



Børnekultur - MEDIELEGE

Optagelserne til videoerne i denne serie har fundet sted på parkeringspladser, i baghaver, i kældre og på legeværelser - altså oftest uden for, eller i periferien, af institutionelle rammer. Herved er nogle af børnenes lege, fortællinger, kropslige udfoldelser og billedudtryk blevet skildret i video og lyd.

Dette hæfte centrerer sig om to videoer, hvor børn selv håndterer et videokamera, nemlig videoerne *Den gale professor* og *En dronnings skæbne*, og i artikelform præsenteres en tilgang til videoerne henvendt til voksne.

Fælles ledsagehæfte for *Den gale professor* og *En dronnings skæbne*.

© Zip Zap Video

Ekspedition: Husets Forlag
Vester Allé 3, opg. C, DK-8000 Århus C
Tlf. 86 19 65 48 - Fax 86 20 22 23

Dokumentarvideo

- det er livet, det handler om!
En video om drenges vilde lege
24 min. Ledsagehæfte

Computerleg

Skærm og tastatur i børnekulturen
28 min. Ledsagehæfte

Hulkamera

7 min. Ledsagehæfte

Børn laver video

Den gale professor

- Videoen om videoen. 14 min.
 - Ledsagehæfte
- Fiktionsdel (24 min.) sælges af de medvirkende børn. Se s. 24 i dette hæfte.

En dronnings skæbne

- Fiktionsdel. 10 min.
- Videoen om videoen. 8 min.
- Hasta la vista, baby. 9 min.
- Ledsagehæfte

ISBN: 87-7483-416-9

Børnekultur - MEDIELEGE



Ledsagehæfte til videoerne

Den gale professor En dronnings skæbne

Zip Zap Video
Værkstedsvideo i øjenhøjde

Indhold



Lars Henningsen:
Da videokameraet
blev til et stykke legetøj s. 4



Klaus Thestrup:
Toy Stories.
Når medierne er
trængt ind i vore hjerter s. 26



Brug kameraet
- flere gange s. 33



Hanne Miriam Larsen:
At være til stede
på distancens betingelser ... s. 34



Hasta la vista, baby.
En video om levende
billeder i leg s. 37



Brug videokameraet
på forskellige måder s. 38



Medvirkende,
krediteringsliste s. 42

Udstyrsoversigt s. 43

Fotografier:

Lars Henningsen
Klaus Lasvill-Mortensen
samt videostills

Tegninger:

Medvirkende børn i
videoerne *Den gale professor*
og *En dronnings skæbne*
Morten Nygaard Christensen
Maja Henningsen
Nikolaj Bach Purup

Layout og grafisk
tilrettelæggelse: Ulrik Ricco,
DtP@medie-net.dk

Tilrettelæggelse af ledsage-
hæftet: Lars Henningsen

Støttet til ledsagehæfte:

- Ophavsretsforbundet/
Dansk Journalistforbund
- Undervisningsministeriet,
Tips/Lotto-midlerne
- Undervisningsministeriets
Programudvalg

Copyright

Zip Zap Video, 1999

ISBN: 87-7483-416-9

Børnekultur - MEDIELEGE

Sammen med et videokamera har jeg i en årrække været en del af forskellige børnegrupper leg. Optagelserne har fundet sted på parkeringspladser, i baghaver, i kældre og på legeværelser, altså oftest uden for, eller i periferien, af institutionelle rammer. Herved er nogle af børnenes lege, fortællinger, kropslige udfoldelser og billedudtryk blevet skildret i video og lyd. Der har for mig ikke været tale om en neutral position, "fluen på væggen", men om et aktivt og deltagende samspil med børnene i deres legekultur.

Dette hæfte centrerer sig om to videoer, hvor børn selv håndterer et videokamera, nemlig videoerne *Den gale professor* og *En dronnings skæbne*, og i artikelform præsenteres en tilgang til videoerne henvendt til voksne.

Det drejer sig om artiklen *Da videokameraet blev til et stykke legetøj*, hvori jeg beskriver proces, valg og erfaringer i forbindelse med de to videoer, og jeg introducerer og perspektiverer begrebet medielege.

Herefter konstaterer Klaus Thestrup i artiklen *Toy Stories. Når medierne er trængt ind i vore hjerter*, at "de nye generationer mere end

nogen sinde er parate til at udnytte det æstetiske rums potentiale". Artiklen giver en præcis karakteristik af, hvordan det populære kulturelle univers bruges af børn og unge i afprøvning af roller og søgen efter identitet. *Toy Stories* behandler sluttelig nogle centrale områder i det håndværk, en pædagog ifølge Klaus Thestrup må være i besiddelse af, hvis hun vil møde børn og unge i deres livtag med et mangfoldigt og modsætningsfuldt samfund.

En anden vinkel på den voksnes samspil med f.eks. børns leg giver Hanne Miriam Larsen i *At være til stede på distancens betingelser*. Artiklen giver en kort introduktion til nogle af de spørgsmål, der rejser sig, når etnografer baserer et feltarbejde på deltagerobservation. Bl.a. fordi *Den gale professor* og *En dronnings skæbne* var fritidsaktiviteter for både børn og voksne, var der ikke tale om en systematisk observation af f.eks. børnenes interesser og forudsætninger på medieområdet. Alligevel kan metoden deltagerobservation være en vigtig nøgle til den specielle position, den voksne indtager, når det gælder et samspil med børns legekultur.

Lars Henningsen



af Lars Henningsen

- Hej, prøv at se her, så gør jeg sådan her, nærmest. Jeg gør sådan, sssst. Du står her, ik'? Du kommer sådan, og åhrrrr! og sådan nærmest falder ned, ik'? - Er du klar? OK! Klar, nu! Ud af billedet Kristoffer.

Josef, der her optræder i en rolle som narkogangster, demonstrerer for kameramanden, Silas, hvordan en videooptagelse skal ske på den helt rigtige måde. Ordspillet faldt under optagelserne til videoen *Den gale professor*. Initiativtagere var en gruppe drenge i alderen 9 til 13 år, og de udviklede i foråret -96 en dramatisk historie om, hvad der kan ske, når en gal videnskabsmands ambitioner bevirker, at ødelæggende kræfter slipper løs.

- Prøv lige at høre! Man så soldaten, ik? Han smed de to sække herved og smækkede låget på, og så så man en vogn køre væk, altså, mens parykken faldt ned i rendestenen. Kan du ikke se det?

Johanne forklarer, hvordan en passage efter henrettelsen af dronning Marie Antoinette skal udfolde sig på video. Baggrunden er, at Johanne og veninden Anne, begge 11, i

Da videokameraet blev til et stykke

LEGETØJ

efteråret -96 var parate til at dramatisere dele af den franske revolution foran et videokamera, og disse bestræbelser resulterede i videoen *En dronnings skæbne*.

Børn laver video

I citaterne er det tydeligt, at børnene virkelig ønsker at udtrykke sig. De er ude i vigtige ærinder i deres videooptagelser. Jeg deltog i forberedelser og optagelser som hjælper og fik derved et indblik i nogle af de interesser og færdigheder, børn kan have, når det gælder om at fortælle en god historie og om at inddrage videomediet i en fortælling. Et ekstra kamera, der blev betjent af forældre, børnene og undertegnede, fulgte processerne fra sidelinien og resulterede i to videodokumentationer.

I det følgende vil jeg dog formidle nogle af disse erfaringer i artikelform. Dvs. at jeg placerer videoerne i et børnekulturelt perspektiv, jeg beskriver dele af processen bag de to videoer, og endelig indkredser jeg nogle almenne perspektiver i feltet børn og video.

Hvad var det karakteristiske for processerne bag *Den gale professor* og *En dronnings skæbne*? Især gjorde tre forhold sig gældende: For det første udfoldede projekterne sig i fritiden og i privat regi. Det vil sige i den del af børnenes legemiljø og legetradition, der udspil-

ler sig uden for institutionel ramme. Dernæst havde børnene på afgørende punkter udspillet i forbindelse med udformningen af historierne i videoerne, og de førte altid selv videokameraet. Endelig var det afgørende udgangspunkt for aktiviteterne børnenes egen viden og kompetence med hensyn til medier. Hverken jeg eller andre voksne underviste børnene på traditionel vis i brugen af udstyr eller i gængse måder at strukturere optagelser på etc. Afsættet var de lege, de kendte i forvejen, og erfaringer med medier, de har i rigt mål ligesom mange andre børn. Basal instruktion i brugen af udstyr skete på optagelsesstedet, og erfaringer blev formuleret undervejs i processen.



Aktiviteterne viste sig indimellem at rumme megen kaos og til andre tider passager, hvor der blev vist den yderste koncentration - forløb, der til stadighed rummede en særegen alvorlig betydning for de deltagende børn, og hvor det ikke havde været muligt at lave video, uden at børnene tidligere havde leget og øvet mange lege, der var inspireret af



A Kultur produceret for børn

Feks. computerspil, plasticlegøj, film og reklamer. Eller børneteater, børnelitteratur, dansk børne-tv etc.

medier. Der var dermed tale om *tradition*. Tillige var der tale om opbygning og kombinationer af udtryk, som blev til fortællinger i billede og lyd. Altså en skabende udfoldelse. Disse karakteristika placerer aktiviteterne i et kulturelt felt - eller med et andet ord i en *børnekultur*, som det kan være frugtbart at nuancere på følgende måde¹:

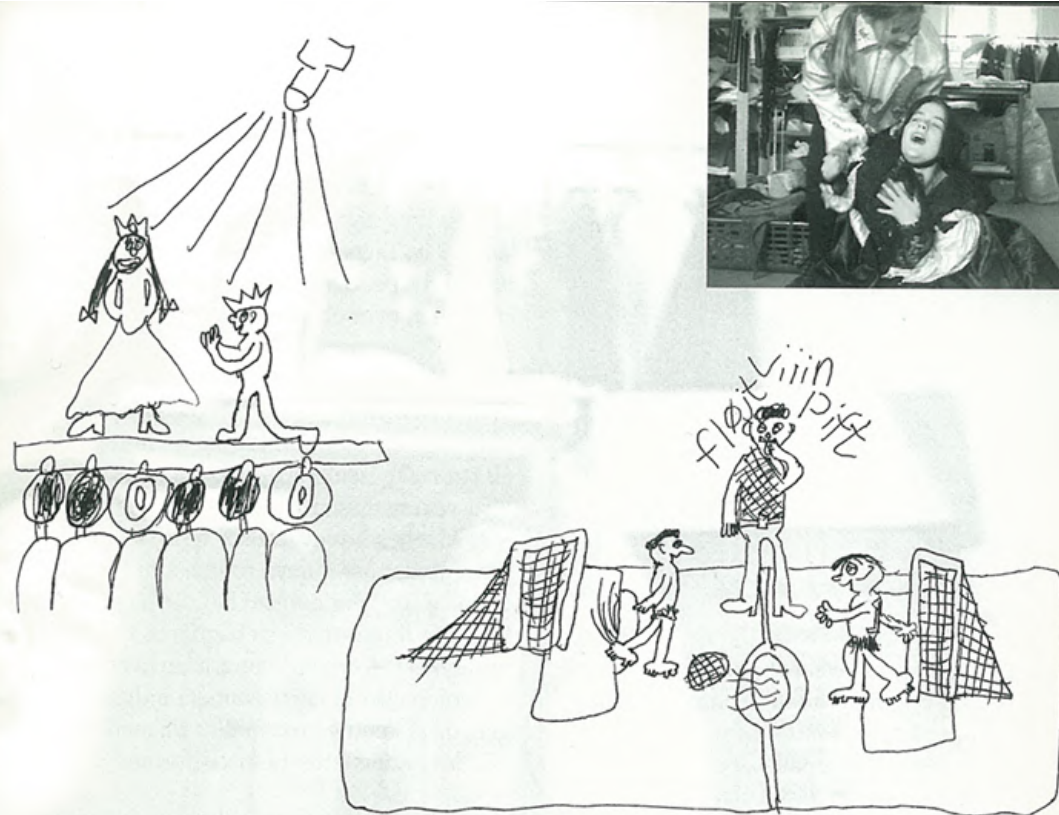
(1) Disse børnekulturtyper beskrives bl.a. i Flemming Mouritsens *Legekultur. Essays om børnekultur, leg og fortælling*. I denne bog gives centrale analyser af de børnekulturelle udtryksformer og deres sammenstød med den voksne verdens vurdering af orden og rationalitet. Tillige omtales de tre børnekulturtyper i Peter Ø. Andersens og Jan Kampmanns *Børns Legekultur*. Forfatterne giver på grundlag af præcise observationer i to daginstitutioner flere karakteristika af børnenes leg: samspillet med institutionsverdenen, legepositioner, drenge/pigelege etc. Dette kobles med væsentlige snit i legeforskningens forskellige varianter.

Børnekulturens typer

A. Det område, der ofte får opmærksomhed, drejer sig om den kultur, voksne producerer *for* børn. Det kan handle om kommercielle tilbud (tv, video og computerspil), eller det kan dreje sig om tilbud, der af voksne bedømmes som værende af mere kvalitativ og dannelsesorienteret karakter (f.eks. børnelitteratur og børneteater).

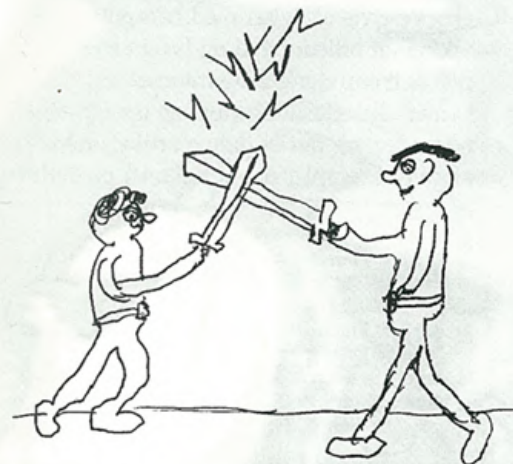
B. En anden type orienterer sig mod kulturel aktivitet *med* børn, hvor børn og voksne handler i et kulturelt samspil (f.eks. teater, musik og sport).

C. Den tredje hovedtype centrerer sig om de kulturelle udtryksformer børn overfører og nyskaber i deres *egne netværk*. Der er her tale om en *legkultur*, som f.eks. kan omfatte rollelege, fortællinger, lydige og kropslige udtryk.



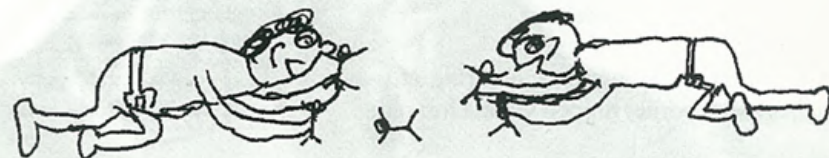
B Kultur, hvor børn og voksne udfolder sig sammen

Feks. sport, musik, teater-grupper og andre fritidsaktiviteter.



Børns legkultur

Feks. rollespil, fortællinger, sange, rim, gåder, vitser og medieinspirerede lege.





En vigtig og interessant pointe drejer sig om, at kategorierne set ud fra et børneperspektiv ikke er adskilte. F.eks. bliver det kommercielle niveaus figurgalleri og fortællinger i høj grad brugt som råstof til nye udtryk. Der er tale om en karakteristisk *genfortællen* eller *omsætning*, som er karakteristisk for lege-kulturen². Et andet karakteristisk og enestående fænomen ved børns legeskultur ytrer sig, når børn håndterer forholdet mellem *realitet og fiktion*³. I optagelserne til *Den gale professor* og *En dronnings skæbne* spillede videokameraets tilstedeværelse en afgørende rolle i spændingsfeltet mellem realitet og fiktion. Det uddyber jeg på side 11 og 12.

Medielege

Denne skitse vil jeg afrunde med en oversigt, der indkredser den del af børns legeskultur, der omfatter medier. Jeg introducerer begrebet *medielege*⁴, som kan udfolde sig på f.eks. følgende måder:

A. Medielege kan iagttages omkring et tv. Barnet eller børnegruppen vil ofte forholde

sig aktivt under tv-kigningen: de kommenterer programmet, kommer med tilråb, synger med på kendingsmelodier eller udtrykker sig kropsligt under indtryk af oplevelserne i tv. Lignende aktivitet kan ses i en børnegruppe, der står samlet omkring en computer, hvor et spil er i gang.

B. Medielege kan finde sted i forlængelse af oplevelser fra medier. Dvs. medieinspirede lege. De kan udfolde sig fjernt fra det elektroniske isenkram - på steder, der støtter iscenesættelsen af legen. Det kan være forældrenes soveværelse, hvor spejl og makeup danner ramme for f.eks. et Melodi Grand Prix. Eller det kan handle om krigslege, der finder sted i en baghaves krat. En mulighed i legene kan være, at en imaginær mikrofon eller et fantasikamera indgår i legen, og at kendte virkemidler fra medierne således understøtter bestræbelserne.

C. Medielege kan også omfatte de udtryk, som børn skaber med elektronisk udstyr eksempelvis aktivitet med computere: udvikling af billeder, lyd og brug af visse typer af computerspil og internet. Et videokamera kan desuden være en oplagt del af børns leg, og det er denne artikels hensigt at give eksempler og muligheder på dette.

(2) Jvf. Flemming Mouritsen, 1996, i artiklen "Drenglege og actionmænd".

(3) Jvf. Flemming Mouritsen, 1996, i artiklen "Fortællerrollen i børns fortællinger og rollelege". Se endvidere Peter Ø. Andersen og Jan Kampmann, 1997, kapitlet "Børns kultur som brud mellem fiktion og realitet".

(4) Den svenske børnekulturforsker Magareta Rönnerberg, 1989a, argumenterer for, at tv-kigning kan være en positiv del af børns leg, og hun anvender begrebet *medielege*. Jørgen Pauli Jensen, 1988, beskriver tillige forskellige aspekter vdr. *kommunikations- og medielege*.



Videoen DEN GALE PROFESSOR

Initiativtagere var fem til 10 børn, overvejende drenge, i alderen fra syv til 13 år. Det er ret karakteristisk, at jeg i skrivende stund ikke præcist kan fortælle, hvor mange børn der deltog, da antallet af deltagere varierede meget under optagelser og redigering. Selvfølgelig var der dog en central gruppe børn, der tog væsentlige initiativer, og som slog på tromme, når der f.eks. var brug for at be-

sætte udvalgte roller. Mange af børnene havde tidligere været med i optageforløb om drenges vilde lege, og de havde ageret computerspils-riddere i andre videooptagelser⁵. Området, hvor børnene bor, havde således i flere tilfælde dannet ramme for optagelser, og det var nærliggende at søge nye græsange. Dvs. lokaliteter, hvor *Den gale professors* ustyrlige forehavender kunne udspille sig, og som appellerede til sanserne, og som så flotte ud på videobillederne.

Optagelse

Det er klart, at det var spændende for drengene at kæmpe på vingerne af et jettfly i scenen "Flystyrtet". Også selvom det stod støt på jorden og havde gjort det i en rum tid på

Flymuseet i Karup. Skydelege er ikke til bonede gulve, og det at skyde med en plasticpistol oven på en rigtig flyver gav drengene en rigtig fornemmelse, når der blev trykket på aftrækkeren. Men mindre kunne også gøre det. Scenen

"Kælderen" er et eksempel: et mørkt rum, en kælder og en lygte. Lygtens hårde lys og rummets lydige reflekser gav masser af stof til gode videooptagelser. Moderne videokameraer er meget lysfølsomme, så den begrænsede lysmængde var ikke et problem. Måske kunne det tænkes, at koordineringen mellem kamerafører, lysmand og agerende ville falde kaotisk ud. Men det er min absolutte erfaring, at netop koordinering er en meget væsentlig del af mange lege, og at børn over dette utallige gange. Derfor lykkedes det at udvide legen med en lygte og

en lysmand, der sammen med kameraemanden nøje fulgte de agerende. Et andet konkret eksempel på koordinering eller timing ytrede sig gentagne gange, når kameramanden sagde: 1,2,3 nu! - eller som det ofte i skyndingen lød: 1,2 nu! Det er ganske enkelt vigtigt at være klar over, hvornår legen starter. Det ved børnene, og resultatet blev nogle ualmindeligt koncentrerede råoptagelser⁶.

Videokameraets rolle i legen

I optagelserne blev der anvendt et lille Hi8-kamera indstillet på automatik. Jeg foreslog børnene, at de altid brugte vidvinkel, da dette giver stor dybdeskarphed og færre rystelser i håndholdte optagelser. Kameraet medvirkede til en *forankring af realplanet*. F.eks. rejste brugen af kamera som beskrevet herover hurtigt spørgsmålet: "Hvornår starter vi?" og tillige "Hvor skal tingene ske?" Et konkret eksempel på, at brugen af kamera medvirker til overvejelser og planlægning, kan ses i scenen "Kampen mod narkohandlerne", hvor kameramanden, Silas, instruerer professoren i, at han på et tidspunkt "går lidt ... ud af billedet"⁷. Børnene er bevidste om, at der er tale om en håndtering af et udsnit af virkeligheden, og at kamerabevægelse og de agerendes bevægelser kan koordineres (se modellen side 12).

Jeg vil yderligere give et eksempel på forskellige slags løb, hvor kameraets muligheder og kropslig dramatik koordineres. I starten af ovennævnte scene følges profes-



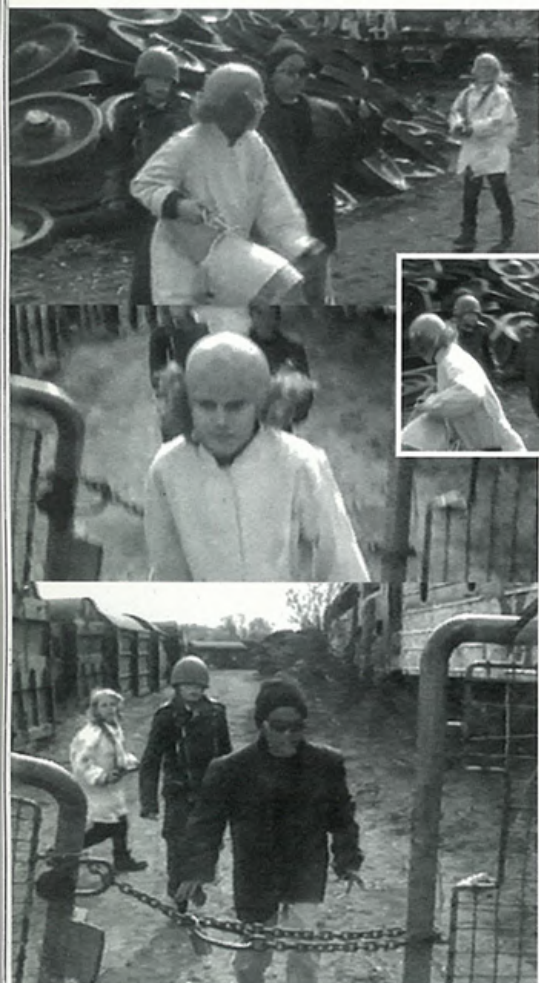
(5) Drengene deltog i videooptagelser til *- det er livet, det handler om*. En video om drenges vilde lege. Produceret af Klaus Lasvill-Mortensen og Lars Henningsen. Desuden medvirkede drengene i *Computerleg, Skærm og tastatur i børnekulturen*. Produceret af Lars Henningsen. I denne video deltog også Anne og Johanne, der stod bag *En dronningsskæbne*.

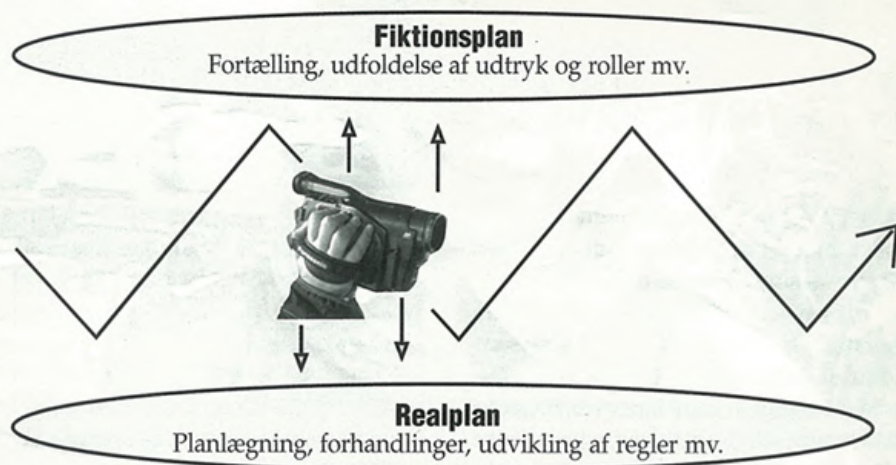
(6) For drengene bag *Den gale professor* blev det til tre entimes bånd optaget over i alt seks-syv dage. For pigerne bag *En dronningsskæbne* handlede det om et bånd på en times længde, så var optagelserne hjemme. Denne beskedenhed med hensyn til båndforbrug er en stor fordel, når der skal redigeres senere: det er overskueligt at orientere sig i båndmaterialet.

(7) Denne og følgende sceneangivelser i artiklen knytter an til *Den gale professor: Videoen om videoen*.

soren skarpt på vej ud gennem et gitter og over en udspændt kæde. De agerende udøver en form for løb, der sker langsomt, men som samtidig ser ud til at være en hæsbæsende, dramatisk jagt. Børnene laver altså et "langsomt hurtigløb", fordi de formentlig på realplanet ved, at det er nødvendigt af hensyn til kameramandens arbejde.

Videokameraet bidrog samtidig til en *accentuering af fiktionsplanet*. Kameraet var i direkte vekselvirkning med børnenes ageren, og det indgik således som en slags medaktør i videooptagelserne og havde ofte en forstærkende effekt på bestræbelserne: børnene optrådte både i forhold til hinanden og i forhold til kameraet. Kameraet var håndholdt, og kameramanden havde således mulighed





for at befinde sig inde midt i handlingens centrum. Markerede spark og slag og håndtering af skydere mv. er vigtige elementer i mange drenges legekulturelle bagage, og videokameraets tilstedeværelse inviterede så at sige til, at sådanne filmiske virkemidler indgik og blev synliggjort. I dette hæfte gennemgår Klaus Thestrup i artiklen *Toy Stories* et optageforløb fra videoen under overskriften "Betydningsfulde iscenesættelser", og han indkredser, hvad der måske står på spil for børnene i disse udfoldelser.

Filmiske virkemidler

I *Den gale professor* viser drengene, at de kender til filmisk opbygning af en fortælling. Eksempelvis ønsker børnene at håndtere *parallele handlingsforløb*. I scenen "Kælderen" kæmper professorens to hjælpere med fjender to forskellige steder. Kameramanden (i denne situation også professor!) filmede skiftevis den ene og den anden hjælper i kamp. De kæmpende, der ikke blev filmet, skulle fryse kropstillingerne, så den følgende optagelse kunne fortsætte præcis samme sted. Denne optagemetode udspandt

sig, *før* børnene havde stiftet direkte bekendtskab med redigeringsudstyr!

Drengene bruger også *vidensfald*⁸. I scenen "Kampen mod narkohandlerne" cirkler professoren og to gangstere om hinanden uden at kende hinandens eksistens. Publikum ser begge parter og ved, at en konfrontation venter. Et andet vidensfald optræder til sidst i videoen, hvor uskyldige småbørn leger uden for professorens laboratorium i lykkelig uvidenhed om, at hans næste skridt formentlig bliver at slippe den frygtede sygdom løs.

Drejebog: papirarbejde eller legetradition

I en vis forstand kunne jeg konstatere, at der ikke blev truffet forberedelser forud for optagelserne. Drengene havde ikke udarbejdet en drejebog, hvor det f.eks. fremgik, hvad der skulle ske, hvornår og hvilke kamera-vinkler, der skulle bruges. Samtidig er det ikke rigtigt at se på det, børnene foretog sig, som rene tilfældigheder. For det første trak de på mange års lege, øvelse og tradition,

når det handlede om at udfolde en god historie inspireret af virkemidler fra video. Dernæst forbedrede de sig ved lange diskussioner og forhandlinger, hvor vilde ideer blev bragt frem og i mange tilfælde forkastet. Sluttelig udviste de en udviklet sans for at etablere et samspil mellem muligheder på optagelokaliteten og et figurgalleri, der overvejende var etableret på forhånd. Det er min opfattelse, at der udfoldede sig en drejebog, ikke på papir og som resultat af en enkelt instruktørs arbejde, men som en art *drengeskulturens drejebog*, der eksisterede i tid (fælles øvelse og tradition) og i rum (optagestedets muligheder og den kropslige mulighed for at inddrage lokaliteten).

En væsentlig faktor var sandsynligvis, at handlingsforløbet i et enkeltafsnit stort set blev optaget kontinuerligt på optagestedet. Dvs. at begivenhederne blev filmet i den rækkefølge, som de skulle have i den færdige film. Dette gav børnene en mulighed for en fælles, umiddelbar forståelse for, hvor langt de var nået i optagelserne, hvilket igen var grundlag for nye improvisationer⁹. Metoden, hvis den ellers kan kaldes for en sådan, har naturligvis sine begrænsninger eksempelvis i tilfælde, hvor en fortælling rummer spring i tid eller sted. Jeg vil ikke argumentere for, at en sådan ikke-formel tilgang er den eneste rigtige, og jeg kan forestille mig videointeresserede børnegrupper, der med fordel kan udvikle deres egne typer af drejebøger, som bliver til på måder, der har præg af leg. Det afgørende var den handlingsorienterede tilgang, det at kameraet indgik i en helhed tidligt i processen, og at videoptagelserne var med til at danne direkte erfaringer med mediet.



Hierarkier

Mindre søskende søgte også fra periferien ind mod begivenhedernes centrum i upåagtede øjeblikke. Et eksempel er Ronja på syv år, der fik tildelt ret suspekter roller

som monster og narkohandleren Falckmand, men som også fandt sprækkerne i de større drenges forehavender. Eksempelvis er det hende, der udfører den meget flotte parodi på tv-nyhederne og vejrudsigten i passagen i dokumentationsvideoen, hvor et modeljetfly bliver brændt af. Og hun får sluttelig fingre i kameraet i børneværelset, hvor den største af drengene, Silas, og jeg intenst diskuterer videoredigering. Tilsyneladende kan hun ikke håndtere udstyret. Billedet sejler nemlig rundt i den i forvejen ret kaotiske blanding af aktiviteter i børneværelse og videoredigering. Det hun gør, er imidlertid for mig at se meget interessant: hun ser, ser igennem kameraet og oplever, hvad det egentlig kan som en forlængelse af øjet og synssansen. Således fik Ronja sin del af kagen, selvom hun var blandt de yngste og dermed nederst i hierarkiet.

(8) Vidensfald: Fordeling af viden og tilbageholdelse af viden i f.eks. en fortælling. Lennard Højbjerg, 1996 s. 34, skriver om begrebet: *Principielt er der tre former for vidensfald: A) Fortælleren ved mere end modtageren og de fiktive personer. B) Fortælleren og de fiktive personer ved mere end modtageren. C) Fortælleren og modtageren ved mere end de fiktive personer.* Pkt. C gælder i de omtalte passage af *Den gale professor*.

(9) I Information (17.9.1997) beskrives under overskriften "En verden af troværdighed" en arbejdsmetode, hvor improvisation er central. Instruktøren Jonas Elmer beretter om tilblivelsen af filmen "Let's Get Lost". Spørgsmålet, om hvorvidt traditionelle, professionelle arbejdsmetoder skal afspejles i opbygningen af en medieundervisning, diskuteres af Birgitte Holm Sørensen (1994 s. 156).

Videoen EN DRONNINGS SKÆBNE

"Vi er to piger på 11 år ... vi lærte hinanden at kende gennem vores forældre, der flyttede i kollektiv sammen." Sådan lyder op-takten til Annes og Johannes ansøgning til Kulturens Børn¹⁰. Og baghaven samme sted - dog ikke længere kollektiv - kom til at danne den ydmyge ramme for videooptagelserne til *En dronnings skæbne* og repræsenterede således intet mindre end slotsparken ved Versailles.

Udgangspunktet var pigernes omfattende viden om og interesse for den franske revolution og for dramatiske kvindeskæbner. Opmærksomheden gjaldt historiske begivenheder med Marie Antoinette som omdrejningspunkt samt dragter. Imidlertid blev denne viden brugt frit. Dragterne skulle på én gang have et korrekt tidstypisk udseende samtidig med, at pigerne var helt klar over, at det var virkningen på videobilledet, det gjaldt. Marie Antoinettes og Ludvig XVI's rokokodragter er således tidstypiske inden for et spillerum på få år. Samtidig fremstår f.eks. dronningens dragt som typisk for vores tid, idet overstykket er syet af et stykke blomstret voksdug, kjolestof og pufærmer er udført i tyndt afdækningsplastic, og overskørtet er syet af plastnet fra kartoffelsække¹¹. Illusionen virker.

Indlevelse

Men det tager tid at opbygge en illusion. Forberedelserne, påklædning og sminkning, varede en meget god del af den weekend, videooptagelserne fandt sted. Disse forberedelser var absolut ikke spildtid, noget der skulle overstås. Derimod blev rollerne nærmest bogstaveligt arbejdet ind under huden i sminkeforløbet, og mange detaljer var vigtige. Det handlede f.eks. om, at en sort stjerne på kinden, hønsemund og kunstige negle skulle sidde perfekt. Ligeledes var rigtigt fodtøj vigtigt, også selvom det ikke kunne ses på videoen: laksko med guldkanter og lyserøde sløjfer til dronningen og sorte balsko til kongen. Æstetisk udfoldelse handler om indlevelse gen-

nem krop og sanser, og det er således vigtigt at have de rigtige sko på, når man skal leve sig ind rytmen i en rokokodans.

Disponering af optagelser

Forberedelserne omfattede også udarbejdelse af en drejebog i tegneserieform, der angav en ramme for hver scene. F.eks. "I parken", "I fængslet" eller "Henrettelsen". Forløbet svarede i grove træk til den *klassiske beretningsmodel*: anslag, optrapning, klimaks og udtoning. I Johannes og Annes version var spændingsfeltet også meget præcist beskrevet i én overskrift, nemlig: En dronnings storhed og fald. Der var dog også plads til at nuancere handlingsforløbet. Halvvejs i optageforløbet improviserede pigerne en raffineret idé, der handlede om, at dronningen skulle skjule en diamantring under arrestationen og fængslingen. Efter halshugningen ligger ringen tilbage i vejens støv, og pigerne lader således ringen fremstå som et tegn, et *metonym*, der henviser til dronningen og hendes liv i overflod. Hvordan historien herefter slutter, kan opleves i videoen.

I *En dronnings skæbne* var det storesøster, Mette på 15, der var fast kameramand. Handlingen i videoen blev stort set optaget i den rækkefølge, den har i den færdige video, og hver enkelt scene blev gentaget og optaget flere gange med forskellige kamerapositioner. F.eks. optog Mette først et nærbillede af de sultende drenge i scenen "Men ikke alle munde er mætte". Dernæst en optagelse af drengene, hvor de kravler ydmygt



(10) Kulturministeriets Kulturens Børn støtter initiativer, der finder sted uden for skoler og institutioner. Formålet er, at børn selv skal være initiativtagende. Der kan støttes økonomisk (Tips/Lotto-midler), og det forudsættes, at et projekt har opnået lokal støtte fra kommune eller andet. I forbindelse med støtten til *Den gale professor* og *En dronnings skæbne* var udstyrsstøtte fra Århus Filmværksted en afgørende faktor. Kulturens Børn bevilger ikke løn.

(11) Den nu nedlagte Kostumecentral i Århus hjalp med at sy kostumer efter de oplysninger Anne og Johanne gav.

af sted, og endelig totaloptagelse, hvor dronningen hovent sparker dem væk. I den følgende videoredigering var det herefter muligt at sammensætte klippene (indstillingerne) således, at f.eks. en bevægelse i én indstilling fortsætter i den næste indstilling. Der var altså tale om et arbejde med *visuel kontinuitet*. Det er noget af en bedrift at få dette til at lykkes uden en detaljeret drejebog i baghånden. Men det lykkes - langt hen ad vejen. Det skyldes måske, at netop *gentagelse* er en vigtig del af legekulturen. Dels kan gentagelse give øvelse, og dels kan gentagelse give den agerende en mulighed for at leve sig rigtigt ind i en bestemt handling eller en bestemt stemning.

Principper for REDIGERING

Spørgsmålet er imidlertid, om visuel kontinuitet, det perfekte og det, som kan være gode dyder inden for fiktion på tv og film, er vigtigt generelt at beskæftige sig med i medielege, hvor der fortælles en historie på video. Således bliver der i *Den gale professor* klippet rå og friskt: der er ingen tid at spille, når det handler om at nå frem til de mest dramatiske højdepunkter. Drengenes udfoldelser under redigeringen så nærmest ud til at dreje sig om et "udtyndningsprincip". Det gjaldt om at finde de mest actionprægede passager og derefter at klippe dem sammen. Hvilket som oftest fungerer i videoen: drengelages megen bevægelse egner sig godt til video, og det kan lade sig gøre at foretage visuelt heldige klip næsten hvor som helst. Yderligere kan der ske det, at bevægelsesforløb og handlinger, som under optagelsen var af behersket karakter, senere på tv-skærmen opleves som meget heftige og dramatiske.

Brud og sammenstød

Et andet princip i forbindelse med visuel kontinuitet kan handle om, at der tilstræbes sammenhæng i det, der ses af rekvisitter og kostumer. Men i *Den gale professor* og *En dronnings skæbne* er der ofte tale om sammenstød mellem det fiktive univers i filmen og elementer af helt dagligdags karakter, eller der ses åbenbare forstyrrende brud på den handling og den sammenhæng, der kan forventes. Børnene prikkes tilsyneladende uforstyrret hul på deres egen fiktioner. F.eks. ses en lillebror i fuld gang med at gynges i baggrunden, da halshugning er forestående



i *En dronnings skæbne*. I denne scene ses også en gruppering af plastichavemøbler, der absolut ikke er tidstypiske for historien. Endvidere fremgår det tydeligt, at det usle fængsel er et hønsehus, hvor fornedrelsen bliver total, da der bliver serveret hønsepiller for dronningen.

I *Den gale professor* sker der det, at hovedpersonen skifter alder og højde fra scene til scene. Dette skyldtes bl.a. det enkle forhold, at det var attraktivt både at være foran og bag kameraet, og at opgaven som f.eks. kamerafører og hovedrolleindehaver vekslede mellem deltagere i forskellig alder.

Min erfaring er herefter, at arbejde med f.eks. visuel kontinuitet kan være frugtbart, hvor deltagerne ønsker og magter det, og hvor videoens karakter begrunder det, eksempelvis i forbindelse med beherskede bevægelsesudtryk og fokus på detaljer¹². Men hvis det drejer sig om mere kropslige og actionprægede genrer og medielege, spiller det ikke nødvendigvis den store rolle, om alle bevægelsesforløb mv. passer sammen fra klip til klip. Her kan det være helheden, der tæller, når det går rask afsted, og et formelt arbejde med f.eks. kontinuitet, der strækker sig fra drejebog til redigering, kan formentlig virke som en spændetrøje for bestræbelserne.

Samspil: Medieleg og medieværksted

Som tidligere nævnt var grundlaget for optagelserne et lille Hi8-kamera af en type, der sælges til brug i familiesammenhænge. Det har bl.a. den fordel, at det er så kompakt, at det fysisk kan bæres af børn, de automatiske funktioner er relativt gode, og billed- og lyd kvalitet er, kombineret med den bedste båndkvalitet, af en standard, der kan bruges til video- og lydredigering.

Redigering af billede og lyd

Den gale professor og *En dronnings skæbne* har haft glæde af at ligge i slipstrømmen på de forandringer, der er sket på Århus Filmværksted i teknisk henseende. Udstyrssystemer baseret på Hi8 er blevet udfaset på værkstedet. Digital videoteknologi og redigering på computer er i stedet indført, og det vil f.eks. sige, at det var muligt at have værkstedets transportable Hi8-redigerings-



anlæg stående på børneværelserne i længere perioder. Dette var afgørende for, at børnene på hjemmebane kunne blive fortrolige med denne fase i videoernes tilblivelse. Børnene udformede handlingsforløbene, og senere skete der en efterbearbejdning på Århus Filmværksted, hvor redigerings teknikere sammen med børnene lavede grafik, strammede enkelte passager og justerede billed- og lyd niveauer. Denne indsats resulterede i et masterbånd, der evt. senere kunne bruges til udsendelse på f.eks. lokal-tv eller kopiering i større antal¹³.

Endvidere blev der gjort en del ud af lydredigering på computer, hvor musik og effektlyde gav en oplevelse af helhed i længere passager og understøttede stemninger. Lydoptagelserne blev bevidst underprioriteret i optageforløbet, idet jeg havde foreslået børnene, at de ikke brugte så mange replikker, men i stedet gjorde meget ud af det kropslige og visuelle. Baggrunden for dette forslag var, at jeg forestillede mig, at det ville være vanskeligt at lave gode lydoptagelser, hvor mikrofonen var tilstrækkelig tæt på f.eks. de talende. Et forslag af denne karakter vil jeg imidlertid tage op til revision en anden gang, da koordineringsspørgsmålet, som beskrevet, ofte lykkedes godt, og det dermed kan tænkes, at en børnegruppe i udvalgte passager kan have held med at bruge en mikrofon, der føres tæt på de agerende ved hjælp af en stang¹⁴.

I *Den gale professor* var det under lydredigeringen et problem for børnene, at fortællerstemmen ikke honorerede kravene til den

(12) Den beskrevne diskontinuitet kan, ifølge Klaus Thestrups artikel, måske give børnene en mulighed for at udtrykke en ønsket distance.

(13) Det er ret billigt at få mangfoldiggjort videoer i større antal hos kopifirmaer. Stykpris ca. 35 kr. ved et oplag på over 50 videoer. Til gengæld vil der som regel være større udgifter forbundet med fremstillingen af masteren (udstyrsleje, redigering mv.), medmindre et ikke-kommercielt medieværksted medvirker.

(14) Teknikken kaldes også at "boome". Kræver meget godt samarbejde mellem kamera-mand, lydmand og agerende.



dramatiske stemning i videoen. Fortællers stemme virkede for "lille" og realistisk. Derfor blev løsningen en del "bakken snagvendt", rumklange mv., som det var muligt at udforme i lydredigeringen. Endvidere blev der gjort flittigt brug af et lydarkiv, og børnene instruerede en dygtig musiker i stemningen i de forskellige passager, hvor der skulle være musik og specielle lydflader.

I *En dronnings skæbne* blev historien støttet af omhyggeligt hånd tegnede skilte, der havde et vist slægtskab med stumfilms-grafik.

Ytringsmuligheder

Det, som ud fra et teknisk udgangspunkt har været karakteristisk for børnenes udfoldelser i forbindelse med *Den gale professor* og *En dronnings skæbne*, er, at medielegene med et godt amatørkamera blev koblet med nogle professionelle muligheder, hvad angår produktion af medieudtryk¹⁵.

Århus Filmværksted åbner i kraft sit formål¹⁶ mulighed for en sådan kobling på et relativt lavt økonomisk niveau, eller værkstedet kan eventuelt bevilge "fuldstøtte". Til lige søger Århus Filmværksted at fastholde en tradition for at bedømme forskellige idéoplæg og medieproduktioner ud fra disses egne forudsætninger og styrkesider. Der er således tale om en bred ramme, hvor også elementer fra børns medielege kan finde plads. Landet over findes der andre muligheder for at arbejde med medieudtryk, idet

en lang række medieskoler og medieværksteder er organiseret i Værkstedssammenslutningen¹⁷, og disse henvender sig på forskelligt grundlag til offentligheden.

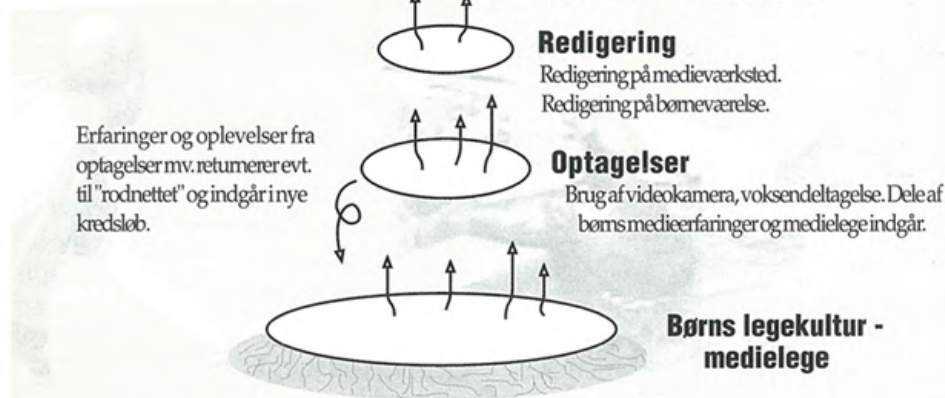
Den gale professor modtog også værkstedsstøtte fra Det Danske Videoværksted i form af en projektbevilling. Konkret bestod støtten af muligheden for at bruge et Hi8-kamera og en undervandskamera-pose i en periode. Dette udstyr kom til sin fulde ret i scenen "Vandoptagelser". Der var tale om meget krævende optagelser, og koordinering af kamera og aktør var helt afgørende i denne passage, hvor professoren styrtede ned fra den blå himmel for senere at kravle op i en kajak i åben sø.

Legekultur: proces - produkt

I hvor høj grad er det muligt stadig at tale om medieleg og legekultur, hvis dele af aktiviteterne henlægges til et medieværksted? Det er selvsagt vanskeligt af definere begrebet leg, men et karakteristika kan være, at leg udfolder sig uden en "egentlig kerne" - at der er tale om forbindelser og kombinationer af ideer og udsagn af associativ karakter, som ikke er målrettede i almindelig forstand¹⁸. Bliver der herved tale om et sammenstød med f.eks. et medieværkstedes formentlig begrænsede ressourcer med hensyn til tid og værkstedets struktur i øvrigt? Og kan børns medielege komme til at handle mere om teknik og projekt end om leg?

For det første var børnene ret optagede af, at videooptagelserne mundede ud i et produkt. De ville gerne lave en video, de kunne vise til andre. Dette er vel ikke meget anderledes end mange lege, hvor øvelser og forberedelser ender med f.eks. at "lege cirkus" eller "popstjerner", hvilket vises for

Børn laver video



kammerater og forældre? Dernæst er Århus Filmværksted som nævnt indstillet på, at video kan laves på mange måder - også måder, hvor en mere undersøgende proces mødes med færdiggørelsen af et produkt. Således rummede redigeringen på værkstedet elementer af leg: børn og teknikere prøvede de muligheder af, som tid og kræfter gav plads til, og derved var der ikke kun tale om én lige vej til et produkt. Denne måde at redigere på er aktuel i forbindelse med computerredigering, hvor der kan bygges op, brydes ned, byttes rundt osv. - en mangfoldighed af muligheder, men hvor der også kræves overblik og tålmodighed.

Endelig er det centralt at fokusere på, at kun **en del** af aktiviteten blev flyttet fra børnenes daglige legemiljø. Et billede på legekulturen kan være et netværk af rødder, der har sin ret ubemærkede eksistens, og som af og til sender skud op til beskuelse - og i nogle tilfælde forstyrrelse. Medielege af den karakter, som *Den gale professor* og *En dronnings skæbne* repræsenterer, havde således et godt udviklet rodnet af lege, som børnene i tidens løb havde praktiseret uafhængigt af voksne.

Færdig video

Videoen inspirerer til nye medielege.

Redigering

Redigering på medieværksted.
Redigering på børneværelse.

Optagelser

Brug af videokamera, voksendeltagelse. Dele af børns medieerfaringer og medielege indgår.

Børns legekultur - medielege

En lille del af dette legekulturens rodnet skød op i forbindelse med videooptagelserne i form af fortællinger om en dronning og en professor, og blev eksponeret af kameraet i forløb, hvor voksne på forskellige måder deltog i spillet (se modellen herover).

(15) Se i øvrigt udstyrsoversigten s. 43. Det fremgår, hvordan amatørudstyr kombineres med redigeringsudstyr af ældre dato og nyt digitalt udstyr. Amatørkameraer kan give nogle ret "flossede" farver i slutproduktet, men børnene er oftest ret ligeglade med dette aspekt af tekniikken.

(16) Det hedder i vedtægterne for Århus Filmværksted: "Foreningen har til formål at stille teknisk udstyr og lokaler ... til rådighed for personer, der ønsker at udtrykke sig gennem de fotografiske og elektroniske billedmedier." Værkstedet har siden 70'erne givet projektstøtte til en mangfoldighed af initiativer af ikke-kommerciel og nyskabende karakter.

(17) Værkstedssammenslutningens adresse: Mediehuset, Jægergårdsgade 152, 02F, 8000 Århus C. Tlf. 87 32 11 55. Sammenslutningens medlemsliste formidles via internettet, <http://www.dr.dk/root/vidv/vidvmenu.htm>

(18) Christian Pedersen (1991) giver en udmærket analyse af rolleleg og karakteristik af børns rollelege.



Rollekomplekset - den VOKSNE i medieleg

Den voksne hjælper eller medaktør i medielege kan selvfølgelig indtage lige så mange positioner som en voksen deltagelse i al mulig anden leg¹⁹. Men når børnegrupper, der ikke er særlig fortrolige med videoudstyr, går i gang med at udfolde sig, er det nødvendigt, at den voksne har et overblik på basale tekniske områder, så gode ideer ikke bremses eller ødelægges på grund af relativt ligegyldige forhold. Det kan gælde spørgsmål som "hvor er vi på båndet?" (så optagelser ikke slettes), det kan handle om at tjekke batteriers tilstand inden optagelser osv.

På et mere overordnet plan kan det være vigtigt, at den voksne er i besiddelse af en erfaring, der kan hjælpe til at gøre ideer realiserbare. Det kan dreje sig om at skære nogle vilde veje fra og om at afgrænse (og ikke begrænse) mulighederne. Eksempelvis var én af udgangspositionerne for nogle af drengene bag *Den gale professor*, at filmen skulle

have en varighed af mindst 1½ times længde, og sådanne ambitioner er det nok værd at drøfte nærmere med børnegruppen.

Offentlighed

Hvis et medieværksted inddrages i redigeringsfasen, vil det være et krav, at den voksne hjælper kender til arbejdsgange i en sådan sammenhæng. Dette er en balance, da mange medieleges natur netop kan være at udfordre udstyrets formåen og at bryde med mange gængse erfaringer for brug af videoudstyr. Et samarbejde med et medieværksted kan også være en anledning til, at børnegruppen overvejer, hvordan deltagerne har det med en eventuel større offentlighed. Hvem skal f.eks. se videoen? Hvad er ønskeligt, og hvad er gennemførligt? Hvordan har de

agerende det med at blive set på skærmen af kammerater eller mennesker, man slet ikke kender? Det kan være en fordel "ikke at sælge skindet, før bjørnen er skudt". Dvs. at lade forventningerne til en eventuel formidling af en video vokse efterhånden, som erfaringerne udvikles.

Endvidere er det vigtigt, at den voksne, der leger med, er i stand til at "kunne lade være" på de rigtige tidspunkter. Dels kunne lade være med at lægge sin ellers udmærkede voksenerfaring ned over legen, og dels at kunne lade ubevogtede øjeblikkes tilløb til noget nyt forblive ukommenteret og lade det tage den form, der viser sig. Samtidig vil det formentlig ikke være frugtbart, hvis den voksne undlader at give udtryk for sin egen oplevelse af aktiviteterne. Der er både tale om et samspil og et modspil. Dette anskueliggør dilemmaet. For vi er jo en del af legen, hvad enten vi rives med af gode ideer eller blot prøver at befinde os på sidelinien²⁰.

Sluttelig vil jeg resumere rollefordelingen omkring *Den gale professor* og *En dronnings skæbne*.

Det var bl.a. **børnenes rolle** at:

- lave historierne i videoerne
- føre kamera
- fordele roller
- udvælge de enkelte klip i redigeringen.

Det var bl.a. **de voksnes rolle** at:

- sørge for lån af udstyr og gøre klart, hvordan det skulle bruges for ikke at blive ødelagt
- give forslag til, hvordan udstyret bedst kunne bruges til optagelser
- give forslag til, hvordan ideer kunne gøres realistiske.

(19) Eli Åm, 1985, beskriver forskellige positioner for den voksnes deltagelse i børns leg: Parallel Player, Playmate, Playtutor og Spokesman for Reality. I forbindelse med voksnes medvirken i f.eks. medieleg er den voksnes personlige ressource central. Forældrestøtte var vigtig i forbindelse med initiativerne. I forbindelse med *Den gale professor* var Klaus Lasvill-Mortensen ankermand, og i forbindelse med *En dronnings skæbne* dannede Elsebeth Johansen fast bagland.

(20) I antropologien arbejder forskerne med deltagerobservation i deres feltarbejde, og denne metode kan kaste en del lys over samspillet, også hvis det drejer sig om den voksnes deltagelse i f.eks. medielege eller andre børnekulturelle udtryk, hvor børnenes udspil er centrale. Kirsten Hastrup, 1989, giver en overordnet teoretisk tilgang til denne metode. Perle Möhl, 1995, diskuterer væsentlige spørgsmål vdr. etnografi og film. Endelig henviser jeg til Hanne Miriam Larsens bidrag i dette hæfte.

(21) Birgitte Tufte, 1995, anvender begrebet "Den parallelle skole".

(22) Flemming Mouritsen, 1996, behandler spørgsmål om opdragelse og dannelse i forhold til børns legekultur i artiklen: "Projekt afvikling. Børns legekultur og udviklingskonstruktionen". I forbindelse med mediepedagogik, mediedannelse og demokrati henviser jeg til Birgitte Tufte, 1995, og Kirsten Drotner, 1995.

Medie LEGE medie PÆDAGOGIK

Hvilke forbindelser kan der tænkes at være mellem børns medielege og skolesystemet, idet mange børn udviser stor interesse for medietilbud, og det konstateres, at mange børn erhverver sig færdigheder i forbindelse med medier "bag om" skolesystemet²¹. Skal børn og unge have deres kulturelle kompetence for sig selv, er skole "skole", og vil en medieundervisning kunne medføre en form for omklamring eller inddæmning af deres interesser og udtryk på feltet?

Det er min oplevelse, at diskussionen ikke var særlig aktuel for børnene bag *Den gale professor* og *En dronnings skæbne*. Det er mit indtryk, at en mediepedagogisk indsats fra skoleside sagtens kunne have taget over efter, at de sidste klip var redigeret i videoerne. Måske findes der netop et meget frugtbart krydsningsfelt mellem skolesystemets krav og forventninger og de ressourcer, børns og unges interesser for medieudtryk repræsenterer? Børn og unge skal nok finde deres frirum, når det handler om at danne kulturudtryk af en karakter, der ikke synes egnede for den pædagogiske hækketipper-saks²². Dertil giver f.eks. medieindustriens populærkultur mange muligheder for mængder af sanselige afprøvninger og utæmmelige vildskud. Jeg henviser igen til Klaus Thestrups artikel *Toy Stories*, hvor børns og unges brug af de populærkulturelle tilbud sættes i relation til pædagogernes uddannelse.

Handling

Det er et paradoks, at mange medielege f.eks. handler om tv samtidig med, at de handler om meget mere end tv: inspirationen, råstofferne til legene kommer fra elektroniske medier mv., men legene repræsenterer også et modstykke til mediernes tilbud: børnene udøver i deres medielege en nedbrydning og opbygning af mediernes billeder, de "genfortæller" indtryk og oplevelser og skaber derved nye billeder i en praksis, hvor relationen fiktionsplan og realplan er et af grundelementerne. Ydermere er bearbejdede medieudtryk som f.eks. *Den gale professor* og *En dronnings skæbne* ikke afhængige af tv som formidlingsmulighed, idet videoerne kan finde sine egne kredsløb i form af vhs-kassettekopier²³.

Jeg skitserer altså et perspektiv i medielege, som også siger noget om vores, de voksnes, måde at bruge medierne på. Det er f.eks. spørgsmålet, om børns håndtering af fiktionsplan og realplan ikke kan være inspirerende for os. I tv er der eksempler på en programtype, faktion, hvor fiktion og fakta spiller sammen, og hvor seeren udfordres i afkodningen af de forskellige planer²⁴. Der er endvidere til stadighed spørgsmålet om vurderingen af sandhedsværdier i nyheds- og dokumentarprogrammer og det generelle spørgsmål om, hvordan medierne påvirker vores virkelighedsopfattelse.

Vilkår for leg

Er børnene da i kraft af deres legekultur og medieleg i stand til at fordøje og skabe en kultivering²⁵ af næsten enhver slags medie-

produkt, splatterfilm, glamour-serier osv.? Det kommer bl.a. an på mulighederne for at udøve disse lege. Det handler om livsrum, om muligheder for at udøve og udvikle lege-traditioner, om omverdenens vurdering af forskellige legetyper og om forståelse for børnekulturens forskellige udtryk herunder de udtryk, som udfoldes i børnenes egen legetradition²⁶. Således handler en diskussion om medier efter min opfattelse om meget mere end blot medier. Ejheller er det teknikken, der er interessant i sig selv. Det er i børnenes leg, at den afgørende ressource ligger.

Brug videokameraet

Et konkret handleforslag, jeg herefter vil bringe videre, drejer sig om at lade de videokameraer, der findes privat, på skoler og i institutionsammenhænge, blive inddraget i børns lege. Udstyret er der, interessen ligeså, og børns medielege rummer lyd og visualitet, som matcher godt med et videokameras muligheder²⁷.

Dette kan eksemplvis ske på følgende fire niveauer, som hver er karakteriseret af forskellige forudsætninger og muligheder med hensyn til tid, voksendeltagelse, udstyr mv., og som kan spille sammen på forskellige måder. Det vigtigt at fremhæve, at det ene niveau ikke er "finere" end det andet. Brug af meget og dyrt udstyr og en høj grad af efterbearbejdning af et medieudtryk er ikke nødvendigvis særlig interessant.

1. Eksperimenteren og leg med videokamera og tv

Eksempelvis brug af "closed circuit": videokamera og tv er forbundet, så videobilledet

ses samtidig i begge apparater. Brug af videokamera og tv som en slags dukketeater. Legetøj: Barbie- og actiondukker i makrooptagelse, der forstørres på tv-skærmen (se side 38-39). Opbygning af scenarier, som videofilmes sammen med dukkerne. Evt. optagelse på bånd og forevisning senere.

(23) I forbindelse med *En dronnings skæbne* har lokale børnebiblioteker tillige åbnet dørene for udstillinger, hvori indgik video, kostumer, rekviritter, tegninger osv. Dele af børnekulturelle videoer af ældre dato er blevet vist på DR's "TV-Åben".

(24) Eksempler på disse programtyper er "Fak2eren" og DR's "Dokumentar".

(25) "Kultivering": Ét af Flemming Mouritsens rammende udtryk for den bearbejdning ("genfortællen" og "omsætning") af bl.a. medieoplevelser, der sker i børns legekultur. Magareta Rönberg (1989b) behandler fænomenet under overskriften: "Barnen transformerar Trans-formers". Et eksempel på kombination af figurer ses i *Den gale professor*. I flg. Silas, én af hovedkræfterne bag videoen, rummer figuren *Den gale professor* kvaliteter fra Jokeren (Batman) og Hannibal the Cannibal (Ondskabens øjne).

(26) I "Revner og sprækker", BUKS nr. 36 gives en beskrivelse og analyse af børns legevilkår og børns ønsker til lokalsamfundet. En medie-pædagogisk indsats i skolesammenhæng vil selvsagt også have betydning for børns muligheder for at bearbejde medieindtryk. I såvel en medie-pædagogisk sammenhæng som i en voksen diskussion af mediespørgsmål er det centralt at have en kritisk fokus på de intense kommercielle påvirkningsstrategier, der rettes mod de unges opmærksomhed og lommepege.

(27) Det er samtidig vigtigt at se det udøvende og produktive aspekt i alle medielege - også hvor der ikke indgår udstyr.



- og så går du lidt væk ud af billedet, og så så du Josef komme hen på dig, og så gir' Josef dig et ordentligt spark!

Lars Henningsen er uddannet lærer og grafiker/tegner. Tillige uddannet på DLH's exam.pæd. studium i Medie- og informationskundskab. Har med afsæt i suppleringsuddannelsen i børne- og ungdomskultur på Aarhus Universitet været initiativtager og støtte i forbindelse med en række projekter vedrørende børns brug af medier.

2. Brug af videodagbog

Skildring af egen dagligdag. Videokameraet indgår i lege generelt og i medieinspirerede lege, hvor kameraet indgår i en aktiv rolle. Både børn og voksne bruger kameraet²⁸ og har adgang til at se bånd, når de har lyst til det. Videooptagelserne redigeres ikke²⁹.

3. Bearbejdning af videooptagelser

Simpel redigering: videokamera til videomaskine. Evt. lydredigering i form af audiodub³⁰ på videokamera. Nogle få kopier af videoen cirkulerer i tætte sammenhænge, skole, institution eller familie, hvor optagelserne er del af en fælles historie.

4. Medieudtryk med højere grad af teknisk og indholdsmæssig bearbejdning.

Optageudstyr lånes på medieværksted, eller der foretages optagelser med private videokameraer af en vis teknisk standard. Redigering på medieværksted med deltagende teknikere: billed, lyd og grafik. Børn og voksne deltager i bearbejdningen. Masterbånd massekopieres til vhs-bånd og formidles via foreninger, biblioteker, skoler mv. Evt. udsendelse på lokal-tv som selvstændigt program eller som uddrag i en overordnet programsammenhæng.

Hele videoen om *Den gale professor* varer 24 minutter og sælges af de medvirkende børn. Adressen er: Silas Lasvill-Andersen, Byagervej 180, 8330 Beder. Tlf. 86 93 71 17.

Videoen om videoen *Den gale professor* varer 14 minutter.

En dronnings skæbne varer 10 minutter.

Videoen om videoen *En dronnings skæbne* varer 8 minutter.

(28) Mange voksne vil sikkert spørge, om videokameraet tager skade af børns håndtering under leg? Et svar på dette er, at det f.eks. var en afgørende regel under optagelserne af *Den gale professor* og *En dronnings skæbne* at kameraets halsrem altid blev brugt. Tillige er det muligt at gennemføre optagelser på forskellige måder, der mindsker risiko for udstyrsskader:

- En ældre søskende eller elev med øvelse i brug af kamera kan f.eks. optage en børnegruppes medieleg eller videoprojekt. Dette under hensyn til gruppens ønsker og ideer.
- Et alternativ kan være at en voksen indgår i udfoldelserne som kameramand. Selvfølgelig i et opmærksomt samspil med børnegruppen.

(29) Mindre videoer kan optages ved, at der "klippes i kameraet". Dvs. at optagelserne svarer til den færdige video.

(30) Audio-dub: Nogle videokameraers teknik åbner mulighed for, at der lægges ekstra lyd på efter den første optagelse. Den indbyggede mikrofon eller en løs mikrofon bruges.

Litteratur

Andersen, Peter Ø. og Kampmann, Jan: *Børns Legekultur*. Socialpædagogisk Bibliotek, 1996

BUKS nr. 30. "Børn og leg/Ungdom og medier", 1993

Christensen, Ole og Kryger, Niels: *Lydmediet i skolen*. DLH, 1995

Drotner, Kirsten: *At skabe sig selv. Ungdom, æstetik, pædagogik*. Gyldendal, 1991

Drotner, Kirsten: *Mediedannelse: bro eller barriere? En rapport om børns og unges mediebrug*. Statsministeriets Medieudvalg, Kbh., 1995

Epstein, Ed, Vang, Henrik Tarp og Rasmussen, Hanne Trosborg: "I revner og sprækker", i: *BUKS* nr. 36. 1995

Hastrup, Kirsten: "Sandhed og synlighed. Autenticitetsproblemet i antropologien", i: Hastrup, Kirsten og Ramløv, Kirsten (red.): *Feltarbejde. Oplevelse og metode i etnografien*. Akademisk Forlag, 1988

Højbjerg, Lennard: *Fortælle teori 1 - Audiovisuel formidling*. Akademisk Forlag, 1996

Jensen, Jørgen Pauli: *Børns udvikling og livsvilkår*. Gyldendals pædagogiske bibliotek, 1988.

Løngren, Hanne og Sørensen, Birgitte Holm: "Deltageobservation - TV: det elektroniske familiemedlem", i: *Mediekultur* nr. 21, 1993

Mouritsen, Flemming: *Legekultur. Essays om børnekultur, leg og fortælling*. Odense Universitetsforlag, 1996

Møhl, Perle: "Etnografien i kameraet", i: *Tidsskriftet Antropologi* nr. 31, 1995

Olofsson, Birgitta Knutsdottor: *Skal vi lege?* Forlaget Børn & Unge, 1992

Pedersen, Christian: "Jeg er sgu' Superman - En analyse af rolleleg", i: *BUKS* nr. 22, 1991

Rasmussen, Tove Arendt: *Actionfilm og drengekultur*. AUC: Institut for Kommunikation, 1990 og 1995

Rönnerberg, Magareta: "Tv er en form for leg", i: *BUKS* nr. 11, 1989a

Rönnerberg, Magareta: *Skitkul! Om SK Skräpkultur*. Uppsala, 1989b

Sørensen, Birgitte Holm: *Medier på begyndertrinnet - i et mediedidaktisk perspektiv*. Danmarks Lærerhøjskole, 1994

Sørensen, Birgitte Holm: "Børns reception af billeder", i: *BUKS* nr. 35, 1995

Sørensen, Birgitte Holm: *Lyrisk og eksperimenterende video*. Dansk lærerforening, 1996

Sørensen, Anne Scott: "Kønnets kultur - om unge og ungdom" i: *BUKS* nr. 23, 1992

Tufts, Birgitte: *Skole og medier. Byggesæt til de levende billeders pædagogik*. Akademisk Forlag, 1995

Åm, Eli: *Lek i barnehagen - de voksnes rolle*. Universitetsforlaget, Oslo, 1985

Video

Videoer om børns leg og om ungdomskultur:

Tornberg, Freddy: *En god barndom. Billeder fra 0-6 åriges hverdag*. Forlaget Kommuneinformation

Roos, Lise: *Far, Mor, Børn. Noget om rollelege*. SFC

Bonfils, Dola: *Gurps*. SFC





TOY STORIES

Når medierne er trængt ind i vore hjerter

af Klaus Thestrup

En sen nat sad jeg der foran computeren efter en aften foran fjernsynet. Jeg tænkte på min dreng. Han er snart to år og kan sige "Batman". Det var ikke en pædagog, der lærte ham det. Det var en af de andre drenge, der drøede rundt i en hjemmesyet kappe.

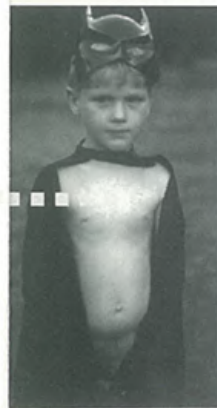
Her i slutningen af 90'erne blæser en ny vind langsomt ind over pædagoguddannelsen. Medier er ikke farlige. Børn og unge er ikke ofre, men kompetente mediebrugere. Børn og unge bruger film og computerspil til deres eget formål, når de leger, og når de selv producerer kulturudtryk. Mediesamfundet er kommet for at blive. Det er en håbløs og måske unødvendig opgave at forsøge at få multi-mediecomputeren slukket. Hvad kommer det til at betyde for pædagogernes forståelse og brug af det populærekulturelle univers?

Ironi og intensitet

James Bond og Barbie er trådt ind i hjerteroden og er med til at undersøge og fortælle væsentlige historier om livet. 70'ernes angst for, at det kapitalistiske samfunds ideologi

blev hældt direkte fra film over i hovedet på værgeløse, har vist sig at være overdrevet. Informationssamfundets billedstrøm skaber ikke egoister og kapitalister. Noget andet er ved at ske. Det er i stedet figurer og billeder, der er trådt ind i krop og sjæl og medskaber individets måde at orientere sig på. Det populærekulturelle univers er blevet en fælles reference. Computeren og tv-kanalerne er blevet en del af livet. Men ikke bare som en skærm, vi bruger tid foran. Når livets spørgsmål skal gøres op, og nye retninger skal udstikkes, er Karate Kid og Beverly Hills med i diskussionen. På Playmobil-sørøverskibet udspilles familiens lokale konflikter. Længslen efter frihed og mulighed får sit billede i Starwars. Foran adventurespillet udlever kroppens trængsler og hjernens logik.

Samtidig er denne måde at orientere sig på fyldt med ironi. Ethvert barn ved, at film er fup. Enhver ung ved, at de fleste film er lavet for at tjene penge og blæse effekter ud i biograf-salen, så der kommer flere biograf-gængere. Effekterne kan være fede alligevel. Historien kan sige noget alligevel. Det unge publikum er blevet godt til at gennemskue film og nyde dem, for hvad de er. På ene side er mødet med medierne umådeligt betydningfuldt. På den anden side er det en stor joke. Det mest populære program på MTV er en tegnefilmserie med to tåbelige teenagere, der bruger en stor del af deres tid på at se musikvideoer. Beavis & Butt-head er lige så dumme som deres navne, men de sidder samtidig og gør de videoer til grin, som de ikke bryder sig om.



Ætsende og svitsende kommenterer de melodier, kostumer, filmvinkler og bryststørrelser. De to figurers distance fører ikke til, at de holder op med at se musikvideoer. Den udtrykker en anden måde at se fjernsyn på. En måde, der er præget af uimponerethed og en stor fornemmelse for stil og genre.

Betydningsfulde iscenesættelser

På videoen om produktionen af *Den gale professor* ses en gruppe af drenge arbejde med at filme et slagsmål ude på et baneterræn. Sekvensen ser ikke ud til at være forberedt i detaljer på forhånd, men laves øjensynlig på stedet. Drengene skiftevis filmer og diskuterer næste skridt i konstruktionen af slagsmålet. På et tidspunkt demonstrerer en af drengene for en af de andre, både hvordan det skal se ud, og hvordan det skal føles, når han skal ryge ind i væggen på en olie-

tank, der fungerer som en af kulisserne for kampen. I denne demonstration ses dobbeltheden mellem oplevelsen og afstanden, men samtidig også den afgørende tæthed mellem de to positioner. Drengene ved tydeligvis, hvordan et slagsmål på film ser ud, men de leder samtidig efter at skabe den intensitet, som slagsmålet kan give, når det udføres af dem selv.

De kostumer, som drengene bruger i filmen, viser dobbeltheden endnu tydeligere. Kostumerne ser på den ene side ud som om, de lige er blevet klasket på. De passer ikke ordentligt, og flere af drengene blander flere forskellige kostumedele sammen. En af drengene løber f.eks. rundt i læderjakke og militærhælm. Drengene spiller undervejs i deres video hinandens roller og skifter dermed også kostumer. Et sted ser man endda kameraføreren løbe rundt i kostume, mens han filmer. På den anden side er kostumerne vigtige tegn hentet ind fra de film og de musikvideoer, de ser. Narkohandlerens solbriller og smarte jakke er et eksempel på dette. At nogle elementer ikke passer sammen, generer tydeligvis ikke drengene. Drengenes energi og optagethed af det univers, de spiller ud, bærer optagelserne. Videokameraet og den skodesløse måde at anvende kostumerne på bliver en måde at iscenesætte actionuniversets mange scenografier, figurer og følelsesmæssige rutschetur, så drengene kan bevæge sig rundt i disse rum, som de vil.

På videoen om produktionen af *En dronnings skæbne* bliver to piger sminket. De sidder tilbagelænet med lukkede øjne og nyder at blive forvandlet fra 11-års piger til kvinder. Forvandlingen foregår noget anderledes end hos drengene. Der gøres her mere ud af både sminkning og kostumer. Kostumerne udstråler her tydeligere en sammenhæng i tid

og rum. Når pigerne er færdigudklædte, ligner de den tid og de figurer, de gerne vil spille ud. Drengene forholder sig i deres videoproduktion mere til action som begreb, mens disse piger går ind i en enkelt figur og undersøger hende ved at mærke hende. Samtidig ses denne figur også udefra.

På et tidspunkt prøver pigen, der spiller dronning Marie Antoinette, og den pige, der spiller soldat, den scene, hvor dronningen føres bort til fængslet. Spillestilen er både indlevende og markerende. Pigen, der spiller dronningen, spiller scenen igennem, men standser flere gange op for at fortælle en person bag ved kameraet, at sådan og sådan skal scenen udføres, når den er færdig. Men hun gør det uden at gå ud af scenen og uden at forlade den position, hun indtager. Også her er indlevelsen og distancen



koblet tæt sammen. Figuren undersøges ved at iscenesætte. Videokameraet og optagesituationen bliver rammen for finde ud af, hvem dronningen er, og hvordan det ville være at have endeløs magt - og miste den. Videokameraet hjælper pigerne til at holde fast i både at indleve sig i og forme de situationer, der har betydning for dem.

Hverken drengenes eller pigernes forskellige iscenesættelser er præget af ligegyldighed over for det, de tager fat i. De er respektløse i den forstand, at de bruger materialet til deres egne formål, men i begge videoer fremgår det klart, at dette er vigtigt for dem at beskæftige sig med. Drengene og pigerne befinder sig godt i informationssamfundets malstrøm af billeder, fordi de kan finde ud

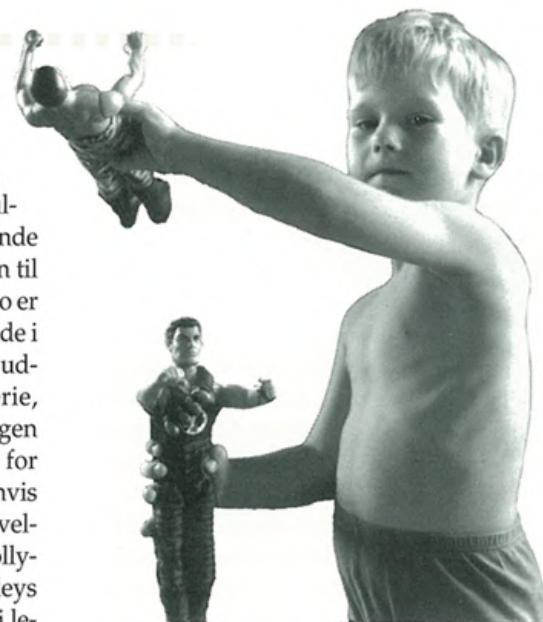
af at stikke hånden ind i strømmen og tage det ud, de fascineres af. Alle tider og steder er tilgængelige og som udgangspunkt lige gyldige. Lige indtil nogen vælger ud, hvad de vil gøre til det vigtigste nu og her at tale om og tale igennem. For disse

piger er den historiske figur Marie Antoinette udgangspunktet. For disse drenge et væld af billige knaldfilm. Det historiske er nok blevet en del af en kompakt billedflade, der vanskeliggør fordybelsen, men netop dobbeltheden mellem ironi og intensitet gør, at børn og unge alligevel kan dykke ind der, hvor de vil, og fordybe sig i et bestemt materiale. Fortiden er et tilbud. En mulighed, der kan fyldes ud i det identitetsarbejde, der forestår.

Populære billeder

Et af hovedproblemerne i forhold til at bruge medierne i det pædagogiske arbejde er afstanden mellem pædagoger og børn og unge. Pædagogerne ser som opdragere ikke skidt. De kender ikke den verden, de nye

generationer jonglerer rundt i, og regner den ikke for noget. Film og computerspil tilhører den kommercielle og vulgære kultur og ikke den fine og dannende kultur. Og det er rigtigt, at udfordringen til Pippi Langstrømpe og Jungledyret Hugo er stor. Det er ikke nemt at gøre sig gældende i strømmen af billeder. Pippi er nødt til at udkomme på video, CD-ROM, tegneserie, drikkekrus og underbukser, for at nogen skal blive ved med at interessere sig for hende. Det er formodentlig vilkårene, hvis man vil blive hørt på linie med Disneys vel-smurte reklamemaskine. Men også Hollywoods mainstreamfilm og Silicon Valleys computerspil kan spejle det samfund, vi lever i.



Motorsavmassakren fra 1974 er en af verdens mest omtalte film. Set i dag kommer den ikke på omgangshøjde med en mainstream actionfilm på TV3 i sommervarmen. Det meste af volden i filmen foregår offscreen, og budgettet til blod har ikke været højt. Filmens uhygge består mere i, at den spejler familiesystemets begyndende sammenbrud på en særdeles konkret måde. Familiemedlemmerne i filmen er kun knyttet sammen om at myrde uden moralske skrumpeler. Leatherface med sin motorsav kan ses som en makaber metafor for den begyndende, men uafvendelige demontering af traditioner og værdier. Her øjnes ingen nye handlemuligheder.

Madonna er en kunstner, der op gennem 80'erne og 90'erne har leget med sin identitet. Hun har brugt medierne særdeles bevidst til at iscenesætte sig selv. Hun har klædt sig af og har poseret foran kameraet uden en trevl på kroppen i den mest ydmy-

gende kvinderolle af alle. Alligevel har hun kunnet gøre det uden at blotte sig personligt og uden at miste magt over sit eget liv. Hun er i stand til at tage Marilyn Monroe på huden, så man ikke kan se forskel. Men samtidig er man ikke i tvivl om, at det er Madonna. Madonna er model. Madonna er tvetydig. Madonna er stærk. Måske er hun ikke den værste at hænge op på ungpigeværrelset.

Buzz Lightyear fra Toy Story fra 1995 er en legetøjsfigur, der er overbevist om, at han er på Special Mission fra Star Command for at redde galaksen. Intet kan overbevise ham om, at han er en legetøjsfigur, indtil han ved en tilfældighed ser en reklame for sig selv i fjernsynet. Reklamen viser et vue ind over en legetøjsbutik, hvor tusinder af ens Buzz Lightyear-figurer står på hylderne klar til salg. Dette anslag mod vor arme helts identitet vælter ham omkuld. Han mister sin ene arm og drikker sig fra sans og samling i te. Hvem er han nu, hvor hans identitet er taget fra ham?



Barbie som *modesigner*er en CD-ROM fra 1996, der synes at kunne give et svar. Her kan Barbie klædes på i principielt hvad som helst. Brugeren kan gå ind i forskellige værksteder og f.eks. vælge temaer som Bryllupsfantasi eller Smarte Karrierer og så klæde hende på efter det. Mønstre og farver kan sættes sammen, som en designer på ni år kan tænke sig. I praksis er det i CD-ROM'en ikke muligt at forandre Barbie til hvad som helst, men Barbie-figuren er i dette program alligevel ikke længere kun et bestemt ideal om kvindelighed og feminitet. Hun er også blevet til en klump modellervoks, som de unge designere i ro og mag kan bruge til at teste forskellige former for identitet. Barbie er så at sige kommet sig over chokket over ikke at kunne holde fast i en sikker vedvarende identitet og giver potentielt pigerne mulighed for at forberede sig på pubertetens kaos og det voksne livs konstante forandringer.

Her i 90'erne er det heller ikke kun de unge, der taler med film i munden. De gamle over 25 har også været i mediasamfundet længe nok til at blive en del af det. Selv kvinderne. Det er blot ikke fredagsvold eller usandsyn-

lige togter ud i verdensrummets dyb, der har deres store interesse. De ser fredagskrimi og hed, drømmende kærlighed fordybet i svimmelende, usandsynlige intriger i endeløse serier. Antallet af forsvundne onkler, mulige fædre, genopdukkede tvillinger og hadefulde mødre har aldrig været større. Ensomme detektiver og fortvivlede døtre forsøger at skabe en smule orden i kaos. De umulige plots spejler det endeløse behov for konstant at orientere sig og skabe nye relationer mellem pap-fædre og weekendmødre. Spor på mordstedet og stumper af livets puslespil, der aldrig lægges færdigt.

Sandheds-serum eller prøverum

Identitet er ikke længere et spørgsmål om at finde ind til en evigtvarende kerne. Identitet er heller ikke et spørgsmål om at lade sig udslette i billeder og forsvinde i afmagt over for et samfund, der ikke tager sig af sine svage. Identitet er et spørgsmål, der konstant skal undersøges for at kunne bruges som udgangspunkt for handling. Æstetisk skabende arbejde er en essentiel måde at foretage denne undersøgelse på. Men enten ved pædagoger ikke ret meget om æstetik, eller de betragter det kun som en måde at nå en mere ægte tilstand på. En form for sandhedsserum, der fører væk fra Hollywood og ind i den dybe kerne af kreativ væren.

Denne forståelse af æstetikken afspejler ikke børn og unges praksis. Æstetik er for dem en funktion. Et prøverum, hvor ethvert spørgsmål kan vrides og vendes. Det afgø-

rende er ikke at finde sandhed eller ophøjet kunst, men at konstruere sammenhæng med lysten som drivkraft. Det populærkulturelle univers bliver en materialesamling, enhver frit kan plukke af. Værktøjet er videokameraet, legen med og produktionen af billeder. Lysten består i at lege med værktøjet og figurerne fra det populærkulturelle univers. Blandingen af ironi og intensitet spejler æstetikens dobbelthed. På den ene side er deltageren i det skabende arbejde udenfor som den, der konstruerer og iagttager. På den anden side er deltageren samtidig indenfor og oplever og sanser en figurs kræfter. Børn gør det samme gennem legen. Unge gør det gennem deres store viden om films dramaturgi. De nye generationer er mere end nogen sinde parate til at udnytte det æstetiske rums potentialer.

Det er en nødvendighed, at jegets muligheder kan prøves af, opleves og reflekteres i et æstetisk prøverum. En arena, hvor børn og unge har mulighed for at kunne spille mylderet af figurer ud og finde ud af, hvad de kan, og hvad de ikke kan bruges til. Toy Story bliver til Toy Stories. Billeder og fortællinger er noget, man kan jonglere med, forkaste, bruge, lave om på, lege med, tale igennem, grine af, længes efter, lægge væk. Identitet er et spørgsmål om at skabe personlig styrke i et kaotisk samfund. Denne styrke skabes kun tæt på samfundet og de børn og unge, der bor i det.

Pædagogens håndværk

For at kunne være med til at skabe et prøverum må pædagogen kunne et håndværk. Et æstetisk udtryk er et sprog, og det kan læ-

res. Det er muligt at iværksætte processer, der lærer både pædagogen og en given deltagergruppe mere og mere om både indhold og form. For at en sådan proces skal lykkes, skal den overordnet set bestå af følgende 4 områder:

Teknik: Pædagoger må lære at bruge videokameraet, computeren, teaterscenen og samplern. Hvis de ikke kan selv, må de finde nogen at arbejde sammen med, som kan. Disse kan både være teknikere eller kunstnere, som selv arbejder med disse redskaber. Den tekniske kunnen må række til at kunne lave færdige æstetiske produktioner, der har en kvalitet, så de ikke bare bliver bedømt efter, hvem der har lavet det, men efter hvad produktionen handler om. Dette syn på kvalitet skelner ikke mellem proces og produkt, men vurderer efter, om det lykkedes for en given gruppe af børn og unge at undersøge og fortælle det, der var dem magtpåliggende.

Egen lyst: Pædagoger må turde lade sig fascinere af det populærkulturelle univers for at forstå børn og unges fascination. For at kunne det er det en mulighed, at pædagogen finder ud af, hvad der fascinerer hende eller ham selv. Som antydnet i eksemplerne findes der andet end splatter på skærmen. Denne fascination består ikke i knæfald for det kommercielle, men bygger på det samme dobbeltblik, som børn og unge selv ser på billederne med. Men fascinationen er vigtig at vise børnene og de unge. Ellers lukker de





Jeg vågnede foran skærmen. Lige et øjeblik syntes jeg, at jeg så en kappe i et hjørne. Jeg bestemte mig til at bygge den der Bat-Cave nede i kælderen. Og hende der pædagogen må kunne overtales til at være Bat-Girl, der fører an på nye eventyr ...

ikke pædagogerne ind i det univers, som betyder så meget for dem. Pædagogerne bliver stående udenfor med alle de rigtige meninger og kritiske indfaldsvinkler og bliver ikke hørt.

Dramaturgi: Pædagoger må kunne se en film, se et program i fjernsynet eller spille et computerspil med det formål for øje at ville bruge den i pædagogisk arbejde. De må kunne analysere historien, brugen af lyd og lys, figurer og opbygning af film eller spil. Hvorfor er f.eks. scener, replikker og filmklip skåret til, som de er? Kan de ikke det, må de opsøge personer, artikler eller bøger, der kan give mulige svar eller formulere spørgsmål. Temaer og oplevelser bæres ikke af abstrakte, fritstående følelser, men formuleres og bæres af måder at fortælle på. Uden disse fortællestrukturer ingen oplevelse og ingen billeder af spørgsmål og fornemmelser, der ellers kun vanskeligt lader sig indfange og vise.

Progression: Pædagoger må lære at strukturere det konkrete arbejde for at kunne gå ind i legen og for at kunne gå ind i det skabende arbejde og sætte orienteringsforsøg i gang. Dramaturgiske grundbegreber og indsigter i skabende processers forløb skal transformeres til konkrete opgaver, øvelser og kom-

mentarer til det, en given gruppe af børn eller unge er optaget af. Kan pædagogerne ikke igangsætte og fortsætte en konkret progression, nyter det ikke, at de kan teknikken, få fat i lysten og gennemskue dramaturgien.

Klaus Thestrup er seminarielærer i teater og drama ved Jydsk Pædagog-Seminarium, Randers og Århus.

Litteratur:

Andersen, Peter Ø. og Jan Kampmann: *Børns legeskultur*. Munksgaard/Rosinante, 1996

Drotner, Kirsten: *At skabe sig - selv*. Gyldendal, 2. udgave, 1996

Grünbaum, Pia: *Børn og computere*. Gyldendal, 1997

Jerslev, Anne: *Kultfilm og filmkultur*. Amanda, 1993

Mouritsen, Flemming: *Legekultur. Essays om børnekultur, leg og fortælling*. Odense Universitetsforlag, 1996

Schmidt, Kaare: *Film*. Gyldendal, 1995

Thestrup, Klaus: "Digital dramapædagogik. Film og computerspil som inspirationskilde i arbejdet med unge", fra Ida Krøgholt (red.): *Stifinder i 90'ernes dramapædagogik. Aktuelle teaterproblemer*, nr. 41. Institut for Dramaturgi, 1997

Thestrup, Klaus: "Rumskibet fra fremtiden", *Drama & Teater - i undervisningen*, 1/1996



Brug KAMERAET - flere gange

- Løft kun kameraet i håndtag eller underside - løft det ikke i søgerhuset.
- Sæt ikke kameraet direkte på jorden. Sæt det i taske eller kuffert på jorden.
- Når kameraet ikke er i brug - sæt det da på gulvet i taske eller kuffert.
- Kameraet kan ikke tåle et fald på gulvet. Hvis der er ledninger koblet til kameraet - pas da på, at folk ikke snubler over dem.
- Rens ikke linsen med ærmet eller en klud - brug linsepapir.
- Sæt bånd rigtigt i: Tandhjulssiden mod kamerahuset. Bræk ikke og brug ikke vold, når du sætter kassette i.
- Brug ikke billige videobånd - de snavser kameraet indvendigt og giver dårlige optagelser.
- Pas på ikke at slette de foregående optagelser på dit videobånd. Tjek ved at lave et gennemsyn af slutningen af de sidste optagelser.
- Pas på ikke at indbrænde utilsigtet klokkeslet eller dato i videooptagelserne.

At være til stede

af Hanne Miriam Larsen

At rejse ud i det fremmede og dér gøre andre menneskers hverdag til sin egen er etnografernes traditionelle metode til at opnå viden om en kultur.

Etnografen søger at tilegne sig andre menneskers omgangsformer og betydningsunivers ved selv at deltage i ritualer og sociale rutiner. Denne metode, hvor den enkelte feltforskers personlige oplevelser og erfaringer sættes i forhold til "det anderledes" og er udgangspunkt for erkendelse, kaldes deltagerobservation.

Metoden blev oprindeligt brugt som et redskab for de etnografer, der tog på feltarbejde blandt eksotiske folkeslag i fjerne egne af verden, men det at begive sig mod anderledesheden behøver ikke nødvendigvis at være en geografisk rejse. Det handler lige så meget om at flytte sit sociale og mentale ståsted. Fremmede *kulturer* forstået som anderledes livsvilkår og anderledes livsprojekter end det, vi selv føler os hjemme i, kan findes i nabolaget blandt bankospillere, palæstinensiske flygtninge, vesterhavsfiskere, technodansere og børn, der laver video ...



Som deltagerobservatører påtager vi os en ny social rolle og anbringer os selv i en sammenhæng, som er fremmed, med den hensigt at tilnærme og tilegne os det ukendte. Deltagerobservation som metode er en mulighed i situationer, hvor også ikke-etnografer, indgår i nye sociale relationer.

Mig og de andre

Ved at overgive os til anderledesheden op hæver vi den traditionelle adskillelse mellem "mig" og "de andre" og skifter synsvinkel, men den indsigt, vi opnår, vil altid være underlagt distancens betingelser. Den fremmedes udgangspunkt vil altid være forskelligt, og denne erkendelse af at komme fra et andet sted kan deltagerobservatøren bruge som afsæt til at iscenesætte sig selv i de andres rum. Vi må være *professionelle fremmede*, benytte os af distancens muligheder, træde et skridt tilbage og observere - ikke bare "kulturen", men også vores egen rolle. Som deltagerobservatører giver vi os så-

på DISTANCENS betingelser

ledes ind i en dobbeltsidig erkendelsesproces: observationen og opmærksomheden gælder i lige så høj grad os selv som "de andre".

Deltagerobservation forudsætter en tilstedeværelse i forhold til den anderledeshed, vi ønsker at forstå. En tilstedeværelse, som på én gang er aktiv og reflektiv: *Vi deltager og vi observerer*. At deltage og at observere indebærer forskellige grader af nærvær: Deltagelse indebærer indlevelse, imens observation forudsætter distance. Processen består altså af en kontinuerlig vekslen mellem oplevelse og refleksion, at forsøge på den ene side at begå sig og på den anden side at forstå.

Fluen i suppen

Deltagerobservatøren vil aldrig være i en neutral, usynlig eller ligegyldig position i forhold til den verden, han eller hun ønsker at tilnærme sig: Vi er mere en flue i suppen end en flue på væggen. De gensidige relationer og refleksioner, der opstår undervejs, påvirker såvel de involverede parter som det fælles projekt. Ved vores nærvær er vi selv objekter for tanker, ord og handlinger, og den fremmedes tilstedeværelse bliver katalysa-



tor for en række blandede reaktioner: Undren, nysgerrighed, skepsis, morskab. Samværet er præget af gensidighed, og den personlige stil, og de interesser, vi har med som bagage, bliver ressourcer, der udveksles og sættes på spil.

Det kulturelle rum

Kernen i deltagerobservation som metode er således at vælge *roller*. Både den påtagede og den tildelte som redskab til at opnå indsigt i en anden verden end den, vi selv er fortrolig med. Refleksionerne over de muligheder og begrænsninger, der rummes i det at være deltagerobservatør i en konkret sammenhæng, kan eksempelvis formuleres således:

Hvad er min kontaktflade, og hvem er min(e) kontaktperson(er) i forhold til det kulturelle rum, jeg har bevæget mig ud i, og hvilke konsekvenser har det for det blik, jeg har på personer og hændelser?

Hvordan skal jeg præsentere min baggrund og mine intentioner, hvilke ønsker og løfter skal jeg spille ud med, og hvad betyder dette for de forventninger, jeg og de andre stiller til mig?

Hvordan skal jeg vælge mine arbejdsredskaber (f.eks. notesblok, båndoptager, kamera) og min arbejdsform (f.eks. arbejdstider, samarbejdspartnere), og hvilke reaktioner afføder mit valg af arbejds måde?

Hvordan skal jeg bruge min rolle konkret: hvornår skal jeg være spørgende, dominerende, lyttende, fraværende, og hvor meget er jeg bevidst om min opførelse?

Hvilken forskel gør jeg, hvilken betydning tillægges min tilstedeværelse, hvordan og hvorfor sker der en ændring, og hvor meget indflydelse har jeg selv på disse ændringer?

Hvad skal der evt. opnås af resultater: Skal der produceres et slutprodukt, skal der evalueres, skal der samarbejdes videre i nye retninger, og hvad skal min indsats bestå af?

Sandheden flytter

Undervejs får vi ikke bare belønnet den oprindelige nysgerrighed, der gjorde, at vi kastede os ud i et nyt univers, men det bliver også tydeligt, at alting ikke lader sig formulere på forhånd. I konfrontationen med den anden kultur oplever vi, at en række af de spørgsmål, vi havde forberedt, ikke får svar, og så må vi spørge og tænke igen: "Hvad lærer jeg nu, hvad har jeg forstået, og hvad har jeg endnu ikke forstået?" Genkendeligheden og forståelsen veksler med det uigenkendselige og uforudsigelige. Sandheden flytter sig, og vi flytter ståsted ved at være til stede i processen.



*Hanne Miriam Larsen:
- er mag. art. i etnografi og socialantropologi
- har fokuseret hovedparten af sine studier på
etniske minoriteters og indfødte folks brug af elek-
troniske medier
- er p.t. journalistisk og redaktionel medarbejder
på TvDanmarks multietniske tv-magasin
"Rendez-Vous"*

Litteratur

Hastrup, Kirsten og Ramløv, Kirsten (eds.):
Feltarbejde. Oplevelse og metode i etnografien,
Akademisk Forlag, 1988

*KLIP-Tidsskrift om formidling, forbrug og op-
levelse af billedmediene*, nr. 29, december 1995,
temanummer om "Medier på begynder-
trinnet"

Møhl, Perle: "Etnografien i kameraet", i:
Tidsskriftet Antropologi nr. 31, 1995

Hasta la vista BABY



En video om levende billeder i leg



To gangstere med solbriller og store pistoler møder hinanden i en baggård, og en dramatisk duel udvikler sig. Det hele sker foran et videokameras øje. En pige på 12 år filmer nemlig to drenges hårdkogte udfoldelser.

Hasta la vista, baby viser, hvordan et almindeligt videokamera kan bruges til at filme en leg, og vi ser, hvordan en historie kan fortælles i billeder på en spændende måde.

Varighed 9 minutter. *Hasta la vista, baby* ligger til sidst på båndet *En dronnings skæbne*.



Instruktioner i videoen *Hasta la vista, baby*:

- Bevæg kameraet fra ét motiv til et andet
- Følg spillernes bevægelser
- Kameraet kan bruges som øjne

Kameravinkler:

- Nedefra** - en person virker mægtig
- Oppefra** - en person virker underlegen
- Ansigtshøjde** - kameraet er neutralt
- Total** - fortæller, hvor vi er
- Nær** - vi mister orienteringen - vi ser ansigtsudtryk tydeligt



Brug videokameraet på FORSKELLIGE måder

Morten, 9 år, tegner og laver en historie.

SOLDATER

Hubert, Hans og Bette Kristian har stillet soldaterne op på række, og så sker der det at ...

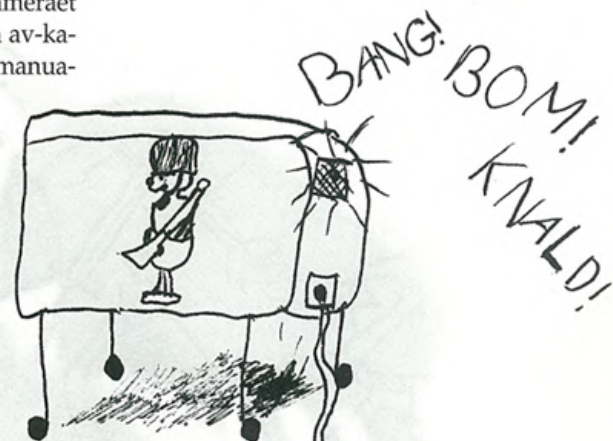


Bordteater-video

Kameraet holdes med én hånd og følger det, som sker på bordet. He-men, Barbiedukker, actionmænd, dyrefigurer, rekvisitter og hjemmelavet legetøj spiller sammen på bordet ført af en gruppe børn. Kameraet er tæt på de figurer, der er i spil (makro). Deltagerne forsyner figurerne med stemmer og laver lydeffekter. Lyden bliver optaget af kameraets mikrofon: lyden kan blive god, da de agerende er tæt på mikrofonen.

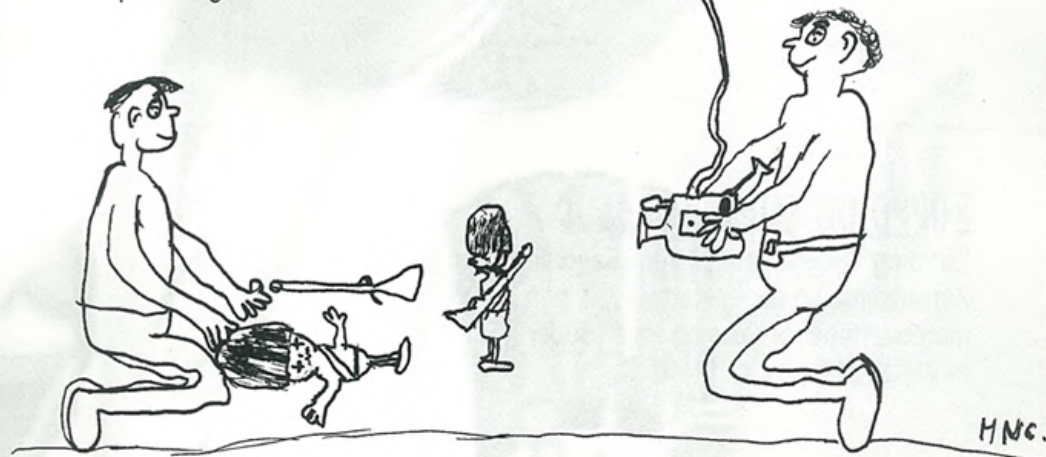
Videoptagelser med tilsluttet tv

Legen foregår f.eks. på gulvet. Kameraet er tæt på figurer og andet legetøj. Kameraet er tilsluttet tv'et: det, som sker på gulvet foran kameraet, ses samtidig på tv'et. Brug phono-udgange på kameraet og scart-stik på tv'et. Sæt tv'et på av-kanal. Se evt. i kameraets og tv'ets manualer. Skru ned for tv'ets lyd - ellers kan der komme en voldsom hyl. Pas på ikke at trække i ledningen, der forbinder tv og kamera.



TV-KRIG

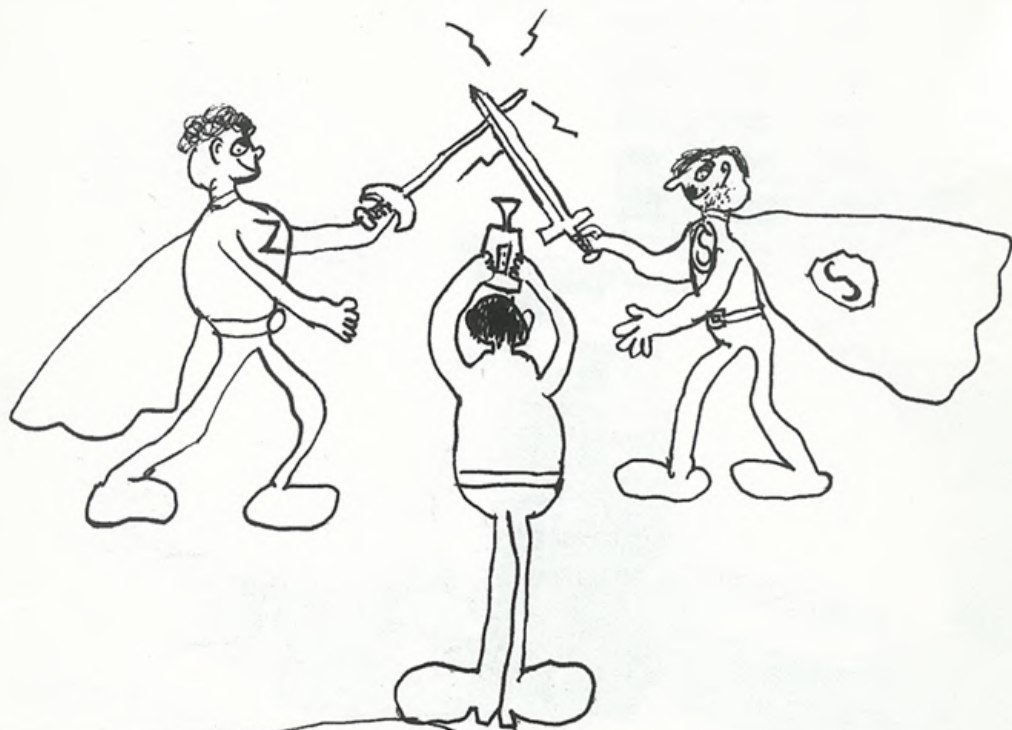
Hans og Hubert er i gang med tinsoldaterne, da den ene tinsoldat pludselig ...





Videokameraet er med i leg

Kameramanden er tæt på de børn, der leger: Hun vælger hele tiden det, som er vigtigt, og hun følger bevægelserne i legen. Kameraet er indstillet på vidvinkel.



ZORRO OG SUPERMAND

Zorro og Supermand slås om Señorita. Zorro havde en dårlig start på kampen, men overtager til sidst og jager Supermand ud af Texas ...

RØGRINGE

Benny og journalisten Sussi er ude for at lave et interview med direktør Jokumsen. Pludselig lyder der høje ugh-råb fra bjergene. Røgen fra Jokumsens store cigar har fanget indianernes interesse, og en ny sensation kan snart ses på tv ...



Videokamera med løs mikrofon

Et kabel på et par meter forbinder den løse mikrofon og kameraet: interviewer og kameramand har mulighed for et godt samarbejde.

Medvirkende

Den gale professor

Medvirkende børn

Skuespil, idé, kamera og redigering:

Silas Lasvill-Andersen

Toke Kristoffer Lasvill-Andersen

Ulrik Vølcker Andersen

Jepp Strand Lemvig

Joseph Klarup

Ronja Lasvill-Andersen

Simon Rasmus Andersen

Mika Kragegaard Higashidani

Zelia Lundsgaard Pariseau

Voksenassistance

Planlægning og hjælp ved optagelser:

Lars Henningsen

Klaus Lasvill-Mortensen

Musik:

Ole Højer Hansen

Slutredigering:

Steffen Addington

Lydredigering:

Frank Westergaard

Videoen om videoen Den gale professor

Kamera:

Lars Henningsen

Klaus Lasvill-Mortensen

deltagende børn m.fl.

Digital videoredigering:

Lars la Cour

Phil Norris

Lydredigering:

Phil Norris

Idé og tilrettelæggelse:

Lars Henningsen

En dronnings skæbne

Medvirkende børn

Idé, manuskript, skuespil, og redigering:

Johanne Stentoft

Anne Nygaard Christensen

Andre skuespillere:

Morten og Peter Nygaard Christensen

Kamera:

Mette Stentoft

Voksenassistance

Planlægning mv.:

Elsebeth Nygaard Johansen og Lars Henningsen

Kostumer:

Kostumecentralen, Århus

Slutredigering:

Signe Gad

Lydredigering:

Frank Vestergaard

Musik:

Thorsten Hartz

Videoen om videoen En dronnings skæbne

Kamera:

Lars Henningsen

Mette Stentoft

Karl Christensen

Digital videoredigering:

Lars la Cour

Grafik:

Peter Holm

Lydredigering:

Phil Norris

Idé og tilrettelæggelse:

Lars Henningsen

Den gale professor, En dronnings skæbne og dokumentationsvideoer er produceret med støtte fra Kulturens Børn, Kulturministeriet, Foreningen Vildskud, Århus Filmværksted, Det Danske Videoværksted, Ophavsretsforbundet/Dansk Journalistforbund, Børnekulturpuljen/Århus Kommune

Hasta la vista, baby

Gangstere:

Christian Carøe Storm

Morten Nygaard Christensen

Kamerafører:

Anne Nygaard Christensen

Fortæller:

Johanne Stentoft

Lyd:

Svend-Åge Leif Ekberg

Kamera og redigering:

Charlotta Miranda

Lydredigering:

Kurt Frimodt Rasmussen

Peter Rasmussen

Musik:

Kurt Frimodt Rasmussen

Grafik:

Eric Destailleur

Idéoplæg:

Lars Henningsen

Produktionsleder:

Marianne Husum

Manuskript og produktion:

Charlotta Miranda

Produceret med støtte fra: Børnekulturpuljen/Århus Kommune, Undervisningsministeriet - Tips/Lottomidlerne, Århus Filmværksted



Udstyr

Den gale professor og En dronnings skæbne, Århus Filmværksted 1996/1997.

Børns fiktionsvideoer

Kamera:

Sony FX 700 og Sony CCD V 6000

Pose til vandoptagelse: Ewa Marine

Transportabel redigering:

Sony Hi8 EVO-9700P

Billedredigering, færdiggørelse af master:

Player: Sony Hi8 EVO-9800P

Recorder: Sony Umatic SP BVU-950P

Editor og billedmikser af ældre dato

Lydredigering:

Computerredigering. Software: Pro Tools

Dokumentation

Kamera:

Sony Digital Handycam, DCR-VX1000E

Sony FX 700

Billedredigering:

Computerredigering. Software: Avid MCEXPRESS

Lydredigering:

Computerredigering. Software: Pro Tools