

Den vigtige rolle er Lillen, som godt kan være en hund

Samtaler med Flemming Mouritsen i perioden 2008 til 2012
ved Herdis Toft og Karin Esmann Knudsen

Hvad er det for en historie, børnene fortæller i deres rollelege?

– Det er ikke en fortælling om det voksne eller en stræben mod et højere niveau. Projektet er at fortælle en historie om sig selv, en fortælling om, hvad det ud fra børns synsvinkel vil sige at være barn. Hvis man vil have en kilde til børns forståelse, er de her fortællinger en af vejene til det. Lad os for eksempel tage, når de leger far, mor og barn. Den vigtige rolle er *Lillen* – som godt kan være en hund – det er spillet mellem *Lillen* og moderen, man skal være opmærksom på. Hvad er det for en *story*, der ligger i det? *Lillen* er enten en 'uartig' eller også en forpølret lille, men under alle omstændigheder en, der sætter grus i moderens maskineri. Moderen er et monster af en hjemmegående djævel. Man tror, at legene fremstiller et billede af børnenes liv som realistisk. Sådan er det ikke, det er typefigurer, formler som dem, vi kender fra eventyr, moderen, *Lillen*, storesøsteren, faderen, hvis han er der. Han sendes tit på arbejde. Moderen er en mytologisk moderfigur med stof fra deres egne erfaringer, og hvad de i øvrigt kender. Hun inkarnerer voksendom, det voksne aspekt i modsætning til *Lillen*, som er det ultimativt barnlige aspekt. De er mytologiske figurer ligesom i middelalderdramaet eller i Holbergs komedier, de er typefigurer, som inkarnerer bestemte erfaringskomplekser fra virkelighedens verden. Moderen er et

fortætningspunkt. Sat på spidsen, det er den *story*, de fortæller, det narrativ, der er. De projicerer deres erfaring over i en metafor, og den ser ikke alt for køn ud. Der er mange muligheder til rådighed, men det handler altid om at få et spændingsforhold ind i dem, en slags konflikt, som er brændstof for legen. Derfor kommer legen til at handle om sig selv. Det felt af spændinger, som ligger i *story*en, ligger også i det relationelle. Princippet jo værre, desto bedre, gælder diverse medier.

Kognitive narratologer og semantikere ser fortællinger som projekionsplatforme. Vi skal have sat omverdenen på fortælling og metafor for at begribe den. Det handler om form, og det er samme forskel som mellem landskab og kort, nemlig en kortlægning af sociale relationer. Den måde, vi kan beskrive verden på, er grundlæggende gennem for det første logikker, tælling, *counting* og årsagsforbindelser og for det andet myte, fortælling, *recount*, *raconte*, den sanselige erfaring kan opsamles her, og den kan udtrykkes sanseligt. Hver af de måder ville være halve verdener. Vores kultur er i høj grad logos-orienteret. Det svarer også til modsætningen mellem fænomen og idé. Aristoteles forholder sig i høj grad til fænomener, men har også udviklet naturvidenskab, *telling*.

Vi kender den klassiske fortællemodel med optakt, konflikt, spændingsforhold, som stiger op mod kulmination, og som løses/ikke løses; spændingskurven stiger

og stiger, indtil den brækker og enten forløses eller kaster os ud i kaos igen. Børn har en anden form, et andet forløb. Det er en af grundene til, at man har set deres udtryk som en slags underudviklede former. Børns fortællinger har ikke start, midte og slutning. Børn springer, har sekvenser, hvor de springer fra et røvertema til et politihundetema til et vilde dyrs-tema til et familiedyrstema. Samtidig er legene

uden begyndelse og uden ende. Spændingen ligger ikke som polær spænding, men som spændingsfelt. Vi har altså et socialt felt og et fiktivt narrativt felt, ikke en polarisering. I fortællingen overskrides den dobbelthed, som er tematiseret. De kan praktisere en erfaring om, at de er herrer i eget liv igennem den fortællende praksis og få det transformeret om i en brugbar strøm.