



## Artikler

### En værkstruktur målrettet børn med Autisme Spektrum Forstyrrelse

Foto 1. Cultural Probe Kit til en elev i fokusgruppen

1. Vælg en tidssalder på den historiske tidssalder, du har valgt.
2. Tegn det, du gerne vil sende til den tidssalder, du har valgt, og print det ud. Find et billede på internettet af det, du gerne vil sende til den tidssalder, du har valgt.
3. Læg tegningen ned i Tidsmaskinen.

1. Skriv en sætning i kalenderen, der beskriver din dag i går.
2. Skriv en sætning i kalenderen, der beskriver din dag i dag.
3. Skriv en sætning i kalenderen, der beskriver din dag i morgen.
4. Du må også gerne skrive de 3 sætninger på iPad og printe dem ud.

# En værkstruktur målrettet børn med Autisme Spektrum Forstyrrelse

Af Christine Jubl Sørensen og Anne Nymark

## Fokus & problemstilling

*I kapløb med tiden* er et koncept til en interaktiv teaterforestilling om tid målrettet børn med Autisme Spektrum Forstyrrelser (ASF) i alderen 8-13 år. Teateroplevelsen er udformet som et computerspilsunivers bestående af fire interaktive rum med klare spilleregler og levende figurer. Publikum fungerer som spillere, der styrer og foretager valg for avataren *Drengen*, der således fungerer som spillernes repræsentation i spillet. Spillerne skal i løbet af spillet hjælpe Drengen med at finde hans tid, som er forsvundet.

Vi vil i denne artikel kortlægge, hvilken værkramme der kan have en potentielt positiv virkning på børn med ASF i forhold til deres udvikling i samspil med omverdenen. Vi vil indlede artiklen med at udlægge forestillingskonceptets målgruppe samt designproces for at nå frem til en forståelse for, hvilke tilgange der er givtige at operere med i sammenhænge med børn med ASF. Dette leder os over i, hvilken værkramme der er relevant at arbejde med inden for teater- og performanceområdet i relation til børn med ASF, samt hvilken værkstruktur der er på spil i *I kapløb med tiden*. Vigtigt er det her at bemærke, at værket stadig opererer på konceptbasis, dvs. det er endnu ikke blevet iscenesat, hvorfor argumentationen og refleksionerne, vi gør os undervejs i artiklen, udelukkende bygger på en dybdegående målgruppeundersøgelse – praktisk som teoretisk. Sluttelig vil vi give vores bud på, hvilket erkendelsespotentiale netop den værkform, som vi har udviklet i *I kapløb med tiden*, indeholder.

## Målgruppen

Børn med ASF er generelt funktionshæmmede på områderne: socialt samspil, kommunikation og forestillingsevne. Graden af funktionshæmning er ikke absolut, men relativ og således meget forskellig fra person til person. Den enkeltes grad af funktionsnedsættelse afhænger således i høj grad af relationen til omverdenen og måden, hvorpå denne er tilrettelagt (Bevense 2015). Det sociale samspil, kommunikation og forestillingsevne kan på mange måder siges at være det, teatret i sin grundeksistens hviler på. Derfor er det muligt at antage, at børn med ASF og teater umiddelbart ikke harmonerer særlig godt, med mindre man målretter forestillingen ved at fokusere på relationen, og her i høj grad kommunikationsformen, mellem scenekunsten og børn med ASF. I Danmark er der ikke en udpræget tradition for at udvikle teateroplevelser specielt til børn med ASF, hvilket betyder, at disse børn risikerer at blive afskåret fra teatrale begivenheder pga. deres udfordringer. Flere teatre i udlandet, fx Polka Theatre i London, musicalscenen på Broadway i New York og West End i London har derimod stor succes med at opsætte enkelte forestillinger på deres repertoire som såkaldte *relaxed performances*. Relaxed performances er udgaver af forestillingerne, hvor der bl.a. er skruet ned for de scenekunstneriske virkemidler, fx lys og lyd, og hvor forestillingens handling og karakterer er udlagt på forhånd (Polka Theatre 2014). Disse forestillinger giver således familier, hvor ASF-diagnosen tidligere har afholdt dem fra at tage i teatret, muligheden for, at de nu kan få en teateroplevelse sammen (Viswanathan 2015). I England har professor Nicola Shaughnessy ved University of Kent i Canterbury i en årrække ledet

et forskningsprojekt, som undersøger potentialet i at udvikle specifikke performative oplevelser for børn med ASF (Shaughnessy 2013). Forskningsprojektet arbejder udbredt målgruppeorienteret, og det er specielt dette tiltag sammen med initiativerne i New York og London, som *I kapløb med tiden* er blevet inspireret af hen imod skabelsen af en værkramme tilpasset børn med ASF.

### **Designproces og forskningsmetode**

I designprocessen arbejdede vi inden for en praksisorienteret forskningsmetode og en forskningsorienteret praksis, hvor handlingsorienterede tilgange i praksis kombineret med teoretiske refleksioner og perspektiver dannede grobund for udviklingen af et kunstnerisk koncept målrettet børn med ASF. Helt konkret betød det, at vi i designprocessen vekslede mellem at arbejde på tre operative planer: *akademisk iagttagende, researchorienteret og praksisorienteret*. Vi arbejdede ud fra en deisingtankegang med en processuel tilgang til materialet, dvs. at vi i designprocessen lod os føre derhen, hvor materialet bragte os (Kjølner 2006, 352-353). Denne struktur i designprocessen skabte grobund for serendipitet og en åbenhed overfor materialet (Christoffersen 2007, 16-17).

Overordnet for hele designprocessen lå dog beslutningen om at arbejde målgruppeorienteret, dvs. at vores grundlæggende undersøgelse og udvikling af det kunstneriske koncept skulle udspringe af den specifikke målgruppe og dennes livshorisont, behov og udfordringer – dette for at skabe et koncept, der både på det form- og indholdsmæssige plan ville appellere til denne specifikke målgruppe. Således udsprang fx idéen til selve temaet for forestillingskonceptet, *tidsbegrebet*, da vi gennem en litterær research opdagede, at mange børn med ASF har vanskeligheder ved at begribe og forstå tanker om tid samt begrebet *varighed* (Peeters 2007, 52; Shaughnessy 2013, 327). Vi ønskede, at *I kapløb med tiden* skulle gøre målgruppen mere bevidst om dette begreb via en performativ tilgang til forståelses- og erkendelsesprocessen, som afviger fra deres vante tilgange til læring.

På det praksisorienterede plan arbejdede vi med en fokusgruppe bestående af syv drenge fra 7. klasse på Peter Vedels Gade Skole, en specialskole for børn med ASF og evt. andre tillægsdiagnoser som ADHD, OCD og ADD. Dette målgruppearbejde gav os en praktisk viden og forståelse for målgruppen og dermed direkte inspiration til det kunstneriske koncept. Vi lavede et workshopforløb baseret på en metode kaldet *Cultural Probes*, der har sit udspring i designforskning som en målgruppeundersøgelsesmetode. Metoden er udviklet af designprofessorerne Bill Gaver, Tony Dunne og Elena Pacenti i 1999 og hører under kategorien for kvalitative undersøgelsesmetoder, men er igennem en kreativ og æstetisk tilgang med til at åbne op for en dialog omkring målgruppens livsverden på en anderledes måde end ved traditionelle kvalitative interviewformer (Gaver et al 1999, 25). *Cultural Probes* består i korte træk af, at forsøgspersonerne, med udgangspunkt i et givent tema, får udleveret et *Probing Kit*; en pose med forskellige artefakter, hvor der er tilknyttet en opgave, som forsøgspersonerne skal udføre. Det kan fx være en lille notesbog, hvorpå der står, at man om morgenen skal skrive sine første tanker ned. Opgaverne er gennem artefakterne udformet i et kreativt medie af designeren og appellerer derved til forsøgspersonen på en performativ måde. Igennem artefakterne får designeren noget at vide om forsøgspersonernes værdier, holdninger og livsopfattelse, som kan give inspiration til den videre designproces, hvilket præcis er formålet bag *Cultural Probes*-metoden (Gaver et al 1999, 32-33). *Cultural Probes* har i kraft af de håndgribelige opgaver en objektrelateret tilgang til fokusgruppeundersøgelsen – en tilgang vi fandt appellerede til børn med ASF, grundet deres visuelle tankegang, hvilket fordrer brugen af visuelle kommunikationssystemer til denne

målgruppe (Peeters 2007, s. 38-40). Vores brug af Cultural Probes blev tilpasset fokusgruppen, så abstraktionsniveauet i de kreative opgaver passede med målgruppens abstraktionsniveau. Cultural Probes stimulerer forestillingsevnen og det sociale samspil, og det var derfor vigtigt, at opgaverne blev tilrettelagt efter de udfordringer, der ligger i kommunikationen mellem undersøgelsen og deltagerne. Vi forsøgte derfor igennem konkrete, afgrænsede og tilpas simple opgaver at spørge æstetisk ind til målgruppens oplevelse af tidsbegrebet gennem formater, der ville appellere til noget velkendt hos dem. Fx skulle eleverne med deres mobiltelefon tage to billeder, som skulle bevise, at tiden går. En anden opgave bestod af et postkort, hvorpå fokusgruppedeltagerne skulle tegne en tegning over begrebet *pause/ventetid* og på bagsiden skrive et spørgsmål om tid, hvorefter de skulle sende postkortet til os. Som en tredje opgave havde vi lavet en lille kalender, hvori de enten skulle tegne eller skrive noget om deres dag i går, i dag og i morgen. Probing Kittet var desuden udformet som en tidskapsel for at indsluse eleverne i tidstemaet (se foto 1).

Cultural Probes var for os et kunstnerisk laboratorieførløb, hvor vi som konceptudviklere fik mulighed for at undersøge vores målgruppe face to face og igennem de praktiske workshops tilnærme os en forståelse for deres livsverden samt forhold til tidsbegrebet. Ud over Cultural Probes udarbejdede vi desuden et performativt spil om tid, *Hvad er tid?* som fokusgruppen spillede på den sidste workshopdag.

Spillet bestod af 12 opgaver om tid, som eleverne skulle løse enten alene eller sammen i små hold. En opgave kunne fx være at gå i takt til en metronom med lav hastighed og derved gætte talemåden *tiden går langsomt*. Her opererede vi med en fænomenologisk tilgang til tidsbegrebet, da kroppen og sanserne kom i spil igennem de performative opgaver på gulv. Det performative spil og Cultural Probes-metoden gav inspiration til den videre designproces på indholdsplanet omkring temaet tid, da vi fx udviklede nogle af figurerne ud fra et par af de billeder, fokusgruppen havde taget med deres telefon. Spillet og Cultural Probes gav desuden inspiration på det formæssige niveau, fx i oplevelsen af hvordan eleverne interagerede med os og hinanden i rummet, samt hvordan spilstrukturen appellerede til dem som ramme for oplevelsen. Igennem de praktiske erfaringer med fokusgruppen korrigerede vi hele tiden vores antagelser om målgruppen og blev klogere på, hvilke forudsætninger der bør ligge til grund for udviklingen af en værkramme specielt designet til børn med ASF.

En målgruppeinddragende designproces kan bidrage til at udfordre nogle vante forestillinger omkring værkbegrebet, hvis man sætter den i relation til debatten omkring publikumsudvikling. I den seneste tid har der været diskuteret forskellige metoder til og holdninger omkring publikumsudviklingsfænomenet, og der har bl.a. været debat omkring, hvordan scenekunstprojekter kan få fat i de publikumsgrupper, der er svære at nå. Magasinet *Teater 1* nr. 171 omhandlende publikumsudvikling refererer til den japanske kulturforsker Nobuko Kawashima, der ser det som en nødvendighed at have en tæt dialog med målgruppen undervejs i processen, hvis man ønsker at udvikle på denne målgruppes tilgang til teatret (Bjørnsen 2015). Denne højere grad af publikumsinddragelse i skabelsesprocessen udfordrer det autonome værkbegreb, hvor processen er båret frem af kunstnerens vision og incitament. Erfaringer fra målgruppeinddragelsen kan nemlig potentielt få mere værdi og indflydelse på produktet end kunstnerens umiddelbare vision. Fremfor i denne sammenhæng at diskutere en eventuel opløsning af den autonome kunstner og det autonome værk, bør man måske snarere tale om et fordelagtigt samarbejde imellem scenekunsten og nye publikumsgrupper. Publikum kan således inddrages i skabelsesprocessen gennem en respektfuld og interesseret dialog, som åbner op for nye måder at tænke den specifikke publikumsrelation i og til værket på.

### Afdæmpet forestilling

Da vores forestillingskoncept er målrettet børn med ASF, blev vi hurtigt bevidste om, at områderne *socialt samspil, kommunikation* og *forestillingsevne* blev en altafgørende faktor for, hvilken værkramme der er relevant at arbejde med, når man ønsker at kommunikere scenisk med børn på autismespektret. Grundlæggende bør man konstant balancere mellem at være udfordrende og hensyntagende i kommunikationen mellem scenekunsten og målgruppens forudsætninger. Med inspiration fra *relaxed performances* anvender vi begrebet *afdæmpet forestilling* om *I kapløb med tiden* som en forestilling målrettet børn med ASF.

Den overordnede værkramme for vores afdæmpede forestillingskoncept bygger derfor på den tankegang, at de deltagende børn med ASF har nemmere ved at indgå i en ny og ukendt konstellation, hvis den baserer sig på noget velkendt.

I en pædagogisk sammenhæng arbejder den russiske psykolog Lev Vygotskij med begrebet *zonen for nærmeste udvikling*, hvor der tages udgangspunkt i det stadie, den enkelte elev befinder sig på, og at denne dermed har mulighed for trygt at tilegne sig nye tanke- og handlemønstre med det velkendte som sit ståsted (Hansen og Nielsen 1999, 20). Da børn med ASF i forvejen kan have vanskeligheder ved at håndtere ukendte situationer og prøve nye ting (Viswanathan 2015, 5), er Vygotskijs begreb relevant at tage med i betragtningerne om vores værkramme. Den overordnede værkstruktur, som er gældende i *I kapløb med tiden*, kan beskrives som et performativt spil, der er styret af en interaktiv dramaturgi. Nogle børn, især drenge, med ASF er optaget af spil og særligt computerspil og kender således til spilstrukturer. Spilstrukturen bygger i høj grad på inspiration fra computerspilsgenren, og konceptet har direkte inkorporeret en computerspilsterminologi for at skabe størst mulig genkendelighed hos målgruppen. Spilstrukturen fandt vi desuden appellerede til børn med ASFs behov for at have regler og rammer for hverdagens uoverskuelige kaos af sanseindtryk og gøremål (Hansen og Nielsen 1999, s. 11-16). Spilstrukturen i konceptet bygger således på rammer og regler for publikums adfærdsmuligheder og råderum for intervention i forestillingen. I *I kapløb med tiden* bliver publikum italesat som spillere, der skal hjælpe hovedkarakteren, Drengen, med at finde og indsamle hans forsvundne tid.

Dramaturgien er bygget op af fire isolerede rum, der i en computerspilsterminologi kaldes *levels*, som spillerne skal igennem ét efter ét. Undervejs møder spillerne og Drengen forskellige figurer, udfordringer og opgaver, der er med til at påvirke deres jagt på den forsvundne tid. Spillerne har igennem valgmuligheder og konkrete små opgaver indflydelse på spillets tilstand, fx hvor meget tid de finder undervejs i spillet, men selve handlingsforløbet, dvs. ruten gennem de fire levels, og hvilke karakterer de møder undervejs, er fastlagt på forhånd. Med dramaturg Kim Skjoldager-Nielsens formulering kan vi beskrive det således, at der er en såkaldt *performativ participation* på spil i konceptets værkramme. Da skellet mellem scene og sal er nedbrudt, øges fokus på publikums kropslige tilstedeværelse og fysiske erfaring i det performative rum, men participationen er dog stadig styret, dvs. at publikums interaktion i værket ikke er frisat (Skjoldager-Nielsen 2008, s. 50-51). Den styrede participation afspejles bl.a. i vores koncept, ved at spillerne har indflydelse på, hvilke valg Drengen træffer. Dette gøres, ved at spillerne fx må vælge et ud af tre billeder med symboler på, såkaldte piktogrammer, der indikerer den pågældende handlemulighed – dette som et simpelt og kontrolleret samt genkendeligt interventionsgreb, da mange skoler for børn med ASF gør brug af piktogrammer, som eleverne kan vælge imellem for at indikere, hvad for en aktivitet, de ønsker at udføre (Vestergaard og Eriksen 2004, 11-16).

Vi erfarede gennem workshoppen med fokusgruppen, hvordan der er brug for at arbejde med klare afgrænsninger og tydelige regler for publikums adfærd, så børnene ikke bliver usikre og

utrykke ved den anderledes situation, som en teateroplevelse er, særligt i forbindelse med den performative genre og dennes eliminerende af scene-sal-opdelingen. Dette har vi bl.a. sikret os, ved at én af spillereglerne i *I kapløb med tiden* er, at spillerne ikke må placere sig foran avataren, med mindre andet bliver anvist. De klare afgrænsninger afspejles også i vores bevidste opdeling af forestillingen i de fire forskellige isolerede rum, der er med til at gøre forløbet mere overskueligt for målgruppen.

### **Værkrammens fiktive univers som udfordring**

*I kapløb med tiden* er sat i et udtalt fiktionsunivers, og dette kan umiddelbart synes mærkeligt, eftersom én af udfordringerne i kommunikationen mellem målgruppen og scenekunsten netop er forestillingsevnen, dvs. evnen til at kunne tilføje mening til perception og dermed også evnen til at tænke abstrakt. Da teater i sin grundform beror på en eller anden form for illusion, vil mange måske allerede her tænke, at børn med ASF ikke vil kunne forstå skellet mellem fiktion og virkelighed og derfor have svært ved at navigere i et fiktivt univers. Som givtigt udgangspunkt mener den belgiske neurolingvist Theo Peeters da også, at et styrende princip kan være at navigere uden om de helt store abstraktioner og symbolske leg, som børn med ASF har svært ved at begribe (Peeters 2007, s. 190). Vi valgte dog alligevel at arbejde med et udtalt fiktivt univers i vores koncept, dels fordi vi erfarede gennem fokusgruppearbejdet med Cultural Probes, at børnenes abstraktionsniveau var højere, end vi havde forventet, og dels fordi vi ønsker at udfordre målgruppen på deres perception af abstrakte og symbolske fænomener. For at imødekomme udfordringerne mellem målgruppen og scenekunsten på det fiktive plan, tænker vi at arbejde med et hensynstagende tiltag i form af en brochure, der på forhånd kan beskrive indholdet i det fiktive univers. Grundlæggende gælder det for børn med ASF, at de ofte har problemer med at kapere uforudsigeligheder, da det kan føre til direkte ubehag og affektudbrud (Viswanathan 2015, s. 4). I *relaxed performances* i New York og London udleveres pr. post sådanne brochurer med forestillingsbeskrivelse og -billeder, inden forestillingsdagen oprinder, så publikum kan forberede sig på, hvilke karakterer der er med i forestillingen, hvem skuespillerne er, samt læse en detaljeret beskrivelse af handlingen. Rammerne for og indholdet i en *afdæmpet forestilling* må således hellere end gerne være forudsigelige og udlagt for publikum på forhånd, så man så vidt som muligt prøver at undgå overraskelsesmomenter inden for de etablerede rammer. Dette er en stor afvigelse fra vante forestillinger om værkrammerne for en traditionel teaterforestilling, som ofte er bygget op omkring spændingselementet og netop gør brug af grebet med at bryde med folks forventning. I workshopforløbet med fokusgruppen og specielt i arbejdet med Cultural Probes gennemgik vi i detaljer, hvad der skulle ske, og hvad dagens program var, hvilket skulle sikre, at ingen følte sig forvirret eller tabt undervejs.

En anden måde, hvorpå vi arbejder med hensynstagende muligheder til målgruppen inden for rammerne af det fiktive spilunivers, er at integrere målgruppens interessefelter. Dette er først og fremmest udmøntet gennem selve computerspilsgenren, men også gennem en implementering af fx faktuel og leksikalsk viden, som nogle børn med ASF kan være fascineret af, da det handler om konkrete og stabile kendsgerninger (Peeters 2007, s. 190). Dette kanaliseres ud gennem karakteren Frøken Klokkeren, som er repræsentant for den faktuelle tid og i besiddelse af en udtalt leksikalsk viden. En del af karaktererne i figurgalleriet er desuden udviklet på baggrund af det faktum, at mange børn med ASF er draget af sproglige dimensioner som repetitioner, alliterationer og nonsensvers (Shaughnessy 2013, s. 328). Karakteren Tante Trækketid har således det kendetegn, at hun taler i bogstavrim, hvilket stemmer overens med hendes navn, mens en anden karakter, Cirkelpigen, er kendetegnet ved at gentage sine replikker igen og igen.

### Værkrammens visuelle dimension

I forbindelse med kommunikationsaspektet kan børn med ASF overordnet siges at have vanskeligheder ved at forstå rent auditivt formuleret information, da de ofte har en udpræget visuel tankegang (Raillant-Clark 2011). Derfor anvender man ofte visuelle to- og tredimensionelle kommunikationssystemer til børn med ASF, hvor al kommunikation understøttes med billeder, jf. de førnævnte piktogrammer, eller objekter (Vestergaard og Eriksen 2004, s. 11-16). Med afsæt i denne viden fandt vi ud af, at det er relevant at placere den visuelle dimension højt i det æstetiske hierarki i en *afdæmpet forestilling*, så universet appellerer til målgruppen igennem visuelle former og farver, samt at tekst i form af information eller dialog understøttes eller erstattes med billeder og simple symboler. Derfor er tanken med *I kapløb med tiden*, at den verbale og tekstbaserede teaterform til en vis grad reduceres både til simple replikker hos spilfigurerne og til billeder og ikoner undervejs i spillet. Spillereglerne bliver således forklaret enten af spilfigurerne eller via informationskilte, som er understøttet med piktogrammer. Vægten på den visuelle dimension afspejles også i den udtalte spilæstetik i scenografien, der stemmer overens med spildramaturgien og evt. med genkendelige symboler, former og farver fra computerspilsværden.

I forlængelse af den visuelle tankegang hos børn med ASF er de ofte også i besiddelse af skærpede visuospatiale frem for sproglige færdigheder (Raillant-Clark 2011). Dette tog vi højde for ved at integrere diverse små spilopgaver i forestillingen, fx puslespil og fire på stribet, som de deltagende spillere skal løse undervejs. Generelt for værkrammen tilpasset børn med ASF gælder det princip, at der til en vis grad bør være skruet ned for alle parametrene ved de sceniske virkemidler sammenlignet med en almindelig teateroplevelse, da børn med ASF kan have svært ved at tage mange sanseindtryk ind ad gangen (Bundgaard 2000, s. 58). Dette princip har de nævnte *relaxed performances* ligeledes benyttet sig af. Her er lydniveauet afbalanceret, lyset er justeret med mere lys over publikumsrækkerne, og blackouts holdes på et minimum eller er helt elimineret (Viswanathan 2015, s. 3). Meget af dette har vi ligeledes integreret i tankerne bag *I kapløb med tiden*, hvor vi ønsker at arbejde med mere isolerede og skærpede sanseoplevelser inden for de opdelte performative rum. Et andet tiltag, som inspirerede os ved de udenlandske *relaxed performances*, og som vi indopererede i vores afdæmpede forestillingskoncept, var et såkaldt forberedelsesrum. Dette mener vi, er en vigtig del af værkrammen til en *afdæmpet forestilling*, da blot selve turen hen til teatret kan være en stor mundfuld for disse børn. Derfor kan publikum opholde sig i forberedelsesrummet, når de ankommer til teatret og forberede børnene på det, der skal ske, og de kan frit vende tilbage til rummet undervejs i forestillingen, hvis oplevelsen bliver for meget. Det er desuden en vigtig pointe, at det altid skal være muligt for publikum at forlade forestillingen undervejs, da det ikke må gøres til et nederlag, hvis et barn får behov for at forlade forestillingen.

Kroppen som kommunikationsredskab har altid været en grundpille i rammerne for teatermediet, men når man arbejder inden for en værkramme målrettet børn med ASF, er det vigtigt at være yderst opmærksom på kropssproget og de signaler, vi bevidst eller ubevidst kommunikerer kropsligt. Børn med ASF har nemlig ofte svært ved at aflæse og fortolke andres gestik, det man kalder *theory of mind*, som relaterer sig til det sociale samspil (Bevense 2015). Med udgangspunkt i denne iagttagelse anbefaler vi, at værkrammen målrettet børn med ASF består af en forudsigelig og afgrænset gestik. En anden måde, hvorpå vi konkret arbejdede med dette forbehold, var ved tydeligt at opdele karaktererne i enten *hjælpere* eller *modstandere*, så vi bevidst undgik at lade nogle figurer være tvetydige i deres karaktertræk eller funktioner. I forlængelse af børn med ASFs vanskeligheder ved det sociale samspil erfarede vi ligeledes, at rammerne for en interaktiv *afdæmpet forestilling* bør operere med en forholdsvis begrænset publikumskapacitet, da det kan være en stor udfordring for børn med ASF at

indgå i sociale samspil med andre mennesker (Peeters 2007, s. 109). Trygheden i at sidde i en stol og følge en forestilling på en scene, hvor der er en klar opdeling mellem aktør og tilskuer, er væk i vores deltagerbaserede spilstruktur. Derfor er det vigtigt at gøre interaktionen så overskuelig som mulig for deltagerne, og det gøres bl.a. ved at reducere publikumskapaciteten. Ud fra erfaringen med vores performative spil *Hvad er tid?* til fokusgruppearbejdet med 7 drenge valgte vi, at publikumskapaciteten skulle være på maks. 8 personer. Det reducerede antal skaber overskuelighed for deltagerne, specielt hvis de er sammen med nogen, de ikke kender. Således erfarede vi som konceptudviklere, hvordan udfordringerne i at kommunikere scenisk med børn med ASF blev direkte determinerende for de rammer, der skulle være gældende for vores værk *I kapløb med tiden*.

### Opsummerende refleksioner: Værkets erkendelsespotentiale

Via brugen af en performativ værkramme til en forestilling målrettet børn med ASF lægger vi os i forlængelse af forskningstiltaget *Imagining Autism* (herefter IA) på University of Kent i Canterbury ledet af professor Nicola Shaughnessy (Shaughnessy 2013). Gennem performative rum, hvor børn med ASF frit kan interagere med rummets æstetiske og sansestimulerende aktiviteter, har IA undersøgt og bevist, hvordan interaktive former for performance med fordel kan henvende sig til de tre områder af funktionsforstyrrelser. Igennem en nøje målrettet udfordring kan performanceoplevelserne være med til at udvikle og fremme kommunikationen, det sociale samspil og forestillingsevnen (Shaughnessy 2013, s. 323).

I arbejdet med fokusgruppen erfarede vi, hvordan børn med ASF igennem en performativ oplevelse kan erhverve sig æstetiske erfaringer og kropslige oplevelser, der afviger fra deres strukturerede og rigide hverdag. Et eksempel herpå er fx opgaverne i spillet om tid, hvor fokusgruppen bl.a. skulle gå i takt til en metronom i en cirkel, danse stopdans samt ligge stille på gulvet til musik. Gennem den kropslige erfaring appellerede vi til deres abstrakte tænkning, hvilket bl.a. kom til udtryk i en elevs udtalelse om, at opgaven med metronomen føltes, som om *han gik i tid*. Den fænomenologiske oplevelse, der ligger i den kropslige tilstedeværelse i vores interaktive værk, samt det sociale samvær og nærvær i interaktionen med de andre spillere giver målgruppen mulighed for at forholde sig til aspekter af deres liv på en anderledes måde.

Man kan således tale om, at der opstår et erkendelsespotentiale i vores værkstruktur målrettet børn med ASF. Gennem den æstetiske og kropslige tilgang til teateroplevelsen får målgruppen mulighed for at opnå en erkendelse af deres personlige oplevelse af tidsbegrebet samt en anderledes indgangsvinkel til at forstå tidsaspektet i deres daglige liv. Gennem værkets kropslige oplevelsespotentiale, som forstærkes yderligere via computerspilsæstetikens performative og publikumsinddragende dimension, har *I kapløb med tiden* således til formål at give børn med ASF en æstetisk oplevelse – en performativ erfaring, som samtidig kan udfordre disse børn i en positiv retning på områder, hvor de har vanskeligheder. Ved at få mulighed for at gå ind i et fiktivt univers, hvor andre regler er gældende end de normative, og derigennem blive æstetisk og sanseligt stimuleret, er der potentiale for, at målgruppen opnår en bevidsthed om andre kommunikations- og adfærdsformer samt måder at være social med andre mennesker på – et erkendelsespotentiale, som vi finder yderst givtigt at implementere i værkstrukturen målrettet børn med ASF.

### Litteratur

Bevense, Socialstyrelsen, Dorthe. *Om autisme*. november 2015. <http://socialstyrelsen.dk/handicap/autisme/om-autisme> (senest hentet eller vist den 24. maj 2016).

Bjørnsen, Egil. »Hvad er publikumsudvikling - eller hvad kan det være?« *Teater 1 - Publikumsudvikling*, 2015: 7-9.



- Bundgaard, Kirsten. *Når kroppen lærer*. Beder: Langagerskolen, Århus Amt, 2000.
- Christoffersen, Erik Exe. »Kunsten at snuble.« *Peripeti - tidsskrift for dramaturgiske studier*, 2007, Særnummer udg.
- Gaver et al, Bill. *Cultural Probes*. Royal College of Art, London: Interactions..., 1999.
- Hansen, Jan Tønnes, og Klaus Nielsen. »Stilladser og læring - et forsøg på afklaring.« I *Stilladsring - en pædagogisk metafor*, redigeret af Jan Tønnes Hansen og Klaus Nielsen, 9-43. Aarhus: Forlaget Klim, 1999.
- Kjølnær, Torunn. »Devising og konceptuel devising.« I *Skuespilleren på arbejde*, af Lene Kobbernagel. Frydenlund, 2006.
- Peeters, Theo. *Autisme. Fra teoretisk forståelse til pædagogisk praksis*. 2. udgave, 6. oplag. Oversat af Karin Langgaard. Videnscenter for autisme, 2007.
- Polka Theatre. »Your visit - Relaxed Performances.« *Polkatheatre.com*. 2014. <http://www.polkatheatre.com/editorial/access> (senest hentet eller vist den 17. april 2016).
- Raillant-Clark, William. »New research explains autistic's exceptional visual abilities.« *www.nouvelles.umontreal.ca*. 4. april 2011. <http://www.nouvelles.umontreal.ca/udem-news/news/20110404-new-research-explains-autistics-exceptional-visual-abilities.html> (senest hentet eller vist den 24. april 2016).
- Shaughnessy, Nicola. »Imagining Otherwise: Autism, Neuroaesthetics and Contemporary Performance.« *Interdisciplinary Science Reviews*, December 2013: 321-334.
- Skjoldager-Nielsen, Kim. *Interaktivitet og participation - Tilskueren som aktør*. Speciale, Upubliceret, 2008.
- Vestergaard, Anja, og Mette Elmose Eriksen. *Det kommer ikke af sig selv - Om at undervise elever med socialkognitive vanskeligheder i sociale færdigheder*. Viby J: Langagerskolen, Århus Amt, 2004.
- Viswanathan, Vidya. »Making Theater Autism-Friendly.« *The Atlantic*. 6. April 2015. <http://www.theatlantic.com/health/archive/2015/04/making-theater-autism-friendly/388348/> (senest hentet eller vist den 25. Maj 2015).

---

### **Christine Juhl Sørensen**

Cand.mag. i Teatervidenskab og Performancestudier med en bachelor i Dramaturgi. Arbejder freelance som dramaturg og er i øjeblikket tilknyttet Eventministeriet på Det Kongelige Teater som producentassistent. Begge er kunstneriske ledere af Teater Os, som har udviklet teater- og performanceoplevelser for og med børn på bl.a. Bådteatret og Teater ZeBU ([www.teateros.dk](http://www.teateros.dk))

---

---

### **Anne Nymark**

Cand.mag. i Teatervidenskab og Performancestudier med en bachelor i Dramaturgi. Arbejder som freelance dramaturg og er dramapædagog og projektleder i AKTØR. Begge er kunstneriske ledere af Teater Os, som har udviklet teater- og performanceoplevelser for og med børn på bl.a. Bådteatret og Teater ZeBU ([www.teateros.dk](http://www.teateros.dk))

---