

Åse Enerstvedt

Kulturformidling i praksis

Etter disse innleggene presenterer vi en gjennomgang av forskjellige formidlingsprogram. Det følgende er skrevet av Åse Enerstvedt på bakgrunn av lydbånd, videoopptak og foredragsholdernes egne ord.

Anne Meek, Klaus Thestrup og Anne Ørvig fra Bergen Lærerhøgskole, fikk i oppdrag å lage et historiefremidlingsprogram om Bryggen i Bergen. Anne Meek beskrev hvordan de arbeidet med den konkrete oppgaven, mens Klaus Thestrup ga tilhørerne et innblikk i forskjellige forskeres holdning til det moderne informasjonssamfunnet og virkningen på barn som vokser opp i dette samfunnet. Meek fortalte hvordan gruppen tok utgangspunkt i Mønsterplanen, der det står at femteklassinger skal få kunnskap om lokalhistorie. Samtidig åpnet de for å problematisere historiefremidlingens form som eget budskap: "Form er budskap. Måten historien fremidles på, er også et budskap."

Perioden de skulle behandle, var Hansatiden med livlig handel på Bryggen i Bergen. Man vet at det dukket opp tyske handelsmenn på Bryggen allerede i 1236. I 1278 var den første kjøpmannsstua etablert. I 1276 skrev Magnus Lagabøter sin landslov. I 1360 finnes det første etablerte hanseatiske kontor. Etter hvert befestet hanseatene seg sterkt. Det var ikke adgang for kvinner, man måtte være tysk, men skraper man litt i den offisielle historien, oppdager man at det var mange smutthull og brudd på reglene.

I 300 år har man så en historie med handel og opprør og drap og mye annet. Men uansett befester tyskerne seg sterkere og sterkere på Bryggen. I 1630 opprettes en norsk stue, og dette kan sees som et vendepunkt. I 1668 er det fem norske stuer, men 88 tyske, så den norske representasjonen er ganske beskjeden. Men i 1702

brenner hele Bryggen, og da skjer det noe nytt. Mellom 1710 og 1720 forsøker man å gi bryggehandelen en ny form. Det hadde til da vært et strengt oppbygget hierarkisk system. Det var et system som fungerte på bekostning av mange av dem som var deltakere i systemet.

Men etter brannen ønsket man å gjøre Kontoret norsk, og løste opp på det hierarkiske, strenge, tyske systemet. Men da sluttet alt å fungere. Så forsøkte de å gjeninnføre det tidligere systemet, og nordmennene gikk til og med over til å snakke tysk. Der sto man i overgangen mellom middelalder og moderne tid og forsøkte å holde den nye tiden på avstand. Men nå var det andre verdier som krevde å få sin plass.

Gruppens fiktive, ikke historiske billett til Hansatiden heter Hans Heinrich Martin Jagerfrei. En tenkt person i møte med Bergens femteklassinger. De laget en person som sto midt i overgangstiden, midt i turbulensen i 1754. Han ble gitt en oppgave som ungene skulle løse sammen med ham: Han har fått tilbud om å overta en kjøpmannsstue. Hvis han skal overta den, må han gi slipp på en del privilegier. På noen måter betyr det tap av frihet. På andre måter betyr det prestisje og ervervelse av annen type frihet. Skal han eller skal han ikke? På bakgrunn av hvilket verdisystem vil han bygge opp sin kjøpmannsstue? Hans Heinrich Martin Jagerfrei har gått alle gradene i systemet, og kjenner det på godt og vondt.

Formidlingen av denne historien, og barnas deltakelse i den, var at en rekke skuespillere, med Hans Heinrich som hovedperson, skulle plasseres i Hanseatisk Museum og i bygninger og smug og plasser inne i Bryggebebyggelsen. Barna skulle kunne møte hvem de ville i Bryggens labyrint for å få den informasjonen de syntes de trenger for å danne seg et bilde av hvilket verdisystem Hans Heinrich burde velge. Menn, kvinner og barn fra Hansatiden skulle få komme til orde. Gruppen ville bringe videre den historiske informasjon de selv hadde, men uten å legge til egne forestillinger - eller som Anne Meek sa: "Vi prøver ikke å gi den informasjon vi *ikke* har. Der må barnet begynne å dikte. De møter tilsynelatende virtuelle historiske personer. Vi kan si det er en "faksjon" - blanding av fakta og fiksjon."

Barna skal til slutt presentere sine vurderinger og sine løsninger for Hans Heinrich i en historiebok som de skriver om Bryggen. På samme måte som når de sitter foran dataskjermene, opptatt av spillet, skal de samarbeide i grupper på fem, med fem forskjellige regelverk som de så kan diskutere - og sannsynligvis begrunne bakgrunnen for noen av de valgene de har gjort.

Om bakgrunnen for å velge dataspillformen, sa Klaus Thestrup blant annet at i informasjonssamfunnet skjer det noe med barna, noe som ikke skjer med voksne. Hva skjer når man spiller computerspill og vokser opp i et informasjonssamfunn? Thestrup tror barn oppøver kompetanser som prosjektgruppen grep fatt i for å bruke i sitt formidlingsprosjekt. Han brukte betegnelsen "konsumavantgarde" om barn og viste til den danske medieforsker Kirsten Drotner som opphavet til dette ordet. Det dekker den gruppen mennesker som har tid, penger og lyst til å møte den nye teknologien, og det er som oftest i form av computerspillene. Selvfølgelig også MTV og musikkvideo. Barna vokser opp med computeren. Den er like selvfølgelig som regnvær og kveldsmat. De bruker computeren på en annen måte enn slik de voksne er så redd for. Når man kan lese i avisene at barn blir voldelige, perverse eller ensomme av å spille computerspill, mente Thestrup hevdet at det skjer en lang rekke andre ting som er meget mer interessante, og viste igjen til en dansk forsker. Carsten Jessen har studert barns computerspill. Observasjonene viser at de helst er flere sammen om spillet. Frykten for at det sitter et barn alene og så og si forsvinner inn i computerskjermen, stemmer ikke. Barn hjelper ofte hverandre og diskuterer hvordan man kommer videre. Jessen sammenlikner dette med det som skjer i høyteknologiske virksomheter der forskerteam skal løse en oppgave sammen. De diskuterer, undersøker noe på egen hånd, og vender tilbake til teamet for å diskutere videre. Kanskje øver disse barna seg til å delta i forskertemaarbeid. Kanskje øver de også opp evnen til å være symbolanalytikere.

Den amerikanske arbeidsministeren Robert B. Reich deler verdens befolkning opp i tre - ikke overklasse, arbeiderklasse og underklasse - men en liten toppklasse som han kaller "symbolanalytikerne" - de som har det høyest lønnede og det mest spennende arbeidet. De som programmerer. I midten er industriarbeiderne og håndverkerne som det blir færre og færre av, for robotene overtar mer og mer. På bunnen er alle de arbeidsløse og "bistillskvinnene" som verken har penger, makt eller innflytelse. Derfor mener Carsten Jessen at de unge som fordyper seg i dataspillet muligens er fremtidens symbolanalytikere.

Thestrup behandlet også barn og unges forhold til film og bilder. "Instinktive cineotikere" kaller den danske filmforskeren, Anne Gjerslev dem. Hun sier at barn og unge har et annet forhold til å se film, TV og video enn vi har. Med "remote"-kontrollen foran videoen og TV-apparatet, kan de stanse filmen, spole tilbake, fram igjen, selv styre hva de vil se og når de vil se. Dette får deres forhold til film til å skifte fra å være "offer" til å være den som styrer. Ved sitt gode kjennskap til film og bilder, kan de gjennomskue filmen på en helt annen måte enn vi voksne gjør.

Computerspill går ikke bare ut på å drepe så mange som mulig, så hurtig som mulig og med så mye blod som mulig. Det går også ut på en god del annet. I noen spill skal man ikke drepe, men bygge opp. Spilleren får f.eks. lov til å styre en fornøylespark og bestemme hvor alt skal være. Hva slags forlystelser skal det være i "min" park? Når skal jeg modernisere den? Har jeg råd til det? Hvor mange skal jeg ansette? Hva skal de ha i lønn? Hvis man gir dem for dårlig lønn, streiker de, så lukker parken, og dermed går man fallitt. Man kan også få vite hva publikum synes om å være i parken. Da må man forholde seg til det. Spillets mål er ikke gitt. Barna skal ordne kaotiske informasjonen i sammenhenger som de synes er interessante. Slik åpner computeren for barnekulturens egen måte å leke på. Altså den induktive, lystbetonte, opplevelsespregede. Og spillet er lærerikt. Barn og unge er i en aktiv posisjon foran computerskjermen, ikke en passiv.

*

Det ble vist to filmer som var laget av barn i filmklubben i Loddefjord, en bydel i Bergen. Den ene filmen, "Fiskekrigen" var den første animasjonsproduksjonen som ble gjort av Loddefjord barnefilmklubb, og filmen vant Amanduspris for den beste animasjonsproduksjon ved filmfestivalen i Haugesund i 1993.

Marianne Rasmussen fra kulturkontoret i Loddefjord beskrev hvordan barnefilmklubben i Loddefjord arbeidet. I tillegg til filmframvisninger, arrangerer kulturkontoret animasjonsverksteder der barn fra 5 til 8 år, og barn fra 8 til 12 år får anledning til å lære å lage film.

Filmklubben ble startet i 1991, og var til å begynne med beregnet på å gi yngre barn mulighet til å se film uten å behøve å reise helt inn til Bergen sentrum. Etter hvert har de utvidet virksomheten til å gi barn kunnskap om film, og Marianne Rasmussen beskrev det slik: Vi har imidlertid satset mye på produksjonsdelen, da spesielt animasjonsproduksjonen. All undervisning blir lagt i forbindelse med animasjonene. I tillegg til de visningene som medlemmene får tilbud om, får de også tilbud om ett til to produksjonsverksteder pr. semester. De har fortrinnsvis vært lagt over en eller to helger. Men det hender også at de blir lagt til en hel uke, f.eks. i vinterferien eller i sommerferien. Det har spesielt vært når vi har jobbet med tegneanimasjon, for det er svært arbeidskrevende. Da er det viktig å ha en viss kontinuitet i prosessen.

Når vi har satset på animasjon, er det fordi vi da kan ta utgangspunkt i et billedspråk som barna er godt kjent med. Det er deres språk - enten det nå er tegning eller "cut-out" - sjabloner som blir flyttet under kameraet, eller vi bruker plastelina. Det er også litt ut fra at den teknikken som blir brukt, er ganske avansert, og aktiviteten må derfor bli ganske voksenstyrt - i hvert fall på den tekniske siden. Det er derfor viktig at barna kan være med på å forme det billedspråket og de bildene som blir filmen. Det er også et godt pedagogisk verktøy, for når man jobber med ett og ett bilde, for senere å legge disse bildene sammen for å skape en bevegelse, så skjønner barna fort hva levende bilder egentlig handler om.

Kjell Hamre beskrev deretter mer konkret hvordan filmene "Fiskekrigen" og "Bestemor møter tyngdekraften" ble laget. Den siste er en tegneanimasjon som teknisk sett er svært avansert i forhold til "Fiskekrigen". Bl.a. bruktes datautstyr som arbeidsverktøy i prosessen.

*

Fra kulturkontoret i Fana kom *Richard Taule* som beskrev arbeidet der på denne måten:

Barnefilmklubben er litt annerledes enn i Loddefjord. Visnings- og forståelsesorientert. En gruppe for barn mellom 5 - 8 år, en gruppe fra 8 - 12 år. Formålet for begge grupper, er å skape gode filmopplevelser innenfor en positiv sosial ramme, og samtidig øke forståelsen for film og det levende bilde. Vårt arbeid i klubben er først og fremst rene visningskvelder der det blir lagt opp til diskusjon i forkant og etterkant. Det er gjerne en film som tar opp et spesielt tema. Den yngste gruppen har foreldrene med. Kanskje foreldrene først ser filmen som det kan være usikkerhet om barna kan tolke. Vi kan også lese eventyret eller historien på forhånd. For den yngste gruppen er etterarbeidet mye at barna tegner hva de har opplevd på filmen.

For den eldste aldersgruppen 8 - 12 år, som kanskje kan delta litt mer i diskusjonene og som en kanskje kan forklare mere til om hva filmen går ut på, så er det også her ren visning. De kommer til en klubbkveld der lederen av klubben presenterer filmen som skal vises. Filmen vises, og det legges en pause inn for at de skal diskutere hva som har skjedd så langt og hva som kan komme til å skje. Der er det aldri enighet, for alle har sine egne forventninger. Så avsluttes det kanskje noen studieark. Vi viser all film på 16 mm. Lerret og et apparat som står og durer i bakgrunnen. Vi vil at

barna skal se dette, for ellers gjemmer en jo alltid kameraet på kino, og på video er det bare en kassett.

Etterpå diskuterer vi hvordan filmen er blitt til, hvor mye arbeid som ligger bak en film, og forståelsen av bevegelse i film. Til det bruker vi en teknikk som er veldig grei, og som er utrolig givende for unger å være med på. Til det bruker vi noe som på fagspråket heter "direkte animasjon". Det er noe som kan gjennomføres i enhver sammenheng i løpet av to timer der en tegnefilm kan vises direkte gjennom filmframviserapparatet.

Det fine med denne teknikken er at enhver skole i dag har stuet vekk på loftet eller gjemt i kottet en 16 mm filmframviser. Det som da skjer, er at hver unge får utlevert to meter med film. Det vil si ca. 250 ruter på formatet 7 x 10 mm for å få fram den animasjonen de vil se på filmen. Det sier seg selv at du skal være ganske stø på hånden. Det tilsvarer 10 sekunder. De kan tegne f.eks. en snømann som mister hatten, eller rett og slett en strek. Klubblederen klipper det sammen og viser til slutt filmen. Det vanlige er at ungene blir skuffet, for det som de har sittet og arbeidet med i to timer, er borte på noen få sekunder. Men de får en forståelse for det arbeidet som ligger bak det å få bilder til å bevege seg på et lerret.

*

Som avslutning på media-delen av formidlingsprogrammene bringer vi førsteamanuensis Jostein Saakvitnes tanker omkring det å drive historieundervisning til barn i våre dager. Han hadde mange tankevekkende utsagn om hvordan historieundervisningen må finne nye veier i en tid som må konkurrere med en underholdningsproduksjon som gjennomsyrrer all informasjon overhodet.

Jostein Saakvitne tok utgangspunkt i et prosjekt der han selv skulle utarbeide et program om krigstiden 1940-45. Han minnet tilhørerne på at for dagens barn og unge er den perioden like langt borte og like interessant eller uinteressant som Napoleonskrigene. Barn har gjennom de ulike media i dag, adgang til utallige historier med større fart og spenning enn hva svart/hvitt bilder og sindige beskrivelser kan inneholde.

Saakvitne stilte spørsmålet om hvordan pedagoger, historikere, forfattere, i konkurranse med media skal kunne bringe kunnskap til barn. Hans svar var at man må sette seg inn i hva slags egenskaper de nye media har, hvilke metoder de benytter seg av, hva slags "språk" og "tekst" det dreier seg om. Og så må man selv benytte

seg av samme metoder, men forsøke å gjøre det på sin egen måte. Jostein Saakvitne sa: "Mitt utgangspunkt: fortelje historien på ein måte der brukaren sjølv er deltakar, dvs. ikkje får servert det som hendte i ferdigtygd oppskrift med alle dei rette synspunkta, men sjøl må gå inn og hente fram stoffet, setje saman bitane på nye måtar, sjøl finne samanhengane... Brukarane skal bli motivert av å bli nysgjerrig, skal bli pirra av sansane, få lyst til å oppsøkje stoffet, finne fram til personar og hendingar som betydde noko, både på det kvardagslege planet og i dei store samanhengane."

Men hvordan tenkte han seg at man skulle få til dette? Selvfølgelig ved å ta media i bruk. CD-plater og nettverkssystem skal kunne utnyttes. Men samtidig var han redd for at fragmentariseringen av virkeligheten vil ta overhånd, at en samlet framstilling ikke vil finnes. Men han la vekt på at det norske universitets- og høgskolemiljøet må ta opp diskusjonen og finne norske løsninger på problemene - i kamp med "ei engelskdominert multimedia/nettverkstid utan plass til æ, ø, å."

To uttrykk Saakvitne brukte flere ganger, var infotainment og edutainment. To ord som rommer at bl.a. nyhetssendingene i TV er bygget opp etter prinsipper fra underholdningsprogrammene. Undervisning, kunnskapstilegning skal foregå i form av underholdning. Fremtiden han trakk opp for oss, kunne synes uhyggelig, men han syntes å ha troen på at det går an å overta mediene. Gå inn i den moderne "infotainment"-industrien og fravriste den hemmelighetene, for siden å bruke dem på en konstruktiv måte.