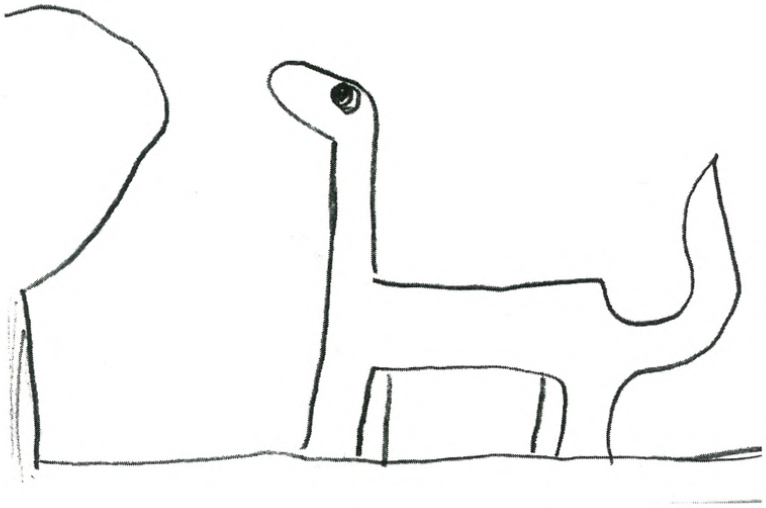
Børn og voksne skaber beretninger om leg

Cirkus, klovn, dino, leopard, kanin... »Det kan godt være, vi gør det helt om«



Lars: – Hvor skal I hen og lege nu?
Steffen: – Vi skal hen og lege i det lille rum og prøve at se, om vi ikke kan finde på et rigtig, rigtig, rigtig fint dukketeater.
Nikki: – Robot-dukketeater!
Lars: – Godt dukketeater?
Nikki: – Godt dukketeater! Nej, vi mener cirkus.
Lars: – Hva' ... hva'?
Nikki: – Dukketeater, og det bliver måske sjovt, det ved vi ikke helt, det skal være noget med en klovn?
Steffen: – Nej, det skal være noget med ... noget med en dino, som æder en ...
Nicky: – ... en dyr, en leopard, der æder en kanin. (...)
Steffen: – Øhm, det kan godt være, vi kommer til at lave det helt om.

Lars: – Ok.
Nikki: – Det er rigtig, det kan godt være, vi gør det helt om.
(Beretning i *Børns Fortællekultur,* 2000)

Vi befinder os i gangarealet foran Dino-stuen i SFO Risskov. Omkring os ligger bunker af tasker, regnfrakker og sko, og jeg sidder nu sammen med Nikki og Steffen oven på et bord-fodboldspil. Vi er udstyret med båndoptager, mikrofon og hovedtelefon. Drengene, begge otte år, vil fortælle om, hvad de leger. Nu er vi parate. Båndoptageren kører.

Situationen oven på bord-fodboldspillet åbner for spørgsmålet: hvordan kan vi sammen med børn skabe beretninger om leg? Ordvekslingerne lyder måske som en enkel og spontan tilgang til børnenes leg. Imidlertid har vi at gøre med en række forberedelser, hvor teori spiller sammen med praksis og tilstedeværelse over lang tid. Dette er nogle af de ingredienser, der gør det muligt at sidde der den dag i SFOen, hvor replikken falder: »det kan godt være, vi kommer til at lave det helt om«.

Denne artikel videregiver nogle af erfaringerne. Det er mit håb, at artiklen vil interessere fx pædagoger og pædagogstuderende, som ønsker at deltage i børns leg. Der kan være tale om en særlig opmærksomhed på et barn eller en børnegruppe. Eller det kan handle om en åbenhed i mere bred forstand over for børns kulturelle ytringer i form af billeder, kropslige udfoldelser, fortællinger og lege.

Artiklen giver et særligt bidrag til spørgsmålet om, hvordan kontakten kan udvikle sig, når vi skaber beretninger om leg. Perspektivet er altså ikke blot en iagttagelse eller observation af børnene og deres leg, men derimod en deltagelse, hvor både børn og voksne er aktive. Indsatsen kan resultere i beretninger om leg, der fx kan bidrage til forståelse af legens variationer i en hektisk institutionshverdag, hvor mikroperspektivet ellers let bliver overset eller overhørt.

Det går hurtigt, når Steffen og Nikki udvikler deres ideer undervejs i interviewet. Jeg forsøger at følge med: – Hva' … hva'? Det ser ikke elegant ud på skrift, men til gengæld er der kontakt i situationen. Her åbnes for spørgsmålet om, hvordan vi møder børn i leg. Hvilke ord bruger vi? På det helt konkrete – men ikke desto mindre meget vigtige – plan kan vi spørge: *Hvor* sker mødet med børnene? Voksne er vant til at færdes på måder, der sjældent harmonerer med børnenes oplevelsesverden.

Som det fremgår, er drengene og jeg udstyret med en båndoptager, og spørgsmålet hertil kan være: hvilken rolle betyder inddragelsen af et elektronisk medie? Nogle forventninger peger måske hen mod, at legen bliver forstyrret af et medie. Andre forventninger kan tale for,

at netop et medie rummer mulighed for en særlig autenticitet, når vi skaber beretninger om leg.

Disse spørgsmål er afsæt for de undersøgelser, jeg vil bringe frem i artiklen. Interviewet med Steffen og Nikki tog udgangspunkt i en særlig forudsætning, nemlig et samarbejde med SFO Risskov og forskningsprojektet *Børns Fortællekultur*. Før vi hører nærmere om mine møder med børnegrupperne, vil jeg kort karakterisere et par vigtige hjørnesten i dette forløb.

Gæst i SFO

Forskningsprojektet *Børns fortællekultur* drejede sig bl.a. om at synliggøre og dokumentere børnenes lege og fortællinger. Dette indbar, at jeg dagligt over et år i 2000 gæstede institutionen og færdedes i sandkasser, legehuse, krat og buskadser samt gangområder og trappeopgange. Her udfoldede mange af børnenes lege og fortællinger sig.

Desuden deltog jeg i aktiviteter i SFOens forskellige afdelinger som fx Dinoerne, Blåhvalen, Søløven, Solen og Paletten. Desuden var jeg flittig gæst på Bålpladsen, der er et udeområde med mange byggelegeplads-aktiviteter.

SFOens afdelinger afholder dagligt et børnemøde, og dette var en mulighed for, at jeg præsenterede mig selv. Min formulering til børnene lød sådan: – Børn er gode til at lege og fortælle i SFOen. Det er der mange voksne, der ikke ved ret meget om. Derfor vil jeg gerne skrive ned, tegne og filme sammen med jer.

Min pointe var her, at hensigten for et forskningsprojekt kan formuleres for dem, det handler om. Også, når det gælder børn.

Projektet resulterede bl.a. i video og cd rom'en *Myren Gertrud og andre fortællinger og lege*. Videoen blev allerede i redigeringsfasen kommenteret af alle knap 80 medvirkende børn. Dette skete i form af en forredigering, en »prøvevideo«. Herefter fik alle medvirkende børn og SFOens afdelinger kopier af den færdige video.

Undervejs i forløbet så vi ofte videooptagelser igennem på kameraets lille skærm, og nogle børnegrupper fik vhs-kopi af særlige passager med hjem.

En anden form for udveksling skete, idet SFOen fik et eksemplar af den skriftlige del af mit arbejde, en feltdagbog. Heri indgik en række optegnelser af fx børnenes gyserhistorier, som indimellem blev brugt til oplæsning i børnegrupperne.[1]

Mundrappe selvfølgeligheder

De skift i ordvekslingerne, der udspiller sig på bord-fodboldspillet, forbløffer velsagtens mange af os voksne. Den norske legekulturforsker Kjertil Steinsholt giver en åbning til børns udtryk, idet han taler om legen som en form for *farce* eller *karneval*. Her bevæger vi os i en risikofyldt *chance-sejlads*:

> *Farsens grundleggende dynamikk er genuin lekenhet som viser sig gjennom en vankelmodig sjanseseilas rundt med mundrappe selvfølgeligheter. Dens estetiske form er derfor fluktig og flimmeragtig; den vrir sig bort fra de fikserte og ferdigformulerte rom. Frasen er et risikofyllt prosjekt ved at den ikke bare leker med oss men også med seg selv. (...) Farsen strør om seg med mulige tolkninger og følger sin egen lyst.* (Steinsholt, 1998)

Det er altså ifølge Steinsholt et risikofyldt foretagende af bevæge sig ud i både leg og farce. Hvordan kan vi følge med i bevægelserne, og hvordan kan vi skabe beretninger, så det sker med lyst? Det *kan* ske med en mikrofon og Pokémon-kort. Følgende eksempel viser hvordan.

Leg med kamera

To piger på otte år, Sofie og Eva, er i færd med at lave interviews. De går rundt på SFO-stuerne med mit videokamera. Sofie holder en hvid papirmikrofon i hånden og siger direkte til kameraet:

– Vi har fået lov til at låne nogle Pokémon-kort, og dem vil vi lige kigge på.

Derefter, med dyb stemme:

– Her har vi ... øh ... en anden. Og så har vi ... den her, synes jeg, ser lidt voldelig ud ... med ild i halen. Pokémon, synes jeg, er meget, meget grimme. Ja, så er vi færdige.

(Taleudskrift, videoen *Myren Gertrud og andre fortællinger og lege*, 2000)

Hvad er der mon på færde omkring papirmikrofonen? Det ses tydeligt i videobilledet, at der i udstyrssammensætningen er tale om papir mere end elektronisk grej. Men en mikrofon skal der åbenbart til i denne situation.

Set i et legekulturelt perspektiv er vi et veritabelt brændpunkt. Pokémon-interessen gav sig udtryk i et typisk tidsbillede, grupper af børn, der sad fordybede omkring kortstakkene på trapper, i kroge og på og under SFOens borde.

I dette landskab bevægede Sofie og Eva sig rundt med videokamera og mikrofon. De fik blot en kort instruktion i brugen af udstyret. Et afgørende grundlag for etableringen af interviewet synes i høj grad at være et karakteristisk legekultur-fænomen, nemlig børns *genfortælling* eller *kultivering* af oplevelser fra fx visuelle medier.

»Kultivering« i leg

Børnekulturforsker Flemming Mouritsen fremhæver fænomenet i bogen *Legekultur. Essays om børnekultur, leg og fortælling*. (Mouritsen, 1996). Han inddrager drenges krigslege som et eksempel, og synspunktet er, at: »Drengene i stor målestok (henter) råstof og fiduser til legene fra medierne«. (Ibid. s. 84).

Mouritsen giver udtryk for, at der er tale om »parodi« snarere end »efterligning« eller »imitation«: »Råstoffet omformes og laves om til en anden fortælling – til en fortælling, de (drengene) fortæller om sig selv, og det er en ganske anden historie end mediernes. De fortæller med legen som medium stoffet fra medierne om«. (Ibid.).

Hermed præsenterer jeg den første grundtematik i undersøgelsen af, hvordan børn kan skabe beretninger om leg: genrer og virkemidler fra medier er anvendelige til mangfoldige *genfortællings*- eller *kultiverings*-processer. Tillige udgør kameraet eller mikrofonen vitaliserende ingredienser i legen.

En mikrofon er en »ting«, der eksisterer ret så håndgribeligt som et stykke udstyr. Samtidig er den ikke blot en »ting«. Dette er børn klar over. Mikrofonen signalerer noget andet og mere end muligheden for blot at opfange lyd. Vi opfatter hurtigt, at her bliver skabt en situation: her er der nogen, der selv vil komme til udtryk eller spørge os om et eller andet. Mon det, der sker, er behageligt, interessant eller konfronterende?

Papirmikrofonen er hermed et tegn. Mikrofonen baner vej som et effektivt kommunikerende tegn, der rummer en slagfærdig mulighed for at sætte flere komplekse tegn i spil. Fx ser og hører jeg, at Sofie læner sig frem mod kameraet, og hun taler med dyb stemme. Her signaleres troværdighed og seriøsitet. Dette er vi vant til at opfange som et grundelement i tv-avisens visuelle sprog: journalisten foran kameraet er et velkendt tegn i tv-nyhederne.

Imidlertid udvikler parodien sig, når billedet af Pokémon-figuren føjes

til »ild i halen« og »vold«. Også her optræder effektfulde tegn, som vi er vant til at reagere på. Kombinationerne bliver til kæder af tegn. Processerne kan anskues som en livlig omgang med alskens tegn. Det ene tager det andet.[2]

I Sofies og Evas interview gælder det humoristisk nedbrydning af tv-mediets selvhøjtideliged. Mikrofonen støtter iscenesættelsen omkring Pokémon-kort og videokamera: den baner vej for fortællingen og vidner om de spil og virkemidler, vi og børnene kender fra tv. »Nedbrydning« bliver hermed til en både kritisk, uhøjtidelig og legende »genopbygning« af tv-mediet.

I artiklens indledende eksempel så vi en lignende livlig opbygning af mening. Jeg forsøgte at gennemføre et logisk og fremadrettet interview med Nikki og Steffen oven på bord-fodboldspillet. Drengene dannede hurtigt en kæde af ideer – eller tegn: cirkus, klovn, dino, leopard, kanin. Men tegnene kan være ret så ustabile i fx leg. Jeg skulle ikke føle mig alt for sikker på, at der kom noget ganske bestemt ud af interviewet. De to drenge markerede oven i købet: – Det kan godt være, vi gør det helt om.

Hermed har vi set eksempler på, hvordan leg kan tage form af en *genfortælling* eller *kultivering* i Flemming Mouritsens forstand. Både Pokémon-kort og tv-avis blev udsat for en *kultivering*. Ydermere indgik mit videokamera som en del af processerne. Hermed er det tydeligt, at kameraet bliver til et fælles redskab – eller legetøj – i det at skabe beretninger om leg.

Disse initiativer er interessante netop som processer eller *bevægelser*, hvor den voksne for en tid opgiver at bevare en del af kontrollen og overblikket. Vi har at gøre med opbygning og nedbrydning af billeder og fortælling, hvor mening ikke er endelig fastlagt, men derimod til forhandling.

Dynamikken kan ganske kort karakteriseres som »tegn i bevægelse«. Imidlertid vil jeg uddybe perspektivet. Vi skal høre om, hvordan leg og beretninger om leg også udfolder sig *rumligt* og *kropsligt*.

Ageren med kamera: krop og rum

Min forventning, da jeg en tid inde i feltarbejdet i SFO Risskov åbnede op for tasken med videoudstyr, var, at nu ville en tematik, der hed »mand, drenge, vilde lege, teknik og video« blive eksponeret. Det gik helt anderledes. Mange piger øjnede øjeblikkeligt mulighederne i udstyret. De grupperede sig i reportagehold og afsøgte herefter SFOens forskellige afdelinger og

udeområder med løftet kamera, mikrofon og en liste af spørgsmål. Det foregik ofte nærmest i løb, hektisk og ekspansivt. Kammerater, forældre og pædagoger blev mødt med: – Hvad synes du om Pokémon?

Reportageholdenes nærmest fejende søgebevægelser krævede samtidig et præcist samarbejde af kropslig karakter: ledningen mellem mikrofon og kamera havde en bestemt længde, og parterne var nødt til midt i iveren at afpasse den kropslige ageren ganske præcist. Pigerne var forbundet i et rum af bestemt udstrækning mellem kamera, mikrofon og interviewpartnere.

Kunsthistorikeren Lars Kiel Bertelsen skriver om sådanne samspil omkring et kamera, der synes at gælde for såvel fotografiapparater som videokameraer:

> *Der findes et ofte overset rumligt og kropsligt aspekt ved fotografiet, som overskrider grænsen mellem det automatiske og det menneskeskabte. Dette arbejde udgøres af hele optage-situationen, hvor fotografen med sin krop og sit kamera bevæger sig hen foran motivet, cirkler omkring det, indgår en slags alliance med det. Der opstår et rum mellem fotografen og hans motiv.* (Bertelsen, 1997)

Jeg forstår på Lars Kiel Bertelsen, at udfoldelserne med et kamera antager en *rumlig størrelse*: børnene danner *et fotografisk rum* omkring videokameraet.

Børn importerer mange varianter af visuelle tegn til sådanne rum, en papirmikrofon for eksempel. Også kameraet kan forstærke idémængden, livligheden og opfindsomheden i legen. Der kan ske en udfoldelse af hidtil usete miks af stilarter og visuelle og lydlige muligheder.

Kameraet er et aktiv i legen, og der kan udfoldes en nærmest uendelig mængde af fortællinger omkring det. Udfoldelserne i *det fotografiske rum* er dog ikke ganske ustyrlige, idet kameraet medvirker til at *forankre* bestræbelserne. Udstyret har sine specifikke og særlige muligheder og begrænsninger. Fx er »Rec«-funktionen på kameraet afgørende. Det kræver koordination i gruppen, når optagelsen skal starte og slutte midt i iveren. Desuden er det begrænset, hvor hurtigt kameramanden kan løbe: parterne må tilpasse deres bevægelser til det, der trods alt er muligt med et kamera i hånden.

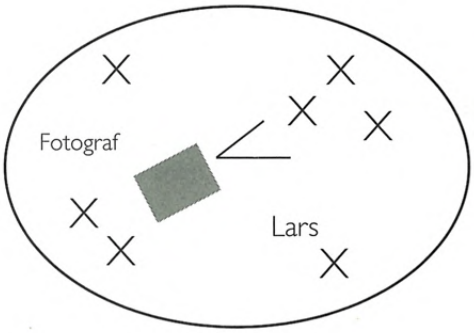
En hel del kan lade sig gøre, men ikke alt er muligt. Der er trods alt grænser for ustyrligheden.[3]

Jeg har nu søgt at indkredse den anden grundtematik i min undersøgelse af, hvordan børn kan berette om leg. *Det fotografiske rum* er her et igangsættende nøglebegreb, når vi involverer et billedmedie.

Videokamera i delperspektiv

Leg med kamera består ikke blot af ord og replikker. Effektfulde kropslige udtryk, bevægemønstre, positioneringer og relationer bliver ofte udlevet og undersøgt i rummet omkring kameraet. Intens ageren og kropsbevægelse kan vekselvirke med ideer og forslag: sådan gør denne her figur, når du bevæger dig et sted, der ser sådan her ud. Fx: sådan gør en tv-journalist foran et kamera sammen med mikrofon.

Udtrykket er ikke blot talt eller tænkt frem, men det eksisterer derimod som en del af en kropslig, fælles legekulturel bagage. Med dette mener jeg, at børn viser hinanden, hvordan en leg kan udfolde sig. Større børn giver fx tips og erfaringer videre til mindre børn.



Det fotografiske rum.

Det fotografiske rum befolkes således ikke kun af dem, der ses og høres på tv-skærmen under afspilningen af optagelserne. Også kameramand, hjælpere, idemagere og interviewede børn medvirker som parthavere i etableringerne af dette rum. I leg med mange deltagere kan kameraet være omgivet af børn, der bevæger sig i komplekse, kropslige samspil. Her udfoldes flere samtidige delfortællinger eller delperspektiver. Kameraet er ikke nødvendigvis i centrum i legen, men repræsenterer et incitament og krydsfelt i *det fotografiske rum*. Pointen er stadig, at parterne indgår i en *forbundethed* både på idéplan og på rumligt-kropsligt plan.[4]

Den kropslige dimension i *det fotografiske rum* kan illustreres på anden vis af den fornemmelse, vi kender, når en kropslig og dermed personlig grænse bliver påvirket af et nærgående kamera eller en påtrængende person. Vi mærker, at rummet er for snært. Relationerne må forandres.

Det fotografiske rum er således ikke et statisk rum. Det inviterer til stadighed til, at de medvirkende forhandler, udvikler ideer, skifter

tempo, flytter sig, etablerer sig osv. *Det fotografiske rum* synes i sin natur at være beslægtet med legen – og med farcen? Kjertil Steinsholt skriver om leg, rum, farce og karneval: »Karnevalet (…) avslører muligheterne for alternative verdener eller rom, verdener af en annan orden og et mønster for et nytt liv«. (Steinsholt, 1998)

Efter disse indledende skitser til en karakteristik af *kropslige* samspil i *det fotografiske rum* gælder undersøgelsen nu *kontakt*, særligt med henblik på min *aktive rolle*, når bestræbelserne gælder at skabe beretninger om leg.

Den voksne deltager i leg

Vi befinder os på gulvet under skolebordene på stuen Blåhvalen, og følgende replikker falder:

– Åh nej, den sorte laserkanon, åh nej, flygt. Angrib! Hænderne op, store rumskib, angrib, jeg er hr. Pindsvin, og der er ingen, der kan klare mig. Åh nej, jeg blev bange.
– Emil, er det den her, der er rumskibet?
– Ja.
Jeg peger ind i linsen på videokameraet og laver nogle laserlignende lyde.
(Taleudskrift, videoen *Myren Gertrud og andre fortællinger og lege*, 2000)

Min voksenkrop har besvær med at følge en leg, hvor Emil på syv år og den lille plasticfigur, hr. Pindsvin, er på farefuld færd mellem stolene og under bordet. Det grå linoleumsgulv fremstår som en uendelig ørken, der inviterer til opdagelse, indtagelse og fortælling.

Min ryg værker, jeg sidder skiftevis på hug og kravler på alle fire. Kameraet, jeg holder, skal helst ikke ryste for meget. Hænder, knæ og stoleben antager kæmpestørrelse i videosøgeren. Jeg indgår i en direkte støtte for børnenes bestræbelser og deltager som kameramand. Ligesom i mange andre lege er jeg også her parthaver i etableringen af *det fotografiske rum*.

Hovedpersonen i legen, hr. Pindsvin, er velsagtens bare en centimeter høj. Vi er flere medvirkende i det tætte samspil. Simon, også syv år, fører mikrofon og holder styr på en tyk gummiledning. Andre tilstedeværende i lokalet kan kun se vores rygge, og vi bevæger os kravlende

hen over gulvet i en stor bue mellem rødmalede stole- og bordben. Det startede med en improviseret sang, da hr. Pindsvin blev tapet fast på en legetøjsbil, og forløbet forløses efter en halv times tid med replikken: – Puha, det var alt sammen en stor, ond drøm.

Legen på gulvet i Blåhvalen viser, at børn i deres leg intenst omformer et »sted« til et »rum«. Børnene befolker institutionens randområder som fx trappeopgange, gulve, boldbaner og buskadser samt de mere pædagogisk tilrettelagte legeområder. I grupper eller enkeltvis indtager børnene rummene oppe og nede og vitaliserer dem med bevægelse og betydning. Dette sker fx i pigegruppernes udadvendte reportagehold og drengenes og min tætte leg under borde og stole.

Denne iagttagelse kan sættes i et kropsfilosofisk perspektiv, idet Maurice Merleau-Ponty skriver:

> *Der er et rum, der måles ud fra mig som nulpunkt for rumligheden. Jeg ser ikke rummet udefra som en ydre skal, men jeg oplever det indefra, og jeg omsluttes af det. Alt i alt er verden ikke foran mig, men omkring mig.* (Merleau-Ponty, 1995)

Jeg ser her en markering af, at krop og sanser er grundlaget for at kunne leve – og lege i den mangfoldighed af muligheder, der omgiver individet. Det er med kroppen, at vi er til stede i verden og er i kontakt med os selv, hinanden og tingene.

Denne indtagelse af rum radikaliseres, hvis et videokamera får plads i legen. Her møder vi børnenes evne til at skabe en vekselvirkning mellem plane todimensionelle skærmbilleder og rumligt-kropslige lege.

Pointen er samtidig, at den nysgerrige voksne, der støtter legen, også er en del af relationerne i *det fotografiske rum*, når legen begynder at udvikle sig omkring kameraet.

Grundlaget for det at skabe beretninger i børns legekultur tegner sig. Beretningerne starter fx i bevægelse i rum, som børn skaber og kender. Derfor er kameraet håndholdt, og derfor planlægger vi ikke, hvad der skal ske. Den direkte og handleorienterende brug af mediet indebærer også, at vi ikke laver drejebøger. Jeg giver børnene den mest elementære instruktion i brug af kameraet: det står altid på »automatik« og »vidvinkel«.

Forberedelserne er så at sige allerede truffet – igennem mange års leg.

Hermed nærmer vi os en praksis sammen med børn, hvor beretninger om leg bliver til. Vi har at gøre med kvaliteter af kollektiv karakter,

hvor mening bygges op og brydes ned. Der sker med andre ord både *genfortælling* og *kultivering* i Flemming Mouritsens forstand. Desuden har jeg søgt at karakterisere væsentlige *kropslige-rumlige samspil* omkring et kamera særlig med henblik på *det fotografiske rum*.

I det følgende nærmer vi os en tredje tematik, der er udgangspunkt for arbejdet. Det drejer sig her om *legesignaler* og et *rollekompleks i leg*. Vejen fører os gennem meget forskelligartede landskaber: via en dinosaurus-rede til en børneby. En samlende opsamling af mine undersøgelser sker senere i afsnittet.

Legesignaler og rollekompleks

Et reporterhold, Anne og Marie, begge på otte år, nærmer sig et legehjørne på Søløven, hvor tre piger og en dreng i seks-syvårsalderen leger dinosaurus-familie. Pigerne medbringer videokamera, og på båndets lydside hører vi lidt af, hvad der sker. Træbyggeklodserne, der ligger på tæppet, er mad til familien. Men hvilken slags mad? Følgende replikker falder:

– Det var kød.
– Nej, det var altså noget mælk.
– Det her, det er kød.
Karen Marie: – Hej, vi kommer fra TV2, må vi have lov til at filme dig? Ok, tak selv. Hvad leger I lige nu?
En lille pige: – Øh, det ved jeg ikke, jeg ved ikke. Du må spørge Carla.
Carla: – Øh, vi leger et eller andet om dinosauruser.
(Taleudskrift, videoen *Myren Gertrud og andre fortællinger og lege*, 2000)

Det trækker op til forhandlinger ved spisetid hos dinoerne. Kød eller mælk? Tilsyneladende ikke et uvæsentligt spørgsmål i dinosaurus-familien.

– Det var kød. Disse enkle ord signalerer, at det her er leg. Samtidig hjælper udsagnet til at bibeholde en åbning i den fortsatte opbygning af legen. Der er tale om et forslag, ganske vist ret insisterende, ser det ud til. Børnene siger underforstået til hinanden: – Lad os forestille os, at … .

Flemming Mouritsen formulerer dette fænomen således: »En fortidsform er pr. definition en distanceform. Den markerer en afstand mellem udsigerens position og handlingen (…)«. (Mouritsen, 2001 s. 178).

Børnene magter midt i forhandlingens intense spil at kaste et blik på legens forløb og muligheder, *mens* de leger. Vi har at gøre med en både enkel og avanceret grundformel, hvor en præteriumsform, det at bruge en datid, understøtter legens fortsatte udvikling. Jeg er fascineret af børnenes brug af datid i leg. »Datiden« er et nøgleredskab i krævende kollektive manøvrer i leg og fortælling: et nøglefænomen i leg, der praktiseres børn imellem i det ganske land. De mange muligheder, der udfoldes i leg, modsvares af præcise koder for kontakt og handling. Fx en datidsform: – Det var kød!

Børnenes leg rummer en fælles – eller kollektiv – indsats, hvor legesignaler støtter leg, der ellers kan bryde sammen med tvivl og forvirring som resultat. Men ofte lykkes legen. Legesignalerne tjener som en vigtig orienteringsmulighed mellem flere *planer* – eller *positioner* – i leg. Dette er temaet for næste afsnit.

Børnebyen

En gruppe på fire niårige piger har inviteret mig til at filme en by, de har lavet i en vindueskarm. Opstillingen er blevet ganske omfattende, den er vokset ud i rummet og dækker et par borde. Det er en *Børneby*. Den er bygget af mange, mange træklodser og er befolket med alskens legetøjsfigurer.

Opbygningen af *Børnebyen* har stået på et par dage. Pigerne bevæger de små figurer, og jeg fører kamera. På videobilledet ser vi, at et forældrepar er ved at aflevere deres børn. De står foran porten til *Børnebyen*. Muren er høj omkring byen. Den adskiller barneverdenen fra omverdenen.

Den venlige, men samtidig falske børnepasser tager mod familien. Det mindste barn aner uråd nu, hvor det er alvor. Pigerne viser i miniaturelegetøjets mikroformat en svidende præcis karakteristik af den moderne livsforms udsondring af børn og børneliv:

- Goddag.
- Vores to søde artige, børn skal, skal være her.
- Så spørg, hvor lang tid.
- Hvor lang tid skal de være her?
- Øhm, hvad skal vi sige, Hans?
- Øh, jeg synes bare, vi kan nøjes med to uger.
- Ok.
- Nej, nej, nej, mor, nej mor, mor nej, nej mor, jeg bliver her edderhuggeme en måned.

– Ok, hvornår vil du så hjem, lille Louise?
– Øhm, øhm, jeg vil altså kun blive her en uge.
– Og hvad bliver det?
– Øhm, jeg tager kontant.
(Taleudskrift, videoen *Myren Gertrud og andre fortællinger og lege*, 2000)

På videobåndets lydside kan vi ganske svagt høre udsagnet: – Så spørg, hvor lang tid. Dette er dog en hørbar hvisken til den pige, som fører en af figurerne foran indgangen til *Børnebyen*. Jeg ser, at legen og videooptagelsen bliver iscenesat, og at replikker fortløbende bliver foreslået og udviklet, mens pigerne leger.

Der er her tale om et enkelt udsagn, et forslag, som rummer en åbning til, hvad der kan være på færde i børns fortællinger. I min belysning af dette vil jeg inddrage Mouritsens centrale artikel »Refleksivitet og refleksionstyper i børns udtryksformer«, hvori vi møder en grundstruktur for et *rollekompleks i leg*. (Mouritsen, 2001). Der indgår tre positioner i denne tolkning af børns leg:

Privatpersonen repræsenterer realplanet
Iscenesætter/fortæller-niveauet indtager den centrale position
Rollen befinder sig på fiktionsniveauet

Mouritsen udlægger modellen på følgende måde:

> *Man ser en bestandig opereren mellem tre niveauer eller bevidsthedsformer, hvor fortæller/iscenesætterniveauet er det overordnede. Det er det, som formidler de øvrige, ligesom det formidler transformationspunktet mellem realitet og fiktion. Det er distancens punkt. Det punkt, hvorfra deltagerne forholder sig til både sig selv, hinanden og til det fællesprojekt, som legen, dens tema og aktioner er.* (Ibid. s. 180)

– Så spørg, hvor lang tid. Dette er jfr. Mouritsen et eksempel på distancens punkt og dermed det centrale *iscenesætter/fortæller*-niveau. Pigen, der udtaler – eller hvisker – sit forslag forholder, sig til legens muligheder, mens den er under udvikling, og – hvad der er vigtigt – forslaget *bliver hørt*. Den pige, der fører forældre-figurerne, lytter til forslaget og siger replikken: – Hvor lang tid skal de være her?

Rollekomplekset i leg synes også at være aktuelt for større børn. Det følgende eksempel viser, hvordan børnene på samme tid lever sig ind i legen samtidig med, at jeg er ganske tæt på processerne.

Lege slaver – lege arbejde

En gruppe drenge på ni til 10 år leger rollespil. Rollespil er en væsentlig del af deres leg. Det har stået på i flere år, får jeg at vide. Legen i dag har varet et par timer. Jeg følger sværdkampe og dialoger med videokameraet. Det er regnvejr. Legen bevæger sig hen over flere af SFOens udeområder, fra fodboldbane og videre til aktivitetsområdet Bålpladsen, hvor et legehus nu illuderer fangekælder. I denne del af legen skal slaverne lære at arbejde. Som et ekstra incitament i handlingen sænker fangekælderens loft sig langsomt ned over de to indespærrede slaver:

– Så der kommer de andre slaver.
– Gå lidt hurtigere!
– Nu stikker I lige fingrene ud igen, så slår jeg jer med pisken.
– Vi sidder herinde, ik', og taget, det er her?
– Ja.
– Vi kan alligevel ikke komme ud med det.
– Åh, hjælp os, vi lover at være søde.
– Hjælp!
– Du har reddet os.
Lars: – Hvorfor bliver de befriet nu? Hvorfor bliver de lukket ud nu?
– Vi skal gøre sådan noget som for eksempel at lave arbejdet meget hårdere, fordi vi, vi skal have brug for alt det mælk og alle de slaver som muligt.
Lars: – Ok, det vil sige, de skulle ud for at arbejde?
– Ja.
(Taleudskrift, videoen *Myren Gertrud og andre fortællinger og lege*, 2000)

Iscenesætter/fortæller-niveauet er her meget fremtrædende, ja, næsten alle udsagn består af instruktive forslag, der udvikles samtidig med, at drengegruppen på indlevet vis skaber kropslige udtryk i forhold til hinanden og i forhold til kameraet. Situationen er kritisk for drengene i fangehullet. Loftets pigge nærmer sig, og dog falder en replik, der kommenterer handlingsforløbet samtidig med, at den er under udvikling: – Vi kan alligevel ikke … Drengen kommenterer med ordet »alligevel«

en mulighed, som kunne have fundet sted, men som undergår et fravalg midt i den dramatiske leg.[5]

Jeg spørger ydermere til legen, mens legen sker. Mit spørgsmål virker som et konstruktivt *distancens punkt* jfr. Mouritsens betragtninger. Min deltagelse med kamera og mine nysgerrige spørgsmål støtter øjensynligt *iscenesætter/fortæller*-niveauet. Jeg får afklaret min undren, mens tyrannen driver slaverne frem. De vakler under åg og mælkespande.

I forløbet med tyrannen og slaverne har vi også at gøre med en rumlig og kropslig etablering. Jeg har tidligere omtalt samspillet omkring kamera i *det fotografiske rum*. I legen på den regnvåde plads denne dag indgår kameraet også som en del af legen, men det er ikke i så høj grad det centrale omdrejningspunkt. Legen synes nærmere at omslutte såvel mig, drengene som udstyr.[6]

Der udfolder sig en iscenesættelse omkring fangehullet, som indebærer både nærvær og distance. Handlingen er dramatisk. Den rummer virkningsfulde tegn: »pisk«, »fanger« og »åg«. Forløbet synes tillige at være særegent, idet jeg så direkte er deltager i det at skabe en beretning om legen. Dette vil jeg lade være et udgangspunkt for en foreløbig opsamling af erfaringer og undersøgelser i denne artikel.

At berette og at dokumentere

Vi har mødt *genfortællings-* eller *kultiverings*-fænomenet i leg, og vi har set, hvordan inspiration fra medier kan munde ud i en livlig brug af kamera og mikrofon.

Artiklen har dernæst introduceret begrebet *det fotografiske rum* og dets etableringer i forlængelse af mediefortællinger og medielege samt en karakteristisk kropslig fundering. *Det fotografiske rum* rummer flere

paradokser. På den ene side sker der fx en fundering af kropslig karakter, og parterne indgår i kontakt og forbundethed, når legen udvikler sig.

På den anden side bidrager fx udstyret med en radikal vitalisering af udfoldelserne i leg: kamera og mikrofon inviterer til, at idé-mængden bliver øget.

Det fotografiske rum er eksempel på en kollektiv indsats, der kan udfoldes omkring et kamera. Udfoldelserne kan rumme flere samtidige delperspektiver, uden at legen bryder sammen.

Begrebet *det fotografiske rum* kobler således med børns interesser og forudsætninger med hensyn til visuelt-kropsligt-medieinspirerede fortællinger og lege. Et kamera kan medvirke i leg, imaginært og symbolsk, som genstand og som sparringspartner og incitament under optagelser. Vejen fra at være modtager af medieprodukter til at være producent behøver således ikke at være lang.

Endelig har artiklen fokuseret på *rollekomplekset i leg*, dette med særlig opmærksomhed på *iscenesætter/fortæller*-niveauet. Vi har at gøre med en praksis, hvor en aktiv, kollektiv indsats netop baserer sig på at formulere og realisere *forholdet* mellem realplan og fiktionsniveau. Med Flemming Mouritsen har vi her at gøre med former for refleksivitet, der omfatter både et formidlende *transformationspunkt* og et *distancens punkt*.

Som nævnt i artiklens indledning rummede min kontakt til børnene i SFO Risskov en særlig indsats med hensyn til visuelle beretteformer. Med andre ord indgik både video og fotografi. I min indledning spurgte jeg, om legen bliver forstyrret af et medie, og jeg rejste spørgsmålet, om et medie kan bidrage med en særlig autenticitet, når vi skaber beretninger om leg.

Iscenesættelse og sandhed

Brugen af video understreger i høj grad spørgsmålet om *virkelighedsrelationer*: har vi at gøre med billeder og lyd *af* leg, eller inddrages video *i* leg? Mediet placerer sig særdeles aktivt i alle tre niveauer i *rollekomplekset i leg*. Dette uddyber jeg nærmere:

Video rummer spor af det, der skete på et givent tidspunkt. Vi genkender personer, genstande og lokaliteter. Dette medie implicerer yderligere en række ret konkrete valg og beslutninger de medvirkende imellem. Her er *realplanet* aktiveret.[7]

Samtidig vitaliserer video i høj grad *fiktionsniveauet*. Fortællinger, genrer og figurgallerier sættes i spil, udleves, brydes ned og bygges op igen. Video nærmest inviterer til en udfordring af det, vi måtte have af forestillinger om en enkel sandhed i billedmedier.

I dette spil placerer *iscenesætter/fortæller*-niveauet sig centralt, vitalt og tankevækkende. Leg med video gør dynamikken særligt interessant. En række spørgemål om, hvordan vi leger, bruger medier og i øvrigt skaber beretninger om leg, bliver radikaliseret omkring et videokamera. Når kameraet indgår i fx leg, åbnes for særlige processer mellem mennesker. Om en sådan tilgang skriver antropologen Hanne Miriam Larsen:

> *Kameraet overdrages til børnene, der bliver medskabende dokumentarister i forhold til deres egen livsverden. Processen er kollaborativ, produktet er et fælles konstrukt. Det, som formidles er ikke en objektiv eviggyldig sandhed om børns legekultur, men en fællesproduceret forhandlet viden, der udspringer af de sociale relationer, som opstår, vedligeholdes og redefineres gennem legen.* (Larsen, 2001).

En sådan »fællesproduceret forhandlet viden« og det »fælles konstrukt« rummer i høj grad paralleller til *iscenesætter/fortæller*-niveauet. Det er min opfattelse, at der netop her kan udvikles vigtige kontakter børn og voksne imellem, når det gælder beretninger om leg. Den voksne i børns leg bevæger sig sammen med børnene i rollekompleksets tre positioner. Hun er del af rummets intersubjektive udvekslinger og relationer: den voksne er også »fortæller«!

Kunststykket består i, at den voksne sanser, hvornår der sker skift fra den ene position til den anden i rollekomplekset. En mulighed er, at fx et kamera indgår som en del af legen, og at det føres på skift af børn og voksne. Herved fokuseres vores opmærksomhed ikke snævert i brugen af udstyret, men dynamikken i *det fotografiske rum* bredes derimod ud. Vi giver hermed os selv mere bevægelsesrum og en tydeligere opmærksomhed over for udfordringerne i *iscenesætter/fortæller*-niveauet.

En anden tilgang består i, at vi kropsligt forsøger at matche børnene og legen. Dvs., at vi følger børnenes bevægelsesmønstre på de steder, hvor legen fører hen. Vi vil ofte opdage en uventet inddragelse af rum, som støtter os i at finde nye ord, udtryk og spørgsmål, der gør os klogere både som fortællere og iscenesættere i legens kollektive bevægelser.

Iscenesætter/fortæller-niveauet som fokus i beretningerne

I denne artikel har vi mødt eksempler på, hvordan jeg bevæger mig i *rollekomplekset i leg* sammen med børnegrupperne. Jeg kunne fx knapt nok kunne følge med i den strøm af ideer, drengene udviklede oven

på bord-fodboldspillet. Jeg sagde: – Hva' ... hva'? Pointen er her, at jeg ikke affærdigede springet fra dukketeater til cirkus som pjat. Jeg vedblev at lytte trods misforståelserne. Måske skal vi lære, at noget af det, der sker i *iscenesætter/fortæller*-niveauet, kan være pjat. Pjat rummer også dimensioner af leg og kultur.

Mere subtilt syntes det at være, da jeg spurgte Emil: – Er det den her, der er rumskibet? Kameraet og den påmonterede stavmikrofon inspirerede til legen og den visuelle beretning. Udstyret lignede et rumskib, der forfulgte hr. Pindsvin hen over linoleumsgulvets udstrakte ørken. *Fiktionsniveauet* blev her støttet af noget ganske konkret, nemlig kameraet og dets blanke design. Mit spørgsmål refererer klart til *iscenesætter/fortæller*-niveauet. Der er tale om et *distancens punkt* midt i legen, midt mellem fiktion og realplan, hvor vi bliver enige om, hvad der sker, og hvor jeg efterfølgende tager chancen og affyrer min »laserkanon« efter det flygtende pindsvin.

Mit udsagn, da tyrannen drev slaverne frem, lød sådan: – Ok, det vil sige, at de skulle ud for at arbejde? Her er jeg »Lars« i *realplanet*, der spørger. Spørgsmålet føjer sig til *iscenesætter/fortæller*-niveauet: vi forholder os til legen og dens muligheder. Herefter udvikler *fiktionsniveauet* sig med ufortrøden energi. Slaverne vakler videre.

Samarbejde og voksenrelationer

En opmærksomhed på *rollekomplekset i leg* bidrager frugtbart til at tydeliggøre, hvordan vi *konstruerer* beretningerne om leg. Fx kan vi se på *iscenesætter/fortæller*-niveauet som opfordring til at stille kritiske spørgsmål: Hvilke ord bruger vi om leg? Hvordan spørger jeg? Hvad er det, billeder og lyd kan fortælle mig?[8]

Børnene synes allerede at være parate til at deltage i udformningen af beretninger om leg og fortælling. Via *rollekomplekset i leg* udvikler børn erfaringer, der vitalt kan bidrage til beretninger om leg med visuelt tilsnit.

I et voksenperspektiv kan disse udfordrende dynamikker formuleres på en lidt anden vis. Jeg præsenterer derfor en række spørgsmål, der kan finde anvendelse i samarbejdsrelationer blandt voksne. Jeg tænker her på de refleksive processer, der kan udfolde sig fx i et projektarbejde. Her kan det fx være væsentligt at skelne mellem, hvad der er »idé«, og hvad der er en »plan«. Det interessante er, at skitsen har væsentlige paralleller til *rollekomplekset i leg* og *iscenesætter/fortæller*-niveauet. Projektgruppen kan stille sig følgende spørgsmål:

Hvordan fremtræder vores aktivitet som visuelt udtryk?
Hvordan iagttager og italesætter vi vores proces?
Hvor placerer vi os i forhold til rummet? Hvilke ændringer skal ske?
Hvordan oplever og mærker jeg min deltagelse? Hvor har jeg alternativt lyst til at befinde mig?
Hvad sker der mellem os? Hvad kan jeg bidrage med?

Det er karakteristisk, at spørgsmålene ikke rejser et entydigt skel mellem, hvad der er »idé« *eller* »plan«. Derimod drejer spørgsmålene sig om, hvordan *forholdet* mellem disse størrelser kan håndteres og realiseres. Som allerede nævnt er børn meget ofte fortrolige med dette – i deres leg.[9]

Lokale fortællinger

Et karakteristisk træk ved den kontaktform, jeg har beskrevet, er, at videoptagelser bliver institutionen til del, såvel børn, stuer som forældre. Desuden kan optegnelser, interviews og artikler bidrage til institutionsdagligdagen. Børns fortællinger, tegninger og videooptagelser kan tillige indgå som en art dagbog for den lokale sammenhæng og som inspiration til nye lege for børn.

De beretninger, der bliver skabt, kan tillige omfatter en ganske fleksibel omgang med medier og materialer. I projektforløbet i SFO Risskov viste det sig, at børnene gerne foreslog og valgte forskellige former for beretning; den kunne tage form af et interview, eller den kunne være del af et mere direkte produktivt forløb i fx video, lydoptagelse, tegning eller skrift.

Jeg undgår begrebet »dokumentationer«. I stedet taler jeg gerne om

»beretninger«. Dette begreb synes at rumme en sensitivitet over for selve legen og de sammenhænge, som legen og beretningerne er del af.[10]

Det, at beretninger indgår i institutionens liv, skal ikke tjene som en legitimering af min tilstedeværelse i institution og børnegruppe, et »etisk figenblad«. Der er således god grund til omtanke i sådanne processer. Børns indlevede lege med kamera og (papir-) mikrofon, deres fiktionaliserede øjebliksbilleder skal ikke kategoriseres snævert som dokumentariske analyseobjekter. En form for dokumentarisme, der nærmer sig »maskeret forskning«, vil være en beklagelig udgang på livlige, berettende processer børn imellem og børn og voksne imellem.[11]

Talen om leg ...

Det har været mit mål i denne artikel at pege på, at børn kan deltage i at skabe beretninger om deres leg: aktivt og direkte. Samtidig er der tale om en tilgang, som vanskeligt kan overføres entydigt fra én sammenhæng til en anden. Børn og børnegrupper – og voksne i øvrigt – er forskellige, og der er til stadighed tale om særlige etableringer af relationer og rum, om refleksivitet, leg og fortælling.

Hvis leg kan ses i lyset af farce og karneval, må *talen om leg* vel også ses i dette lys:

Men, og det er paradoksalt; straks farsen har kommet i gang vil den være med på å opheve sine egne spilleregler. Den leker med de spill- og meningsstrukturerne den udtrykkes gjennom. (Steinsholt, 1998)

Noter

1. Projektets fulde titel er: *Børns Fortællekultur: Narrative og æstetisk symbolske udtryksformer i legekulturen.* Det er et delprojekt under *Børnekultur, medier og legekultur* v. Center for Kulturstudier, Syddansk Universitet, Odense. Projektleder er Flemming Mouritsen.

   Forløbet blev ud over præsentation på børnemøder forberedt ved foredrag for forældre, møder med personalegruppen samt udlån af videoer fra andre af mine projekter med børn. Endvidere kendte jeg en del børn, forældre og pædagoger, idet jeg tidligere havde arbejdet som skolepædagog i SFO Risskov.

   Projektet *Børns Fortællekultur* bygger på erfaringer fra andre projekter: *Børnekultur – medielege*, 1991 – 2002.

   Citater fra leg og fortælling kan alle – undtagen indledningscitatet – ses og høres i videoen *Myren Gertrud og andre lege og fortællinger.*

Arbejdet indebar en særlig indsats med hensyn til *visuelle* dokumentationsformer herunder video, og derfor er baggrunden for denne artikel både refleksioner om dokumentarfilm, visuel antropologi, fototeori samt visuel kultur på billedpædagogisk baggrund. Se: (Pink 2001), (Scehchner 1982), (Ruby 1982, 1992), (MacDougall 1992, 1995, 1999), (Bertelsen 1994, 1996, 1998, 2000, 2002) og (Illeris 2002).

Begreber om en *kollaborativ tilgang* til feltarbejde mv. ses i forskellige varianter: »co-creative documentarists« eller »medskabende dokumentarister«. Se: (Crawford 1994), (Larsen 2001), (Pink 2001), (Henningsen 2004b).

Jay Ruby behandler tillige spørgsmålet om en kollaborativ tilgang: »Cooperatively produced and subjectgenerated films are significant because they represent an approach to documentary and ethnographic film dissimilar to the dominant practice.« (Ruby 1992 s. 43).

2. Mit udgangspunkt er semiotikeren Charles S. Pierces triadiske tegnbegreb (Gade 1997 s. 75.) *Tegnet* svarer til noget fysisk, der kan opfattes af vore sanser. *Objektet* er et udtryk for det, tegnet henviser til i den ydre realitet. *Interpretanten* er de mentale forestillinger, som skabes både af tegnet og brugerens erfaringer.

   Jeg henviser tillige til kunsthistorikerne Mieke Bals og Norman Brysons arbejde. De skiver om tegnbevægelserne: »To think of semiosis as process and as movement is to conceive the sign *not as a thing but as an event«.* (Bal og Bryson 1991 s. 194). Tegn i bevægelighed er her en del af et begivenhedsbegreb. Se også: (Illeris 2002).

3. Lars Kiel Bertelsen henviser til filosoffen Vilém Flusser, der karakteriserer fotografens arbejde med sine apparater således: »Han producerer, behandler og lagrer symboler.«(Bertelsen 1996).

4. Mine betragtninger om det *fotografiske rum* er inspireret af Lars Kiel Bertelsens analyser af Auguste Rodins arbejde med fotografi og skulptur. (Bertelsen 1996). *Det fotografiske rum* er <u>ikke</u> fra Bertelsens side tænkt ind i sammenhæng med video og leg. Dette er min tilføjelse.

   En kropslig forståelse af leg og min udredning af *det fotografiske rum* står i en tankevækkende kontrast til den forståelse af barnet og barnets udfoldelser, som Illeris peger på i den »tegnepædagogiske diskursorden«. (Illeris 2002 s. 87ff).

   Målet med tegneundervisningen var, at eleverne skulle: »forholde sig til den omgivende verden med et analytisk distanceret blik – at blive seende og tænkende mennesker«. Og følgen var, at eleven måtte: »glemme sig selv som en levende, gestikulerende krop, for i stedet at anvende højre arm og hånd som præcisionsinstrumenter i den rene tankes tjeneste (...)«. (Ibid. s. 116).

   Hvor *det fotografiske rum* er cirkulært, bevægeligt og flerperspektivisk, viser det rumlige ideal i den tegnepædagogiske diskursorden sig

at være af centralperspektivisk karakter: »et universelt udtryk for 'det seende menneske'«. (Ibid. s. 117).

Vedr. kropsfænomenologi, se: (Rasmussen 1999), (Merleau-Ponty 1995) (Henningsen 2002).

5. Begreber om »virtuelle fortidige og fremtidige begivenheder« behandles i: (Henningsen 2004). Se også (Schechner 1982). En anden tilgang til et rollekompleks i leg gives i: (Guss 2000).
6. Om dette syn på fænomenet leg, se: (Steinsholt 2002 s. 159). Se desuden (Henningsen 2004b).
7. I belysningen af spørgsmål om »spor« inddrager kunsthistorikeren Mette Sandbye et treleddet semiotisk tegnbegreb, der er udformet af Charles S. Peirce.

   – *Ikonet* baserer sig på lighed med referenten.

   – *Indekset* er baseret på en nærhedsrelation mellem tegn og objekt. Dvs. objektet har påvirket eller sat spor på tegnet.

   – Endelig indgår det *symbolske* tegnelement, der bygger på en konventionel sammenhæng mellem tegn og objekt (Sandbye 2001 s. 68).

   I Sandbyes undersøgelse af fotografiet indgår de *indeksikale* kvaliteter som centrale i bestemmelsen af, hvad fotografisk »realisme« kan indebære: »Indekset har at gøre med en særlig virkeligheds*relation* (...) indekset er et spor, der peger på noget i virkeligheden, men hvad det peger på er ikke et indeksikalt anliggende, men et repræsentationsanliggende.« (Sandbye 2001 s. 68).
8. Kunsthistorikeren Rune Gade skriver om fotografiers tilblivelse: »Ved at blotlægge deres bearbejdede og iscenesatte karakter, alle deres usandheder, får billederne nemlig fortalt en større sandhed om sig selv: den sandhed at de lyver. Ved sandfærdigt at bekende deres løgnagtighed ophæver billederne ganske vist ikke deres falske karakter, men de gør høfligt opmærksom på den. Vi lyver, siger billederne. Og dét er sandt.« (Gade, 1998).

   van Maanen udvikler tre fortælleformer, der kan indgå i kulturstudier: *Realist Tales, Confessional Tales* og *Impressionist Tales (*van Maanen 1988).
9. Jeg er her inspireret af begrebet »visuel begivenhed«, som Helene Illeris har introduceret i dansk billedpædagogik. Se (Illeris 2004) og (Henningsen 2004c).
10. I en sådan tilgang indgår beretning og kontekst i en vekselvirkning. Når det drejer sig om billeder taler kunsthistorikerne Mieke Bal og Norman Bryson for, at såvel et billedes historiske kontekst som beskuerens aktuelle kontekster er sociale konstruktioner, som interagerer.: »Context (...) is a text itself, and it thus constists of signs that require interpretation«. (Bal og Bryson 1999 s. 175).
11. Vedr. forskningsetik, se: (Alver 2001) og (Kampmann 1998).

Referencer til projektet *Børns Fortællekultur*
Video: *Myren Gertrud og andre fortællinger og lege,* 2000
Feltdagbog *Børns Fortællekultur*, 2000. Samling af tekster: interviews, båndudskrifter, tegninger mv. Ca. 150 s. Foreligger i tre udgaver: hos SFO Risskov, Flemming Mouritsen og Lars Henningsen.

Citater

I videoen *Myren Gertrud og andre lege og fortællinger* indgår et kort citat fra et FIFA Playstation-spil v. EA Electronic Arts.

Endvidere indgår en sang: *Smukke Sally.* Komponisten Gunnar Geertsen vurderer ikke, at sangen er et citat fra Bølle-Bob-udgivelserne.

Litteratur

Alver, Bente Gullveigh (2001): »Forskningsetiske perspektiver i studiet af børnekultur«, i: *At forske i en bevægelig verden. Tidsskrift for Børne- og ungdomskultur,* nr. 43. Odense Universitetsforlag

Andersen, Peter Ø. og Kampman, Jan (1996): *Børns legekultur.* Munksgaard – Rosinante, Kbh.

Bal, Mieke og Bryson, Norman (1991): »Semiotics and Art History«, i: *The Art Bulletin*, vol. LXXIII, no.2

Bertelsen, Lars Kiel (1994): *Fotografi og skulptur,* Rævens Sorte Bibliotek, Kbh.

Bertelsen, Lars Kiel (1996): »Efter fotografiet. Bemærkninger i anledning af det digitale fotografi«, i: *Formelle rum,* red. Morten Kyndrup og Niels Lehmann, Æstetikstudier III, Aarhus Universitetsforlag

Bertelsen, Lars Kiel (1997): »Gummistøvlefotografi«, i ledsagehæftet til videoen *Hulkamera* v. Lars Henningsen

Bertelsen, Lars Kiel (2000): *Fotografiets grå mytologi. Historier på kanten af et medie*. Politisk Revy/Rævens Sorte Bibliotek

Bertelsen, Lars Kiel (2002): »Om at lege med medier«, i: *STILL Omkring kameraet. Tidsskrift for Børne- og ungdomskultur*, nr. 45, Odense Universitetsforlag

Crawford, Ian Peter (1994): »Iscenesættelse af anderledesheden. Etnografisk film mellem fiktion og dokumentarisme«, i: *Tidsskriftet KVAN*, nr. 39 s. 90-100

Gade, Rune (1997): *Staser. Teorier om det fotografiske billedes ontologiske status & Det pornografiske tableau. Passepartout's Særskriftsserie,* Aarhus Universitet, 1997

Gade, Rune (1997): »Iscenesættelsens sandhed«, i ledsagehæftet til videoen *Iscenesætter* v. Lars Henningsen

Guss, Faith Gabrielle (2000): »Drama Performance in Children's Play-Culture, in Light of Folk-Cultural Aesthetics«, i: *Plads til leg. Tidsskrift for Børne- og ungdomskultur*, nr. 41, Odense Universitetsforlag

Henningsen, Lars (2002): »– Så gør jeg sådan her, nærmest ... Et kropsfænomenologisk blik på en leg med kamera«, i: *STILL Omkring kameraet. Tidsskrift for Børne- og ungdomskultur*, nr. 45, Odense Universitetsforlag

Henningsen, Lars (2004a): »Virtuel fortid, *nu*, fremtid. Antropologen Richard Schechners model og begreb for kollektiv refleksivitet: »restored behavior«, i: *Tidsskrift for Børne- og ungdomskultur,* nr. 48, Odense Universitetsforlag

Henningsen, Lars (2004b): »Viden og visualitet i postmoderne opbrud. Sociologen Sarah Pinks udvikling af et »reflective approach« i kulturstudier«, i: *Tidsskrift for Børne- og ungdomskultur,* nr. 48, Odense Universitetsforlag

Henningsen, Lars (2004c): »Video i Versailles«, i: *Tidsskrift for Børne- og ungdomskultur,* nr. 48, Odense Universitetsforlag

Illeris, Helene (2002): *Billede, pædagogik og magt – postmoderne optikker i det billedpædagogiske felt*, Samfundslitteratur, Kbh.

Illeris, Helene (2004): »Education of Vision. Relationel Strategies in Visual Culture«, i: *Nordic Educational Researh/Nordisk Pedagogik*, nr. 02

Kampmann, Jan (1998): *Børneperspektiv og børn som informanter, Arbejdsnotat nr. 1 http://www.boerneraadet. dk/voksne/boern_som_informanter.htm*

Larsen, Hanne Miriam (2001): »Det intersubjektive kamera – om dokumentarfilmen og den etnografiske metode«, i: *STILL Omkring kameraet. Tidsskrift for Børne- og ungdomskultur* nr. 45, Odense Universitetsforlag

MacDougall, David (1992): »Whose Story Is It?«, i: Peter Ian Crawford and Jan Ketil Simonsen, ed.: *Ethnographic Film Aesthetics and Narrative Traditions*, Aarhus, Intervention Press, s. 25-42

MacDougall, David ed. (1999): *Transcultural Cinema*, Princeton University Press

MacDougall, David (1995): »The Subjective Voice in Ethnographic Film«, i: Leslie Devereaux and Roger Hillman, ed., *Fields of Vision*. Essays in Film Studies, Visual Anthropology and Photography. University of California Press, s. 217-255

Merleau-Ponty, Maurice (1995): »Maleren og filosoffen«, i: Dehs, Jørgen(red.): *Æstetiske teorier,* Odense Universitetsforlag

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

Mouritsen, Flemming (2001): »Refleksivitet og refleksionstyper i børns

udtryksformer«, i: *At forske i en bevægelig verden. Tidsskrift for Børne- og ungdomskultur*, nr. 43, Odense Universitetsforlag

Pink, Sarah (2001): *Doing Visual Ethnography. Images, Media and Representation in Research,* SAGE Publications

Rasmussen, Torben Hangaard (1999): »Kroppen – en læremester for livet«, i: Daniela Cecchin og Else Sander (red.): *Liv & læring – i pædagogiske kontekster,* BUPL

Ruby, Jay, ed. (1982): *A Crack in the Mirror: Reflexive Perspectives in Anthropology*, University of Pennsylvania Press

Ruby, Jay (1992): »Speaking for, speaking about, speaking with, or speaking alongside: an anthropological and documentary Dilemma«, i: *Journal of Film and Video*, årgang 1992, vol. 44/1 – 2, side 42-66

Sandbye, Mette (2001): *Mindesmærker. Tid og erindring i fotografiet.* Rævens Sorte Bibliotek, Forlaget Politisk Revy, Kbh.

Schechner, Richard (1982): »Collective Reflexivity, Restoration of Behavior«, i: Jay Ruby, ed.: *A Crack in the Mirror: Reflexive Perspectives in Anthropology*, University of Pennsylvania Press, s. 39-82

Steinsholt, Kjertil (1998): »Gud er død, mennesket er død, jeg føler meg elendig og barna ser ut til å stortrives«, se: http://www.bin-norden.net/innspill/baeksfu.html

Steinsholt, Kjertil (2002): *Let som en leg*, Klim