

Interaktivitet med børn på scenen?

Procesovervejelser

Af Tanja Phaff Louring og Sune T. Sørensen

Blandt teaterpædagoger er der ofte en berøringsangst overfor det sårbare ved at lade børn improvisere foran et publikum. I foråret 2008 udviklede *Filurens Teaterskole for Børn* en turnéforestilling, *Hvem skriver JM?*, spillet af ni teaterskolebørn. Forestillingen var en debat-teaterforestilling, der havde forumteatertræk med en spilleleder og »stop-sekvenser« samt input fra publikum. I nærværende essay ønsker vi at fortælle om vores metodeovervejelser, erfaringer og konklusioner omkring brugen af interaktive elementer i en teaterforestilling med børn på scenen. Vi mener at have gjort en række værdifulde erfaringer og have afsøgt muligheder og begrænsninger i forhold til at bruge forumteater til at skabe refleksion og kommunikation mellem børn og voksne omkring anvendelsen af medier. Vi har afsøgt nogle af de kvaliteter og faldgruber, der er ved at lade børn spille i denne form. Forestillingen byggede på scenarier, der var udviklet sammen med børnene. Alt spil var improviseret, men hvilede på de scenarier, der var udviklet i prøvesalen. Stykket spillede i første omgang ved seks forestillinger for omkring 300 børn i aldersgruppen 10-12. Det blev siden genopsat i en let modificeret version med færre børneroller og inklusion af værdilinjøvelser inspireret af Katrin Byreus. Denne version blev opført ved ni forestillinger i Århus og Syddjurs kommuner. For ikke at forvirre unødigt vil vi i dette essay beskrive forestillingerne som en løbende proces uden at udspecificere de konkrete forskelle mellem første og anden runde.

Forarbejde

Som teaterpædagoger med særlig interesse for interaktive teatertyper, som fx forumspil, rollespil og improvisation, var det vores erfaring, at børn ofte er intuitivt dygtige improvisatorer med stor indlevelse og legelyst. Forumteateret kræver disse færdigheder, og med det rette forarbejde antog vi, at det var muligt at klæde børnene på til at spille denne type forestilling.

Forud for projektets begyndelse var det nødvendigt at lægge nogle strategier for processen. Vi måtte indledningsvis gøre os klart i hvilken retning og ikke mindst med hvilken pædagogisk etik, der skulle arbejdes. Børnene ville blive stillet på en hård prøve: de skulle formidle et vanskeligt, »modent« stof, og de skulle spille på en intim scene uden beskyttende remedier som teaterlys og fastlagte, indøvede replikforløb mm. Endvidere skulle de improvisere med publikum, hvilket er udfordrende selv for professionelle skuespillere. Alle disse risikomomenter måtte vi forsøge at mindske i den indledende proces.

Ræsonnementet var, at børnene ikke kunne forventes at springe ind og ud af roller på samme måde, som en voksen skuespiller kan; nogle ville måske kunne fremstille flere figurer, men at improvisere frit og konsekvent i rollen ville kræve stort ejerskab. Og vi måtte programmere spillerne med rollens historie, personlighed, relationer og tankegang i forvejen. Vi havde et ønske om en struktur, som dels omfattede et i forvejen bestemt dramaturgisk forløb – men uden fastlagte replikker – og dels en impro-fase, hvor vi ville lade publikum

interviewe rollen; en øvelse som både drama- og dansklærere har brugt i årevis kaldet *Den varme stol*. Vi ønskede at sætte alle rollerne i *Den varme stol* og lade publikum stille spørgsmål direkte til dem. Derfor måtte børnene dels være trygge og sikre i deres rolle og dels have et stærkt sikkerhedsnet på plads, så de ikke var alene, hvis improvisationen tog magten fra dem.

Resultatet af disse overvejelser var entydige: børnene måtte bygge én rolle hver, tage ejerskab over den fra bunden og kende den ud og ind, for at gøre improvisationen vellykket. Hensigten var at minimere risikoen for, at børnene i risikofasen – *Den varme stol* – ville blive usikre, miste figuren og således skade stykket og – værst af alt – få en nederlagsoplevelse.

Spillederen

For at skabe tryghed for spillerne og styre debatten ville vi have et filter mellem teateret og publikum i form af en person, der kunne gribe ind og vejlede, kommunikere direkte med publikum, stille dem vanskelige spørgsmål, inddrage dem osv. Da børn ikke kan forventes at håndtere sådan en arbejdsbyrde, regnede vi fra starten med at indskrive mindst én voksenfigur, og rent pædagogisk var det mest hensigtsmæssigt, at det var deres teaterlærer, Sune Sørensen. Børnene havde en tryghed i ham, vidste at han nok skulle redde dem, hvis de kom på tynd is, og – næsten ligeså vigtigt – kendte han dem godt nok til at afgøre, hvornår isen knagede. Vi måtte altså skabe en rolle, som befandt sig mellem fiktionslagene, men som muligvis også kunne indgå i spillet og således tematisere en voksenrolle. Denne rolle skulle være sikkerhedsnettet til at inddrage improvisation i det omfang rammerne tillod.

Sune fik rollen som spilleleder og som denne voksen-figur, der – afhængig af publikums fortolkning – kunne læses som »farlig« eller som ureflekteret mediebruger. Med brug af interaktive elementer var det publikum, der valgte nogle sceners udfald. Æstetisk havde vi et ønske om at lade børnene spille helt naturalistisk i stilerede omgivelser. Dette ville øge indlevelsen for spillerne – og empatien fra publikum – uden at så tvivl om, at der var tale om en teatral situation. Bortset fra nogle stilerede rammesætninger spillede børnene så naturligt som muligt, brugte deres eget sprog og naturlige gestik, alt sammen for at skabe en emotionel autenticitet.

Vi indså også, at børnene *ikke* kunne blive eksperter på medierne; det ville være for meget at kræve af hvem som helst. Derfor måtte vi klæde børnene på til at vide lige præcis nok om Arto, mobiltelefoner, World of Warcraft m.m. til at kunne improvisere overbevisende.

Værdier

Vi ønskede at udsige, at medierne ikke er et problem i sig selv, men at brugernes – i dette tilfælde børns – håndtering af medierne kræver refleksion og empati. Vi ville således forsøge at lægge op til diskussion om etisk opførsel i de nye medier. Vi ville forsøge ikke at moralisere, både på grund af en ydmyghed overfor en kompleks problemstilling, og på grund af en modvilje mod moraliserende børnefiktioner. I stedet ville vi præsentere en destilleret version af en håndfuld vanskelige problemstillinger, dramatisere dem så emotionelt autentisk som muligt og lade pædagoger, lærere, forældre, børn og unge varetage den videre diskussion ud fra en etik, som handler om, at det er nødvendigt at reflektere over sin sociale adfærd på net-

ret børn og børn imellem – og ikke mindst børn og voksne imellem. Forestillingen var en modreaktion mod den ofte hørte advarsel: »internettet er farligt, pas på pas på pas på, man kan aldrig vide, hvem man skriver med, hold jer inden døre og frygt moderniteten.« Vi efterstræbte en anden type udsigelse, nemlig at de digitale medier har udvidet menneskers mulighed for at være i kontakt med hinanden på godt og ondt. Børn og unge navigerer meget mere intuitivt i disse medier end forældregenerationen og har således mulighed for at konstituere deres egen socialitet udenfor forældrenes kontrollerende og regulerende blik. At lade »børn spille for børn« er måske blevet en poppet frase med årene, men i vores sammenhæng var det præcis det, der skulle til. Den pædagogiserende og moraliserende udsigelse forsvandt i de børne-anførte sekvenser. Så længe vi præsenterede (stiliserede) fakta og kontinuerligt opfordrede til publikumsdiskussion og -inddragelse, ville publikums egne erfaringer, domme og normativitet komme i spil, og udsigelsen og formålet ville være opnået. Hvor vi oplevede en indholdsmæssig normativitet omkring emnet i andre projekter, var vores normativitet strukturel: vi mener og mente, at dette at reflektere over mediets mekanismer og potentielle faldgruber er nødvendig for at kunne navigere i medierne. Dertil kom et ønske om at gøre opmærksom på, at generationerne bruger medierne forskelligt. Dette oplysningsprojekt blev centralt i vores udvikling af indholdet. Spørgsmålet var, hvordan forumteaterformen kunne tilpasses med henblik på at facilitere børnenes og publikums *refleksion*.

Metode

Vi vidste, at børnene i en interaktiv kontekst måtte forholde sig til indholdet. Frem for at »lære« spillerne store mængder indhold, valgte vi at lade børnene tage ejerskab over research og videnstilegnelse. I en indledende researchfase kortlagde vi sammen vores egen viden og egne erfaringer. Hvilke medier brugte børnene selv, hvilke kendte de til? Havde de kendskab til gode og dårlige erfaringer med medierne? Var nogen blevet drillet per sms? Var nogen blevet kontaktet af en »klam mand«? I det hele taget brugte vi en del tid på at aktivere børnenes passive viden og på at lade dem undersøge og gå på jagt i medierne og omgangskredsen og blive mere årvågne omkring vores tema: børn og unges brug af nye/digitale medier. Vi samlede avisclip, fortalte nyhedshistorier, lavede lektier (Arto-profiler, besøg hos World of Warcraft-spillende venner mm.). Indholdet, som denne fremgangsmåde genererede, gjorde, at børnene havde en stor baggrundsviden om emnet og en stor ballast af diskussionsmateriale, som senere kom dem til gode i de interaktive dele af forestillingen.

Rent teaterteknisk greb vi forberedelsen an med traditionelle impro-discipliner, samarbejdsdiscipliner, fortællerspil mm. Tilbagevendende øvelser var variationer over Bænken¹ til at træne taleimpro, idé-impro og at »sige ja«, mens forskellige varianter af klassikeren Tømmerflåden² blev brugt til at holde børnene omstillingsparate. Børnene endte med at være meget trygge ved *ikke* at have fastlagte replikker; således kunne vi sent i forestillingsrækken give noter som »Marie³, dine ord begynder at lyde som replikker. Sig det samme på en anden måde«, hvorefter Marie uden videre kunne spille sine sekvenser med andre ord, men samme indhold. Vigtigere endnu, hendes medspillere kunne uden videre gribe hendes revitaliserede replikker og fortsætte stykket som om intet var hændt. Vi arbejdede med,

hvad man kunne kalde *intentionelle stikord*, og ikke reelle stikord; det specifikke ordvalg var underordnet replikkens indhold og intention.

Da vi havde et klart billede af børnegruppens personlige og overførte erfaringer, begyndte vi et kontrolleret dramaforløb, hvor vi sammen forsøgte at skabe nogle forskellige børnetyper. Vi havde arbejdet med statusøvelser og var derfor trygge i at formulere bevidste strategier omkring statusroller. Det var nemt at sige »Figuren Signe er en lavstatusrolle; en nørdet pige som bliver gjort til offer i børnegruppen pga. ejerforhold og magtdemonstrationer mellem højstatusrollen Liv og hendes næstkommenderende, Marie« etc.

Da rollernes grundlæggende koncepter, relationer og funktion i stykket således var aftalt, lavede vi flere runder af *Den varme stol*, hvor hvert barn måtte forblive i rollen og svare på de andre børns spørgsmål. I denne fase arbejdede vi også målrettet med undertekst, da vi vidste, at det senere i projektet ville blive virkningsfuldt, at børnene svarede et, men tydeligvis mente noget andet, når publikum spurgte. Det var et dramatisk redskab, som vi ønskede at benytte os af, og arbejdet med det var givtigt for børnene og kom nærmest til at tage karakter af en *masterclass*, hvor hvert barn blev instrueret foran de andre børn med læringsproces for alle til følge.

Vi begyndte hernæst at afsøge nogle forskellige historier. Vi ønskede at fortælle noget om figuren Martins brug af onlinespil som virkelighedsflugt, og hvilke konsekvenser det kunne have for ham at blive afskåret fra den verden, hvor han ikke var i lavstatus. Vi ville fortælle noget om kameratelefoner og amoralsk brug af disse, om Arto og om børnelokkere og pædofiliskræk.

Vi satte scenerne og lod børnene improvisere sig igennem dem med let sidecoaching. Vi reflekterede og talte om improvisationerne og gentog dem, til de var så potente som muligt.

Da de forskellige plotlines var fastlagt, fandt vi de brændpunkter i stykkets struktur, hvor publikums valg skulle formgive dramaturgien. Dernæst skrev vi et scenarie, som blev gennemøvet mange gange, og testpublikum blev indhentet for at give børnene mulighed for at lave *Den varme stol* med udenforstående. Vi nærmede os en færdig forestilling, som vi dernæst opførte seks gange for et demografisk meget forskelligt publikum.

Mødet med publikum

Da det blev tid til at opføre forestillingen, lagde vi en strategi for at aktivere publikum allerede forud for spillet begyndelse. Ved hjælp af Byreus'ske værdilinjer og forskellige andre klassiske forumteknikker skabte vi en fiktionskontrakt med publikum, hvor det var legalt og ønskværdigt, at publikums egne værdier og holdninger kom i spil og blev sprogliggjort. Publikum skulle altså allerede fra deres indtræden i rummet gøres til medspillere. Skuespillerne og publikum deltog på lige fod i disse øvelser, faciliteret af Tanja Louring i klassisk jokersfunktion. Denne kontrakt blev siden hen overført til det egentlige stykke. Ved brug af interaktive elementer som *Den varme stol* og andre interviewteknikker blev publikum involveret, og med håndsoprækning meldte publikum ud, hvor ofte de sms'er, om de kender til World of Warcraft, hvor længe man må sidde på nettet m.m.

Netop ved publikumsinvolvering tilstræbte vi en ikke-pædagogiserende udsigelse, der

blev forstærket af, at det var børn der spillede på scenen. Nogle situationer var helt almindelige hverdagsmisforståelser, som publikum genkendte sig selv i. Andre situationer var af mere usædvanlig karakter som »at blive kontaktet af en klam mand«, men gav anledning til debat og refleksion, og dermed var målet nået. Som en sidegevinst - eller netop fordi vi havde impro-trænede børn på scenen – lykkedes det at skabe et debatrum, der kunne hjælpe refleksionen på vej. Som en videre hjælp til debatten havde vi udarbejdet en række spørgsmål, så den voksne på spillestedet kunne fortsætte debatten, når forestillingen var væk.

Blandt konkrete episoder kan nævnes en klubpædagog, der i den grad foragedes over en af de mere ondskabsfulde roller, at han gik i målrettet »opdragende« debat med rollen og forholdt sig til denne, som havde han pædagogisk ansvar for rollen. Ofte begyndte publikum at diskutere med hinanden, vejledt af voksenfacilitatoren, udenom voksenrollen. Ofte ønskede publikum at se rollerne udleve »worst case scenarios«, vel vidende at man ikke ville ønske sådanne handlingsforløb i virkeligheden. Publikum kunne således bruge den teatral situation som en konsekvensfri sandkasse, hvor situationer kunne monteres og demonteres som oplæg til videre debat.

Perspektiver

Forumteater, improvisation og beslægtede genrer skriver sig ind i en tradition af interaktive teaterformer. Vi ønskede at afprøve, under hvilke former børn kunne spille forum – eller i hvert fald forum-lignende teater, med publikumsinteraktion. Faktisk havde vi indledningsvis et æstetisk ideal om at lade publikum være medbestemmende i forhold til dramaturgiens udvikling. Som indstuderingsforløbet skred frem, viste det sig dog, at et åbent, interaktivt stykke – som forumteater ofte spilles – ville stille for store krav til den børnegruppe, vi arbejdede med. Ligeledes måtte vi fravælge den traditionelle Boal'ske metode, hvor publikum er potentielle medspillere, da vi ønskede at have (delvis) kontrol over stykkets udfald. I stedet valgte vi at lade publikum være en vurderende, kommenterende og diskuterende medspiller, der dog ikke blev inviteret op på scenen – men nok ind i fiktionen. Vi valgte en række nedslagspunkter, hvor publikum kunne kommunikere og således interagere med rollen. Hvordan dette udspillede sig, afhang aldeles af publikums input. Vi ønskede et stort element af interaktion mellem publikum og roller, og vi ønskede at inkludere publikums bud i det samlede fiktionsværk. Drøftelserne omkring sekvenserne, publikums holdninger og oplæg blev grebet af jokerne og spillerne i *Den varme stol* og inkorporeret i forestillingen som helhed. På denne måde mener vi, at vores ønske om interaktive elementer i forestillingen blev indfriet. Til gengæld vil det nok være ærligst at sige, at vi ikke lod publikum påvirke dramaturgien. Vi havde flere nedslagspunkter, hvor publikum blev bedt om at afgøre, i hvilken retning historien skulle udspille sig. Men for disse gjorde det sig gældende, at publikums valg kun affødte ganske få ændringer; nogle ændrede replikforløb eller en anderledes undertekst. Kun et sted fik publikum to helt forskellige udfald – en indstuderet scene eller en grusom skæbnefortælling v. spillederen.

Til gengæld indså vi i vores refleksioner noget andet om den type interaktivitet, vi satte i spil; nemlig, at den tjente en anden herre end den æstetiske. Fordi vi involverede publikum,

diskuterede med dem og lod dem forholde sig til problemstillingerne, gjorde vores model, at debatten blev påbegyndt i teatersalen. Publikum forsøgte at tale med børnene på scenen om det, vi efterfølgende ville have dem til at tale med hinanden om. Hvor Boals formprojekt er politisk, forholder sig til undertrykkelse og magtstrukturer og vil aktivere handlekraft i publikum, var vores oplysningsorienteret og søgte at anspore publikum til refleksion og videnstilegnelse. Værdidommen over indholdet kom således til at ligge i den efterfølgende debat, udenfor vores formidlingsmæssige kontrol. Man kan sige, at stykkets form spejlede vores udsigelse; den fordrede kommunikation – uden kommunikation, interaktion og debat bevægede forestillingen sig ikke videre – ligesom vi i den komplicerede diskussion om børn og voksnes brug af mobiltelefoner, internet og online *communities* bliver nødt til at kommunikere, debattere og diskutere for at kunne flytte os.

I skrivende stund er forberedelserne til tredje runde med nye børn og et let korrigeret indhold i færd med at blive designet med planlagt opførelse i maj. Desuden arbejdes der på et forumteater-koncept uden teatertrænede børn, hvor publikum selv er spillerne.

Noter

- 1 F.eks.: Tre deltagere sidder på en bæk. Personen i midten er en neutral, reaktiv figur, mens de to på fløjene kappes om midterfigurens opmærksomhed. Et spil i spillet er at »vinde« ved at køre den anden fløjfigur ud på et sidespor ved at komme med de mest vedkommende eller underholdende bud. Øvelsen træner omstillingsevne, idérigdom og tydelige karakterer.
- 2 Spillerne er i bevægelse på et afgrænset område; de holder gulvet dækket, så »tømmerflåden ikke vipper«. Denne grundøvelse, som i udgangspunktet træner scenisk bevidsthed og placeringsstrategier, kan udbygges i det uendelige. Tilbagevendende favoritter er, at spillerne selv går, standser og går igen i flok, uden at lave aftaler om, hvem der styrer – dette træner vekselvirkningen mellem at styre og følge. En anden er en sidecoach tableau-øvelse: teaterpædagogen råber et stikord til spillerne, som prompte skaber et tableau ud fra stikordet, men forholder sig til de andre spilleres bud; stikordet »Bryllup« kan naturligvis ikke rumme mere end et brudepar og én præst, men kan rumme organisten, korsangere og – i et enkelt, inspireret tilfælde, en rasende eks-kæreste, der kom for at afbryde vielsen. Andre stikord kunne være »boksekamp«, »børnehave«, »bombetrusel«, »fængsel« eller andre mere eller mindre abstrakte koncepter. »Farvekridt« kan f.eks. anbefales.
- 3 Børnenes navne er anonymiserede.

Tanja Phaff Louring er kandidatstuderende i virksomhedskommunikation ved Handelshøjskolen, Århus Universitet, teaterunderviser og forum-skuespiller.

Sune T. Sørensen er cand. mag. i dramaturgi og leder af Filurens teaterpædagogiske afdeling.