



Slutbilleder



Væretter besøget i Uunt Chiwias

Lars Henningsen og Grete Aagaard, Quito d. 13.11.08

Der er nu gået 20 år siden det første besøg hos familie Chivint. Selve ordet *familie* kendetegner en enkelt af de forandringer, der er sket i denne del af den ecuadorianske jungle. Tidligere fortalte ordet *familie* mest om vores forsøg på at etablere en genkendelig struktur. Ordet *slægt* var dengang et noget mere rammende begreb. Fætre, kusiner, onkler og tanter tog del i værtsskabet. Børnegrupperne var store, som nu, og ofte sammensat fra forskellige grene af slægten.

Syv voksne Chuint-søskende danner nu stammen i familiemønstret. Fire af dem har huse, der ligger på rad. Børneflokkene færdes overalt. Mange lege og fortællinger bringes videre fra børnegeneration til børnegeneration.

Vores film og fotografier er blevet en væsentlig del af familiens forståelse som *slægt* og *familie*. Sådan virker det. Det giver medlemmerne udtryk for. Et gråt tæppe, en film og et bestemt fotografi er særlige omdrejningspunkter, nemlig filmen *Iscenesætter* samt fotografiet af Luz Maria og datteren Rosa.

Optagelserne skete under et ophold i 1992. Ved genbesøget i 2001 medbragte vi desværre ikke dvd'en *Iscenesætter*, da vi slet ikke forventede, at familierne rådede over el og tv. Det gjorde de imidlertid. Der var ikke mulighed for at forberede vores ankomst med f.eks. brev og samtidig at afklare mulighederne for at se video.

I midten af oktober 2008 havde *Iscenesætter* endelig premiere i Uunt Chiwias – altså med 16 års forsinkelse. Een stor forskel gjorde sig gældende. Nøglefiguren i familielivet Luz Maria var død for få år siden.

I dagene op til præsentationen af de fem minutters film havde familien og vi forberedt os på at se optagelserne, hvor Luz Maria sidder og taler foran kameraet. På opfordring blev det til gentagne visninger, og mange eksemplarer af dvd'en spredtes til de forskellige grene af familien. Billedet af Luz Maria og Rosa ses tillige på familiernes vægge og fortæller om fotografiet som en påmindelse om tid og forgængelighed. Dette gælder i formentlig i mange kulturkredse... og måske særligt her, hvor foto- og videoapparater ikke er en almindelig del af familiernes erindring og fælles fortælling.

Rosa bor ikke længere i Uunt Chiwias. Hun er gift med en soldat, bor nu i Shell Mera og har fire børn. Rosa formår tilsyneladende at forbinde to meget forskellige verdener, shuar-landsbyen og den civile del af militærbasen, og er, så vi, et centralt, samlende og populært familiemedlem i Uunt Chiwias.

Dvd'en DIGA!

Videoen *To lege. Kamerajagt og Vi finder billeder* former sig som en replik til de lege, Klaus Thestrup har udviklet sammen med pædagogisk personale og børn i institutionen Mejsen. En forskel er dog her, at jagten centrerer sig om en bold, der hurtigt blev fremstillet til formålet. Fodbold er samlingspunkt for store og små, for piger og drenge. Og for mænd og kvinder. Drengen Eddy på 13 år følger fokuseret børneflokkens tumlen og legens dynamik.

Lege og fortællinger om boaslangen syntes i starten af besøget at være helt forsvundet. Men pludselig en eftermiddag begyndte børnegruppen at tegne med pinde i den bløde jord. Ud over pladsen. Mange børn. Mange slanger. Og andre dyr. Det blev til flere tegninger med tuscher og papir. Desuden indgik dyreløyd og undervandsoptagelser i floden Tayunt. Optagelsessituationerne baserer sig på en tæt udveksling, hvor kendte erfaringer og børnenes viden om visuelle udfoldelse spiller tæt sammen. Resultatet blev filmen *Boa og andre dyr*.

Et påtrængende problem for familierne i Uunt Chiwias er udformningen af et nyligt færdiggjort vejanlæg tværs igennem området. Asfaltbelægningen på vejen medfører, at bilerne kører forbi den gående færdsel i voldsom fart. Voksne og børn gav udtryk for, at en løsning var etableringen af vejbump. Vi gik ind i et samarbejde om at udforme en video, der synliggør problemet for omverdenen.

Initiativet placerer sig i et krydsfelt mellem social kunst og kollaborativ dokumentarisk virksomhed. Som det ses i videoen, var børnene aktive i udformningen af filmens slogan, og de indgik som ivrige observatører, når en bil nærmede sig i rasende fart, og kameraet skulle frem. Den danske titel på videoen blev *Vejbump!* Produktionen kan ses som et modsvar til beslutninger, der bliver truffet henover hovederne på børn og voksne. En brugsfilm, der er produceret på stedet med det samme. En ytring, et opråb til omverdenen.

Vejbump! kan tillige opfattes som en kommentar til en romantiseret reservat-opfattelse af børn, børnekultur og indianerliv. Også børn i Uunt Chiwias reagerer på omgivelsernes pres. DIGA!

Og bogen *Blandt hovedjægere i Ecuador* – hvor er den nu? Idéen var at give den til Angel Chuint, der gav fotografierne fra 1933 så stor opmærksomhed. Det viste sig ikke at være muligt at overdrage bogen til Angel. Den blide og indsigtsfulde shuarindianer var død inden for samme tidsperiode som Luz Maria.

Mykol, en dreng på knap 10 år, fik bogen. Han gik med selvfølgelighed på papegøjejagt sammen med det meterlange bodoquera-pusterør, og han dansede med stolthed den traditionelle shuar-dans. Mykols interesse for shuartraditionerne går dybt. Bogen lå tungt i hans hænder, da han gik hjem med den.

Filmen *Iscenesætter* fandt altså endelig vej til familien Chuint. Vi sad hen ved 25 mennesker omkring tv'et, og det grå tæppe blev senere monteret for enden af et hus. Igen blafrede stoffet i den lune vind. Der blev ivrigt dannet opstillinger og grupper, og blitz'enen glimtede ivrigt. Rekonstruktionerne tog en ganske anden form end den, vi havde tænkt i Danmark. Om der er mulighed for at udarbejde en ny film om iscenesættelser i Uunt Chiwias er uvist. De private og personlige rum er tillige ændrede efter Luz Marias død. Om dette forandrede vilkår kan harmonere med både en ny film og familiens situation skal afklares.

Som det fremgår i indledningen, er filmen *Iscenesætter* sammen med fotografier og andre film fra stedet blevet en del af familien Chuints fortælling om sig selv. Billederne er tillige en stor del af vores nøgle til kontakt og projekter i Uunt Chiwias. Filmen viser på en både insisterende og afdæmpet måde, at der ikke gives en entydig skildring af et menneske eller en social sammenhæng. Sort/hvide fotografier, videooptagelser og polaroidbilleder fortæller forskelligt. Men billederne spreder sig ikke. De samlet sig over tid. Danner mønstre og erfaringer. Se med.



Luz Maria Chuint og Rosa Chuint 1992

Note

Den samarbejdende dokumentariske tilgang indebærer, at der under besøget er udarbejdet kopier af dvd'er med film og foto til de forskellige dele af familien. Optagelser og redigerede film er gennemset og kommenteret processuelt. En del fotos er printet og samlet i bøger. Børn har tegnet videocovers m.v.

På baggrund af ideoplæg fra den lokale skole er der udarbejdet forslag til grafisk design m.v. i forbindelse med undervisningsmateriale til videoen *Vejbump*.

Grete Aaggard er uddannet billedkunstner og placerer sig i sit kunstneriske arbejde indenfor det sociale og politiske område. Hun står bl.a. bag projektet Set Up Tolerance, som udgiver Speak Up! magasinet for mangfoldige ytringer og uens identiteter.



Medieleg



2: Re-ludiering

Margareta Rönnerberg

I denne afsluttende artikel har jeg tænkt mig dels at tage nogen af de begreber op, der grænser op til medieleg, dels introducere et nyt: »Re-ludie« (fra latin »ludus/ludere« for leg, spil/lege, spille), det vil sige repræsentationen af leg i en massemedieret form, som så – transformeret – igen giver anledning til fornyet, forandret leg. Her fremhæves altså legen tydeligere, frem for selve mediet.



Tilgrænsende begreber

»Medie« på latin betyder midten eller mellemrummet. Dagens børnekultur er i høj grad massemedieret, men det er ikke det samme som, at børnekultur er distribueret eller spredt via massemedier, men at medier udgør en slags mellemlid mellem børnene i deres kammeratkultur. At »mediere« indebærer her at være et forbindende led eller budbringer. I de yngstes tilfælde giver det især anledning til medierede lege eller oplæg til medieleg, som bagefter kommer til udtryk i børnenes egen medieleg.

Tilstødende begreber hos andre forskere, som i nogen grad minder om mit begreb *medieleg*, er Anne Dysons (2003) »tekstuel legetøj« (om hvordan populære film, tv-programmer, raptekster, salmer, sportsreferater i radio o.s.v. bidrager til børns allerførste skrivepræstationer

i indskolingen). Efter min mening er »legetøj« dog en alt for konkret og materiel term for dette råstof til leg, som jo udgøres af indlevelse i karakterer, eksemplariske handlinger samt karakteristiske fraser – og nogen gange også specifikt udklædningstøj (f.eks. Supermans kappe eller Madickens spidsforklæde).

Maya Götz et al (2006) anvender begrebet »mediespor« om medieindslag i noget ældre (8-10 år) børns dagsdrømme eller ønskefantasier, og termen »mediespor« kan selvfølgelig også appliceres på medieleg – med den forskel at »sporene« kun betragtes fra en distanceret udenforståendes side, foruden at denne term risikerer at miste som-omkvaliteten og kan tolkes som »medieeffekter«. Selv har jeg også anvendt mig af begrebet »se-lore/video lore« (Rönning 2006, s. 276; fra latin »video« for »jeg ser«, ikke sigtende på videobånd) om en form for folklore, som indebærer, at børn ikke selv har taget del i medietekstoriginalen (f.eks. p.g.a. forældrenes forbud), men har hørt andre børn fortælle så livagtigt om indholdet, at de til sidst »ser« det hele for sig og dermed også kan deltage i legen.

Legedigression

Men vist er også legetøj med tilknytning til mediefigurer en kilde til leg. At legetøj fremmer leg, er ingen nyhed, men de dukker, actionfigurer og køretøjer som kan ses i tv-programmer og film kritiseres af uransagelige grunde altid af voksenverdenen – ikke kun fordi de koster penge. Filmforskeren Barbara Klinger (1995) har fremført fænomenet »filmiske digressioner« til at beskrive de »omveje«, som markedsføringen af en film igennem f.eks. legetøj og tøj kan siges at indebære for tilskueren, når forskellige foreteelser uden om selve filmen influerer på tolkningen af filmteksten.

Disse påståede »afvigelser« fra teksten betragtes dog både i den almene debat og i medieforskningen, når det drejer sig om børns besiddelse af tv- eller filmrelateret legetøj tværtimod at føre til *alt for små* afvigelser fra filmfortællingen i børnenes efterfølgende leg. Deres fantasi og kreative leg siges at blive udpint.

Spørgsmålet er dog: *Hvad* afviger fra hvad? Er det legetøjet med tilknytning til populære børneprogrammer/film og legen ud fra disse som afviger fra programmet/filmen – eller evt. ikke gør det i tilstrækkelig grad? Eller er det tværtimod filmen, som er en omvej rundt om legen: En anden måde at iscenesætte velkendte legemønstre på ny? Er legetøjet og legen en del af filmteksten, eller udgør filmoplevelsen helt enkelt en udvidelse af legekonteksten?

Klinger betoner, hvordan legetøj og T-shirts er »... eksempler på forholdet mellem intertekstualitet og æstetisk vareproduktion: De fungerer som et intertekstuelt netværk som er udformet specifikt til at identificere filmen som vare« (Ibid. s. 154). Ifølge hende afledes tilskueren fra selve filmen af markedsføringen. Selv ville jeg snarere betragte *filmen/tv-serien* som en omvej i interaktionen mellem børnene og legen. Hellere fremhæve de audiovisuelle fortællinger som »... eksempler på forholdet mellem æstetisk vareproduktion/filmproduktion og urgamle legetraditioner«. Der findes næsten ikke en film-/tv-genre eller et tema, der ikke har en forgænger i legenes verden.

Legetøjet/varen tydeliggør i selve værket *filmens karakter qf at efterligne leg*, når fortællingen i bund og grund udgør en narrativisering af urgamle lege. Bagefter ludiserer legetøjet atter legestrukturen i et slags *kontinuerligt re-ludieringsloop*. På denne måde generobrer børnene de lege, som filmen har lånt eller direkte »stjålet«. Interludiet er dog ikke et mellemspil, men en del af selve legen.

Re-ludiering

Intertekstualitet handler om tekstens relation til tidligere tekster; *interludicitet* om en legs henvisninger til eller »citater« af andre lege. *Remediering* drejer sig, som jeg ser det, om en relation mellem forskellige medier, hvor vi forestiller os en slags overførsel/transformation af tidligere mediespecifikke præsentationsformer (ikke af indholdsmæssig og tekstlig overtagelse af detaljer i fortællingen, f.eks.) fra et tidligere massemedie til et senere. Det foregår også omvendt: Indflydelse fra et senere medie på et tidligere. Computerspil indeholder filmvisninger af cut scenes; netaviser indeholder internet-tv; filmfortællingen imiterer computerspils muligheder for at gøre »om igen fra begyndelsen«.

»Remediation« er oprindeligt Bolter & Grusins (1999, s. 45) velkendte term for, hvad der siges at være repræsentationen af et medie i et andet. F.eks. mener de, at computerspil i sig selv absorberer film, tv og computere. Men ophavsmændene har et uendeligt vidt mediebegreb og skelner ikke mellem medier og medietekster. De betragter pragmatisk bl.a. computere, computerspil, tv-apparater, tv-skærmen, tv-udsendelser, trykte medier, »medierede rum« (som indkøbscentre og Disneyworld) og malerier som eksempler på »medier«.

De sammenblander således betegnelsesmidler, produktionsmidler, gengivelsesmidler, fremførelses-/ lagermedier, tekster, apparater og steder for møder på en fuldstændig ulogisk måde. De blander tilmed adaptation ind, det vil sige forandringer der er opstået ved tilpasning af et

tekstforlæg til en beslægtet tekst i et nyt medium. F.eks. alle computer-spillenes fortællinger som bygger på film. Denne tekstmigration kalder de også for remediering.

Så hvad indebærer remediering egentlig? Medie- og kulturforskeren Gitte Rose har en god beskrivelse af remediering, når hun skriver at den »... finder sted, når ét medie tilegner sig andre teknologiers form, æstetik og sociale betydning« (Rose 2002). Medieforskeren Bo Kampmann Walther skriver på sin side sådan om remediering: »Medierne i dag har stadig brug for de 'gamle' medier. Men det gamle gentænkes og gendesignes i nye formater og nye genrer. Det gamle i det nye og det nye i det gamle kan vi kalde for remediering« (Walther 2007, s. 180). Det handler således ikke om at temaer eller tekster genbruges; for dette anvendes begrebet adaption.

Det dobbeltrettede samspil

Det at lege er, hvis vi anvender et lige så vidt mediebegreb som Bolter & Grusin gør, en slags opslugende medie, som lettere end massemedier har held med at få selve mediefølelsen til at forsvinde. Lanham (1993) ville kalde legemediet »transparent« og Bolter & Grusin benævne det et »umiddelbart« medie, som tilsyneladende ikke synes være noget medium overhovedet og f.eks. mangler computermediets »interface«. Denne »forsvinden« besværes ikke med noget forstyrrende apparatur foran de legende, for børnene befinder sig uden problemer i en virtuel verden (som dog som sagt til tider forstyrret af realverdenens magtkampe).

Re-ludiering indebærer et kreativt dobbeltrettet samspil mellem forskellige måder at mediere lege på. Retningen går fra fysisk leg til, at man er tilskuer til figurer, som leger på en delvist lignende måde i tv-programmer/film med tydelig legestruktur og legefuld tone. Det giver på sin side anledning til medielege som fornyede måder kropsligt at lege de nygamle lege sammen med kammerater i en delvis ny skikkelse, der senere formes i nye tv-programmer og film o.s.v., som derefter resulterer i transformerede lege.

Det afgørende ved denne re-ludiering er faktisk ikke legenes aktualiserede indhold og selve legeteksterne, men deres personificerede legeroller, nye legetekster og stående vendinger eller sange, der alle bidrager til deres effektivitet som demokratiske formidlingsforbindelser. Massemedieringen er nøjagtig lige som »viral markedsføring« af merchandise en anledning til en yderst smitsom spredning af leg. Den gør legene til »masselege«. Børn over hele Europa leger Emil fra Lønne-

berg, præcist som urgamle selskabslege også har været masselege. Tv-mediet med dets rækkevidde, klarhed, gentagne og langvarige bekendtskaber (p.g.a. serialisering) muliggør ret komplicerede medielege af symboltypen. De mere omfattende fortællinger i det audiovisuelle medie gør de handlingsmæssigt ofte ret stereotype regellege mindre enkle. Legerollerne er ikke længere så forenkede, når de bearbejdes til medielege.

For at vende tilbage til Klinger (1995): Re-ludiering indebærer således at en gammel fysisk udleget legeform repræsenteres som billed- og verbalsprogligt moderniseret filmleg, for derefter at udgøre grundlaget for børnenes noget forandrede efterfølgende medielege. Tv-udsendelser og filmvisninger bliver med andre ord – hvis vi har blik for medielegene – også en slags »interaktive medier«. Ganske vist forsinkede, forstået på den måde, at også de appellerer til børns fysiske og mentale aktiviteter.

Udgangspunktet

Legen efter eller ved gentagen anvendelse af medieteksten før selve oplevelsen af fortællingen er ikke nogen distraktion, men en vendt tilbage til udgangspunktet. Det er ikke markedsføringen, der gennem f. eks. legetøj indeholder baggrundsfortællingen for filmen, men det er tydeligvis givtige lege og legemønstre, der udgør *filmenes baggrundsfortællinger*. Børnene bliver ikke afledt af legetøjet, men ledes ind i filmen gennem disse legeassociationer, ligesom filmen leder børnene tilbage til en beriget leg: Medieleg. Indsigten forsvarer unægtelig sondringen mellem lege- og filmteksten, men det bekymrer selvfølgelig ikke børnene – kun forskeren.

Selve oplevelsen af filmen udgør en »legedigression«, når tusindårige lege i dag spredes som film i tv og på video – i gensidig produktivitet gennem et samspil mellem tradition og fornyelse, hvor begge medier gen- og omskaber hinanden. Omveje fører oftest nye opdagelser med sig. Legene har således *altid* været postmoderne, i betydningen under konstruktion, flydende, i konstant bevægelse.

Skræmmeleg

Nogle legetemaer kan dog føles alt for diffuse med tiden. Mine billedvalg er netop eksempler på en urgammel skræmmeleg, som er blevet stiliseret og gjort mere håndterlig i deres massemedierede og massemediale form. De fleste børn er bange for spøgelse, mørke og – fra en

vis alder – også for døden og gengangere. Næppe mange børn har imidlertid set et kranium eller skelet, men ved hjælp af skrækkfilm, spørgeshistorier, legetøjskeletter, udklædningstøj og kollektive skræmmelege kommunikerer og bemestres disse ting lettere (se billedet i artiklen *Medieleg. Del 1: Forsøg på begrebsudvikling* i dette nummer).

Pigen, som hæfter dødningehovedbilledet på computerskærmen i starten af denne artikel, kan tolkes som, at hun efter endt medieleg igen ønsker at putte det uhyggelige tilbage i mediet via apparatet. I det mindste er truslen uskadeliggjort. Samtidig ville et bedre (d.v.s. mere transparent) skjulested være svært at finde. Desuden leger børnene i Mejsen, at de leder efter medietekster – ikke efter dødningehoveder.

Minimeres fantasien?

Men ødelægger medierne ikke børns egen fantasi? Intet tyder på at børn slavisk efteraber en fortællings handling. Børnene bearbejder medieforlægget og forandrer det i overensstemmelse med deres egne ønsker. Man leger bare *dele af* en fortælling og navnlig dramatiske højdepunkter, som desuden forstærkes. Kun visse handlekraftige figurer vælges ud, eller også gør børnene dem mere magtfulde ved at fokusere på det attraktive og ignorere eller omforme resten. Somme tider er det kun hovedkarakterens *navn*, som forbliver intakt (se også Götz et al 2006). Man kan også kombinere figurer fra *forskellige* medietekster samt *mangfoldige* hovedrolleindehavere. Jeg har set pigernes Pippi Langstrømper besejre drengenes Supermænd i en slags »hypertekstlege« om, hvem der var stærkest i verden.

Medielegene er et spørgsmål om en vekselvirkning, ikke kun mellem urgammelt legestof og mediemateriale, men også mellem egne temaer og et ønske om at kommunikere med andre. De er heller ikke noget nyt og samtidig altid nye.

For tres år siden legede svenske børn, at de var de fem kongebørn, som man så i ugeblade, eller cowboys og underskønne filmstjerner, men i dag er sådan noget betydeligt mere usædvanligt. Nu vil man være den stærke Pippi, fodboldstjerne eller berømte Pokémontrænere. I alle disse årtier, ja, århundreder, har børn søgt berømmelse, autonomi, frihed og fællesskab ved hjælp af lege. Astrid Lindgren legede selv for over halvfems år siden fortællinger ud fra sin tids massemedie, *Biblen*, medielege, som hun, som vi har set, så inkorporerede i sine bøger og filmmanuskripter. Nu som før udgør medietekster delvis fantasiernes og de legendes byggeklodser, men i dag er der ofte flere medier, der spiller sammen. Transmedialt stof til lege om Teletubbies, Byggemand Bob,