Af Lars Henningsen

Avisudklip: "kanonen" og dens opfinder Anton Rasmussen

Videostill: Lars Henningsen og Knud Rasmussen rekonstruerer "kanonen"

Videostill af Knud Rasmussen

En opfindelse som fortælling

Opfindelsen findes ikke længere; der er kun efterladt ganske få spor af maskinen. Både film og artikel rejser spørgsmålet om, hvordan det alligevel kan lade sig gøre at genskabe og forstå begivenheder af historisk karakter. I en række sammenhænge er mennesker optaget af rekonstruktioner for at skabe mening og ny viden. Perspektivet for en sådan indsats rækker vidt og omfatter fx innovation, formidling af historie samt projektarbejde i grupper.

Egentlig bestod opfindelsen af et tykt rør med et låg i den ene ende. Røret gav et ordentligt brag, og så stod der en byge af hvide korn til alle sider. Guldkornene fløj af sted.

Men opfindelsen rummede meget mere end en maskine, et brag og en bunke puffede korn. Der skete en række begivenheder og hændelser undervejs, mens opfinderen, Anton Rasmussen, tålmodigt arbejdede med den vanskelige konstruktion i 40'erne og 50'erne.

Effekten var så voldsom, at maskineriet blev løsnet fra betonfundamentet, og knaldet kunne høres vidt omkring i de store midtjyske skove. Opfindelsen blev af gode grunde kaldt for 'kanonen'. Det fortæller Knud Rasmussen, opfinderens søn. Han voksede op på den lille fabrik, der blev bygget omkring 'kanonen', nemlig Lystruphave Puff Corn Fabrik.

> Der skete en række begivenheder og hændelser undervejs

Vi hører også om, at en af svendene på fabrikken en dag så en skikkelse skjule sig ved den nærliggende søbred. Svenden satte efter personen, som forsøgte at krydse søen i desperat flugt.

Flygtningen var ingeniør og havde arbejdet som tvangsarbejder på en fabrik, der lavede kanoner til Nazi-tyskland under 2. Verdenskrig. Den usædvanlige gæst blev skjult på fabrikken, og hans viden om støddæmpning af eksplosioner bidrog væsentligt til løsningen af de problemer, der opstod, når 'kanonen' bevægede sig vildt og voldsomt.

Fortællinger om 'kanonen'

Det er som nævnt Knud, der fortæller om denne begivenhed, idet han så og oplevede maskinen, da han var dreng. I filmen *Opfindelsen* balancerer Knud mellem to positioner. På den ene side er han faktuel i sine beskrivelser. Vi har at gøre med en maskine, der var bygget under hensyn til en række tekniske krav. Vi må tillige regne med at maskinen faktisk fandtes. Knud beskriver den i detaljer og han gør klart, at der var specielle udfordringer i det design, der blev udviklet. De historiske forhold vedr. kronologi og årsagssammenhænge er desuden væsentligt stof, som Knud Rasmussen udreder.

På den anden side – eller nærmere samtidig med – er Knud *fortæller.* Opfindelsen bestod ikke blot af jernrør og stativer, der var monteret solidt i en stor betonklods. Der udfoldede sig en række fortællinger om og omkring maskinen. Vi hører, at processen gav modstand, og at der var dramatiske og afgørende vendepunkter. Dette appellerer til vores sanser og forestillinger.

Beretningen om flygtningen, der blev skjult på fabrikkens maskinværksted under krigen, får en ekstra understregning. Knud lægger vægt på særlige begivenheder, der skete engang. I fortællingens form fremhæver Knud vigtige episoder, og han får os til at lytte og forstå kvaliteterne.

Flygtningen var ingeniør og havde arbejdet som tvangsarbejder på en fabrik, der lavede kanoner til Nazi-tyskland under 2. Verdenskrig.

Mødet med Knud sker i *nu'et*, og fortid flettes sammen med fremtid: interviewene til videokameraet gør det muligt for os efterlods at høre og se vigtige dele af beretningen.

'Kanonen' blev del af en fortælling: vild, voldsom og udfordrende, som den var.

Det faktiske – det virtuelle

Her er nu præsenteret to positioner, der peger på den samme opfindelse. Dels har vi hørt om en faktuel vinkel. Vi kan tale om en *faktisk* position. Og dels har vi at gøre med fortælling, hvor fiktive elementer er i spil, og hvor sanserne er involverede. Vi møder her en *virtuel* position.

Tanken er nu, at de to positioner ikke befinder sig så langt fra hinanden.

Postkort: Kulsøhave / Lystruphave

Foto: Anton Rasmussen smører maskinen

Videostill: Knud Rasmussen og Lars Henningsen laver skitser af "kanonen"

Er det sådan, at både den faktiske position og den virtuelle position rummer nogle af de samme kvaliteter? For eksempel virker en fortælling ofte mere overbevisende, hvis den inddrager en nøje præcisering i forhold til det faktiske: Detaljer, fælles erfaringer, overbevisende kendsgerninger og logiske konklusioner skærper fortællingen. Desuden tager en fortælling ofte udgangspunkt i et specifikt rum og i en given situation.

Samtidig rummer den faktiske position elementer af fortællende karakter. Den viden, der førte frem til realiseringen af 'kanonen' bestod ikke blot af nøgne fakta. Opfindelsen og arbejdet med den var lejret ind i en bestemt tid samt hensigter, valg og interesser. Man kan sige at opfindelsen var en bedrift som teknisk konstruktion. Samtidig bar den præg af være del af en *social* konstruktion. I denne synsvinkel finder vi et fokus på de begreber og strukturer, mennesker skaber for at forstå og agere i verden.

For eksempel fornemmede opfinderen Anton Rasmussen, at der var et forbrugeropbrud i gære under efterkrigstiden. Havregrød hørte krigens tid til. Den nye tid blev varslet i form af nye amerikanske forbrugsmønstre. Morgenbordene syntes ligefrem at vente på puff-havren. Produktet skrev sig ind i den forståelse af verden, der gjaldt for mennesker i efterkrigstiden. Opfinder, opfindelse og en aktuel livsform indgik i en udveksling. Hermed nærmer 'den faktiske' opfindelse sig fortællingernes univers.

Fortællerum og innovation

Fortælling lader sig ikke uden videre at afgrænse. Den bliver til i et samspil. Der skal være både en god fortæller og gode lyttere i rummet, for at fortællingen bliver til. Der er altså tale om et samarbejde, en kollektiv indsats, som tilmed kan være præget af flertydighed og uforudsigelighed.

Denne situation svarer formentlig til det, der sker blandt opfindere. Herunder også blandt medarbejderne på puff-corn-fabrikken i skoven syd for Silkeborg. Udviklingsprocessen indebar en tæt kontakt mennesker imellem. Der skulle samarbejdes, skabes gode ideer og kontakter, der skulle gribes chancer – som fx da den polske flygtning og hans erfaringer blev del af arbejdet, samtidig med at de tyske soldater foretog patruljering omkring maskinværksted og fabrik. Der blev trukket på erfaringer med smedehåndværk. Nye ideer blev til. Ideerne og planer blev vurderet med henblik på kommende realisering. Der var tale om et 'fortællerum' eller ligefrem et 'innovativt rum'; en særlig nyskabende og fælles indsats. Indsatsen synes at bære præg af den virtuelle position.

Samtidig udgjorde håndværkstraditioner og erfaringer med forskelligartede materialer et vigtigt grundlag. Her møder vi den faktiske position.

Begge positioner var del af den indstats, der skulle til, før kanonen' begyndte at spytte puff-havre i bunkevis, og eksporten til Italien og Island kunne ske fra Bryrup Station.

Et godt spørgsmål er nu: Hvad skal der til for at et sådant fortællerum - eller et innovativt rum lykkes? Er der tale om en særlig lydhørhed og gensidig tillid? Handler det om en evne til skabe forestillinger og konstruktive forslag?

Samarbejdsrelationer

Det er ikke hensigten her at give et færdigt signalement for sådanne innovative og fortællende rum. Den afgørende pointe drejer sig om den kvalitet, at parterne i et samarbejde ved, *hvor* de befinder sig i positionerne: bevæger de sig i en faktisk position - eller har de at gøre med en fortælling, en virtuel position, hvis åbne muligheder appellerer til sanser og forestillinger?

Vi kender de to positioner. Alle har erfaringer fra samarbejdsrelationer, hvor replikken lyder: - Har vi nu en aftale? Er det sådan, vi gør? (En faktisk position). Eller vi hører, at replikken alternativt lyder: - Måske kunne vi også? Høre lige denne ide! (En virtuel position).

De fleste kender imidlertid til situationer, hvor samarbejdet kører skævt. Nogle af parter i gruppen tror, at der er tale om en god ide og et forslag. Andre medlemmer har en forståelse af, at gruppen havde opnået en klar aftale.

Det ene er ikke mere væsentligt end det andet. Vi skal ikke fokusere på et enten/eller: – *Enten* en faktisk

position (og uden fantasi) *eller* også en virtuel position (fuld af fantasi). Det er vigtigt af foretage en form for overenskomst: en fælles orientering mellem positionerne.

Derfor tilføjes en tredje position, nemlig en *fortæller*-position. Vi har at gøre med et 'blik' på det, gruppen er i færd med. Der er tale om en kreativ distance og et overblik i forhold til såvel den faktiske som den virtuelle position.

Herunder ses eksempler på de dynamikker, der kan udfolde sig.

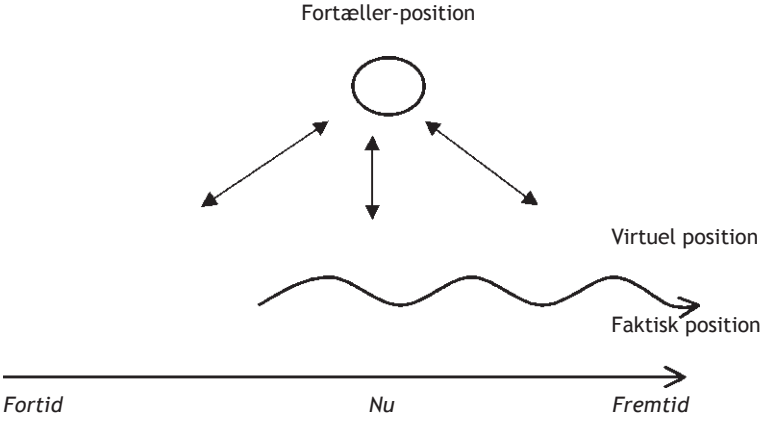
- I den faktiske position kan ordene falde således:
  - Vi har to timer.
  - De ressourcer, vi råder over, er …
  - Vores mål ser sådan ud: …

- I den virtuelle position lyder replikkerne fx:
  - Jeg får lige den ide at …
  - Ja, det er rigtigt, men hør også lige her …
  - Man kunne måske …
  - Kan I ikke se det for jer …?

- I den centrale formidlende fortæller-position kan vi høre ord og sætninger som fx:
  - Hvilke andre forslag er der?
  - Hvordan har I det med at …?
  - Hvad var det, vi nåede frem til engang …?
  - Hvordan skal vi tage fat på det her …?
  - Er vi så enige om at …

Positionerne kan vekselvirke tæt, og de indgår ofte som del af samarbejde mennesker imellem. Fortæller-positionen kan minde om en ordstyrer- eller tilrettelæggerrolle. Men hvor disse roller signalerer en formaliseret administration af dynamikken mellem mennesker, rummer fortæller-positionen en høj grad af deltagelse i det indhold, gruppen arbejder med. Med andre ord: alle deltagere yder bidrag til alle tre positioner.

Fortæller-positionen er en overordnet kommunikation, der stimulerer de andre to positioner:



Den helt særegne situation implicerer, at en *gruppe* håndterer en kollektiv orientering mellem positionerne. Det er ofte vanskeligt. Samarbejdet kan gå galt med frustration og manglende resultater til følge. Men det *kan* også lykkes. Grupper kan foretage en intens vekslen mellem den faktiske og den virtuelle position. Og det kan lade sig gøre at bearbejde erfaringer og ideer i et før, nu og fremtids-perspektiv: Hvad gjorde vi før? Hvad sker nu? Hvad kan måske lade sig gøre? Her er håndteringen af fortæller-positionen ganske afgørende for succes.

Sagt på en anden og mere spidsvinklet måde er der tale om, at parterne i en samarbejdsrelation processuelt formulerer, forhandler, erfarer og realiserer *forholdet* mellem den faktiske og den virtuelle position; refleksivt og kollektivt. Dét er sofistikeret. Men ikke desto mindre møder vi ofte fænomenet. Det er pointen i dette essay, at fx en vellykket innovativ proces baserer sig på en fælles realisering af de tre positioner.

Herefter følger eksempler på samarbejdssituationer, hvor de tre grundpositioner er aktiverede.

Historie-fortælling

I det første eksempel præsenteres en historisks tematik, der er parallel til filmen *Opfindelsen*. I filmen følger vi rekonstruktioner og undersøgelser af, hvad 'kanonen' var for en størrelse.

På Middelaldercentret ved Nykøbing Falster er der ligeledes tale om genskabelsesprocesser. På centrets hjemmeside skriver Carl-Christian Kristiansen om en interesse for fortiden, der er ganske gennemslagskraftig, men som samtidig rummer problemstillinger:

> *At levendegøre fortiden har grebet om sig overalt i verden i de sidste 25-30 år. Det sker bl.a. igennem reenactment, – rollespil i rekonstruerede autentiske miljøer. Reenactment er et forsøg på at genskabe livet i en tidligere historisk epoke, f.eks.: Jernalderen i Lejre forsøgscenter (…) kampene på Dybbøl Banke i 1864 på Historiecenter Dybbøl Banke eller mød 1800-tallets vilde USA-westen hos "Mojave Muleskinners" i Arizona.*

'Reenactment' opfylder tilsyneladende en behov hos moderne mennesker. Det at 'gen-skabe' og det at beskæftige sig med 'autenticitet' appellerer til sanserne, og det stimulerer måske tanker om egne rødder og egen identitet. Endelig finder vi et vitalt udgangspunkt for fælles oplevelser og en kollektiv forestillingsverden.

'Reenactment'-fænomenet kolliderer dog med historisk, videnskabelig forskning i middelalderhistorie. Således overvejer Carl-Christian Kristiansen forholdet mellem eksperter og frivillige på Middelaldercentret. Det sker under overskriften: 'Frivillige på kulturinstitutioner':

> *Endelig er der dem, der lever sig så fuldstændig ind i deres historiske rollespil, at de simpelthen nægter at høre på faglige eksperter, ledelse og andre (…) De véd bare hvordan tingene fagligt set skal være og tror så fast på egen rolleidentitet og det de gør, at alle andre bare er 'helt galt afmarcheret.*

Her møder vi en divergens mellem den faktiske og den virtuelle position; opfattelserne af middelalderen rummer et modsætningsforhold. De to fløje søger at definere, hvad der er den korrekte version af middelalderen. De faktuelt og videnskabeligt orienterede fagfolk møder vi på den ene side, og på den anden side finder vi gruppen af indlevede og virtuelt engagerede rollespillere. – Situationen er vanskelig.

Et alternativ til dette enten-eller scenario består i, at parterne placerer sig konstruktivt i en fortæller-position, hvor man refleksivt, lyttende og specifikt håndterer de to opfattelser af 'middelalder'. Den ene synsmåde er selvsagt ikke mere 'rigtig' end den

anden. Det handler om realisering af forholdet mellem positionerne.

I et mere generelt perspektiv kan vi spørge, hvornår vi har at gøre med former for 'genskaben', der med kreativ og selvkritisk distance kobler fortid med fremtidige muligheder?

og erfaringer. Dette gælder også for projektarbejde, hvor en gruppe studerende over tid fordyber sig i et fagligt indhold med henblik på at løse en selvvalgt problemstilling.

Kaare Pedersen og Poul Bitch Olsen, der begge underviser på Ros-

Foto: rekonstruktion. Forhenværende tyske officerer ved puff-corn-fabrikken efter 2. verdenskrig. De møder igen Anton Rasmussen.

Refleksivitet i projektarbejde

Jeg har skrevet om, hvordan et nyskabende samarbejde omfatter en orientering mellem fortid, nu og fremtid. Såvel rollespillere som innovatorer og opfindere trækker på erfaringer, etablerer et specifikt rum og fører ideer og handlinger frem mod nye situationer

kilde Universitetscenter, skriver om en central kvalitet i problemorienteret projektarbejde. Det sker under overskriften: 'Reflexive project work':

> *Reflecting on your work means thinking about what is happening, will happen, and has hap-*

pened with it. You transcend the concrete activities and descisions of the project work and discuss the criteria, routines, expectations, forms of co-operation and power relations in the group and the relationshuip between the group and the supervisor.

Studiet kan ifølge citatet omfatte såvel 'transcenderen' som 'reflekteren'. Dvs. at de studerende så at sige 'stille sig uden for' de konkrete, fælles aktiviteter og iagttager og vurderer dem.

Projektet forløber over tid hen mod et resultat, der er uvist i nu'et. Dette stiller store krav til en gruppe af studerende. Muligheden for meningskollaps og samarbejdsproblemer kan foreligge.

En del af arbejdet består af en udfordrende 'genskabelsesproces', hvor elementer af oprindelig viden sammenstykkes, vurderes og integreres i løsningen af problemstillingen.

Det er tydeligt, at der i denne studieform er paralleller til de betragtninger om 'fortælling', jeg har bragt på bane. Der tænkes her på strukturering af erfaringer og begivenheder i et tidsforløb. Desuden har jeg peget på en særlig kollektiv håndtering af kvaliteter i den faktiske og den virtuelle position.

I dette lys bindes det krævende akademiske gruppearbejde sammen af en fælles refleksiv indsats. Flertydigheden og de mange løsningsmuligheder kan synes frustrerende i et studie. Udfordringen består i at håndtere en vekselvirkning mellem tilsyneladende divergerende positioner, den faktiske og den virtuelle. Her rummer fortæller-positionen nogle af de kvaliteter, der kan føre frem til et udbytterigt projektarbejde.

De innovative processer lykkedes på Lystruphave Puff Corn Fabrik. 'Kanonen' producerede bunker af puffhavre. Og trods 50 år tidslig afstand lykkedes det i filmen *Opfindelsen* at komme på sporet af både genstand og begivenheder. □

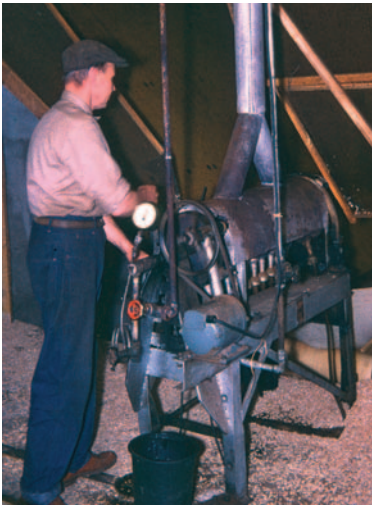


Foto: Anton Rasmussen arbejder ved "kanonen"

Gruppesamarbejde

Forslag til overvejelse og diskussion

Faktisk og virtuel position

Hvad er den faktiske situation i arbejdet?
Hvilke materialer og ressourcer har vi til rådighed?

Hvad forestiller gruppe sig mht. fremtidige muligheder?
Hvilke ideer kan inddrages?
Hvilke ideer er interessante, men ikke umiddelbart realiserbare?
Hvilke ideer er inspirerende, men helt uaktuelle.

Hvordan fremmer I de gode ideer?
I hvilke situationer opstår de?
Er der ideer, som blev overset?

Fortæller position

Hvordan udøver gruppen forholdet mellem fx ide og beslutning?
Hvor befinder gruppen sig overvejende? (faktisk eller virtuel position ?)

Hvordan vurderer gruppen sine processer og resultater?
Hvad gør gruppen, som støtter dynamik og fremdrift?
Hvilke medier, skitser og modeller gør I brug af?

Hvordan styrkes gruppen?
Hvad har gruppen brug for?
Hvad kan den enkelte bidrage med?
Hvilke ændringer skal ske?

Referencer:

Artikel ”En opfindelse som fortælling” er inspireret af følgende kilder:

Kristiansen, Carl-Christian (2005/2006): ”Frivillige på kulturinstitutioner”, i: Middelaldercentrets nyhedsblad, Middelaldercentret, Nykøbing Falster, www.middelaldercentret.dk

Mouritsen, Flemming (2001): “Refleksivitet og refleksionstyper i børns udtryksformer”, i: At forske i en bevægelig verden. Tidsskrift for Børne- og ungdomskultur, nr. 43. Odense Universitetsforlag

Olsen, Poul Bitch og Pedersen, Kaare (2005): “Project Work”, i: Problem-Oriented Project Work – A Work Book. Red.: Poul Bitch Olsen og Kaare Pedersen. Roskilde University Press

Shechner, Richard (1982): ”Collective Reflexivity, Restoration of Behavior”, i: Jay, Ruby, ed.: A crack in the mirror: reflexive perspectives in anthropology, University of Pennsylvania Press, s. 39 – 82

Andre artikler, der relaterer til tematikken:

Henningsen, Lars (2005): ”Virtuel fortid, nu, fremtid. Antropologen Richard Schechners model og begreb for kollektiv refleksivitet: ‘restored behavior’’, i: Tidsskrift for Børne- og ungdomskultu. DisPlay. Refleksivitet – intersubjektivitet - visualitet nr. 49

Henningsen, Lars (2006): ”- Hallo derude, hvor er I? Notat om kollektivitet, fiktion og fortælling i SOS fra Cyberspace”, i: www.virtualive.dk

Billeder og tegninger mv.:

Videostills fra råoptagelser til filmen Opfindelsen.
Avisudklip fra Silkeborg Avis 29.2.1064
Tegninger og foto v. Knud Rasmussen og Lars Henningsen

Film og booklet er støttet af:

Tips / Lotto, Undervisningsministeriet, Kulturhus Århus, Århus Filmværksted, Århus Amt m.fl.

Øvrige bidrag til filmen:

Arkiv, dokumentationer, særlige materialer mv. ved Industrimuseet v. Ole Puggaard, Egnsarkivet for Them Kommune v. Jens E. Pedersen, Lokalhistorisk Arkiv Silkeborg v. Bjarne Harboe, Midtjyllands Avis, Bryrup Veteranbaneklub v. Knud Pedersen og Vigan Rasmussen, JMBK- Jysk Model Jernbane Klub v. Poul Keller, Modeljernbanecentret Trinbrættet, DC3 vennerne v. Jane Pedersen og Helge Ishöy

En opfindelse som fortælling

Foto: rekonstruktion. Keith Kellogg ankommer til Danmark og møder Anton Rasmussen

Foto: rekonstruktion. Princippet i affjedringen i kanoner var vigtig for arbejdet med opfindelsen

Videostill: Lars Høygaard, værkstedet Fi-Fi og Knud Rasmussen eksperimenterer med modellen

Layout: A Office