

Dukkefilm i samarbejde med børn

Indhold

At lave dukkefilm sammen med børn	3
Den filmede leg med dukker	3
At skabe liv i billeder.....	4
Stopmotion – den rigtige dukkefilm	5
Arbejdet med Det fælles tredje	7
Børns æstetiske udvikling.....	10
At eksperimentere med fortællingen	11
Tanker om kreativitet	12
Den skabende fantasie mekanisme	14
Teknikleg.....	15
Afslutning	16
Litteraturliste.....	17

Der er andre måder at udtrykke sig på end ved at synge, spille musik eller lave teater. De fleste børn har i dag adgang til et utal af forskellige elektroniske medier, og allerede i børnehaven taler børnene om deres brug af disse medier, så som gameboy, computer og mobiltelefoner. Det er ikke alle børnene der selv har direkte adgang dette elektroniske legetøj, men gennem historier fra større søskende og de større børn i institutionen samt sekundært gennem forældrenes fascination af deres "nye elektroniske legetøj" er disse medier blevet en integreret del af børnekulturen helt ned i børnehaven. Der er mange lege om og med look a like mobiltelefoner, bærbare computere mv.

Som en lille anekdote kan jeg nævne en oplevelse jeg havde en dag, jeg var ude at handle i et storcenter. Midt i centret stod en fortvivlet mor med sin tre til fireårige datter. Pigen skreg så de kunne høres i hele butikken, mens hun stampede i gulvet:

"Jeg vil ha' en mobiltelefon", "Jeg vil ha' en mobiltelefon".

Børn forholder sig til de nye medier både i deres leg og gennem de ønsker de har til legetøj. Som hos voksne er disse medier blevet noget børnene profilerer sig gennem. Det er vigtigt om man er til Nokia, Sony Ericsson eller iPhone. Endelig er der børnenes brug af tv. På trods af det øgede antal af tilgængelige medier, er tv stadig børns foretrukne medie uanset alder og køn. TV er det medie børn bruger mest tid på, og over hver tredje 5-7-årig har tv på eget værelse (Sørensen 2002).

Som skrevet ovenfor er brugen af elektroniske medier blevet en integreret del af børnekulturen. Men hvor er pædagogernes professionelle forholden sig til det hjørne af børnekulturen, som brugen af de nye medier repræsenterer?

Jeg vil i denne artikel give et bud på, hvordan man som pædagog kan arbejde aktivt med børns fascination af disse nye medier, og hvordan de kan inddrages i den daglige pædagogik. Det meste af den litteratur jeg har valgt at henvise til i artikelen er til gengæld af noget ældre dato. Det kan umiddelbart virke underligt, når nu jeg beskriver det helt nye i det pædagogiske arbejde. Det er ikke fordi, der ikke findes nyere litteratur om emnet eller fordi jeg ikke har læst denne nyere litteratur. Mit valg skyldes alene, at jeg anser de valgte bøger for at indeholde en grundlæggende viden, der stadig er relevant og som kan bruges til at

komme til at forstå og til støtte for den pædagogiske ageren i denne nye pædagogiske kontekst. Den tyske forfatter Bertolt Brecht, der i Danmark nok er bedst kendt som oplæget til Herbert i Matador, har engang skrevet :

"En elev sagde til Me-ti: Hvad du lærer er ikke nyt. Det samme har Ka-meh og Mi-en-leh lært og utallige andre foruden dem. Me-ti svarede: Jeg lærer det fordi det er gammelt, det vil sige fordi det kunne blive glemt og betragtet som kun gyldigt for tidligere tider. Er der ikke uhyre mange, for hvem det er helt nyt?"
Brecht 1986, side 97

At lave dukkefilm sammen med børn

I denne artikel vil jeg vise hvordan man kan lave dukkefilm sammen med børn i børnehavealderen og ældre børn. Børn i alle aldre elsker at se sig selv på billeder og på film, og man kan sagtens få mange sjove timer til at gå, bare ved at lege sammen med børnene og et videokamera, hvor I fx filmer hinanden lave sjove ting. Men når I er færdige med disse lege, kan I gå videre i brugen af video ved at lave dukkefilm. Der er mange forskellige tilgange til at lave dukkefilm med børn alt efter børnenes alder, udvikling og erfaring samt det udstyr man har til rådighed og ens egne kompetencer. Jeg vil i denne artikel præsentere tre forskellige tilgange.

Den filmede leg med dukker

Den simpleste måde at lave dukkefilm på, der er en måde selv de mindste børnehavebørn kan magte, er at filme børnenes leg med dukker. Kameraet sættes på et stativ på gulvet, og der indrettes eventuelt en scene med dukkemøbler eller lignende. Børnene fører så dukkerne rundt på scenen, mens de fortæller handlingen og taler for dukkerne. Det er meget let at lave denne form for film, da det kun kræver et videokamera, nogle dukker og en pædagog der ikke er bange for at lade børnene tage et medansvar for at udvikle fortællingen og som ikke er bange for at lade børnene bruge teknologien. Det er selvfølgelig også muligt for den voksne at deltage direkte i legen med dukkerne og derved blive aktør i produktionen af filmen, både som dukkefører og medinstruktør.

Børnene kan eventuelt gentage den samme historie flere gange, for derved at finde frem til den version de selv synes er den bedste. Ved gentagelserne af historien kan børnene let blive pjattede, men på den anden side kan dette også give mulighed for, at der skabes nye kreative idéer til udviklingen af og vinkler på fortællingen i filmen. Det er ofte i denne opstemthed at de nye spændende / kreative idéer opstår.

Det er min erfaring at når det endelige resultat skal vises for andre end de børn der selv har været med til at lave filmen, vil det være en rigtig god idé at vise filmen i en redigeret og beskåret version. For selv om det er sjovt at lave lange film, og selv om det kan være sjovt at se lange film som man selv har lavet, bliver det hurtigt kedeligt for andre børn og forældre at se disse lange uredigerede film.

I et læringsperspektiv vil det være muligt at diskutere indhold og form i redigeringsfasen, og ved at klippe scener sammen fra de forskellige optagelser kan man lave en helt ny historie. I denne proces er det en god idé at tale med børnene om, hvordan de film de ser i fjernsynet ikke er virkelighed, men en fiktion der er redigeret sammen af små bidder af virkeligheden (klip), på samme måde som I gør i jeres film. Dette vil være medielæring på højt niveau for små børn.

Når man laver denne form for film, hvor forskellen på børnenes leg og på det at producere filmen er så lille, og hvor børnene har det meste af eller hele initiativet i de indledende faser frem til redigeringen af filmen, er det muligt for pædagogen efterfølgende at se, hvad der rør sig hos børnene. Pædagogen kan lære noget om hvad det er børnene leger, og hvad børnene tænker om dette og hint.

At skabe liv i billeder

En mere avanceret måde at lave film på, hvor de mindre børn skal have noget hjælp, er at lave en film ud af indscannede tegninger eller fotografier. Billederne sættes sammen i en serie hvorefter børnene ligger musik og indtaler historier her over visningen af billederne, samt benytter et redskab til at få bevægelse under visningen af de enkelte billeder og lave bevægelige overgange mellem billederne. Der findes flere gratisprogrammer som kan bruges til at lave sådanne film, og jeg bruger for tiden et program der hedder PhotoStory3¹. Dette program kan hentes gratis på Microsofts hjemmeside. PhotoStory3 er yderst nemt at betjene, og børnene kan vælge mellem forskellige effekter, blandt andet én hvor der

¹ Link til at hente programmet - <http://www.microsoft.com/downloads/details.aspx?FamilyID=92755126-a008-49b3-b3f4-6f33852af9c1&DisplayLang=da>

panorerer hen over billedet, hvilket giver en virkning af "ægte film". Man kan fx lave en tegning med flere små figurer, og lade programmet panorere hen over dem.

Det lyder måske umiddelbar som om, at man på denne måde kun vil være i stand til at lave kedelige præsentationer på niveau med de PowerPoint visninger vi kender fra diverse foredrag. Men metoden giver børnene mulighed for at udtrykke sig gennem tegning, sang, musik og historiefortælling, og produktet kommer let til at se professionelt ud. Hvis man ikke har en scanner kan man tage billeder af tegningerne, men børnene kan også lave scenarier med dukker og andet legetøj, og fotografere disse med et digitalkamera. Billederne ligges ind i programmet hvorefter børnene så kan fortælle historier om, hvad der foregår i scenariet.

Når man første gang åbner Photo Story 3 efter at have installeret programmet, skal man som det første oprette en ny fortælling. Ud over den store brugervenlighed der er i programmet, er det også en stor fordel at man hele vejen igennem produktionen af en præsentation, som jeg her vil kalde en simpel dukkefilm, bliver guidet med nationale vejledninger i et klart og tydeligt sprog. Efter at have oprettet præsentationen skal man importere billeder, hvilket vil sige at man vælger den række af billeder som præsentationen skal bestå af. Man under hele processen mulighed for at ændre i rækkefølgen af billederne, samt at lave mindre korrektioner på billederne i det medfølgende redigeringsprogram. Herefter kan man ligge tekst hen over de billeder man ønsker at gøre dette på, indtale lyd hen over visningen af billeder, bestemme hvor lang tid det enkelte billede vises, lave de før omtalte panoreringer eller andre bevægelser på de enkelte billeder og lave flydende overgange mellem billederne. Endelig kan man ligge musik hen over præsentationen, før man til sidst gemmer sin præsentationen, så den kan afspilles på computeren. Programmet kan også gemme præsentationen forskellige versioner, så den fx kan vises på en mobiltelefon eller lignende. I et medielæringsperspektiv kan børnene i forbindelse med brugen af denne metode lære noget om at kombinere billede og lyd, men også om at konstruere strukturerede fortællinger.

Stopmotion – den rigtige dukkefilm

Den tredje og mest avancerede metode til at lave dukkefilm jeg vil præsentere i denne artikel kaldes for stopmotion. En stopmotion film er dukkefilm, hvor man optager et billede af gangen. Når der er taget et billede, flyttes der lidt på figuren hvorefter der tages endnu et

billede. Så flyttes der igen lidt på figuren, og tages endnu et billede. Når der flyttes lidt på figurerne mellem hvert billede skabes der bevægelse når billederne efterfølgende sættes sammen til en film i lighed med den møde film som Postmand Per er lavet. Denne teknik er forholdsvis krævende, da der skal tages rigtigt mange billeder før man har lavet bare en lille del af en dukkefilm. Til gengæld er resultater meget overbevisende.

For at lave glidende bevægelser i en film, skal der vises mindst 25 billeder hver sekund i filmen. Men i de første film man laver, kan man sagtens bruge væsentligt færre billeder pr sekund. Dette gøres ved at vise det samme billede flere gange efter hinanden.

Der findes også gratisprogrammer til at lave stopmotion film, og for tiden bruger jeg et program der hedder Monkey Jam². Bruger man dette program, kan man sætte et videokamera direkte til computeren. Hvis man ikke har et videokamera og en computer der har Firewire teknikken indbygget, kan man i stedet benytte et helt almindeligt webcam til at lave disse dukkefilm på computeren. Hvis man benytter et almindeligt webcam er det vigtigt, at der er rigeligt med lys på scenariet.

Når kameraet er sat til og Monkey Jam er startet oprettes en ny film og musemarkøren flyttes hen over knappen "Capture", hvorefter børnene tager et billede hver gang de trykker på venstre musetast. Dukken eller dukkerne flyttes lidt og næste billede tages. Programmet kan indstilles til at flere billeder af gangen. Hvis man fx sætter det til at tage fem billeder af gangen, skal man kun tage fem billeder for hvert sekund film man ønsker at producere. Og hvis man indstiller programmet til at tage 25 billeder pr gang, vil hvert museklik resultere i ét sekunds film, hvilket er overskueligt for de fleste lidt større børnehavebørn.

Når du begynder med at lave stopmotion film med mindre børn, er det vigtigt at lave en kulisse der står forholdsvis fast, da det mindste ryk i kulissen kommer til at ligne et jordskælv i den færdige film. Det er i begyndelsen også vigtigt at arbejde med dukker der er lette at bevæge, da det kan give nogle underlige bevægelser, hvis man løfter dukken for at rykke på en arm, og så ikke kan sætte den tilbage på præcis samme sted.

På et tidspunkt besøgte jeg en børnehave for at lave dukke film sammen med børnene, hvor jeg ved min ankomst spurgte hvor mange børn der ville være med til at lave film. Det var der rigtigt mange der ville, så for at give alle mulighed for at deltage, foreslog jeg at vi skulle lave en film om en by med mange biler. Børnehaven havde et gulvtæppe hvor på der var tegnet

² Link til hvor man pt kan finde programmet - <http://www.giantscreamingrobotmonkeys.com/monkeyjam/download.html>

veje som drengene plejede at lege med biler på. Vi lavede en film hvor hvert af børnene valgte én bil de ville styre. Denne bil skulle de så køre rundt i byen, hvilket den kom til, ved at børnene flyttede den et lille stykke mellem hvert billede. Efter vi havde filmet så længe børnene syntes det var skægt, satte vi computeren til at vise filmen i et loop, hvilket vil sige at filmsekvensen vises kontinuerligt igen og igen indtil der klikkes på stop . Filmen kom til at vare 23 sekunder, og skabte stor jubel hos børnene. En af drengene på fire år var specielt glad for filmen, og så den i meget lang tid. Hvert 23. sekund udbrød han; *"Det er min Batmand bil"*.

I et medielæringsperspektiv lærer børnene når de laver film efter denne metode, at det kan tage lang tid at lave film, men de kan også få et indtryk af bevægelsesstrukturer og en rumligforståelse. Programmet er også meget anvendeligt i faget billedkunst i grundskolen. Første gang jeg prøvede at lege med Monkey Jam i en børnehave, var der en gruppe treårige piger der lavede en film med Lego's BelleVille dukker i et dukkehus. I stedet for at flytte dukkerne en lille smule mellem hvert billede, lavede de et helt nyt scenarie for hvert billede de tog. Det blev derfor meget svært at se filmen, hvor dukkedrengen fløj rundt på billedet fra øverste højre hjørne til det nederste venstre rundt om de andre hjørner adskillige gange hvert sekund. Billederne fra denne film kunne vi så benytte i PhotoStory3, hvor pigerne så kunne indtale deres forklaringer til scenarierne og ligge musik og bevægelse på billederne, og så fik vi alligevel lavet en god seværdig film sammen.

Ønsker man at lade børn i børnehaven udtrykke sig gennem nyere elektroniske medier ved at lave dukkefilm, kan man med fordel benytte de her beskrevne metoder, hvor man først introducerer selve videokameraet og lader børnene lege med det, optage hinanden og for herefter gå i gang med at lave den simple dukkefilm. Når børnene er fortrolige med denne metode, kan man gå over til den mere teknisk krævende metode med at kombinere billeder og lyd til en film.

Arbejdet med Det fælles tredje

I dansk socialpædagogik har et af de helt store buzzword igennem snart mange år været arbejdet med Det fælles tredje. Oftest benyttes denne metode ikke som den er beskrevet i den pædagogiske litteratur, men blot som en forklaring at pædagogen gør noget sammen med en gruppe børn. Det fælles tredje er et godt og gedigent pædagogisk redskab som også kan bruges i arbejdet i daginstitutioner.

beslutningen ➡ *planlægningen* ➡ *udførelsen* ➡ *værdsættelsen*

På trods af krav om pædagogiske virksomhedsplaner, lærerplaner, dokumentation og en rationel effektiv pædagogik ser jeg det ikke betimeligt at benytte sig af sådanne lineære planlægninger i daginstitutionerne. Men i kreative processer fx når vi laver dukkefilm med børn, bliver vi nød til at opbløde metoden på den måde, at vi lader de forskellige faser gå ind over hinanden, afveksle med hinanden, og ikke følge rækkefølgen helt bogstaveligt. Hvad jeg mener med dette uddybes nedenfor.

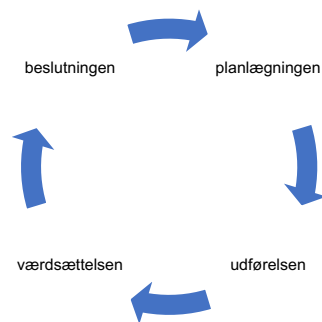
Den traditionelle pædagogik, der ofte kaldes påfyldningspædagogik eller tankpasserpædagogik, og hvor læringssynet er at den voksne har noget viden som skal videregives til eller påføres barnet, er stadig meget udbredt i undervisningssystemet, men også blandt pædagogiske medarbejdere i børnehaver. Allerede Sokrates brugte dialogen som pædagogisk metode, med udgangspunkt i at den viden der erhverves gennem dialog "altid bør kunne forstås som en selvfrebragt viden" (Mittelstraß 1992, side 40). Gennem dialogen har barnet mulighed for at afprøve sine holdninger og teste og udvikle sin viden. Den pædagogiske metode om Det fælles tredje er et forsøg på at udvikle en moderne pædagogik, hvor ikke bare barnet som barn er i centrum, men hvor den pædagogiske aktivitet er i centrum, altså det som barnet og den voksne gør sammen, som det ses af denne illustration³.



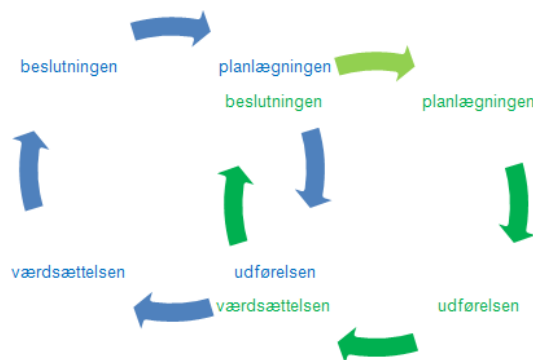
Michael Husen beskriver metoden om Det fælles tredje i flere bøger. Han beskriver metoden som et pædagogisk forløb i fire faser der begynder med at beslutningen om en aktivitet tages (Husen 1995). Denne beslutning skal tages på demokratisk vis, hvilket i vores tilfælde vil sige at både børn og voksne skal synes, at der er lavet en god beslutning både om det at der skal laves en dukkefilm, men også om hvad den skal handle om, og hvilke teknikker der skal bruges. Efter beslutningen begynder planlægningen af aktiviteten, hvor børn og voksne

³ Frit efter Lihme 1988, side 126

sammen finder ud af hvordan man bærer sig ad med at udføre den besluttede aktivitet, finder ud af hvilke hjælpemidler der skal bruges, og sammen tilrettelægger forløbet. Herefter kommer så selve udførelsen af aktiviteten, hvilket i vores tilfælde vil sige at filmen optages og redigeres. Under udførelsen er det også vigtigt at børn og voksne arbejder sammen ud fra de kompetencer de hver især har. Til slut er det så vigtigt, når man arbejder med metoden om Det fælles tredje, at produktet værdsættes. Det vil sige, at hvis man fx har lavet en dukkefilm, er det vigtigt at vise den til nogen. Og ikke bare fordi de kommer forbi, men fordi man har gjort noget ud af at arrangere en forevisning, hvor man fx arrangerer en premiere forevisning med særlige indbydelse og at der serveres forfriskning i forbindelse med visningen af filmen.



Når jeg mener at metoden Det fælles tredje kan bruges i kreative pædagogiske aktiviteter som fx at arbejde med video i børnehaven, er det fordi jeg ser muligheden i at tænke den ovennævnte pædagogiske plan fra at være et lineært forløb til at blive et cyklisk forløb, hvor der kan foregå flere processer samtidig, forstået på den måde at under udførelsen af en aktivitet kan man være i gang med at beslutte nye dele af aktiviteten, samtidig med at man planlægger, udfører og værdsætter andre dele.



Børns æstetiske udvikling

Selv om de forskellige udviklingspsykologiske teorier ikke længere er så populære i undervisningen på seminarierne, kan man dog stadig se en sammenlignelig udvikling i udviklingen hos børn på mange forskellige områder. Lowenfeld og Britain (1971) har beskrevet børns tegneudvikling i et værk der første gang udkom i 1947. Dette værk er meget inspirerende selv om børn i dag får en meget større billedmæssig påvirkning gennem tv, computerspil reklamer i det offentlige rum end de gjorde den gang. Jeg kender ikke til nogen undersøgelse der beskriver denne udvikling over tid, men det kunne være interessant at lave en sammenlignelig undersøgelse af børnetegninger i dag og tidligere. Som udgangspunkt må vi forvente at den øgede billedmæssige påvirkning har haft en indvirkning på børns billedforståelse, og sandsynligvis også på hvad og hvordan de tegner.

Lowenfeld og Britain definerer æstetik som en aktiv erkendelsesproces, der er en vekselvirkning mellem en person og en genstand, hvis organisation giver en stimulerende harmonisk oplevelse (Lowenfeld og Britain 1971, side 275). Den æstetiske udvikling og den kreative udvikling er to sider af samme sag, der er forbundet med barnets opvækst og alle de påvirkninger barnet får fra sine omgivelser. Det er den proces der gør os til forskellige personer. En proces der i nyere pædagogisk / sociologisk litteratur kaldes for habitus (Bourdieu 2005). Lowenfeld og Britain ser udviklingen af æstetisk bevidsthed som en harmonisk organisation af enkeltdele, der forandrer sig med alderen på samme måde, som man kan bemærke andre forandringer i vækst. Samtidig ses de æstetiske normer, som foranderlige over tid.

"Vort samfund har skiftende værdier med hensyn til kunst. Normer for godt og dårligt er måske ikke så vigtige, men noget, der kan blive afgørende, er udviklingen af den æstetiske bevidsthed hos børn, baseret på dem selv som individer snarere end på nogle foranderlige æstetiske normer, som måske slet ikke passer om tyve år." Lowenfeld og Britain 1971, side 282

Børn lærer på en aktiv måde i interaktion med omgivelserne. Det at røre ved tingene som de ser og det agere med dem har indvirkning på barnets udvikling, herunder deres erkendelse og sanseopfattelse der er tæt forbundne.

At eksperimentere med fortællingen

En stor del af det at lave dukkefilm, er at finde på den gode fortælling. De første gange man laver film, er fascinationen af mediet så stort, at indholdet i fortællingen ikke bliver så væsentlig. Bare det at se en legetøjsbil køre af sig selv hen over et bord, kan være sjovt at se på. I det mindste et par gange.

Herefter er det vigtigt at begynde at få fortællinger ind i filmene. En af de måder man kan arbejde med fortællingens kompositionen på, er ved at benytte hvad Rodari (1987) kalder at tage udgangspunkt i det fantastiske binomium. Et binomium betyder egentlig en toledet størrelse, men Rodari taler om et begrebs binomium som en begrebsmodsatning. Begreber har altid og kan ikke tænkes uden sin modsætning. Det er fx ikke muligt at tænke på begrebet kold, uden også at tænke på dets modsætning varm. Det er sådanne modsætninger der ifølge Rodari er med til at skabe den gode fortælling.

Det fantastiske binomium har ikke absolut denne konkrete modsætning indbygget. *"I et fantastisk binomium opfattes ordene ikke i deres normale betydning, men frigøres fra det semantiske felt, de er knyttet til i daglig tale"* skriver Rodari (1987, side 31). I fortællinger kan ord der ikke umiddelbart har noget med hinanden at gøre, skabe mulighed for en spændende fortælling. Da Rodari i sin tid underviste børn i at lave fortællinger, lod han fx to børn skrive et ord på hver sin side af en tavle. I en børnehave hvor børnene ikke kan skrive, lader jeg enten børnene lave en tegning, børnene kan fortælle mig ord eller når vi laver dukkefilm, beder jeg to børn om at vælge et stykke legetøj fra børnehaven som kan få hovedrollerne i filmen.

En gang da jeg prøvede dette i en børnehave fandt børnene en kat og Spiderman. Efter at have fundet figurerne er det vigtigt for fortællingen at finde forholdet mellem disse to figurer. Her er der mange muligheder. Fx kan Spiderman have en kat, hvilket ikke ligefrem ligger op til den store dramatik, men som kan danne grundlag for en fortælling om venskab mellem to meget forskellige væsener, og i historien kan man høre om hvad de oplever sammen. Et andet forhold kunne være at katten så Spiderman som en edderkop, som den ville æde. I dette eksempel er der mulighed for dramatik lige fra begyndelsen.

Det er muligt med disse to begreber og et enkelt ord at lave sætninger, der ligger op til vidt forskellige historier. Tænk på en fortsættelse af følgende oplæg til fortællinger: "Spiderman

med katten”, ”Spiderman mod katten”, ”Spiderman ser katten”, ”Spiderman er katten”, ”Spiderman har katten” osv.

En anden måde at lave det fantastiske binomium, er ved at lade børnene finde på nye ord. Man kan blandt andet konstruere nye ord ved at sammensætte nye ord fra dele af gamle ord. I forhold til de to ovenfor nævnte stykker legetøj Spiderman og en kat ligger det lige for at danne ordene ”katmand” og ”Spiderkat”, der let kunne blive en af fremtidens superhelte, men man kan også danne ordet ”spikat”. Der er rige muligheder for fantasien, hvis man vil finde ud af hvad en spikat egentligt er. Dette kan føre videre til at børnene konstruerer spikatten, som kan være hovedpersonen i vores dukkefilm.

*”Hvis børn stimuleres til at bruge deres fantasi til at finde på nye ord, kan de anvende denne evne på alle andre områder, hvor der er brug for kreativitet.”
(Rodari 1987, side 177)*

Tanker om kreativitet

Vygotsky, den russiske psykolog der i Danmark er mest kendt for teorien om den nærmeste udviklingszone, har skrevet en bog der på svensk hedder ”*Fantasi och kreativitet i barndomen*”⁴. I denne bog beskriver han hvordan barnet udvikler sin fantasi og kreativitet. Vygotsky skelner mellem to typer af handlinger. Den ene type kan man kalde genskabende eller reproduktive handlinger, og de ”*reproducerer eller gentager allerede tidligere skabte handlingsmønstre eller genopliver spor af tidligere indtryk*” (Vygotsky 1995, side 11 – min oversættelse). Disse handlingsmønstre internaliseres i kroppen og gennem denne praktiske sans (Bourdieu 2005) foretager vi handlinger uden at skulle tænke over hver af dem. Den anden type handlinger⁵ kalder Vygotsky for kombinatoriske eller kreative handlinger, og han nævner at disse i psykologien kaldes for forestilling eller fantasi.

Kreativitet eller fantasi forstås altså ikke som noget der udspringer af den blå luft. Den opstår som evnen til at kombinere brudstykker af allerede oplevede erfaringer. Fantasien er grunden til enhver kreativ aktivitet i alle kulturens områder og muliggør det skabende arbejde.

⁴ Bogen er desværre ikke oversat til dansk.

⁵ Vygotsky kalder også begrebet virksomhed om handlinger.

Målet med dette afsnit er at vise Vygotskys teori om fantasiens og kreativitetens udvikling i barndommen. Vygotsky ser de menneskelige handlinger som enten reproduktion / gentagelser eller som kreative. Kreative handlinger bygger på hjernens kombinatoriske evne, og kreativitet eller fantasi opstår en kombination af brudstykker af det allerede oplevede. Altså som en kombination af noget oplevet, der så bliver til noget helt nyt. Dette betyder ikke, at det der bliver tænkt i fantasien er gamle tanker, men blot at disse nye anderledes tanker bygger på bitte små brudstykker af tidligere tænkte tanker, som igen er tænkt på baggrund af tidligere oplevede erfaringer.

På den ene side siger Vygotsky at et barns fantasi er ringere end en voksens, da dets erfaringer er mindre omfattende, men på den anden side siger han som i nedenstående citat, at barnets leg er udtryk for den mest autentiske og ægte kreativitet.

"Barnet som sidder overskrævs på en kæp og forestiller sig at det rider på en hest, pigen som leger med dukken og forestiller sig at hun er dets mor, barnet som i legen forvandles til røver, soldat og sømand – alle disse legende børn viser eksempler på den mest autentiske og ægte kreativitet."
(Vygotsky 1995, side 15 – min oversættelse)

Når Vygotsky i dette eksempel taler om at legende børn udviser *"den mest autentiske og ægte kreativitet"*, kan det forstås på den måde, at barnet i tænkningens strukturer endnu ikke er socialiseret ind i den skolastiske tænkning vi alle bliver indprentet i skolen (Bourdieu 1990), mens Vygotsky når han taler om den voksnes rigere fantasi, henviser til det kunstneriske, videnskabelige og teknisk skabende, som han ser som resultatet af en kombination af elementer hentet fra erfaringen med virkeligheden og *"som blot forvrænges eller ombearbejdes af vores fantasi"* (Vygotsky 1995, side 18.) Den pædagogiske konklusion Vygotsky drager af dette, er at det er nødvendigt at støtte barnet i at udvide dets erfaringer, så det får mulighed forøget kreativitet. Altså den samme grundtanke han beskriver i forhold til arbejdet med den nærmeste udviklingszone, der er kædet sammen med hans forståelse for at god læring lægger op til udvikling (Vygotsky 1978, side 89).

Den skabende fantasie mekanisme

Kreativitet og skabende processer kommer som sagt ikke af sig selv. De er resultatet af en langvarig proces der starter i barndommen med at barnet ser og hører noget, at barnet oplever, og i resultatet af denne sansepåvirkning ligger grunden til vores erfaringer. Herefter følger en meget kompliceret proces med bearbejdning af disse oplevelser, som både indeholder dissociationer og associationer. Med dissociationer forstås at komplicerede helheder stykkes op i enkeltdele. Nogen af disse enkeltdele gemmes og bevares i hukommelsen, mens andre hurtigt glemmes. Hermed nedbrydes den naturlige sammenhæng mellem elementerne, og efter dissociationen følger så forandringsprocessen, hvori der indgår associationer. I denne forandringsproces, som Vygotsky også kalder en forvanskning eller en forvrængning, da sporerne fra ydre indtryk ikke samles som urørige i vores hjerne. Disse spor bliver til processer der rør på sig, ændres, lever og dør og denne bevægelse sikrer sporenes, og derved processernes, forandres under påvirkning af indre faktorer.

Vygotsky beskriver den skabende fantasie mekanisme som bestående af fire dele. Ud over erfaringen hvis processer er beskrevet ovenfor, er det også overdrivelsen, associationen og kombinationsevnen. Indtryk fra virkeligheden bearbejdes som beskrevet i hjernen, og en af de betydningsfulde forvanskninger eller forvrængninger der foregår med betydning for udvikling af fantasien er overdrivelsen. Vi overdriver fordi vi vil se tingene i et større perspektiv, og på grund af en interesse for alt fremgangsrigt og usædvanligt. Samtidig forenes dette med en lille smule stolthed, der har at gøre med at markere sig som noget specielt. Børn har tydeligvis også trang til overdrivelse, og et udtryk som millioner -milliarder er ikke ualmindeligt i deres beskrivelse af antal eller beskrivelse af en pris. Denne overdrivelse er ikke skadelig, snarere tværtimod, for overdrivelsen behøves såvel i kunsten som i videnskaben. Og som Vygotsky skriver det, ville menneskeheden uden denne formåen, der lyder komisk i et barns fortællinger, hverken være i stand til at skabe astronomi, geologi eller fysik.

Den skabende fantasie tredje mekanisme er associationen, der kan forstås som evnen til forene de dissocierede og forandrede elementer i tankevirksomheden. Endelig kommer den sidste mekanisme der er den kombinatoriske evne, der har til opgave at kombinere de personlige tankeelementer eller billeder, for derved at indføre dem i et nyt system og skabe

et nyt sammensat billede. Altså at udvikle en fantasi, der i sidste ende er med til at mennesket kan tilpasse sig det omgivne miljø.

Det skabende arbejde har altid grundlag i den bristede tilpasning, hvorpå der opstår et nyt behov eller ønske, der i sig selv ikke skaber noget, men som alene er stimuli eller drivkraften. Man kan sige at behov og ønsker på sin vis sætter fantasiprocessen i bevægelse, at sporerne fra nerveimpulserne genoplives og at dette giver materiale til fantasien.

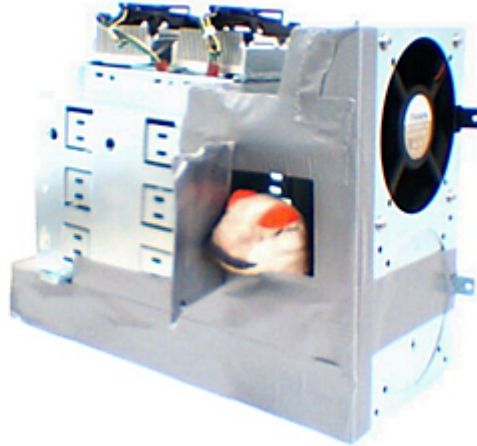
Kreativitet består ikke af fantasi alene, men også af den enkeltes tekniske formåen. Et øget kendskab til videoteknikken betyde øgede kreative muligheder i forbindelse med at lave dukkefilm, men tekniske formåen giver kun øgede muligheder for at fantasien kan udfolde sig i kreativitet. Erfaringen har betydning for indholdet i fortællingen, på den måde at når børnene har fået erfaring med at konstruere fortællinger, med hvordan de kan omformes til film, bliver de sikrere med processen, og vil bruge kortere tid på de indledende øvelser. Som beskrevet ovenfor i afsnittet om at eksperimentere med fortællingen er overdrivelsen og associationerne gode redskaber til at konstruere en spændende fortælling. Endelig er det kombinationsevnen der bruges til at sætte fortællingen sammen, og til at skabe en rød tråd i den.

Samtidig påvirkes den enkeltes kreative muligheder også af traditionerne i det omgivende miljø. At fantasi og kreativitet også er afhængigt af miljøet forklarer den skæve fordeling der er af antallet af innovatører og skabende mennesker i de forskellige sociale lag.

Teknikleg

I Århus kørte der for nogle år siden et projekt for at indkredse en pædagogik til tidens og fremtidens krav til pædagogisk arbejde med børn. Et af delprojekterne arbejdede med et nyt begreb, som de kaldte teknikleg (Caprani og Thestrup 2005). Idéen var at børn og voksne ud fra teknologisk skrot, gammelt legetøj og kasserede køkkenredskaber skulle opfinde nyt legetøj. Delene blev samlet med gaffatape, og opfindelserne behøvede ikke at fungere rigtigt, men kunne være prototyper. I deres projekt lavede børnene blandt andet en række sæere væsener, der bestod af computerdele og tøjdyr, der blev klippet midt over og sat sammen på kryds og tværs. Sådanne væsener er gode som aktører i en dukkefilm. Man kan også lave rekvisitter og kulisser til filmen på denne måde. Da jeg besøgte projektet i Århus lavede jeg huse til en rum-landsby, med stråleisolerede huse med store ilt kompressorer og

rensningsanlæg ud af gamle computerdele. En sådan scene er god til at lave dukkefilm i, da nærbilleder af disse sære huse har en helt fantastisk effekt.



Når børn leger teknikleg viser erfaringen at børn konstruerer ting de ikke umiddelbart ved hvad er (Thestrup 2004). De har lavet tingen ud fra en fascination af materialet og formen, men først gennem legen for tingen indhold. Det er derfor vigtigt, også når vi laver dukkefilm, at der bliver plads til leg undervejs.

Klaus Thestrup taler om fire læringsituationer som alle gennemløbes når vi arbejder med teknikleg. Når pædagogen søger at inddrage barnet ved at være *"guide"*, mens hun viser barnet muligheder, og er her *"mester"*. Pædagogen har ikke en større viden om, hvad det er og kan end barnet, og er derved *"deltager"*. Endelig er pædagogen *"aktør"*, da hun sammen med barnet arbejder på at bidrage til deres fælles projekt.

I tekniklegen bliver pædagogen klogere gennem eksperimenterne, og hun bliver klogere sammen med børnene. Dette er også grundtanken i arbejdet med Det fælles tredje, og kan meget vel overføres i arbejdet med dukkefilm. Her kan det godt være at den voksne er bedst til at bruge teknikken, men børnene og de voksne kan sammen udvikle fortællingen og sammen finde på nye måder at lave dukkefilm på.

Afslutning

Jeg har i denne artikel på den ene side ønsket at vise nogle meget konkrete eksempler på, hvordan man kan komme i gang med at benytte den nye teknologi i det daglige pædagogiske arbejde, og derved give børnene mulighed for at udtrykke sig gennem det at lave dukkefilm. På den anden side har jeg ønsket at præsentere nogle pædagogiske metoder og teorier, der dels kan underbygge det kreative pædagogiske arbejde og dels at danne grundlag for

udviklingen af nye pædagogiske metoder i forhold til arbejdet med de nye elektroniske medier. Det handler altså om at komme i gang. Det gør ikke så meget, at man ikke har styr på teknikken, som man alligevel kun kan blive fortrolig med ved at benytte den. Børnene vil være forstående og hjælpsomme, og de er vant til at voksne ikke er ufejlbarlige, alvidende brugere af ny teknologi.

Litteraturliste

Brecht, Bertolt; Me-ti; Vendingernes bog; Rhodos; København 1986

Bourdieu, Pierre og Jean-Claude Passeron; Reproduction in Education, Society and Culture; Second edition; SAGE Publications Ltd; London 1990

Bourdieu, Pierre; Udkast til en praksisteori; Hans Reitzels Forlag; København 2005

Caprani, Ole og Klaus Thestrup (red); Teknikleg : et inspirationskatalog til opfindsomme børn og voksne; Steno Museet; Århus 2005

Husen, Michael; Arbejde og Identitet; Nyt Nordisk Forlag Arnold Busck; København 1994

Lihme, Benny; Socialpædagogik for børn og unge; Socpol; København 1988

Lowenfeld, Viktor og W. Lambert Brittain; Kreativitet og vækst; En redegørelse for den tegnepsykologiske udvikling hos børn og unge og nogle pædagogiske konsekvenser; Gjellerup; København 1971

Rodari, Gianni; Fantasiens gramatik; En indføring i kunsten at digte historier; Hans Reitzels Forlag; København 1987

Sørensen, Camilla Mehlsen; Børn og unge som forbrugere; <https://skoda.emu.dk/skoda-cgi/faktalink/publish.php?linknavn=busf>; Dansk BiblioteksCenter; Ballerup 2002

Thestrup, Klaus; Det pædagogiske laboratorium; <http://www.teknikleg.daimi.au.dk/PaedRum.html>; Århus 2004

Vygotsky, Lev S; Fantasi och kreativitet i barndommen; Bokförlaget Daidalos; Göteborg 1995

Vygotsky, LS; Mind in society; The Development of Higher Psychological Processes; Harvard University Press Cambridge, Massachusetts London; 1978