarvan verander (Gray & Malins, 2004:22). In die konseptualisering en uitvoering van die projek het die projekteleiers toegelaat dat omstandighede en kreatiewe dinamiek die projek beïnvloed, byvoorbeeld in die benutting van nuwe moontlikhede

wat sigself tydens die projek voorgedoen het. Die refleksie hou ook met hierdie natuurlike situasie verband.

- *Kreatiwiteit*, oorspronklikheid en vindingrykheid het deurgaans gegeld en is aangemoedig. Die kreatiewe proses is as belangrik geag en nie slegs die eindproduk nie. Waardering vir bydraes en kreatiewe uitsette vind binne ’n spesifieke konteks plaas, byvoorbeeld ten opsigte van die kleuters se werk.
- *Praktiese oorwegings* is belangrik en sluit aan by die konteks-tuele benadering. Die spesifieke omstandighede, byvoorbeeld beskikbare tyd, hulpbronne en werksdruk, bepaal telkens wat gedoen en hoe geïmproviseer kan word.
- Aansluitend hierby is die projek as ’n *deelnemende projek* gekonseptualiseer (Willis, 2007:207). Die deelnemende benadering behels die aktiewe betrokkenheid van deelnemers (navorsers, projek- en subprojekteleiers en kunstenaars in die onderskeie subprojekte) wat die projek en die dinamika daarvan beïnvloed en kompliseer. Hierdie benadering impliseer dat die projekteleier/refleksiewe praktisyn nie alleenbeheer oor die projek en die uitkoms daarvan het nie, maar ook ander se insette moet kan akkommodeer. Sodanige benadering weerspieël sowel die dinamika van die deelnemende projekte in ’n natuurlike situasie, as die dinamika van kreatiwiteit as sodanig. Erkenning van die kompleksiteit, dinamiek en onvoorspelbaarheid van die werklike wêreld is deel van die refleksiewe praktyk (Gray & Malins, 2004:23).
- ’n “*Oop*” benadering het verskeie aspekte behels, onder andere om ’n oop agenda te behou om sodoende insette van ander te kan akkommodeer en nuwe moontlikhede te kan ontgin; maar ook inklusiwiteit deurdat verskillende kunsvorme, gemeenskappe en ouderdomsgroepe betrek is; mededeelsaamheid en *sharing* (die tekeninge was byvoorbeeld vir almal beskikbaar). Die oop benadering sluit aan by die kognitiewe styl wat met kreatiwiteit vereenselwig word, soos om responsmoontlikhede so lank as moontlik oop te hou en ook verdraagsaamheid ten opsigte van teenstrydighede (Amabile, 1996:88).
- *Vryheid en vrywilligheid*: vryheid ten opsigte van deelname, interpretasie van die opdrag en keuse van medium. Deelname aan die projek was vrywillig. Slegs in die geval van die studente was daar sprake van verpligte deelname – vrye keuse ten opsigte van die medium en formaat het egter steeds gegeld. Selfstandigheid en ’n gevoel van kontrole is sosiaal-omgewings-

invloede wat volgens Amabile (1996:120) 'n positiewe uitwerking op kreatiwiteit het.

- Die *sluiting van vennootskappe* het onder meer behels dat samewerkingsbande met bestaande organisasies en strukture gesmee is, soos met plaaslike hoërskole, die ATKV-Skryfskool en Aardklop Nasionale Kunstefees. Subprojekleiers het mede-eienaarskap aanvaar en hierdeur self die aard en omvang van die betrokke subprojek bepaal.
- *Ontdekkende benadering*: Die bedoeling was om waar te neem wat binne die projek en in die kreatiewe proses gebeur en nie om dit na 'n vooropgestelde eindresultaat te rig nie. 'n Navorsers se bereidwilligheid om nuwe idees en suggesties te ondersoek en hom vir nuwe stimuli oop te stel, is 'n kenmerk van verkennende studies soos hierdie (Mouton & Marais, 1985:45).
- *Spel en genot* is 'n benadering wat deurgaans gegeld het. Deelnemers is uitgenooi om saam te speel en die kommunikasie (byvoorbeeld e-posse) met die kunstenaars is so informeel as moontlik gehou. Die projekleiers wou self ook die hele projek geniet ("dit moet vir ons lekker wees") en neem hulself nie te ernstig op nie. Die speelse element, spel met grense, verskeie en alternatiewe interpretasiemoontlikhede en 'n oop benadering en agenda, het waarskynlik grootliks die aanvanklike idees tot 'n omvattende projek laat ontwikkel. Ook die analise van data kan 'n speelse, kreatiewe en konstruktiewe aktiwiteit wees – beginsels waarmee praktisyns volgens Coffey en Atkinson reeds vertrouwd is (Gray & Malins, 2004:124).

### **2.3 Metodes: konstantes en veranderlikes**

Bogenoemde benadering van die projekleiers het onder andere meegebring dat die projek voortdurend ontwikkel het en dat subgroepe en individue betrek is wat aansienlik van mekaar verskil, byvoorbeeld ten opsigte van ouderdom, tyd, genre en medium. Hierbenewens was die samestelling en omstandighede van elke subprojek uniek. Binne die oop en dinamiese projek was daar egter ook 'n duidelike fokus, deurdat 'n bepaalde doel voor oë gehou is met 'n duidelike konseptuele fokus (die aard, doel en samestelling van die projek) en fisiese fokus (die uitstalling). Die projek is afgebaken as 'n kreatiewe sowel as 'n navorsingsprojek; dieselfde stel tekeninge is deurgaans as konkrete stimulus en gemeenskaplike vertrekpunt gebruik; en daar was 'n gestelde einddoel, naamlik 'n uitstalling gekoppel aan 'n vaste konteks en datum. Hierdie drie

dinge het die projek, ten spyte van al die vryheid/bewegingsvryheid en dinamiese moontlikhede daarbinne, ’n skerp fokus gegee.

Die projek word geanker en die subprojekte onderling verbind deur die konstantes wat deurgaans figureer. Die konstantes in die onderskeie subprojekte het die volgende behels:

- In alle gevalle is die *tekeninge* aan die deelnemers verskaf, hetsy in harde kopie of elektronies.
- Met die bekendstelling aan die projek is die oorsprong van die tekeninge genoem, naamlik dat dit ’n vyfjarige seun se fantasie-figure is wat deur sy pa geïllustreer is.
- Die feit dat die projek deel van ’n groter kreatiewe en navorsingsprojek vorm, is telkens genoem.
- Die uitnodiging is gerig om die tekeninge as vonk vir die eie verbeelding te gebruik en self iets te skep.
- Daar was vryheid. Waar daar wel ’n aanduiding van medium was (byvoorbeeld studente in die Skryfkuns wat iets moes skryf), het *vryheid* ten opsigte van die genre gegeld.

## **2.4 Dokumentering en versameling van navorsingsmateriaal**

’n Verskeidenheid kwalitatiewe metodes is in die projek gebruik, waaronder praktyk, waarneming, deelnemende waarneming, semi-gestruktureerde onderhoude (persoonlik en in fokusgroepe), outobiografiese verslaglewering en vraelyste. Die navorsingsmateriaal is in verskeie media en formate gedokumenteer, insluitende persoonlike prosesverslae, projekbeplannings, joernale, voorafwerk/beplanning/rofwerk van kreatiewe uitsette, kreatiewe uitsette (kunswerke), video-opnames, foto’s, klankopnames, skriftelike en mondelinge terugvoer, persberigte en webtuistes. Die projek, of gedeeltes daarvan, is vervat in ’n digitale katalogus, geredigeerde video’s van die uitstalling en die kabaret, *PowerPoint*-aanbiedings en projekverslae. Navorsingsartikels wat uit die projek voortspruit, word as verdere navorsingsmateriaal beskou. Artistieke metodologie word volgens Gray en Malins (2004:21) gekenmerk deur ’n meervoudige benadering en die gebruik van verskeie metodes wat gepas is vir die individuele projek, asook die gebruik van verskeie media om visuele, taktiele, kinestetiese en eksperimentele data te integreer tot ryk (*rich*) inligting.

Die voorafgaande benadering het tot die totstandkoming van ’n veelfasettige en verweefde kreatiewe en navorsingsprojek gelei.

Hierdie ryk en genuanseerde data bied ook talle en uiteenlopende navorsingsmoontlikhede.

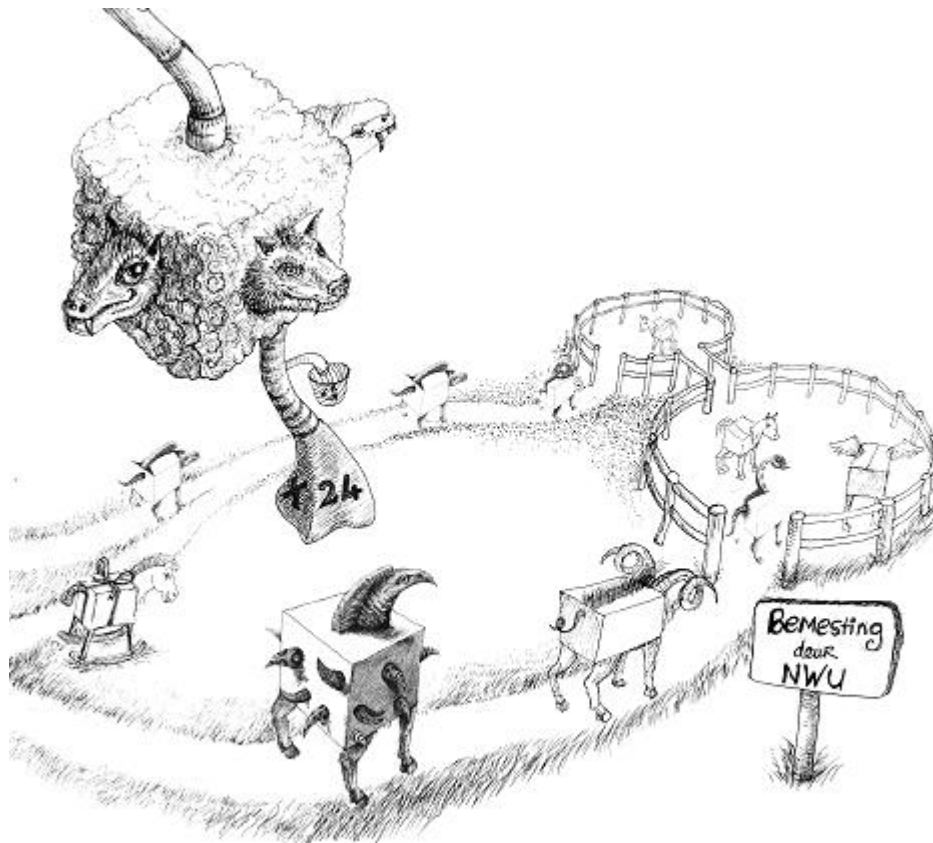
## **2.5 Ondersteuningstrukture**

Die universiteit se infrastruktuur het op verskeie wyses die projek en die uitvoering daarvan moontlik gemaak of vergemaklik. Die projek het ontstaan vanuit en is gesteun deur die Navorsingseenheid: Tale en Literatuur binne die Suid-Afrikaanse Konteks aan die Potchefstroomkampus van die Noordwes-Universiteit. Hierdie ondersteuning het befonding en die beskikbaarstelling van infrastruktuur en personeel ingesluit. ('n Navorsingsassistent is vir die projek bewillig.) Bykomende fondse is deur die Skool vir Kommunikasie-studie en die Innovasiekantoor aan die Universiteit bewillig. Die Innovasiekantoor het ook gehelp met die opstel van kontrakte en het belangstelling in die projek getoon met die oog op verdere toepassingsmoontlikhede. Binne die navorsingseenheid het die subprogram 'n belangrike rol gespeel. Die bestaande colloquiumprogram het geleentheid gebied om die projek en die navorsing te bespreek en het op hierdie wyse ook as klankbord gedien. Die subprogramleier het ook as genooide kunstenaar aan die projek deelgeneem. Kollegas binne die subprogram het deur hul deelname, belangstelling en terugvoering gehelp om gedagtes oor die projek te slyp. Finansiële ondersteuning is verskaf vir die bywoning van kongresse om referate oor die projek te lewer en om CD's en DVD's van die projek te maak.

### 3. Die projek

#### 3.1 Die vlagskipprojek

##### Illustrasie 6: Die vlagskipprojek



'n Verskeidenheid kunstenaars uit verskillende dissiplines is uitgenooi om aan die projek deel te neem met die oog op 'n uitstalling by die Aardklop Nasionale Kunstefees.

Die primêre dissiplines wat in die vlagskipprojek (die kernprojek) betrek is, is visuele kunste en skryfkuns. Benewens gevestigde kunstenaars is jong opkomende kunstenaars ook betrek, asook 'n selfbemaagtigingsgroep, *Talking beads*. In die meeste van die gevalle het daar reeds bande tussen die projekteleiers en die kunstenaars bestaan, hetsy deur vorige samewerking in projekte en uitstallings, of as vriende en kollegas. Die geïdentifiseerde kunstenaars is persoonlik genader en gepols of hulle in die projek sou belangstel. Slegs in enkele gevalle het persone aangedui dat hulle nie aan die projek wou of kon deelneem nie.



Die genooide kunstenaars wat 'n verskeidenheid kunsvorms verteenwoordig, is in beeldende kuns tweedimensioneel: Piet Grobler, Flip Hattingh, Roela Hattingh, Diane Victor, Ian Marley, Sean McMahon, Khayaletu Mtshale, Hannah Paton, Wessie van der Westhuizen; in beeldende kuns driedimensioneel: Gordon Froud, Markus Steinmann, Talking beads, Angus Taylor, Francois Visser; in woordkuns: Leon de Villiers, Hans du Plessis, Heilna du Plooy, Franci Greyling, Jaco Jacobs, Sanko Lewis, Harry Kalmer, Hennie van Coller, Hein Viljoen; en in Musiek: Gerrit Jordaan.

'n Werkswinkel is georganiseer sodat die kunstenaars mekaar kon ontmoet, duidelikheid oor die projek kon kry en idees kon uitruil. Die agtergrond is geskets en die projek en deelnemende kunstenaars is aan die hand van 'n *PowerPoint*-aanbieding bekendgestel, waarna die projek verder in 'n dinkskrum verken is. Gedagtes wat tydens die dinkskrum gewissel is, het die formaat van die projek beïnvloed. So het die voorstel van 'n webwerf vir kommunikasie byvoorbeeld daartoe gelei dat Sean McMahon 'n *blog* geskep het waar deelnemers hulle vordering kon toon en gedagtes kon uitruil. Tydens die werkswinkel is kontraktuele aspekte soos kopiereg, eienaarskap van die oorspronklike tekeninge en intellektuele eiendom uitgeklaar en is 'n skriftelike kontrak met elke kunstenaar gesluit. Daar is van die kunstenaars verwag om die verskafte stimuli as vonk vir hulle eie kreatiewe proses te gebruik, en om een of meer kunswerke (kreatiewe uitsette) te lewer. Kunstenaars moes ook 'n geskrewe én visuele verslag van die kreatiewe proses in die projek inhandig. 'n Tydraamwerk is verskaf vir die afhandeling van die kreatiewe uitsette en verslae – kunstenaars het vyf tot ses maande tyd tot hulle beskikking gehad. Die werkswinkel wat deur die meerderheid van die kunstenaars bygewoon is, is met 'n informele piekniek afgesluit.

Die kunstenaars was vry om in enige kunsvorm en medium te werk. Die verskeidenheid kreatiewe uitsette wat ontvang is, illustreer die verskillende benaderings. Kreatiewe uitsette sluit werk in diverse genres en media in, waaronder grafiese werk, beeldhouwerk, woordkuns, komposisies, kunstenaarsboeke en installasiewerk. Benaderings wissel van speelse representasie en interpretasie tot sosiale kommentaar. Die meeste kunstenaars het binne hulle eie terrein en by bestaande werk aangesluit (byvoorbeeld Markus Steinmann met funksionele beeldhouwerk en Diane Victor met grafiese drukwerk). Sommige kunstenaars het egter buite hulle bekende terreine beweeg, soos Harry Kalmer (skrywer en dramaturg) wat 'n installasiewerk gedoen het. Kunstenaars het ook

bykomende kunstenaars betrek. Leon de Villiers het byvoorbeeld ’n kabaret geskryf, laat toonset en kunstenaars gekry om dit te vertolk.

Die uitstalling en die voorbereiding daarvan het ’n volgende vlak van kreatiewe betrokkenheid en inset behels. Met die konseptualisering van die projek is ’n uitstalling asook ’n katalogus in die vooruitsig gestel. Die formaat van die kreatiewe uitsette sou egter die formaat hiervan bepaal en nuwe moontlikhede skep – dit het ook meegebring dat die kurators/navorsers voortdurend alternatiewe moes oorweeg. Die meerderheid van die genoemde skrywers het poësie geskryf – ’n vorm wat sigself leen tot voordrag. Klankopnames is van die betrokke skrywers (of voordragkunstenaars) gemaak wat die werke voorlees. Digitale tegnologie het dit moontlik gemaak om hierdie klankopnames verskillend aan te wend – hetsy op die digitale katalogus, as deel van ’n *PowerPoint*-aanbieding by die uitstalling en as deel van ’n video. Die verskeidenheid en aard van die bydraes asook die aanpasbaarheid van die tegnologie het ’n digitale, interaktiewe katalogus die aangewese formaat vir die katalogus gemaak.

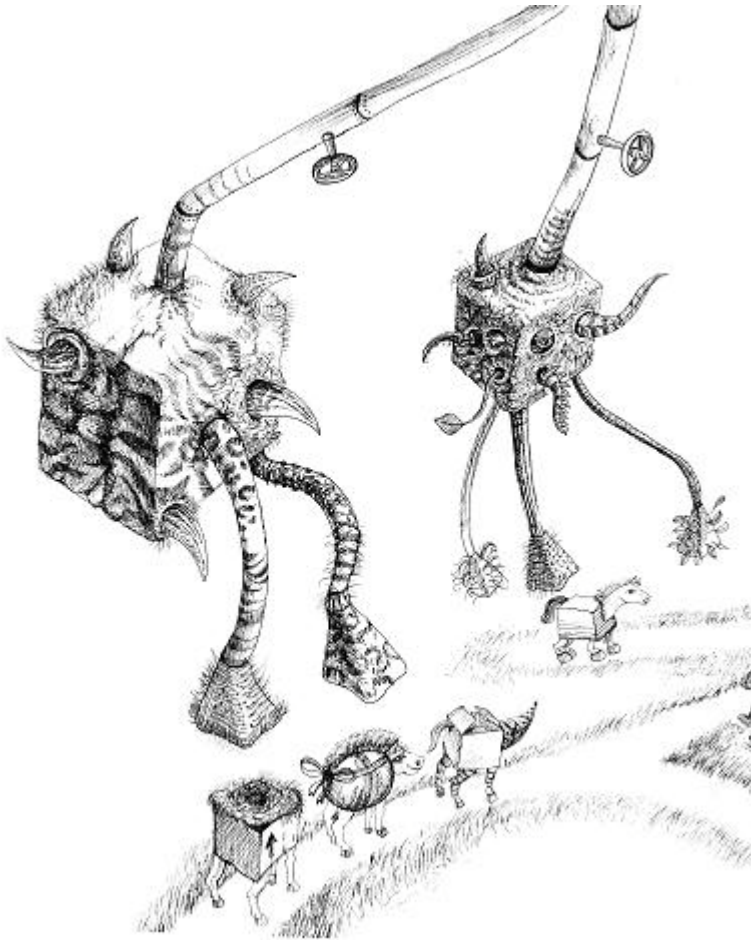
Die uitstalling tydens die Aardklop Nasionale Kunstefees, 24-29 September 2007, het in die Snowflakegebou plaasgevind en het die volgende ingesluit:

- Verskeie kreatiewe uitsette, insluitende beeldhouwerk, visuele kuns, kunstenaarsboeke, foto’s, skilderye en installasiewerk.
- Musiek: klankopnames van Sanko Lewis en Gerrit Jordaan wat onderskeidelik met ’n rekenaar en CD-speler toeganklik gemaak is.
- Digitale katalogus.
- *PowerPoint*-aanbieding – die voorgelese gedigte en die werk van die skole in Potchefstroom is deurentyd vertoon.
- Prosestafel – ’n uitstalling van kunstenaars se voorafwerk het die kreatiewe proses uitgebeeld. By die uitstalling is ook poskaarte verskaf sodat besoekers terugvoer kon gee.
- Opvoering: Leon de Villiers se kabaret, *Die Blêrbeksusters*, is elke aand tydens Aardklop 2007 in die Snowflakegebou opgevoer.
- ’n Aparte uitstalling van die skolewerk is by die High School for Girls, Potchefstroom gehou met die kunsonderwyser as koördineerder/kurator.

## 3.2 Die subprojekte

Twee bene of rigtings word hier onderskei, naamlik die inskakeling by die onderrigprogram en die gemeenskapsbeen.

### Illustrasie 7: Die subprojekte



#### 3.2.1 Onderrigprojekte

Studeerders in onderskeidelik Grafiese Ontwerp en Skryfkuns is as deel van die onderrigprogram by die projek betrek. Die twee projekleiers het as dosente in die betrokke vakke die aard en omvang van die studentedeelname bepaal.

- **Grafiese Ontwerp**

Eerstejaarstudente in Grafiese Ontwerp het die projek as addisionele onderrigprojek gedoen. Die studente moes aan die hand van die kreature as stimulus 'n projek inhandig waarmee hulle addisionele punte kon verdien. In die geval van die vierdejaarstudente is die projek hanteer soos die geval is by 'n ontwerper-kliëntverhouding. Drie finalejaarstudente is geïdentifiseer om aan die projek deel te neem. Die toeligting (*brief*) het bestaan uit die *PowerPoint-*

aanbieding waarin die projekkonteks verskaf is asook ’n opdrag met ’n duidelike kommunikasiedoelwit. Die opdrag het die volgende ontwerpe behels: ’n plakkaat, ’n uitnodiging na die uitstalling, ’n CD-omslag en ’n katalogus (*look and feel*). Die studente se aanvanklike konsepte is met hulle bespreek, waarna hulle verder daaraan gewerk het. Die voorfinale ontwerpe is vir keuring aan die projekteleiers voorgelê. Nadat die keuse gemaak is, het die betrokke student (Maryke Naude) die volledige opdrag ontvang, wat ook behels het dat die gedigte vir die uitstalling uitgelê moes word.

### • Skryfkuns

Eerstejaarstudente wat ’n inleidende Skryfkunsmodule doen, het as deel van ’n tema oor kreatiwiteit aan die projek deelgeneem. Met die bekendstelling aan die projek is tekeninge van die creature in die buitelug elders op die kampus uitgestal. Studente het twee weke tyd gehad vir die opdrag en moes rofwerk en beplanning saam met die skryfstuk inhandig. Hulle moes ook ’n kort verslag oor hulle kreatiewe proses skryf. Bykomende data is verkry deur ’n evaluasievraelys en semigestruktureerde fokusgroeponderhoude. Terugvoersessies is tydens en na afloop van die projek met die studente gehou. (Sien Greyling, 2009:149-175 vir ’n vollediger beskrywing van hierdie subprojek.)

Tweedejaarskryfkunsstudente wat in poësie spesialiseer, het binne die klaslokaal met die projek kennis gemaak. In hierdie geval is die illustrasies voor die tyd in die lokaal uitgestal. Studente is gevra om die tekeninge as stimulus te gebruik en moes reeds in die betrokke ontmoetingsessie aan die opdrag werk en rofwerk en aantekeninge van die proses hou. Klankopnames van die studente se reaksie is tydens die sessie opgeneem. Twee weke tyd is gegun om die opdrag af te handel.

In die geval van die honneursstudente is die projek ook in ’n navorsingsopdrag benut. Die studente moes benewens hulle eie kreatiewe werk ook ’n referaat oor die kreatiewe skryfproses aan die hand van die creatureprojek skryf. Die navorsing het onder andere die bestudering en analise van kreatiewe verslae in die projek behels. Individuele studente van verskillende jaargroepe is ook op ander wyses in die projek betrek, byvoorbeeld deur die illustrasie of voorlesing van gedigte van genoemde kunstenaars. Nagraadse studente was behulpsaam met die organisasie, administrasie en navorsing in die projek. Geselekteerde werk van studente is in die katalogus gepubliseer en in die hoofuitstalling opgeneem.

### 3.2.2 Gemeenskapsprojekte

- **Plaaslike gemeenskap**

Skole in die plaaslike gemeenskap is by die projek betrek. Die veronderstelling was dat die leerders dit interessant sou vind om aan so 'n projek deel te neem en ook sou belangstel om te kan sien hoe hulle eie benadering met dié van ander (gevestigde) kunstenaars ooreenstem.

Die kunsonderwysers van drie plaaslike hoërskole (Hoërskool Gimnasium, Hoër Volksskool, en High School for Girls, Potchefstroom) is aan die begin van die skooljaar besoek, die projek is aan hulle verduidelik en hulle is uitgenooi om aan die projek deel te neem. Die aard en omvang van die deelname is egter aan die betrokke onderwyser oorgelaat. Ian Marley was ook beskikbaar om met die leerders te gesels en toeligting oor die projek te gee. Tydens die aanvanklike ontmoetings is die gedagte van 'n eie skole-uitstalling geopper. Sodanige inisiatiewe sou egter by die onderwysers self berus. Die onderwysers het die projek met hulle Graad 10- en 11-leerders aangepak en dit sodanig bestuur dat dit by die sillabus en werkplan kon aansluit. Leerders het ook projekboeke aangelê. Elkeen van die onderwysers het 'n kort verslag oor die projek geskryf. Die skolewerk het 'n diverse verskeidenheid kunswerke opgelewer – insluitende beeldhouwerk, grafiese ontwerp, tekstielontwerp en skilderkuns.

Leerders in Promosa is betrek deur middel van 'n jeugontwikkelingsorganisasie, Karos & Kambro, wat reeds voorheen aan projekte van die Vakgroep Skryfkuns deelgeneem het. In hierdie geval het 'n skryfkunststudent wat by die organisasie betrokke is as projekteier opgetree en die aard en omvang van die subprojek bepaal. Die projek is op 'n kompetisiebasis aangepak en is as deel van 'n inleidende sessie oor kreatiwiteit tydens die wekelijkse byeenkoms aan dié groep bekendgestel. Deelnemers is volgens belangstelling in drie groepe ingedeel, naamlik musiek en beweging, handwerk en fotografie. Weggooibare kameras is verskaf vir die groepie wat fotografie gekies het. Vir die handwerkafdeling was die uitdaging om items uit hulle eie omgewing óf items wat verskaf is, te gebruik. Die uitvoering van die projek is oor die wintervakansie gedoen. 'n Terugvoergeleentheid het die deelnemers die geleentheid gebied om mekaar se werk te sien.

Kleuters en jonger kinders is deur middel van 'n private kunssentrum (Motivational Art Training: Incredible Children) betrek. Die eienaar en kunsonderwyser het aan die hand van geselekteerde tekeninge

die kinders aan die “karakters” bekendgestel. Hulle het met verskillende mediums (klei, kartonhouertjies, kryt en verf) gewerk om eie “karakters” te maak. Benewens die groeuprojek is daar ook met enkele kleuters individuele gesprekke oor die kreature gevoer waartydens hulle reaksie en eie stories opgeneem is.

Met die afhandeling van die skolewerk het die onderwysers besluit om die skole-uitstalling met ’n seleksie van die beste werk by die High School for Girls, Potchefstroom te hou. Die hoofuitstalling en skole-uitstalling is verbind deur die leerders se werk in die *Power-Point*-aanbieding by die hoofuitstalling te vertoon. Die skolewerk is ook in die digitale katalogus opgeneem.

- **Storiewerfwebtuiste**

Die wyer gemeenskap is betrek deur ’n jaarlikse skryfkompetisie op [www.storiewerf.co.za](http://www.storiewerf.co.za), ’n webtuiste vir die bevordering van kinderen jeugboeke en jong skryftalent. Die tekeninge is op die betrokke afdeling, *Vonkelfiksie*, van die webtuiste gepubliseer en deelnemers (kinders sowel as volwassenes) moes die tekeninge gebruik as vonk vir hulle eie stories. Verhale kon ook geïllustreer word en elektronies of in harde kopie ingedien word. Die kompetisie het oor vier maande gestrek en beoordeling is deur die Vakgroep Skryfkuns gedoen. Die wenverhale is op die webtuiste geplaas. Die webtuiste en die wenverhale was as deel van die uitstalling op ’n rekenaar beskikbaar.

- **ATKV-Skryfskool**

In samewerking met die ATKV-Skryfskool wat informele skryfkursusse aan die breë publiek aanbied, is kursusgangers as deel van die onderskeie programme in vier uiteenlopende skryfkursusse by die projek betrek (Herfsskool, Kinderboekskryfskool, Prosa dagkursus en Writer’s Workshop: Limpopo Indigenous Languages Book Fair). Die toepassing het telkens behels dat die kreature as stimulus verskaf is om as moontlike inspirasie vir die eie kreatiewe proses te dien. Weens die samestelling en dinamiek van die onderskeie programme was die resultaat hoofsaaklik beperk tot die aanvanklike reaksie (mondeling en geskrewe) op die stimulus.

#### **4. Bestekopname en navorsingsresultate**

Die ontwerp van ’n projek wat toegelaat is om organies te ontwikkel ten einde kreatiewe en navorsingsmoontlikhede te stimuleer en te ondersoek, was waarskynlik ’n onkonvensionele benadering in terme van die navorsingstruktuur van ’n universiteit.

Die gestelde navorsingsdoelwitte (vgl. 2.1) wat hoofsaaklik op die kreatiewe proses gefokus het, is oor die algemeen bereik. Kreatiewe uitsette is by 'n wye spektrum deelnemers gestimuleer en verskeie subprojekte is suksesvol geïntegreer. In totaal het meer as 400 mense aan die projek deelgeneem. Die kreatiewe kulminasie van die projek was 'n geslaagde uitstalling by die Aardklop Nasionale Kunstefees asook 'n digitale katalogus.

Deur die loop van die projek is 'n groot hoeveelheid navorsingsmateriaal gegenereer en gedokumenteer (vgl. 2.4). Hierdie materiaal het navorsers in staat gestel om kreatiewe uitsette aan die hand van konseptuele raamwerke te beskryf (vgl. artikels van Swanepoel, Botha, Lotz en Viljoen in hierdie uitgawe van *Literator*), en om die kreatiewe proses in terme van verskillende benaderings, binne verskillende dissiplines en in verskillende kontekste (individueel, groepsverband, oorkoepelende projek) te ondersoek en te beskryf (vgl. ook artikels van Hattingh en Greyling in hierdie uitgawe).

Die grootste bydrae van die projek was waarskynlik in die groter bewuswording van die praktykgebaseerde navorsingsbenadering. Tydens die verloop van die projek het die fokus vir die projekteiers verskuif na die ondersoek en bestuur van 'n praktykgebaseerde navorsingsprojek. Daar is tot die besef gekom dat 'n interdissiplinêre groepsprojek van groot waarde kan wees vir die stimulasie en ontginning van navorsingsmoontlikhede in die kreatiewe rigtings.

Ten opsigte van die interdissiplinêre aard van die projek kan twee belangrike faktore geïdentifiseer word wat tot die sukses van die projek bygedra het. Hierdie faktore is naamlik 'n gemene deler (in hierdie geval kreatiwiteit en navorsing deur praktyk wat in sowel Skryfkuns as Grafiese Ontwerp belangrik is) en diverse kennis-terreine, kundigheid en vaardighede van die navorsingsvennote. Die navorsers/projekteiers (insluitende hulle ervaring, agtergrond, kunstbeskouing, ervaring van praktyk, onuitgesproke kennis, persoonlikhede, werksetiek en benadering) het 'n deurslaggewende rol gespeel in die karakter en dinamiek van die projek. Die meervoudige rol (as navorsers, projekteiers, kurators en as kunstenaars) het van die projekteiers vereis om in verskillende hoedanighede te kan funksioneer. Deur self as kunstenaars betrokke te wees, is eie waarneming opgeskerp, en het dit die projekteiers (en medenavorsers wat ook as kunstenaars deelgeneem het), in staat gestel om hulle eie en ander deelnemers se reaksie en kreatiewe proses beter te begryp en te verwoord.

Die dinamiese aard van die projek kan aan verskeie faktore toegeskryf word. Die sosiale omgewing en wisselwerking het waarskynlik ’n groot invloed op die intrinsieke en ekstrinsieke motivering van die deelnemers gehad. Hierdie sosiale dinamika sluit aspekte in soos die speelse aard van die projek en die uitnodiging om aan die spel deel te neem, sosiale en beroepsnetwerke, en die geleentheid om in ’n groter projek en saam met “bekende name” deel te neem. ’n Uitstalling in ’n openbare ruimte, naamlik by Aardklop Nasionale Kunstefees, het ook tot die prestige van die projek en deelname daaraan bygedra. Verskeie faktore wat tot die sukses in die projek bygedra het, toon sterk ooreenkoms met Amabile (1996:233) se geïdentifiseerde positiewe omgewingsinvloede op kreatiwiteit, naamlik organisatoriese aanmoediging, toesighoudende aanmoediging, werkgroepsondersteuning, vryheid, voldoende hulpbronne en uitdagende werk. Hierdie faktore was almal tot ’n mindere en meerdere mate in die werksomgewing teenwoordig buite sowel as binne die projek.

Die oop en akkommoderende benadering het sowel praktisyns as akademiërs toegelaat om in ’n omgewing waar hulle gemaklik voel, by navorsing betrokke te raak. Deur samewerking (byvoorbeeld deur die skryf van artikels) is navorsingsvaardighede oorgedra en het navorsingsopleiding ’n inherente deel van die projek geword. Minstens ses navorsingsartikels het uit die projek gevolg, waarvan vier skrywers die eerste keer in hierdie formaat publiseer. Die interdisiplinêre samewerking het ongetwyfeld tot ’n vinniger ontwikkeling van praktykgebaseerde navorsing bygedra.

Deelnemers het aangetoon dat hulle die wyse waarop die projek uitgevoer was, geniet het en in die toekoms graag weer by soortgelyke projekte betrokke wil raak. Die verkennende projek, *Op die spoor van kreatiewe creature*, het getoon dat ’n gesamentlike projek vele navorsingsmoontlikhede bied. Uit die ervaring van die projek is ’n model saamgestel vir die uitvoering van soortgelyke projekte (vgl. die artikel van Combrink & Marley). Hierdie model kan verder in die praktyk toegepas en verfyn word.

## **5. Samevatting**

In geheel kan die projek as ’n produk van kreatiewe sinergie beskou word.

Central to the notion of creative synergy is the idea that a group of people has produced something that no one would have been able to do alone. This may be due to the new cognitive



inputs, the combination of personality characteristics, or the interpersonal interaction that promotes creativity. (Kurtzberg & Amabile, 2000-2001:287.)

Die projek, *Op die spoor van kreatiewe kreature*, het as verken-nende studie en loodsprojek daarin geslaag om navorsings- en samewerkingsmoontlikhede binne die Fakulteit te stimuleer en te ondersoek. Deur 'n gesamentlike projek met gedeelde belangstelling as fokus te hê, het die rolspelers op 'n natuurlike wyse hulle domein-verwante kennis en vaardighede na die projek gebring en 'n ge-meenskaplike kreatiewe uitset tot stand gebring aan die hand waarvan aktiewe refleksie kon/kan plaasvind. 'n Oop agenda en ontdekkende benadering het meegebring dat geleenthede ontgin en tendense raakgesien is wat andersins verlore sou gegaan het, of onopgemerk sou gewees het.

Op navorsingsgebied het die projek navorsingskapasiteit uitgebou, interdisiplinêre navorsing bevorder, 'n groter bewustheid van na-vorsing binne kreatiewe dissiplines geskep, en die moontlikheid van 'n aparte navorsingsnisarea aan die Noordwes-Universiteit stukrag gegee.

Skakeling het oor 'n wye gebied plaasgevind en verskeie netwerke is gevestig en uitgebou, onder andere tussen vakgroepe en skole binne die Fakulteit, met die plaaslike skole en verskeie kunstenaars. 'n Groter bewustheid is geskep van die twee vakgroepe Grafiese Ontwerp en Skryfkuns, en spesifiek ten opsigte van navorsing wat binne hierdie vakgroepe gedoen word. Die uitstalling het tot die Aardklop Nasionale Kunstefees se program bygedra, en het ook 'n positiewe bydrae gemaak tot die beeld van die Fakulteit Lettere en Wysbegeerte en die Noordwes-Universiteit in die besonder.

## **Geraadpleegde bronne**

- AMABILE, T.M. 1996. *Creativity in context*. Boulder: Westview.
- GRAY, C. & MALINS, J. 2004. *Visualizing research: a guide to the research process in art and design*. Hants: Ashgate.
- GREYLING, F. 2009. Skryfkunsstudente se ervaring van hul eie kreatiewe proses binne die konteks van die *Op die spoor van kreatiewe kreature*-projek: 'n narratiewe ontleding. *Literator*, 30(1):149-175.
- HOLLIDAY, A. 2002. *Doing and writing qualitative research*. London: Sage.
- JANESICK, J. 2001. Intuition and creativity: a pas de deux for qualitative researchers. *Qualitative inquiry*, 7:531-540.
- KURTZBERG, T.R. & AMABILE, T.M. 2000-2001. From Guildford to creative synergy: opening the black box of team-level creativity. *Creativity research journal*, 13(3 & 4):285-294.

- LUBART, T.I. 1999. Creativity across cultures. (*In Sternberg, R.J., ed. Handbook of creativity. Cambridge: Cambridge University Press. p. 339-350.*)
- MAYER, R.E. 1999. Fifty years of creativity research. (*In Sternberg, R.J., ed. Handbook of creativity. Cambridge: Cambridge University Press. p. 449-460.*)
- MCINTYRE, P. 2006. Creative practice as research: “testing out” the systems model of creativity through practitioner based enquiry. Speculation and innovation: applying practice led research in the creative industries. <http://www.speculation2005.qut.edu.au/papers/McintyreP.pdf> Date of access: 20 Jan. 2007.
- MCMAHON, S. 2007. Kunstenaarsverslag *Kreatiewe kreature*-projek. (*In Van der Westhuizen, C.E., Marley, I.R., Greyling, S.F. & Combrink, A. 2009. Op die spoor van kreatiewe kreature: digitale katalogus, weergawe 2.0. [CD-ROM]. Potchefstroom: Vakgroep Grafiese Ontwerp.*)
- MOUTON, J. & MARAIS, H.C. 1985. Basiese begrippe: metodologie van die geesteswetenskappe. Pretoria: Raad vir Geesteswetenskaplike Navorsing.
- RUNCO, M.A. 1997. The creativity research handbook. Vol. 1. New Jersey: Hampton.
- SCRIVENER, S. 2004. The practical implications of applying a theory of practice based research: a case study. Working Papers in Art and Design. Vol. 3. <http://www.herts.ac.uk/artdes/research/papers/wpades/vol3/ssfull.html> ISSN 1466-4917 Date of access: 5 Nov. 2007.
- WILLIS, J.W. 2007. Foundations of qualitative research. London: Sage.

### **Kernbegrippe:**

kreatiewe proses  
kreatiwiteit  
praktykgebaseerde navorsing  
skryfkuns  
visuele kuns

### **Key concepts:**

creative process  
creative writing  
creativity  
practice based research  
visual art

## Addendum:

Hoe verstaan en kommunikeer die navorser die proses, omvang en resultaat van 'n komplekse, kreatiewe navorsingsprojek? Dit is die vraag waarvoor die navorsers in hierdie projek te staan gekom het tydens na-projekrefleksie. Die rekonstruksie van hierdie spesifieke kreatiewe wisselwerking beeld die artikel se konseptuele en materiële ontwikkeling uit. Dit is ook 'n voorbeeld van soortgelyke wisselwerking en evolusie wat deurgaans in die konseptualisering en uitvoering van die *Op die spoor van kreatiewe kreature*-projek plaasgevind het, en is 'n poging om die dinamiese wisselwerking in die kreatiewe proses te illustreer/demonstreer.

“Teken bietjie die projek. Wat het ons gedoen? Hoe pas alles in mekaar,” vra navorser A vir navorser B in 'n poging om die komplekse struktuur van die projek voor te stel.

En B neem dit letterlik op. In plaas van 'n skema met sirkels en vierkante, lyne en pyle, verskyn 'n rowwe skets van 'n fabriek en 'n vervoerband en 'n dinktenk.

“O, is dit wat jy doen?,” lag A. “Dis nou nie eintlik wat ek bedoel het nie, maar dit kan werk! Dit lyk baie interessanter as my skemas. Hoe gaan jy wys dat al die idees nie gebruik is nie?”

“Wastebin”, teken B 'n mandjie aan 'n afvoerpyp.

“Ek weet nie ... Die idees is nie weggegooi nie. Party is later weer gebruik.”

Die ‘wastebin’ word summier 'n ‘recycle bin’.

“Ja, dit kan werk. Die vervoerband voel net vir my te meganies. Dis te veel soos 'n fabriek. Ons moet ook onthou van die ondersteuningstrukture.”

“Dit kan die pilare onder die voerband wees”, demonstreer B met 'n paar penstrepe.

Met die rowwe skets doodgekrap, bygewerk en oorgeteken, begin die navorsers verstaan.

“Weet jy, ons kan die tekening gebruik vir die artikel ...”

“Dit sal iets anders wees!”

“Ons doen dit so,” B trek 'n skoon vel papier nader. “Aan die begin van die artikel die hele drawing en dan deel ons die

bladsy in dele op: links dele van die drawing en regs die verduideliking waarom dit gaan.”

“Die mense wat die bladuitleg doen, sal nie hiervan hou nie ...”

“Dan doen ons dit sommer self vir hulle.”

’n Artikel begin vorm aanneem.

Die volgende dag verras B vir A met ’n nuwe skets. In die plek van die vervoerband is ’n veld met gras en paadjies en geskenkperdjies op pad na ’n skoukraal (*exhibition*). Daar is ook halwe perdjies en perdjies wat hul eie koers vat. Eenkant is ’n bordjie ingeplant: Bemesting deur NWU.

“Gift horses ... Verskillendes, vir woorde en beelde en musiek. En jy kan dit oopmaak en vat wat jy wil gebruik.”

“Ja! Ons moet ’n perdjie vir die plakkate ook hê. Gaan jy die navorsers ook teken, of nie?”

’n Bietjie later:

“Ek het vir C gewys. Sy sê hier kort ’n plaasdam om die rimpelings, die uitkringende effek van die projek te illustreer. Onthou jy, sy het mos ook ’n gedig geskryf, al was sy nie deel van die projek nie. Wat daarvan as alles binne die water is? Dan kan jy ’n seekat teken – en seeperdjies gebruik vir die geskenkies.”

“Ek dink nie alles moet in die water nie. Ek hou van die wolfskaap.”

“Dis reg. Moet net nie van ’n ekstra pypie vir die onderrig vergeet nie.”

Nog ’n bietjie later:

“Weet jy, dis eintlik presies waarom die projek ook gegaan het – die kombinasie van woord en beeld.”

“Daar kan footnotes in die drawing ook wees. Dit sal nice wees om dit met die hand te skryf.”

“Ek wonder wat die keurders gaan dink van so iets in ’n akademiese tydskrif? Maar dit gaan groot pret wees. En ’n mens moet tog kreatiewe navorsing op ’n kreatiewe manier kan weergee! Almal sal ook sommer beter kan verstaan wat in die projek gebeur het.”

Nog 'n bietjie later:

“Kom ons besluit nou eers wat ons alles wil sê, dan kyk ons wat kort nog voordat ek die drawing klaarmaak.”

En nog later in 'n gesprek oor die eerste draft van die artikel:

“Ons moet onthou dat die proses baie kere herhaal is. Waar ons gedink het ... waar ander gedink het ... En ons het dinge aan mekaar geknoop – die kunstenaars geknoop aan die kreature, en dan het hulle verder gegaan; ons het die onderwysers aan die projek geknoop, en hulle het die projek verder met hulle kinders gedoen. En dan het ons weer al die dinge aan mekaar geknoop – soos vir die katalogus en die uitstalling. Ons moes elke keer nuut dink met nuwe inligting.”

“Ek kan 'n klep teken. Ons het net die water oopgedraai, en dan het dit verder gevloei, of nie – of gedrup, of verdwyn.”

“Jy moet die spore ook wys ... en mis. Dat daar dinge is wat mens opgemerk het, maar wat ons nog moet volg om te sien wat dit regtig is.”

Nog later:

“Ek het verder aan die drawing gewerk. Kom ons kyk weer na die metafoor.”

Nog later: (Illustrasie 1)

