

Observation og kortlægning af dramatisk improvisation i legen

Af Faith G. Guss

I min analyse af legen har jeg betragtet "legeproduktion" som om, det er improviseret teaterproduktion, og børns funktioner i leg som funktioner i teater. Jeg har set adfærd, som minder om spiren til "moden" teaterkunst. Derfor kalder jeg symbolsk leg for "protokunstnerisk" adfærd (proto – den tidligste eller den oprindelige).

I både leg og teaterimprovisation tænker og handler aktøren "som om", og hun griber fat i og udtrykker sig i forhold til umiddelbare associationer. Folk, som har set "teatersport"-forestillinger vil genkende dynamikken i børns symbolske leg (se Hohnstone, 1987). I legen, udover den overordnede ageren (skuespillernes dramatiske handlinger og replikføring), ser vi også improvisation med skabelse af alle teaterkunstens symbolsprog.

Men i modsætning til teater, hvor udtrykket er indøvet for at kommunikere med tilskuerne, retter børn i legen deres fokus mod legens handlingssted uden at tænke på at formidle til et publikum. De er tilskuere til medspillernes spil (se Slade 1954).



Hvordan kan vi kortlægge børns komplekse formgivningskompetencer, og hvad kan denne kortlægning om børns legeverden fortælle os?

Grundelementerne i teater og leg består af fiktion (opdigtning/som-om) i forhold til fabel (hvad sker), sted (hvor), og tid (hvornår). Før observatøren begynder at analysere, hvilke funktioner og symbolsprog børn har anvendt i en leg, er det naturligt at se på helheden i produktionen, at spørge sig selv, hvad dramaet handler om, og hvordan børn har etableret de ovennævnte grundelementer. Hvad fortæller legen, hvad er dens "tekst"? Hvilke roller tager børnene? Hvilket sted forestiller de sig? Hvilket tidsaspekt er der i legen?

Manus

I traditionelt teater har en dramatiker skrevet et manuskript til skuespillet. Historien er fortalt gennem rollefigurens dramatiske handling og replikker (skuespillerens tekst). I manuskriptet gives også information om tid og sted, og nogle gange med detaljerede scenebeskrivelser.

I manuset ligger der en tolkning af den virkelighed, som beskrives. På samme måde er en teaterproduktion en viderefortolkning af dramatikerens ideer, idet de øvrige kunstnere tager sine livserfaringer med ind i skabelsesprocessen. I legen sker det samme, men uden et manus. Børn skaber en tekst ud fra de indtryk, de har i hverdagen. Men de fortolker disse indtryk videre ud fra deres erfaringer og opfattelser. Vi kan sige, at hele legesekvensen er en videreførelse af "livets manus". Historien ruller, som i en vandrende drømmesekvens fra ide til ide uden en lineær logik. Selv om barnet leger indenfor samme tema og fiktion, har hvert barn en egen historie og fortolkning, som det bringer til fællesdramaet. Dette kan resultere i højst surrealistiske og flertydige dramaer!

Hvad "manuset" fortæller, kan bedst læses i legen og barnets undertekst.

Undertekst

Hvad handler fiktionen i en leg egentlig om? Hvilken betydning ligger der under de ydre symbolske handlinger? Det er let at se det overordnede tema for en enkel symbolsk legesekvens. Mere spændende er det at se, hvad hvert barn har som sit tema eller undertekst. I treårige Mies leg, observeret over fem måneder, dvæler hun ved og fortolker omsorgsroller, når hun leger tante og mor til sine nærmeste. Karoline, en pige på fem et halvt med astma, afspiller ofte en interesse ved sygdom, sengeligning og død/begravelse. Legeprofiler over tid afdækker sådanne mønstre i underteksten til det enkelte barn.

Undertekster, som er impulsen og drivkraften i et barns leg, kan farve en hel gruppes legeproduktion over tid. Når vi er med i legen eller skal vælge temaer i voksenorganiserede samspil, hjælper det mere at forstå en større kontekst for børns legehandling end det, som vi ser umiddelbart.

Observationsværktøj: teaterfunktioner = legefunktioner

I det følgende giver jeg nogle definitioner af funktioner og symbolske udtryk indenfor teaterkunst (groft forenklet på grund af pladsbegrænsning) og sammenligner disse med funktioner i symbolsk leg.

Fordi symbolsk leg er ”improviseret teaterproduktion” udfylder børn flere symbolske funktioner, som veksler frem og tilbage i løbet af en leg. I en god og jævnbyrdig leg kan børn veksle mellem at optræde både som dramatiker, fortæller, dramaturg, skuespiller og så videre. De veksler mellem at udtrykke sig først med det ene symbolsprog og så med det andet. Der er ofte et eller to børn, som instruerer de andre, samtidig med at de er skuespillere. Børn med stærke indre forestillinger, som har en ”dramatikertendens”, får ofte funktionen som både dramatiker/fortæller/regissør, og de kan dominere – på godt og ondt – de børn, som ikke magter at inspirere med deres ideer. I en legeobservation kan vi kortlægge hvor ofte, eller over hvor lang tid, de forskellige børn udfører de forskellige funktioner i en leg, sådan at vi kan opfange, hvilke symbolkompetencer de har gode erfaringer med.

Definitioner

Dramatiker

En forfatter til et skuespil (manuskript) kaldes en dramatiker. I legen er dramatikeren den, som bestemmer temaet/situationen, og som fabulerer fortællingen frem undervejs. Gruppen kan enes om en grundsituation, men det er ofte et af børnene, som har haft den oprindelige impuls til temaet og som sørger for at holde trådene – for at få tilfredsstillet sine indre forestillinger. I forskellige legegrupper kan samme grundtema give lige så varierede historier, som børn har af varierede livserfaringer. Det sker, at der er to eller flere ”samtidige” handlingsforløb inden for samme fællesramme eller fysiske rum, hvor der findes en dramatiker i hver handlingssekvens. En dramatiker som ikke har behov for at tage en aktiv rolle selv, kan for eksempel være en ”far”, som står og ser på de andres spil (vekslen mellem skuespiller/tilskuer) og kommer med ideer til de andre.

Dramaturg/dramaturgi

I et skrevet skuespil har dramatikeren opbygget eller struktureret fortællingen på en måde, som kan fænge publikummet. Dette kaldes dramaturgi.

Legen er en ”improviseret forestilling” som ikke har et skrevet manus. Derfor kan vi sige, at dramaturgifunktionen ligger i dramatikerfunktionen. Barnet bidrager undervejs med dramatiske episoder, som strukturerer hovedsituationen i legen – og som giver vendepunkter, retning, spænding, overraskelse, højdepunkter og så videre. Denne funktion udføres ofte ud fra ideer i en rolleimprovisation. For eksempel legede Karoline en sengeliggende baby i en ganske ”flad” – struktureret ”hjemmeleg”, hvor der var få fælles spændingsmomenter, mens andre var i gang med andre ting. Hun kedede sig og bestemte sig pludselig for at flytte. Dette dramaturgiske valg havde stor indflydelse på fortællingens (dramaets) fremdrift. Det skabte et fælles spændingsmoment, som de andre måtte forholde sig til.

Tekstskabelse

I legen skaber børn deres replikker spontant. De kan have det utroligt sjovt med at lege med ord og udtryk. Nogle viser evnen til en indlevelse, som fører til rammende udsagn, som tager rollefiguren på kornet, mens andre er relativt lidt opfindsomme.

Fortæller (narrator)

I teater er det en konvention, at en fortæller står udenfor handlingen og taler direkte til tilskuerne. Han binder den dramatiske handling sammen med oplysninger om det, der sker mellem de dramatiske handlinger. I beskrivelser af leg bliver fortællerfunktionen ofte refereret til som ”planlægning” – hvor børn snakker om, hvad der sker i stedet for at udføre handlingerne (se Smilansky, 1968).

Regissør eller instruktør

Regissøren har ansvaret for den kunstneriske helhed i en forestilling. Hun fortolker dramatikerens manus og får en ide, et ”koncept” til, hvordan historien skal fortælles teatralisk, om hvordan betydningen i stoffet skal billedliggøres. For at få ideerne frem i samarbejde med alle de øvrige kunstnere tager hun kritiske, kunstneriske valg i forhold til anvendelsen af teatrets udtryksformer og virkemidler. I legen findes ikke samme grad af kunstnerisk intention, men regissøren har oversigt over legen og fortæller de andre, hvordan de skal gøre eller sige (”personinstruktion”). Desuden er hvert barn også sin egen instruktør.

Skuespiller

-rollefigurens egenart udtrykkes blandt andet via:

Ageren med stemning: ofte med forandringer i stemmeudtryk i forhold til volumen, tonefald, stemmeleje, betoning, dialekt, energikvaliteter (affekt).

Ageren med kroppen: ansigtsudtryk, (mimik), kropsudtryk og gestikulering, fraserings; kvaliteter i bevægelserne for eksempel store eller små, energikvaliteter, brug af stor eller lille kraft, brug af rummet, for eksempel meget eller lidt plads, bevægelsesretninger og så videre.

”Mime”: mimekunsten i teater er en fysisk fremstillingstradition, hvor skuespilleren kan skabe en illusion om, at ting er tilstede, som ikke er tilstede – ved at have et samspil med de ikke-tilstedeværende ting. I legen siger vi, at børn ”mimer”, når de forholder sig til ting, som egentlig ikke er der. For eksempel når en pige på tre et halvt leger, at hun samler æg i t-shirten, udfører hun et bevægelsesmønster om og om igen: at række armen ud, at åbne og lukke hånden som om hun griber fat i et æg i bakken, at placere det usynlige æg i t-shirten, indtil t-shirten er ”fuld”.

Arrangementet/koreografi: skuespillernes brug af rummet, blandt andet hvor man placerer sig i forhold til modspillere (afstand, nærhed), bevægelsesmønstre, hvilken akse man bruger og så videre for at udtrykke følelser og relationer. En seksårig fik rollen som lærer. Mens børnene var i den

første dramatikerfase, stod de tæt sammen. I det han gik ind i rollen som lærer, tog han mange skridt baglæns, før han kommanderede eleverne til at tage skrivehæfterne frem. Han gav udtryk for forholdet mellem lærer og elev gennem fysisk afstand.

Anvendelsen af ting/rekvisitter: (se også rekvisitør) I avantgarde scenekunst er behandling af rekvisitterne (tingene) ofte tæt forbundet med hele konceptet og skuespillernes rolleidentitet (se Hernes 1991). I legen ser vi en stigende evne i forhold til børns alder og abstraktionsniveau til at anvende ting, som om de er andre ting end de i virkeligheden er. De yngste, i begyndende symbolsk leg, behøver miniaturegenstande for at repræsentere de virkelige ting. Mens en femårig for eksempel kan tage en stor og tung rektangulær klods og håndtere den sådan, at vi ser en skytte i kamp mod en farlig ræv.

Tilskuere/deltagende tilskuere

Børn er meget opmærksomme på de andres fremstillinger (og ”teaterfunktioner”) i leg. Samtidig med at de er i roller, er de tilskuere til de andres input. Det er dette, som ofte fører til latter, men så fortsætter de umiddelbart indenfor legens fiktive rammer. Børn viser en dobbelt bevidsthed i legen: de svinger frem og tilbage mellem en bevidsthed om deres eget ”jeg” og en bevidsthed om den rollefigur, de fremstiller. De er i en rolle i en fiktion, og i næste øjeblik kan de vise, at de har en vis betragterafstand til rollen og fiktionen (se Guss 1991).

Ensemblespil

Ensemble er det franske ord for sammen. I legen, som ikke har til hensigt at give et helhedsindtryk for et publikum, ser vi, at børn kan få enorm glæde af at bygge på spontane indskydelser fra de andre (give/tage) – ikke bare i forhold til at spille roller, men også i forhold til ideer som har med opdigtning, rekvisitter, kulisser og kostumer og så videre at gøre.

Solospil

Enkelte børn kan fremhæve egne ideer og rolleudtryk på bekostning af mindre selvhævdende børns ideer og udtryk. Dette er en negativ egenskab for gruppeimprovisation. Imidlertid ser vi, at et barn kan tage rollen, som er ”ved siden af ” hovedhandlingen, selv om rollen for så vidt passer ind i legens tema. Selv børn, som er søde til at gå ind i legens samspil i ”give og tage” – dynamikken, kan have behov for at være sig selv, samtidig med at de oplever, at de er med i et fællesskab.

Scenografi

Scenografen i teater laver design til scenebilledet/kulisserne, kostumer og lys, alle visuelle indtryk på scenen. Disse skal være i tråd med regissørens overordnede koncept for forestillingen og skal kommunikere dette til tilskuerne. I legen er virkemidlerne ikke brugt bevidst på denne måde. I legen skaber børn legemiljøet undervejs efterhånden som ideerne kommer. I børnehaven, hvor jeg forsker, er der indkøbt en ”svingende væg”, som er fæstet til en af legerummets vægge. Denne legevæg har tre områder, som er hængslet sammen – hvor det midterste felt har et vindue. Væggen anvendes hele tiden som fleksibelt kulissestykke – for eksempel for at markere et mindre rum indenfor det store rum, en dukketeaterscene eller et tv. (Da vi legede Nintendo klatrede vi gennem vinduet, som om vi skulle ind i tv’et). Scenografien, opbygningen af legemiljøet har ofte en central funktion i symbolsk leg.

Rekvisitør/rekvisitter (se under Skuespiller)

Rekvisitter er tingene som håndteres af skuespillerne og som bruges til at repræsentere virkelige ting. Legetøj og miniaturekopier kan blive til rekvisitter i legen. Fra ca. 3 år viser børn deres

abstraktionskompetence og visuelle intelligens (se Gardner 1983) ved at bruge ting, som har nogle lighedstræk med tingen, den skal repræsentere, men som slet ikke ligner ved første øjekast. Et strygejern af træ kan sagtens optræde som telefon, et Briotog kan forvandles til fjernkontrolapparat i en Nintendoleg.

En rekvisitør i teater er den, som skaffer rekvisitterne til veje, enten ved at lave dem eller at få fat i dem andre steder. I legen er det ofte skuespillerne som spontant finder eller bygger rekvisitter, som de behøver til en legehandling.

Scenearbejder

Børn bygger kulisser og rekvisitter op og flytter genstande efter behov, men de er indenfor legens fantasiramme (se Scenograf). I moderne teater findes der en konvention, hvor skuespillerne bærer møbler ind og ud eller med andre enkle greb forandrer scenebilledet. Her optræder de som scenearbejdere. I legen kan vi i sådanne tilfælde sige, at barnet er scenograf, scenearbejder og skuespiller.

Lysdesign

I teater skaber lys fokus, farve og atmosfære. I legen bruger børn for eksempel kontakten eller de trækker gardinerne for, når det er nat, eller de er spøgelser. Efter at børnehaven købte lommelygter til nødsituationer på stuerne, blev disse populære både som lyseffekter og rekvisitter.

Kostumedesigneren

Børn finder ofte mange symbolske kostumer – et bælte kan være en hale. I rollen som mor kan et barn hente det, hun forestiller sig passer til datterens kostume, når hun skal til ballettimer. Når børn leger med dukker og klæder deres børn på, kan de bruge rimelig god tid på at finde det rette, som passer til en fødselsdag (mor/kostumedesigner – i rolle).

Maske

Maske er ”sminkebilledet” som skal give skuespillerne ansigtstræk og håropsætning, som passer til rollen. Maskør er den, som giver design til maskerne. Sminkøren lægger maskerne. I børnehaven er sminken ofte gemt væk til specielle anledninger, og en sjælden gang beder børnene de voksne om at sminke dem, særligt når de leger dyr fra teaterforestillinger, de har set.

Koreograf (se også arrangement under Skuespiller)

I teater skaber koreografen et fastlagt bevægelsesmønster for skuespillere/dansere og/eller dansetrin. Vi kan sige, at en forestilling er koreograferet, selv om den ikke indebærer almindelig betydning. I legen skabes dette spontant af barnet.

Det dansende barn er sin egen koreograf eller efterligner koreografien hos sin legekammerat. Det rytmiske bevægelsesmønster som kommer af følelsesmæssige, kinæstetiske impulser, kan udgøre en rolleleg i sin helhed med børn som cirkusakrobater med gentagne løb, salto og fald eller som indianere i en rytmisk krigsritualsang-og-runddans.

Lyddesign

I rollen skaber børn lyde, som passer til handlingerne og dermed forstærker de virkelighedspræget for sig selv. Lydeffekter/kontentum skaber stemning. I legen opstår dette spontant, almindeligvis hos skuespilleren som handler på en måde, som kræver lyden - den velkendte ”ba-bu” for eksempel for én som kører politibil.

Komponist

I teater er det den, som skaber original musik eller helheden i det musikalske billede for en forestilling. Børn opfinder ofte en sang eller udfører rytmiske lydmønstre under handlingens gang.

Musiker

Børn som udfører sangen eller lydene i legen – sang, nynnen, rytmisk musiceren og lignende. Jeg har set en leg, hvor et barn synger fortællingen og sine replikker. En operette er i gang!

Døren til det magiske rum

Dette er et meget sammensat materiale. Alligevel lader det sig gøre at anvende ideerne ved simpelthen at tage teaterbrillerne på. Jo oftere vi gør det, jo lettere bliver det, og jo bedre ser vi. Brugen af video giver mulighed for at studere en legesekvens flere gange, sådan at vi får dybere indsigt i, hvordan børn giver legen form. Det sker, at vi finder et par nøgler til legens magiske rum - noget de heldigste børn har hele nøgleknippet til. Når vi har set længe og lært nok, kan processerne, vi sætter i gang bygge på al den fantasi, historie, symbolsprog og legeformer, som kommer til udtryk på så mange forskellige måder i vores børns leg. Arbejdet med drama og teater for børn egner sig supergodt til æstetisk samspil på børns proto-kunstneriske præmisser. Sådan kan vi inspicere de legende børn. Og sådan kan vi åbne døren for børn, som ikke har haft adgang.