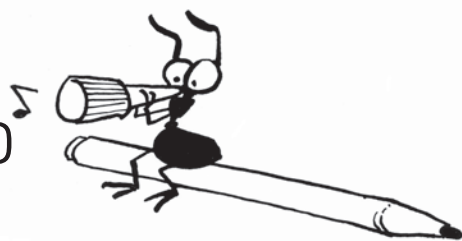


Kunstneriske udtryksformer og digitale medier



INDHOLD



1	BØRNS MØDE MED KUNST OG KULTUR	
2	HVORFOR STYRKER KUNST OG KULTUR BØRNS DEMOKRATISKE EVNER?	
3	KOMPETENTE VOKSNE SKABER KOMPETENTE BØRN	
4	KUNSTNERISKE UDTRYKSFORMER OG DIGITALE MEDIER	
▶	Intro	3
▶	Søren Schultz Hansen. <i>Børn og unge organiserer samvær i tid, ikke i rum</i>	6
▶	Birgitte Holm Sørensen. <i>Nye digitale medier og børns skabende produktion</i>	8
▶	Stine Liv Johansen. <i>Legen som æstetisk praksis</i>	11
▶	Steen Søndergaard. <i>Digital kultur er mere end læringspill!</i>	15
▶	Line Arlien-Søborg. <i>Film- og mediekompetence og æstetiske læreprocesser</i>	18
▶	Katrine Hauch-Fausbøll. <i>BAMSE - NEVER DIES!</i>	20
▶	Peter Callesen. <i>Kunstværker til børn er ikke anderledes end værker til voksne</i> ..	22
▶	Eva Ring. <i>Billedet som udtryksform</i>	26
▶	Nina Christensen. <i>Børnelitteratur og læsning i et dannelseperspektiv</i>	29
▶	Pernille Welent Sørensen. <i>At give børn og unge mod til at tale, lytte og mærke i mødet med (scene-)kunst</i>	32
▶	Anna Katrine Korning. <i>Dans er mere end bare trin</i>	34
▶	Mogens Christensen. <i>Kunst er for samfundet, hvad drømme er for den enkelte</i> ..	36
5	KREATIVE BØRN ER EN SAMFUNDSINVESTERING	
6	BØRNEKULTUR I NORDEN - HVORFOR ER DEN SÅ SÆRLIG?	
7	DET SKER DERUDE	

Børn Kunst Kultur - I en hverdag der dur udgives løbende i syv kapitler hen over sommeren og efteråret 2013 på www.boernekultur.dk.

Efterhånden som udgivelsen skrider frem, vil der være mulighed for at åbne de forskellige kapitler via indholdsfortegnelsen. Du kan springe direkte til udvalgte artikler ved at klikke på ▶

Intro

Kunstneriske udtryksformer og digitale medier



Børn i dag er digitale indfødte, der i hverdagen bruger digitale medier som afsæt for leg, og sociale medier til at socialisere sig i fællesskaber.

Børn lærer på egen hånd at mestre mange af de teknikker og færdigheder, der skal til for at bruge medierne kompetent. Men deres nære voksne har en vigtig rolle med at gå ind i de sociale mediers verden og guide børnene, så de bliver bevidste om sig selv som medieforbrugere. Det er desuden vigtigt, at børn udvikler kompetencer til at forholde sig reflekterende, kritisk og selektivt til den virtuelle verdens umiddelbart uoverskuelige mængde af muligheder, hvor ikke alt er lige godt.

At sikre børn adgang til kvalitet og autenticitet i det digitale univers er med andre ord voksnes ansvar: Børn har brug for voksne til at markere forskelle og til at hjælpe sig med at kunne skelne og forholde sig analytisk og selvstændigt til de tilbud og muligheder, de møder på nettet.

Både finkultur og populærkultur kan have deres berettigelse, men det er vigtigt at kunne forholde sig bevidst og genkende dem hver især, når vi møder dem, så vi ved, hvilket rum vi træder ind i, hvis vi vælger det.

Når det drejer sig om de klassiske kunstformer, og når det handler om at udforske det digitale medieunivers og dets muligheder, er vores opgave at hjælpe børn til at blive kompetente og selvstændige kulturbrugere. For nok er børn digitale indfødte, men de er ikke alle sammen digitale genier, som forsker Stine Liv Johansen påpeger i dette kapitel: De har brug for os, selvom de kan finde ud af alt det tekniske selv.

I dette kapitel tager vi derfor afsæt i, at medier er værktøj, kunstneriske udtryksformer er ofte kropslige, og begge er centrale redskaber, som børnene benytter sig af til at skabe æstetiske og kulturelle udtryk. Redskaber, som skaber betydning for og evner hos børnene.

Ines 8 år:

Siden jeg var to år, har jeg bare tegnet på mine billeder. Det gør mig mere glad at tegne, når jeg er ked af det. Min papfar hedder Ib, og han har lavet over 200 billeder eller sådan noget. De er rigtig flotte, og nogle af dem har vi tegnet sammen. Da jeg var lille, sagde jeg: Mig og Ib, vi er kunstnere.”

Søren Schultz Hansen har i artiklen ”Børn og unge organiserer samvær i tid, ikke i rum” undersøgt brugen af medier hos de første digitale årgange, som er opflasket med net og mobiler. De er nu fyldt 18 år, og deres brug af medier til socialt samvær er anderledes end de ældre generationers – først og fremmest fordi det fysiske rum ikke længere er et centralt omdrejningspunkt for deres måde at være sammen på; mens de ældre bruger mobil og net til at blive uafhængige af tid, bruger de unge dem til at blive uafhængige af det fælles fysiske rum, konkluderer han.

Digital dannelse er et nøgleord for både pædagoger og lærere, indleder professor Birgitte Holm Sørensen fra Institut for Læring og Filosofi på Aalborg Universitet med at understrege: Børn får gode muligheder for at udvikle digital dannelse, hvis vi giver plads til, at de kan arbejde med digitale medier på en undersøgende, deltagende, producerende og kritisk analytisk måde. For det sætter dem i stand til at tænke i nye kreative og innovative baner, forklarer hun.

Endvidere påpeger Stine Liv Johansen, der er adjunkt, ph.d. ved Institut for Æstetik og Kommunikation på Aarhus Universitet, at børn i dag nok er digitale indfødte, men de er ikke nødvendigvis digitale genier. Derfor kan vi voksne bidrage med noget særligt og guide barnet i dets brug af digitale medier – vi skal med andre ord gøre op med vores teknologiske berøringsangst og hjælpe børnene med at bruge den viden og de kompetencer, de får via brugen af digitale medier til at åbne nye felter.

Steen Søndergaard har undersøgt børns brug af iPads og andre tablets i artiklen "Digital kultur er mere end lærings spil". Han konkluderer, at tablets er et godt redskab til at styrke børns lyst til kunstnerisk og kreativ aktivitet, hvis lærere og pædagoger inddrager tablets aktivt og bevidst i den daglige pædagogik, og dermed bruger dem som andet end adspredelse.

Når små børn ser og laver film, giver det dem stof til nye lege, der styrker deres sproglige og sociale kompetencer, viser erfaringerne fra Det Danske Filminstitut:

– Børn bombarderes med medier, og de lærer lynhurtigt at bruge dem. Men de mangler medieforståelse – det vil sige evnen til at kunne analysere og fortolke de forløb og fortællinger, de oplever gennem medierne. Derfor har de brug for at udvikle dybere mediekompetencer. Fx gennem leg i børnehaven og indskolingen, der giver børn mulighed for at opleve, forstå og skabe film, påpeger udviklingskonsulent Line Arlien-Søborg fra Filminstitutet.

I en tid med nonstop børneudsendelser på mange forskellige kanaler fejrer DR's *Bamse* og *Kylling* sta-



Foto: Trapholt

dig triumfer. *Bamse*'s mor, tv-producer, instruktør og forfatter Katrine Hauch-Fausbøll giver sit bud på hemmeligheden bag *Bamse*- og *Kylling*-konceptet, der fastholder at formidle et trygt og overskueligt univers i et roligt tempo til de yngste seere.

At mødet med kunstnerisk kvalitet gør en markant forskel for børn, er billedkunstner Peter Callesen ikke i tvivl om: God kunst vækker ikke kun genkendelse, men også erkendelse, fordi vi ser verden fra ny vinkel: Samtidig med at den rører noget i os, vi

kan genkende på et eller andet plan, repræsenterer den også noget, vi ikke har set før. Derfor har kunst af høj kvalitet potentialet til at give os sublim oplevelser, der gør os klogere og mere bevidste om os selv og verden. Selv om kunstneren i en workshop på skolen eller i børnehaven går pædagogisk til værks, kan han give børnene en helt ny oplevelse, fordi han griber tingene anderledes an end læreren og pædagogen normalt gør.

Repræsentanter fra de forskellige kunstarter leverer bud på, hvordan oplevelser med de forskellige kunstarter kan berige og udvide børn og unges verden:

Billedkunst er en nøgle til at give børn og unge mulighed for at opnå erfaringer og erkendelser, som det er svært at få på andre måder. For eksempel om eksistentielle spørgsmål, identitet, køn, døden og det faktum, at der er noget, der er større end os selv. Vi kan godt stå overfor flere forskellige virkelighedsopfattelser, og der behøver ikke at være et enten eller, understreger Eva Ring, der leder Billedskolen i Tvillingehallerne.

På samme måde har skriften - dvs. litteraturen - et næsten magisk potentiale til at forvandle os: Når vi som børn læser, underholder litteraturen os, gør os klogere, udvider vores forestillingsevne og vores opfattelse af, hvor meget man kan strække sproget. I det helt store perspektiv gør læsningen det muligt for os at flytte os fra en position som ikke-vidende til en ny position som oplyst og klogere, pointerer Nina Christensen, som leder Center for Børnelitteratur.

I formidlingen af teater til børn og unge har Teatercentrum mange gode erfaringer med modtagerorienterede formidlingsstrategier og med at lade unge arrangere lokale kulturbegivenheder: Børn og unges oplevelser og sansninger får vægt, når vi tager afsæt i dem. Det giver dem et meget større rum til refleksioner, engagement og fordybelse i kunstens essens, siger konsulent Pernille Welent Sørensen, der har taget udgangspunkt i at skabe rum, hvor børn og unges oplevelser er i centrum.

kommentar



Foto: Bjarne Bergius Hermansen

Ane Cortzen
TV-vært på DR2

” - Jeg husker helt klart Louisiana som et eventyrligt og til tider skræmmende sted, hvor der ventede anderledes oplevelser rundt om hvert eneste hjørne. Her kunne man virkelig gå på opdagelse og suge til sig, uden at nogen løftede pegefingre eller holdt alenlange foredrag. Derfor gav Louisiana mig en nærmest kropslig forståelse for kunst, som har siddet fast lige siden: fornemmelsen af, at god kunst rører dig på en fuldstændig ukompliceret måde, der ikke kræver forklaring eller fordybelse. At kunst er lige så fyldt med magi som en film eller en tur i Tivoli.

Endelig kan danseaktiviteter bidrage med væsentlige erkendelsesmuligheder, der vedrører det at være menneske og ikke mindst det at være et socialt menneske: De sanselige og kropslige erfaringer er ikke kun vores adgang til omverdenen, de er også en væsentlig adgang til at forstå andre mennesker. Derfor kan dans være en nøgle til at fortælle historier, hvis man skaber et inkluderende rum, hvor børnene tør udfolde sig, siger dansekonsulent Anne Katrine Korning fra Dansehallerne.

Professor og komponist Mogens Christensen gennemgår afslutningsvis en række overvejelser om metode og mål, man bør tage stilling til, når man planlægger kunstneriske aktiviteter for børn og unge: Begrebet kunst og begrebet pædagogik har i dagens tænkning det til fælles, at der ikke findes en entydig, universel og fyldestgørende definition på nogen af dem. Derfor er det vigtigt, at man som pædagog og lærer tager stilling til, hvad man vil opnå med de kunstneriske aktiviteter, man sætter i værk - er det primære mål at lære eller vise børnene noget? Eller at lade dem skabe? Og hvad er målet - et planlagt, lukket eller åbent resultat?

Digitale indfødte

Børn og unge organiserer

samvær i tid, ikke i rum

Søren Schultz Hansen



Søren Schultz Hansen, rådgiver, forsker og forfatter med speciale i digitale indfødte. Baggrund som mangeårig leder og konsulent i den digitale reklamebranche og ekstern lektor på Copenhagen Business School. Cand.com. i kommunikation og dansk litteratur, exam.art. i filmvidenskab.

De første generationer af digitale børn og unge begynder at blive voksne. De har levet hele deres liv i en digital verden med internet og mobiltelefon. De kender kun til de betingelser og dynamikker, som gælder i de sociale og digitale netværk såvel som i det globale netværkssamfund generelt. Disse digi-



tale indfødte har en anden logik, som nogle gange kan overraske voksne. Ja, ligefrem virke paradoksal, og som kan være svært at forstå ud fra den industrisamfundslogik, der stadig, selv i 2013, ligger til grund for en række af vores værdier og logikker. Forskellene kan registreres på et helt overfladisk niveau, når det bliver en kilde til indbyrdes irritation. Men ofte er de funderet på et meget mere grundlæggende niveau.

Lad mig illustrere det med et konkret og kendt eksempel, nemlig den tilsyneladende mangel på nærvær og tilstedeværelse, som især børn og unge udviser, når de hele tiden skal tjekke mobilen, selv mens man står og taler med dem. Forklaringen på denne adfærd er på én gang enkel og avanceret. Det handler om, at mobilen også er meget fysisk nærværende: Digitale unge har nemlig telefonen på vibration og oftest også på lydløs. Men det er ikke for at undgå at blive forstyrret. Det er tværtimod for at være helt sikre på altid at blive forstyrret: Som en de unge medvirkende i min undersøgelse siger:

Ida 14 år: Jeg har sms på vibration. Hvis nu jeg har den i bukselommen, så ligegyldigt hvor meget larm der er, vil jeg stadig kunne mærke den. Jeg har den ALDRIG på lyd.



Digitale unge vil være sikre på altid med det samme at opdage, når nogen sender en besked, og så er der kun én effektiv måde, nemlig at have telefonen på lydløs og vibration, samtidig med man har den så tæt på kroppen, at man mærker, når den bevæger sig:

Interviewer: Mobilen. Hvor har I den henne?

Isabella 14 år: I lommen. Altid!

Interviewer: Har du aldrig nederdel på?

Isabella: Jo, jo. Så kan den sidde her i bh'en.

Men dette betyder samtidig, at en telefon, som vibrerer i lommen eller endda i stroppen på bh'en, har den samme insisterende påvirkning af kroppen som en finger, der prikker på skulderen, og er lige så svær at ignorere:

Mathilde 15 år: Jeg vil alligevel svare, hvis der er nogen, der skriver til mig[...]. For det svarer fuldstændigt til, at der er en, som prikker mig på skulderen.

De mobile, interaktive medier er ekstremt forpligtende. Digitale unge jagter konstant den synkrone samtale, de dyrker samværet med andre, også dem der ikke er fysisk til stede. Og en vibrerende mobiltelefon gør den digitale henvendelse lige så nærværende, som når vi er sammen fysisk.

De interaktive og mobile medier har gjort digitale unge uafhængige af rummet. Men for at udfolde dette i fuldt flor, har det til gengæld forpligtet dem så meget desto mere på tiden. Forklaringen på den konkrete adfærd er altså på et mere abstrakt niveau, at samvær først og fremmest kræver samtidighed, ikke samme sted. Nærværet opnås via nu'et, ikke via stedet. Om vi er sammen, måles i tid, ikke i rum.



Foto: Mie Bjertsgaard Frydensbjerg, Børnekulturhuset i Aarhus

KulturCrew. Elever som arrangører

KulturCrew er et initiativ, hvor elever er værter ved kulturelle arrangementer på skoler. Konceptet er udarbejdet efter norsk forbillede af TeaterCentrum i samarbejde med LMS og Dansehallerne, der også står bag ordningen Kulturpakker.

[Læs mere her](#)

Over for dette har mobiltelefonen selvfølgelig også i en vis banal forstand gjort de voksne uafhængige af stedet. Men hvis du er nogenlunde som de fleste andre, så roser du først og fremmest mobiltelefonen for dens fleksibilitet: At du kan ignorere et opkald og svare på en sms senere. Og at du kan sætte den på lydløs, så den ikke forstyrrer mødet eller dit sam-

vær med en god ven eller kæreste. Det, der afgør, hvornår og hvor hurtigt du svarer på en besked, er formodentlig tre ting. A) Hvem der skriver: Er det din mor, kan du godt vente lidt med at svare, er det chefen, svarer du nok hurtigere, og er det din teenagesøn, ved du, at du skal svare med det samme. B) Indholdet: Er det bare sådan lidt sludder: 'Hvordan går det så', er det ikke så vigtigt og kan vente, men hvis det er noget med, at 'jeg skal hentes nu', eller måske 'jeg er blevet fyret, ring lige', svarer du nok med det samme. Og C) Hvor man er, når man modtager beskeden: Er man i biografen, eller sammen med veninderne, svarer man ikke nødvendigvis. Er man omvendt alene og har tid og mulighed for at svare uden at forstyrre andre, er der større sandsynlighed for, at man gør det hurtigt. Hvem, hvad og hvor? Disse tre parametre konstituerer rummet i bredeste forstand og er rammesættende for voksnes adfærd: Det er det, der afgør, om man tager telefonen og svarer på sms'en nu, senere eller slet ikke. De fleste voksne måler og vurderer stadig samværet i rum, også når det handler om mobile, digitale medier. De roser fleksibiliteten og uafhængigheden ift. tiden, men er stadig afhængige af rummet i bredere forstand.

Skærer vi det ind til benet, kan vi altså konstatere, at de mobile og interaktive medier ikke gør os uafhængige af både tid og rum, men at tilvalget af det ene praktisk og teoretisk medfører fravalget af det andet. Og at digitale unge dyrker uafhængigheden af rummet, mens voksnes adfærd og mediebrug er styret af en stræben efter uafhængigheden af tiden.

Ikke mærkeligt, at det nogle gange kan være svært at forstå hinanden.

Uformelle læringsstrategier

Nye digitale medier og børns skabende produktion

Af Birgitte Holm Sørensen



Birgitte Holm Sørensen, professor, ph.d., leder af ForskningsLab: IT og LæringsDesign (ILD), Institut for Læring og Filosofi, Aalborg Universitet, København. Hendes centrale

forskningsfelt er børn, unge og digitale medier

Børn bruger de digitale medier til skabende aktiviteter. De fremstiller forskellige former for stillbilleder og levende billeder så vel som lyd og tekster i mange variationer af kombinationer, som anvendes til mangfoldige formål. Nogle børn arbejder især med billeder, fx at visualisere oplevelser. Nogle er optaget af lyd,

hvor de komponerer digital musik, mens andre ser en udfordring i at integrere de forskellige udtryksformer i fx multimodale fortællinger, spil, animationer og video, som ofte uploades på fx YouTube.

De skabende aktiviteter med digitale medier er blevet en del af børns hverdag. De finder fx glæde ved at eksperimentere med et musikprogram eller andet. Børnene kan have forskellige hensigter med dette, men ofte er det processen i sig selv, der er tiltrækkende og udfordrende. Når et barn fx laver et billede som en kommentar til sin mor, bruger hun megen tid på at eksperimentere med farver, former og komposition. Det at kunne afprøve farver og se de forskellige virkninger og betydninger er inspirerende.

Børnene bruger i høj grad billedelementer, mønstre, animationer mv., som de henter forskellige steder på nettet. På baggrund af disse selekterer, viderebehandler og konstruerer de nye produktionsformer. De tidligere medier som fx foto, tv, film og tegning omformes og integreres i nye æstetiske former. Børn er omgivet af en multimodal kultur, som de efterligner, henter inspiration fra, ironiserer over og parodierer som et led i deres kommunikationer med andre.

For nogle børn er de skabende og produktive processer af samme karakter som legen, hvor de udfordres og kan udfolde sig sanseligt i den hensigt at være i en god situation. I andre sammenhænge har den skabende aktivitet en klar brugsfunktion, hvor der produceres plakater, flyers, invitationer mv.





Foto: Syddjurs Billedskole, foto Karen Marie Dermuth

Identitet og selvtolkning er et element i de skabende processer, og i nogle tilfælde er identitetskonstruktion omdrejningspunktet for indholdet af produktionen, som fx når børnene laver profiler om sig selv i sociale medier. Her er de centrale spørgsmål, hvordan kan og vil jeg fremstille mig selv til en offentlighed. Ofte ligger der bag disse profiler en omhyggelig planlægning mht. design og layout, hvor de nøje overvejer, hvordan de skal fremtræde og profilere sig og i forhold til hvem.

De digitalt baserede produktive processer har sat fokus på et nyt felt i børns kultur. Mange børn finder disse skabende muligheder tiltrækkende og udfolder sig fx i musik på computeren uden at have lyst til at spille et ikkedigitalt instrument. Ofte bruger de også digitale instruktioner på nettet til at lære sig at spille musik og kunne ikke drømme om at deltage i mere formel musikundervisning. Der er her tale om at bruge nogle uformelle læringsstrategier, som vi også ser, når det drejer sig om at lære i leg.

I forbindelse med de skabende aktiviteter skal de skabende muligheder, der indgår i nogle computerspil, også nævnes. I fx strategispil skal børnene ofte opbygge en del af de rum, som spillene foregår i. *Simcity* og *Sims* er efterhånden klassiske eksempler på dette. I *Simcity* fx skal hele byen konstrueres med huse, fabrikker, skoler, hospitaler osv., for at spillet kan fungere. Det samme gælder i *Sims*, hvor husene og menneskene, der bebor husene, skal udvikles og skabes. De processer, der knytter sig til disse spil, lægger op til nogle skabende processer af refleksiv karakter, idet de konstruktioner, der skabes, skal tænkes igennem i forhold til spillets koncept. I andre spil handler det om at bygge nye

Medierådet for Børn og Unge

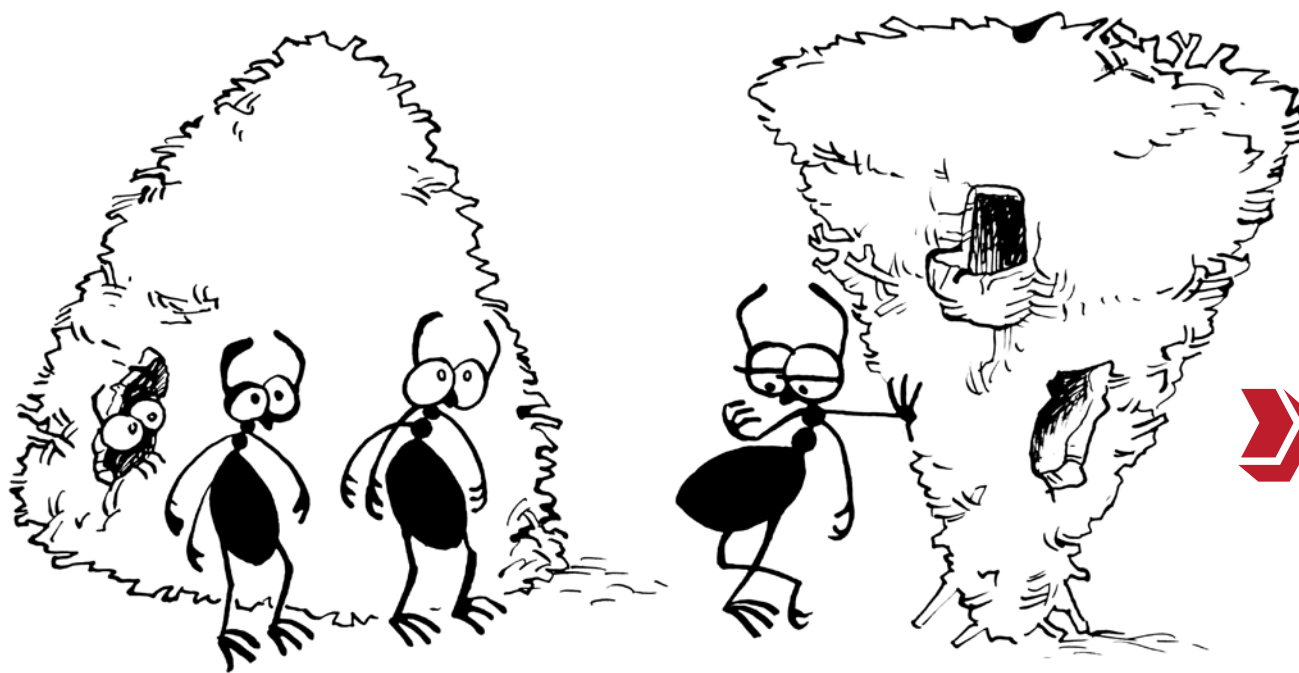
Medierådet for Børn og Unge vurderer film og videoer for at beskytte børn og unge. Medierådet sætter samfundets officielle grænser for, hvad mindre børn bør se af billeder. Samtidig fungerer Medierådet som videntcenter for børn og unges brug af nye onlineteknologier.

Formålet er at informere om børn og unges brug af internet og nye teknologier samt at udruste forældre og lærere med brugbar viden herom.

[Læs mere her](#)

baner, der lægger op til både strategisk tænkning og kreative processer.

Det er ikke kun i fritiden, at børn arbejder skabende og producerende med digitale medier. Det gør de også i skolen. Når børnene arbejder videndelende og selvstændigt og tager fælles ansvar for både samarbejde og produktion, så har det en positiv lærings-effekt, hvor refleksion og læring styrkes. Projektpædagogik og medieproduktion, som har præget dansk pædagogik, har et stærkt potentiale med den nye generation af internet og digitalisering. Et eksempel på denne kobling er digital elevproduktion, hvor eleverne fx ved at producere læringsressourcer til hinanden opnår endog meget gode læringsresultater. Helt ned i indskoling kan digital produktion facilitere børnenes læreprocesser og kvalificere deres faglige læringsresultater. Her er det især produktionsprocessen og produktfremlæggelser med feedback og elevinddragende evalueringer, der er centrale for læring.



Ines 8 år:



Man sidder ikke bare og skriver. Når vi laver noget her på Billedskolen i Tvillingehallen, bruger vi hænderne mere og bestemmer mere selv, hvordan tingene skal se ud. Der er ikke noget, vi bare SKAL gøre.”

I børnenes produktive processer foregår der en kreativ proces, hvor de lader sig inspirere og samler idéer til, hvordan de kan udvikle deres produktioner. Kreativitet omfatter nyskabelse og idérigdom og evnen til at realisere idéerne. Kreativitet handler om processen og er en inspireret aktivitet, hvor børnene lader sig inspirere af og bygger videre på egne og andres udtryk og produktioner. De ser fx en idé udfoldet på en bestemt måde. De afprøver og eksperimenterer så videre med denne idé i deres egen produktion.

Kreativitet er forbundet med innovation. Innovation har fokus på produktet, og måden, der arbejdes med innovation på, er mere strategisk målrettet,

idet innovation henviser til værdiskabelse i bredere forstand. Al innovation indebærer kreativ aktivitet, mens ikke alle kreative aktiviteter medfører innovation. Når børn arbejder med at skabe multimodale produktioner, kommer kreativiteten i spil. Samtidig ses eksempler på innovation som nye måder at kombinere elementer, der ikke tidligere har været forbundne.

Når børn med digitale medier arbejder undersøgende, deltagende, producerende og forholder sig kritisk analytisk, er der basis for, at de kan udvikle en digital dannelse, som sætter dem i stand til at tænke i nye baner og integrere kreativitet og innovation med forskellige handlestrategier.



Drengelitteraturprisen

Hvem har de gode nye historier til drenge? Formålet med Drengelitteraturprisen på 25.000 kr. er at tiltrække mange vordende forfattere og sætte fokus på drenges læselyst. Drengelitteraturprisen blev indstiftet og uddelt første gang i 2011 af Kulturministeriet og Ministeriet for Børn og Uddannelse.

[Læs mere her](#)

Stine Liv Johansen

Legen som æstetisk praksis

Interview



Hvordan kan børns leg med digitale medier styrke deres æstetiske kompetencer?

- Det er først og fremmest legen som æstetisk praksis, der udvikler børns æstetiske kompetencer. Meget af børns leg i dag finder sted gennem medier - men det er i udgangspunktet selve legen, og ikke hvad de leger med, der styrker deres æstetiske kompetencer.

Legen i sig selv er en æstetisk praksis, fordi den består af et repertoire, som barnet gen- og omfortolker igen og igen: Legen består af gentagelser og brud, der driver legen fremad. Det er den æstetiske praksis.

Medierne er dels en af mange inspirationskilder, børn kan trække på, fordi de gennem medierne møder repertoire og fortolkninger, der inspirerer dem til at lege videre.

Dels giver de nye medier børn mulighed for selv at komme til udtryk: På mange måder er den leg, der finder sted via medierne, ligesom leg altid har været.

Men legen i og med medierne sætter også nye rammer, fx i forhold til børns leg med apps på smartphones og tablets.

Gennem apps'ene får børnene en masse små og måske også store fortællinger formidlet. Fx helt små spil med meget små universer og historier, som børn bruger til at komme i legende stemning: De trækker historierne ud og fletter dem sammen, mens de leger - det er ikke nødvendigvis de enkelte spil eller medieprodukter, der udgør en bestemt leg, det er flowet, de kommer igennem medielegen, der er det afgørende. Derfor skal deres lege via medierne ses som et sammenhængende hele, i og med at de bruger alle de store og små medieprodukter, som de trækker ind.

Jeg har lavet observationer af, hvordan indskolingsbørn bruger apps: De har fx et spil, hvor det gælder om at smide en figur ned fra et tårn, så den går i tusind stykker, og et andet, hvor man skal farve julemandens hår, og et tredje med et lille smølfespil osv. Spillene har ikke i forvejen noget med hinanden at gøre, men flowet i børnenes brug af dem på skift er som et kludetæppe, der udgør den æstetiske praksis i deres leg.

Det er det, vi skal holde os for øje, når vi ser på, hvad medierne gør ved deres leg: At den tilbyder børnene det her flow, de kan lade sig opsluge i, på præcis samme måde som børns leg altid er opstået ved, at de har trukket på alle mulige referencer, inspirationer, materialiteter og andre input. De trækker medieplatforme, fortælleelementer osv. ind i legen, på præcis samme måde, som de trækker fysisk legetøj



Adjunkt, ph.d., Aarhus Universitet, har i mange år forsket i børns leg med medier. Forfatter til ph.d.-afhandlingen 'Seere i bleer - små børns møde med medier' samt artikler inden

for feltet. Arbejder aktuelt på projektet 'Legens medialisering' støttet af Forskningsrådet for Kultur og Kommunikation. Erfaring med samarbejder med bl.a. biblioteker og daginstitutioner og som oplægs- holder om emnet.

ind. For børns legepraksis er ikke så anderledes fra tidligere. For de er ude efter det samme, som de altid har været, nemlig at komme i leg, komme i en opstemt stemning og være sammen med hinanden. De gør det bare også gennem medierne.

På spørgsmålet om, hvordan leg med digitale medier kan styrke børns æstetiske kompetencer, handler det derfor dybest set om, at legen i sig selv er med til at skabe grobund for kreativitet og innovation. Ikke nødvendigvis fordi man lærer det af at lege, men fordi det er en helt nødvendig kompetence for at kunne lege. Og det er helt tydeligt, at de udvikler deres kreative og innovative potentiale, hver gang de træder ind i legen.

Samtidig er vi der i dag, hvor det i meget høj grad er gennem medierne, de får de redskaber, de bruger til at lege med. Det er det nye – at medierne er blevet inspirationskilde og redskab i så høj grad, som det er tilfældet i dag. Tidligere blev leg overleveret gennem generationer, på villavejen eller i baggården – i dag foregår overleveringen i høj grad gennem medierne og især spillekulturen.

Børnenes evne til at sortere de enormt mange informationer og tilbud, de får stillet til rådighed, og sætte dem i sammenhæng, bliver derfor afgørende for deres muligheder for at deltage i legen og på længere sigt for deres muligheder for at navigere i informationssamfundet.

I den sammenhæng må vi ikke glemme, at selvom rigtig mange børn magter den store opgave i en tidlig alder, så har en del børn stadig brug for voksne til at hjælpe dem.

Hvad kan man opnå ved fx at give børnehave- og skolebørn mulighed for at bruge digitale medier på en målrettet måde?

– Mange børn nyder rigtig meget at bruge de digitale medier, fordi de kan komme til orde på nye måder. Spillenes sprog og grammatik tiltaler dem på en måde, andre spil og grammatikker ikke gør. Men pointen er, at det ikke er nok, at man som lærer eller pædagog bare stikker barnet en iPad. For det sker ikke af sig selv. Skal børnene have noget målrettet ud af det, skal det sættes ind i en pædagogisk, social og æstetisk sammenhæng – altså ind i en voksenstøttet kontekst. Det vil sige, at de voksne ikke bare sætter æggeuret til, når børnene sætter sig foran skærmen, men tillader sig at blande sig i på en anerkendende måde, hvor de interesserer sig for det, børnene interesserer sig for.

Er børnene fx helt vilde med et spil om drager, er der uanede muligheder for videre lege, projekter og andet, hvor man tager afsæt i deres interesse og viser dem, hvor stor verden egentlig er. De har brug for voksne, som viser dem, at verden er større end YouTube.

I en SFO uden for Aarhus har de fx netop haft et projekt, hvor de legede onlinespillet Minecraft med store papkasser på den udendørs legeplads. Med hjælp fra børnene tænkte de voksne alle spillets dynamikker ind, fx med gemte klodser i kasserne, som gav ekstra points ligesom på nettet. På den måde kan man åbne interessefeltet og arbejde videre med dem pædagogisk.



Foto: Jens Hemmel



Sikker Internet Dag

Mobning foregår i skolegården, i klubbens fællesrum – og på nettet. Men hvem har egentlig ansvaret, og hvor går grænsen for, hvor meget man kan og vil blande sig som lærer eller pædagog, når mobningen rykker ind på de sociale medier? Sikker Internet Dag sætter fokus på fagfolkernes ”digitale dilemmaer” i deres arbejde med børn og unge. Medierådet for Børn og Unge, Red Barnet og Center for Digital Pædagogik står bag initiativet.

[Læs mere her](#)

Hvordan kan digitale medier skabe rum for æstetiske læreprocesser i skolen?

– Når vi taler om digitale læringsprocesser, taler vi om mange forskellige ting, for de digitale medier har mange forskellige funktioner, som kan understøtte de æstetiske læreprocesser. De kan fx formidle information, som kan inspirere børnene til at skabe, og de kan fungere som selve det kreative værktøj og det skabende materiale, børnene udtrykker sig gennem – som lærred, som bog, som film osv. På samme måde som forskellige digitale læremidler kan understøtte forskellige læreprocesser, så kan digitale medier også tages i anvendelse i en række forskellige legepraktikker.

De giver dermed børn masser af muligheder for at skabe forskellige former for fortællinger og visuelle og narrative udtryk – med de digitale medier er mange formidlingsteknologier nu blevet hvermandseje, så børn i dag har mange flere muligheder for at komme til orde på måder, som før var enormt besværlige og forbeholdt de få. Fx kan de lave bøger, tegnefilm, spil, videoer osv.

Medierne åbner også for, at børnene i højere grad kan bryde muren mellem skolen og det omgivende samfund ned og på egen hånd bevæge sig på tværs af rum for at opsøge viden, som er nødvendig, for at de æstetiske læreprocesser kan finde sted.

Hvilken forskel kan det gøre for skoleeleverne, at de får mulighed for at arbejde med fx iPads i indskolingen?

– Det er meget forskelligt. I Odder Kommune og en række andre steder har alle skolebørn fået iPads, og ifølge lærerne her giver det dem bedre mulighed for at udtrykke sig på forskellig vis, tilpasset det enkelte barns særlige behov. At mediernes bærbare og mobile, åbner også for nye muligheder. De behøver ikke sidde ved et bord for at bruge dem, de kan tage dem med ud af skolens rum, når de er på tur osv.

Når børnene fx arbejder med et kunstprojekt i billedkunst, kan de også – på eget initiativ og uden at

afbryde processen, fordi de skal bevæge sig over i skolens computerrum - på et øjeblik få adgang til kunstværker og kunstmuseers webarkiver. Læreren er ikke længere en potentielt begrænsende autoritet, der definerer deres input. På den måde er det en mere demokratisk model.

Stiller det særlige krav til lærere og pædagoger, når de inddrager digitale medier i skolens og institutionens hverdag?

- Det er på flere måder en udfordring, der kan kræve noget ekstra. Men samtidig giver det børnene nye muligheder for at udfolde sig, og som lærer/pædagog får man et større kreativt felt at formidle via.

Autoritetsstrukturen ændrer sig fx, når børn selv kan søge viden på egen hånd, og når børnenes særlige digitale kompetencer på nogle felter giver dem større viden end de voksne. De digitale medier sætter trumf på, at børn via dem får rigtig mange kompetencer og viden, som kan udfordre skolen på forskellig vis.

Dermed ikke sagt, at vi skal se på børn, som om de kan alt. Vi kan også noget særligt som voksne. Børnene er godt nok digitale indfødte og uimponerede af de digitale medier, fordi de ikke har kendt en verden uden. Men de er ikke nødvendigvis digitale genier, og som voksne skal vi have en bevidsthed om, at vi kan bidrage med noget og guide barnet.

Derfor er det vigtigt, at vi voksne gør op med vores berøringsangst med teknologien eller med at opfatte de digitale medier alene som børnenes fristed: Interesser dig for det, der interesserer dem, når de bruger medierne, og vær hverken bange for eller benovet over teknologien og alt det, børnene kan. Hjælp dem i stedet med at strukturere og sætte den viden og de kompetencer, de får, ind i en sammenhæng og åbne nye interessefelter for dem. Tag udgangspunkt i det pædagogiske og didaktiske - hvad er det, du gerne vil opnå ved at inddrage de digitale medier? Se dem som et redskab i din didaktiske/pædagogiske proces. Det ligger i ordet medie, at det er noget, der medierer mellem mennesker.

Hvordan kan vi i højere grad skabe en dagligdag i dagtilbud og skole, hvor børn møder kunst og kultur gennem digitale medier? Hvilke strategier, metoder og særlige indsatser kan være med til at facilitere det?

- Fx ved at vi i højere grad integrerer de digitale medier i seminariernes pensum som en del af den basisværktøjskasse, du som lærer eller pædagog har til rådighed, så du får en mere uimponeret og mindre berøringsangst tilgang til dem. De digitale medier er ikke grundlæggende anderledes end de traditionelle værktøjer i værktøjskassen, de har bare gjort værktøjskassen større og mere fleksibel end før.

Så synes du som lærer eller pædagog, at det er vigtigt, at børn møder kunst og kultur, er det bare med at komme i gang med at få de digitale medier inddraget og huske, at de er lige præcis, hvad du og børnene selv gør dem til - lærred, kamera, inspirationskilde, vidensbase osv. De kan - om ikke det hele, så i hvert fald rigtig mange interessante ting.



Foto: Martin Dam Kristensen

iPads i dagtilbud

Digital kultur er mere end læringsspil!

Af Steen Søndergaard



Steen Søndergaard, lektor i pædagogik, Professions-skolen UCC. Underviser på pædagoguddannelsen og på pædagogisk diplomud-dannelse. Har gennem de sidste ti år deltaget i nationale og internationale projekter om børns brug af it og medier i dagtilbud og har skrevet en række artikler om it og medier i dagtilbud og skolen.

It og medier har været på dagsordenen i skolen i mange år, og der er fx opsat interaktive tavler i mange klasseværelser også i indskolingen. Og inden for det sidste år er digitaliseringen nået til de danske



daginstitutioner i så stor udstrækning, at op mod halvdelen af institutionerne har anskaffet sig iPads, som er den mest udbredte i dagtilbud eller andre tabletcomputere.

Desværre ser vi ofte, at disse vidundere, iPads og andre tabletcomputere, bliver brugt som adspredelse til børnene. Enten som belønning for, at de har været gode til at deltage i de planlagte aktiviteter, hvorefter de får lov til at hygge sig med iPad'en. Eller også bliver de brugt til at få ro på i dagligdagen. Og hvis fx en gruppe drenge bliver for larmende, så kan de blive rolige igen, hvis de sidder henne i sofaen og leger lidt med iPad'en. Og vi ser, at i mange af de institutioner, hvor man ønsker at bruge de nye værktøjer pædagogisk, nøjes man med at benytte forskellige læringsspil.

Det nyeste læringsspil, jeg har downloadet til min iPad, lærer, ifølge programmørerne, børn at få øjenkontakt, ved at der vises ansigter på skærmen, og i et kort øjeblik står der et tal i øjnene. Hvis "spilleren" så taster det rigtige tal, samles der 2 \$ pr. rigtigt

svar, der kan bruges til at købe møbler til et virtuelt dukkehus. Spillet er både kedeligt og bygger på en meget maskinel opfattelse af læring. En læringsforståelse, der på ingen måde ligger i forlængelse af nyere læringsforståelser, som fx OECD præsenterede på KL's Skolerigsdag i 2013, nemlig, at fremtidens læring er social og ofte samarbejdsorienteret.

Digital kultur er et begreb, der er ved at være udbredt i forbindelse med ændringen af pædagogikken, så den tager højde for børnenes interesse for brugen af de nye digitale teknologier. Man ønsker at udnytte mulighederne i de nye digitale værktøjer i den almene didaktiske og pædagogiske praksis og dermed inddrage dem som mulighed i børnenes leg og kreative udfoldelse.

De nye teknologier giver mange muligheder for umiddelbare kulturelle udtryk i en teknisk kvalitet, der tidligere kun har været mulig for den professionelle, såsom at lave film i en kvalitet, der kan ses på en stor skærm, eller sætte musikstykker sammen på en computer, hvilket dog ikke er det samme som, at øvelse og talent bliver overflødiggjort, men med de mange nye apps bliver det lettere at komme i gang.

Der kommer hele tiden nye gode programmer og apps. Det er ikke svært at finde hjemmesider, der præsenterer apps til de forskellige systemer, og her kan man også finde præsentationer af de forskellige kreative apps.

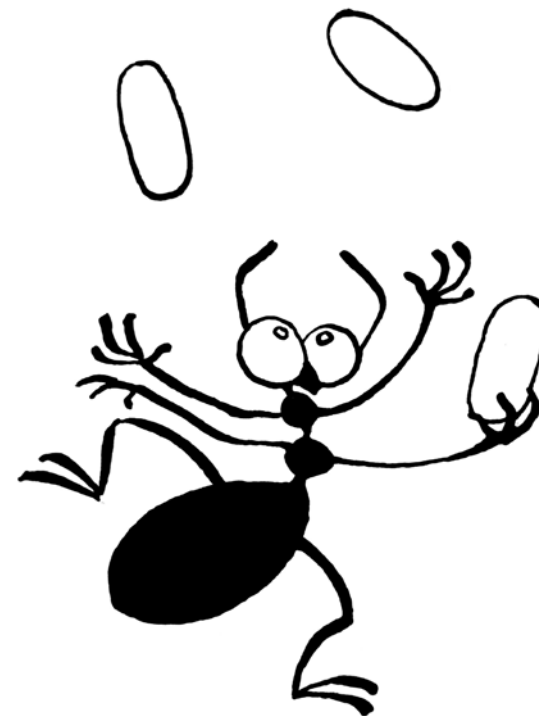
Spørgsmål: Hvad er god kunst?

Astrid 10 år:



Jeg synes, det er sjovt at sætte en masse farver sammen, så det bliver nye ting. At sidde og lave ting, hvor man selv bestemmer, hvordan de skal se ud, og at man selv kan gøre lige, hvad man vil”

Mange yngre børn og deres forældre synes godt om apps, hvor børnene kan farvelægge prætegnede motiver med pre-definerede farver, og de er både sjove og gode til at komme i gang med at bruge iPad'en. Men hvorfor stoppe der, når nu der findes et utal af forskellige apps, hvor børnene på lige fod med de voksne kan udfolde deres kreativitet. Gennem billeder kan selv de yngste børn udtrykke, hvad de oplever i dagligdagen, og der findes et utal af apps, hvor børnene umiddelbart kan redigere i billederne og indlægge stemning på billederne gennem brug af filtre. Og der er apps, hvor der kan lægges lyd på billederne, så børnene kan fortælle om, hvad de vil vise med billedet, og endnu andre apps kan bruges til at indføje tekst på billederne. iPads kan også bruges til at optage videofilm, og der er let tilgængelige apps til redigering af disse film. Endelig findes der også apps, hvor billeder, lyd, video og tekst kan kombineres.



Digitalisering i daginstitutionerne

Pædagogernes fagblad Børn & Unge kommer i et temanummer om Digitalisering med eksempler fra hele landet på, hvordan de mindste børn bruger ny teknologi og ny teknologi som et pædagogisk redskab. Eksemplerne viser, at børnene anvender iPads som det mest naturlige, når de får muligheden for det. (Se Børn & Unge 20, 2011.)

[Læs mere her](#)

En app som Puppet Palls, der i bund og grund er en traditionel kukkasse-dukketeater-simulator, er en let måde at komme i gang med at lave dukkefilm på og er efterhånden ret udbredt i både skoler og dagtilbud. Det er et ganske udmærket sted at lade børnene begynde med selv at skabe fortællinger. Men med inspiration fra de voksne bør børnene støttes til at eksperimentere med mere komplekse udtryksformer.

iPad'en er blevet berømt på den lette tilgang til billed- og filmredigering, men den er også god til at komme i gang med at udfolde sig musisk, og med iPad'en har man altid et klaver eller andre instrumenter lige ved hånden. Mange børn har mistet interessen for at spille et instrument, inden de er kommet rigtigt i gang, da det kræver, at man øver sig i rigtig mange timer, før det lyder tåleligt. Men med forskellige synthesizerapps kan man hurtigt komponere og udføre musik, der lyder relativt godt. Og igen må det være pædagogernes og lærernes opgave at inspirere børnene til at gå videre og lære at beherske et instrument.

Børn kender til teknologierne og lærer hurtigt teknikkerne, så den gode brug af iPads i undervisningen og i den pædagogiske praksis behøver ikke længere at handle om at lære at kunne tage billeder, indspille musik, indtale lyd eller klippe i film, men iPad'en skal inddrages i den daglige pædagogik og i den daglige undervisning til børnenes leg og kreative produktion. Og det er i forhold til udvikling af indholdet, børnene har brug for voksen sparring.



Foto: Arkitekturbussen, Syddjurs Kommune

Børnebogsforfatterens 10 bud ifølge Kim Fupz Aakeson

De 10 bud bud lyder

1. Du skal være sulten
2. Du skal læse
3. Du skal være flittig
4. Du skal elske det danske sprog
5. Du skal være dum
6. Du skal glemme de der børn
7. Du skal være uartig
8. Du skal stjæle
9. Du skal skabe dig
10. Du skal skrive

[Læs mere her](#)

Små børn oplever og leger med film og medier



Film- og mediekompetence og æstetiske læreprocesser

Af Line Arlien-Søborg



Line Arlien-Søborg, cand. mag. i litteraturhistorie og æstetik & kultur. Udviklingskonsulent på Det Danske Filminstitut. Udvikler nye filmfaglige tilbud til børnehavebørn, pædagoger og børnebibliotekarer: biografordninger, filmkurser og pædagogisk vejledende materialer. Tidligere tilrettelægger på Danmarks Radio. Har lavet novelle- og spillefilm.

Allerede fra børn er helt små, bliver de bombarderet af medier. Med den største selvfølge tilegner de sig ny teknologisk viden på computere, iPads, mobiltelefoner, tv og film. Undersøgelser viser dog, at de mediekompetencer, børn udvikler, er fokuseret på *brugen* af medier frem for *refleksion* over medier. Der er en tendens til, at børn mangler de kompetencer, der gør dem i stand til at forholde sig analytisk og tolkningsmæssigt til film - fx i forhold til genrer, fortælleforløb, filmsprog og dramaturgi. De mangler medieforståelse. Og de har brug for voksne til at guide sig for at opnå dybere mediekompetencer. Her kommer fire gode grunde til at inddrage leg med film og medier i børnehavers og indskolingsklassers hverdag:

- Pædagoger, der arbejder bevidst mediedidaktisk med deres børn, kommer tættere på børnenes

egen kultur og de legeuniverser, der ofte inspireres af mediebarne fortællinger. De kommer tættere på børnenes kultur og blik på verden. Når pædagoger tager udgangspunkt i børnenes egen legekultur, opstår der et særligt lege- og læringsrum for både børn og voksne, hvor de hver især kan lade sig inspirere af hinandens tilgang.

- Oplevelser med gode filmfortællinger kan være en god indgang til at tale om svære følelser og konflikter - fx sorg, jalousi og drilleri. Filmens temaer kan inddrages som materiale for gode snakke, der styrker børns sociale og sproglige kompetencer.
- Film og medier indgår i de pædagogiske læreplaner under 'kulturelle udtryksformer'. Børn kan få viden om filmens æstetiske formsprog og fortæl-

ling ved selv at lære at lave små film. En medie-didaktisk tilgang i børnehaven åbner desuden for en kvalificering af børns sproglige og sociale kompetencer. Det kan generere et overskud hos børnene og kvalificere den generelle læring.

- Børnene skal lære at 'læse' film og medier. De skal lære film og mediers sprog at kende - ligesom de skal lære bøgers sprog at kende. Børnene skal have medieforståelse!

Opleve, forstå og skabe film

En metode at arbejde målrettet på at skabe medieforståelse hos alle børn kan tage afsæt i tre grundbegreber: Børnene skal have adgang til at kunne opleve, forstå og selv skabe film.

Børn skal møde de gode filmfortællinger, der passer til dem. De skal have adgang til film som kunstnerisk oplevelse, ligesom voksne har det. De skal tale om filmene og sætte ord på dem, dvs. at de skal forstå det sprog, filmen 'taler', filmens fortælling og de virkemidler, filmen indeholder. Det skal de gøre sammen med mediekompetente voksne - også i børnehaven.

Når børn selv laver film, får de en særlig dyb erkendelse af, hvad medierne består af - og samtidig en fornemmelse af, at mediers fortællinger er en *konstruktion* og altså ikke er virkelighed. Desuden opstår der en læringsproces, der er særligt velegnet til de små børn, der endnu ikke sætter ord på deres oplevelse af en film. Det er vigtigt at hjælpe barnet med at sætte ord på deres erfaringer og oplevelser. Italesættelsen sammen med en voksen har betydning for barnets mulighed for at 'lagre' sine erfaringer,



Små Børn Film

Folderen fra Det Danske Filminstitut indeholder gode ideer til, hvordan film og medier kan inddrages i de 3-6 åriges hverdag - i børnehaven, i børnehaveklassen og på børnebiblioteket. Brug den som vejviser i filmlandet.

[Læs mere her](#)

ger, så barnet bliver bevidst om sin viden. Denne læringsproces giver barnet en bred indføring i filmen som kunstart såvel som kommunikations- og fortælleform.

Børns medieleg

Man kan arbejde målrettet mediedidaktisk på at lære børn at udvikle fortællinger. Barnet kan digte en fortælling, der kan danne grundlag for en helt simpel animationsfilm. Eller barnet kan lave en fotobog på baggrund af en fortælling, som pædagogen hjælper barnet med at skrive ned og genfortælle. Barnet kan selv tegne bogens eller filmens figurer og den baggrund, fortællingen udspiller sig på. Barnet sætter dermed ord på fortællingen og leger derefter med at overføre fortællingen til et nyt medie ved eksempelvis at fotografere sin fortælling. I denne proces styrkes barnets sproglige kompetencer, idet barnet transformerer sin første mundtlige fortælling over i en ny form: bogen eller animationsfilmen. Desuden kan barnets empatiske evner styrkes i processen med at udvikle fortællingens karakterer. De skal så

at sige kende figureernes følelser for at kunne identificere dem.

Kendskab til lyd er en anden væsentlig vej til forståelse af medier og films virkemidler. Når børn får at vide, at de kan skrue ned for lyden eller holde sig for ørerne, når det bliver uhyggeligt, er det ofte en stor lettelse. En enkel måde at kunne sætte egne grænser. Desuden kan børnene selv lave lyde, som de lægger på deres små film. Lyden er ligesom billedet en konstruktion og skaber stemning.

En æstetisk læreproces

Når børn selv laver film, omformer barnet sine følelsesmæssige indtryk af verden til æstetiske udtryk og kommunikerer samtidig om sig selv og verden. Denne proces betegnes som en *æstetisk læreproces*. Ved at arbejde og lege med symbolske betydninger bearbejdes barnets oplevelse og forståelse af verden - og af sig selv.

Barnet skaber hermed sit eget *æstetiske* udtryk - og igen på baggrund af dette udtryk skaber barnet sit eget *kulturelle* udtryk - sine egne kulturelle spor. Og det er netop hér i barnets egne udtryk, at de voksne pædagoger, der omgiver barnet, kan komme nærmere barnets egen lege- og skabelseskultur. Således at barnet også skaber læring for den voksne.


Film og medier er sjove. Børn elsker at opleve, forstå og selv skabe film. Vi skal hjælpe dem på vej!

31-års fødselsdag

BAMSE - NEVER DIES!

Af Katrine Hauch-Fausbøll



 Katrine Hauch-Fausbøll er født i 1945 i København og er TV-producer, instruktør og forfatter. Fra 1966 producerassistent i DR's Børne og Ungdomsafdeling og fra 1972 tv-producer og forfatter. Opfandt bl.a. serierne Kaj og Andrea og Bamses Billedbog og har udgivet 25 billed-, læse-, og fortællebøger om dukkefamilierne. I 2008 skrev hun sammen med Thomas Lund: *Kom Bamse nu balletter vi*, som blev opført på Det kgl. Teater. Har arbejdet freelance og stod i 2013 bag "Bamse og Kylling" KOM"certen" med DR's underholdningsorkester.

Tv til små børn har udviklet sig dramatisk siden BAMSEs tv-fødsel i 1982.

Mange kanaler sender nu ens hårdtslående tegnefilm og vænner vores seere til et rappere og stadig mere kulørt billedsprog og visuelle effekter. Derfor har vi måttet udvikle BAMSEs billedsprog og en mere ligefrem dramaturgisk fortælleform i vores historier. Tempoet er blevet justeret op undervejs men uden tju-bang-effekter. Alle slutninger er stadig kærlige og lykkelige, men undervejs optræder flere forhindringer og "modstandere" for eks. Snupsedyret, der nok kan skræmme en ellers modig Bamse.

Til vedligeholdelse af vores brand hører hyppig eksponering - i tv, på nettet, med Den Kgl. Ballet, Cirkus Summarum og DR's "KOM"certer. Og bag hver eneste idé om nye Bamse-tiltag ligger grundpapirerne, der er let revideret gennem årene.

Hverken Bamse, Kylling eller Ælling tillader nemlig slinger i valsen. Deres eventyr kan vi stole på, hvad enten vi er 2 år, 5 år, 7 år eller voksne.

Seriens målsætning er enkel - og altid den samme, nemlig via en stor rund bamsefigur at engagere små børn i deres hverdagsoplevelser, konflikter og ønskeopfyldelse - i en blanding af realisme, leg, fantasi og humor.

Alle børn kan genkende deres egne reaktioner i Bamses opførsel - men fordi han lever med sine venner i en eventyrverden, kan hans handlinger forstærkes og overdrives, så de små kan le med.

Med Bamse er det trygt, fordi han bliver elsket, ligegyldigt hvad han gør. Man ved, at kærligheden ikke bliver taget fra ham. Og selvom der er

Filmkuffert i børnehaven

Film i Kufferten er et filmpædagogisk værktøj for førskolebørn på 3-6 år i hele landet, der bygger på et filmfagligt, medie-pædagogisk og legekulturelt fundament. Filmkufferten indeholder en korfilmsantologi på dvd, bøger og vejledende materialer til filmpædagogiske lege og en bærbar computer med et animationsprogram, et webcam og en teknisk How-to manual.

[Læs mere her](#)

konflikter i hver udsendelse, bliver de løst, inden den er forbi. Bamse bor i sin egen verden, et hemmeligt sted, som han aldrig forlader, for der er han tryk sammen med sine venner.

Udsendelserne er blevet "leg selv - bagefter"-programmer, hvor børn i rollelegen ikke tager Bamses rolle, men optræder som de beskyttende, vejledende venner for den lidt umulige Bamse - i form af deres egen tøjbamse, der også repræsenterer det inderste inde, deres eget jeg.

Bamse, Kylling og Ællings indbyrdes forhold og opførelse er klart defineret i konceptets "grundpapirer". Bamses karaktertræk ligner målgruppens til forveksling: Han elsker at arrangere lege, hvor han helst selv skal have hovedrollen - og han udfører sine ideer med ildhu og entusiasme. Han er meget uskyldig og elsker at kunne gi' - og gør det uden



Foto: Trapholt

beregning. Og hvis der ligger noget bag, siger han i hvert fald himmelhøjt: "Jeg gør det her, for at du skal blive glad for mig".

Lidt jaloux kan han også være. Hvis andre sidder for tæt sammen i en lille klump, så maser han sig ind i midten og siger: "Nu bliver det altså for hyggeligt uden mig". Han er egoistisk. Det falder ham naturligt at mene, at han er verdens centrum. Han er helt sig selv. Lidt grov nu og da - især overfor Kylling: Det er jo Bamse, der ved, hvordan det hele er.

Der er ingen entydig forklaring på BAMSSES succes i forhold til andre danske dukkeserier for de små. Hensigten med at få barnet til at identificere er den samme, som vi altid har søgt at opfylde i "Fjernsyn for dig". Men måske er det meget godt, at man ikke kan konstruere en serie og et figurgalleri, der går lige i hjertet på seerne - at man er afhængig af nogle

Andre tilbud om film i børnehaven

Det Danske Filminstitut tilbyder forestillinger, pædagogiske materialer, interaktivt filmstudie og kurser til pædagoger og lærere.

[Læs mere her](#)

kunstnere, hvis fantasier, helt tilbage fra '80-erne har sprudlet i BAMSSES verden og gjort ham levedygtig i over tre tv-generationer.

Og forhåbentlig lever BAMSE længe endnu - i sin hjemmelavede hytte i den hemmelige skov, lige midt på skærmen i tv-landet "Ramasjang".

Peter Callesen

Kunstværker til børn er ikke anderledes end værker til voksne

Interview



I 2007 lavede du børneudstillingen "Himmelrum", som blev vist på Brandts Klædefabrik og Nikolaj Kunsthal i København. Hvorfor valgte du at lave en udstilling for børn, og hvad var din ambition med den?

- Først og fremmest fordi jeg blev spurgt, og fordi jeg syntes, det var en spændende udfordring. Jeg fortsatte i samme spor, som jeg i forvejen arbejder med i min kunst, dvs. de store eksistentielle tematikker, og mine værker til børnene var ikke anderledes end de værker, jeg normalt laver, udover at de var i en skala tilpasset børnenes højde.

Udstillingen hed jo "Himmelrum", og den handlede om liv, død, op, ned og det gode og det onde. Jeg lavede blandt andet et livstræ og et interaktivt spiralformet Babelstårn med et lydværk, hvor man kommunikerede med hinanden på en forvirrende måde, så man ikke helt forstod hinanden, med reference til Babelsmyten og dens problematisering af sproget, og hvor langt man formår at nå i forhold til at forstå hinanden.

Jeg var også i dialog med børnene i forbindelse med en aktivitet, hvor de kunne klippe deres egen papirengel og skrive en bøn eller et ønske på englen, hvorefter de blev hængt op, så de formede hvide skyer - der var flere tusinde til sidst. Og vi sluttede så udstillingen af med en happening den sidste weekend, hvor vi satte dem fast på heliumballoner og gik udenfor Nikolaj Kirke og sendte dem op i himmelen på mit signal.

Alle dine værker i "Himmelrum" var lavet af skrøbeligt papir. Hvorfor valgte du et helt klassisk medie som dit materiale, frem for digitale medier, som børn i dag jo i særlig grad er fortrolige med?

- Jeg har tidligere lavet videoer for at dokumentere happenings og performances, men de senere år har jeg primært lavet sarte og skrøbelige skulpturer i hvidt papir med en stor sanselighed. Og det spor fortsatte jeg i, da jeg lavede værkerne til "Himmelrum".

Børn er jo meget optaget af de digitale medier, og de digitale medier og udtryksformer er helt sikkert også en vigtig kunstnerisk udtryksform og en platform, der giver børn og unge mulighed for mange forskellige former for kunstneriske oplevelser.

Men samtidig er det vigtigt, at de får mulighed for mere direkte møder med kunsten og den skabende proces, hvor der ikke er en computer eller et andet digitalt medie mellem dem og værket, de skaber. For uden de digitale medier som mellemlid kommer man tættere på et mere oprigtigt og autentisk udtryk.



Peter Callesen er født i 1967 og uddannet på Det Jyske Kunstakademi og Goldsmiths College i London. Har udstillet på solo- og gruppeudstillinger i ind- og udland siden 1997. Er repræsenteret på kunstmuseer og i samlinger i både Danmark, Norge, Sverige, England og USA. Modtog i 2010 Det Kongelige Danske Kunstakademis Eckersberg Medaillen og i 2009 Statens Kunstfonds treårige arbejdslegat.

Selvom jeg tidligere har brugt videokamera til at optage mine performances, står min kunst og min kunstneriske proces i dag på mange måder i modsætning til alt det digitale, man møder i hverdagen: Mine værker laver jeg i hånden i papir, og papir er jo - i modsætning til computerskærmen - et fysisk materiale, der er skrøbeligt og taktilt. Samtidig har vi alle sammen et forhold til det.

Det tager mig meget lang tid at bearbejde det med hænderne - mine værker handler også om at insistere på tid og fysikalitet. Det er en tendens, jeg ser flere steder indenfor kunsten i de her år: At flere og flere kunstnere i deres værker arbejder bevidst med en insisteren på, at ting tager tid - som en modreaktion på hastigheden og digitaliseringen i vores samfund.

Efter min mening er det meget vigtigt, at vi giver børn mulighed for også at opleve den direkte sammenhæng mellem det, man sanser og skaber og rører med sine hænder, og det, man føler og tænker: Håndens arbejde er åndens spor, som Grundtvig har udtrykt det.

Jeg afviser som sagt ikke de digitale medier som en vigtig kunstnerisk udtryksform, men vi skal ikke glemme at medtænke, hvor fantastiske redskaber vores hænder er.

Hvorfor er det vigtigt, at børn møder kunst af høj kvalitet - og hvad er høj kvalitet?

- God kunst er jo en genkendelse af noget, man ikke har set før. Det giver ikke kun genkendelse, men

også erkendelse, fordi vi ser verden fra en ny vinkel: Samtidig med at den rører noget i os, fordi vi kan genkende det på et eller andet plan, repræsenterer den også noget, vi ikke har set før.

På den måde har den potentialet til at gøre os klogere og mere bevidste om os selv og verden. Og kunst kan udover det give os sublime oplevelser - jeg kan fx godt selv få en lykkefølelse af en særlig god kunstoplevelse, fordi det rammer et eller andet i mig.

Bør kunst for børn ideelt set være anderledes end voksenkunst, for at de kan få optimalt udbytte af mødet med kunsten?

- Overordnet er mit svar nej. Jeg er af den opfattelse, at det meste kunst kan gøres spændende - det handler bare om formidlingen. Derfor må man tilrette formidlingen efter dem, man arbejder med og formidler for.

Spørgsmålet er interessant, for hvad kommer det af? Beror det på, at man har en opfattelse af, at kunst er svær at forstå? Eller at kunst skal læses på en bestemt måde? Det mener jeg ikke: Det er vigtigt, at man - når man står overfor kunsten - har mulighed for at opleve og sanse værket umiddelbart og give det mulighed for at berøre én på en eller anden måde.

Men det er da fint at få supplerende informationer omkring værket; ideen med det og med at bringe det i sammenhæng med den øvrige udstilling. I nogle situationer giver det også mening at didak-

Sanseudstillinger i Nikolaj Kunsthal

Hvert år skaber Nikolaj Kunsthal en sanseudstilling, der giver børn og unge mulighed for at undersøge og prøve kræfter med samtidskunstens virkemidler og motiver. Udstillingerne har særlige pædagogiske og interaktive muligheder for børn og unge, og kunsthallen tilrettelægger et undervisningsforløb for grupper af børn med ledsagende voksne, man kan booke på forhånd.

[*Læs mere her*](#)



Foto: Nina Bangsbo Dissing, Børnekulturmuseet i Aarhus

Viola 9 år:



Jeg skal være tøjdesigner, når jeg bliver stor, så det er også vigtigt at være god til at tegne.”

tisere formidlingen af det. Men jeg opponerer mod, at man af den grund laver særlig kunst til børn. Det er alene formidlingen af det, der kan være en pædagogisk pointe i: Masser af værker på vores museer er der fx spændende historier og indgangsvinkler til.

Er der særlige temaer, som kunst for børn ikke kan rumme?

- Det seksuelle univers kan godt være lidt svært - omvendt er børn jo også bevidste om kærlighed, så det handler om, hvordan det bliver serveret og præsenteret. Derfor nej, det kan man nok ikke sige.

Hvordan inddrager lærere eller formidlere bedst børn i kunstværket?

- Spørg ind til deres umiddelbare oplevelse af værket - det er en fin åbning. Hvordan man så fortsætter, afhænger af, hvad det er for et værk, og hvordan børnene reagerer på det.

Er det et meget sanseligt værk, der appellerer til det taktile, kan man spørge ind til, hvilke associationer og sanseoplevelser man får.

Foto: Mie Bjerrisgaard Frydensbjerg, Børnekulturmuseet i Aarhus



**Billedkunst-
nernes Forbund**
www.bkf.dk

BKF er den faglige organisation for danske billedkunstnere, som tæller mere end 1300 medlemmer, og BKF udgiver bladet Billedkunstneren. I sommeren 2013 har Billedkunstneren et tema om børns møde med kunst, der ikke altid er så sjældent og tilfældigt, som man kan tro. Bladet omtaler også et nyt netværk, der arbejder for at styrke børns møde med kunst.

Læs temanummeret her

Er det et ældre figurativt værk, kan det være oplagt at tale om nogle fortællinger og historier i billedet.

Man kan også fint vælge værker, der ikke er interaktive og interagerende. At se på, at tænke og at tale om er også en interaktion, som er mindst lige så rigtig, og som kan fange børns opmærksomhed. Det er vigtigt at huske også at give dem gode oplevelser gennem betragtninger.

Også for at skabe en vis respekt for vores kultur, vores museer og samlinger - at man tager sig tid til at kikke på det og tale om det. At man som barn oplever, at de voksne tager det seriøst og forholder sig til det. Og tager børns oplevelse af værket alvorligt.

Landsforeningen Børn, Kunst og Billeder

Er et forum for debat og erfaringsudveksling om, inspiration til og nye vinkler på billedarbejdet med børn. Foreningen organiserer billedskoler og kunstnere i Danmark, arrangerer inspirationskonferencer og udgiver publikationer som "Billedskoler i Danmark – med pensler og pixels" fra 2011.

[Læs mere her](#)



Foto: Trapholt

Du har også undervist børn på Statens Museums billekunstskole. Skal man som kunstner være pædagog for at kunne skabe en kvalificeret dialog med børnene?

- Som skabende kunstner skal man selvfølgelig absolut ikke tænke pædagogisk, når man laver sit værk - man laver kunst for sin egen skyld, eller fordi man har brug for at udtrykke noget.

I selve formidlingen derimod er det vigtigt, at man er pædagogisk. Det handler som ved alt andet pædagogisk arbejde om at kunne stille ind på modtagerens niveau og møde vedkommende i en dialog eller samtale. Er man personligt engageret i det, man fortæller, er det meget lettere at vække lydhørhed.

Men selv om kunstneren går pædagogisk til værks, kan det give børnene en helt anden oplevelse, end når deres lærere eller pædagoger på skolen eller i institutionen går i dialog med dem. Når kunstnere er ude at undervise på skoler, er tilbagemeldingen tit, at det giver børnene en helt anden oplevelse og inspirerer læreren i forhold til nye måder at gribe tingene an på.



Danmarks Billed- kunstlærere

Er en landsdækkende forening med 1750 medlemmer. Foreningens formål er blandt andet at fremme forståelsen for faget Billedkunst i og udenfor folkeskolen. Og for værdien af børns æstetiske og billedsproglige udtryk. Foreningen udgiver Billedpædagogisk Tidsskrift, der sætter fokus på billedpædagogik, nyeste forskning og konkrete eksempler på undervisningsforløb.

[Læs mere her](#)

Ind i det kreative rum

Billedet som udtryksform

Af Eva Ring



Eva Ring (1964) er BA i moderne kulturstudier og formidling og har gennem en årrække arbejdet som kunstformidler på Louisiana. Gennem de seneste 10 år leder af Billedskolen i Tvillingehallen, Københavns Kommunes Billedskole for børn og unge fra 1. klasse til 3. G.

Børn og unge i dag oplever en strøm af billeder, og de har masser af viden og meninger, om det de ser. Billedverdenen har sit eget sprog, og det kan læres lige såvel som engelsk og tysk. På Billedskolen i Tvillingehallen er det året rundt en spændende og udfordrende opgave for de ansatte kunstnere at formidle kunstens ideer, tanker og metoder til skoleklasser og fritidselever i København.

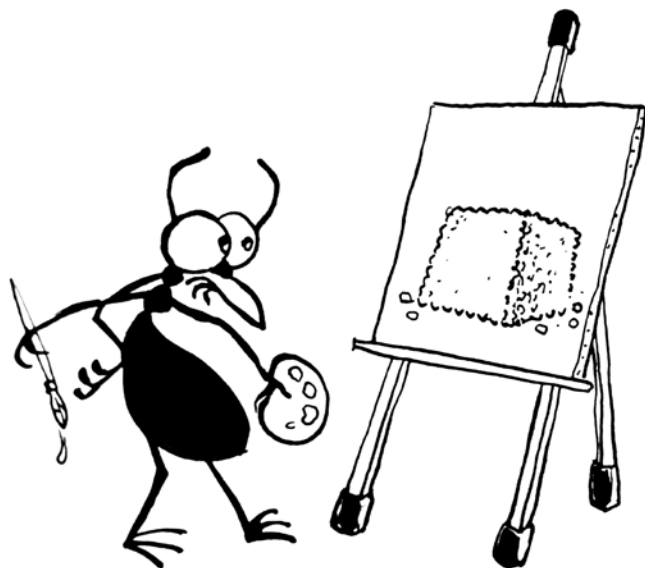
Mange børn og unge bliver helt overraskede over mødet med kunsten og opdager en verden, de måske ikke vidste så meget om i forvejen. De mest urolige og rastløse elever kan finde ro i kontakten med materialerne - og mange elever opdager færdigheder, de ikke anede, de havde. Deres lærere, som i projekterne for skoleklasser får mulighed for at se deres elever lidt udefra, bliver ofte forundrede over at se dem udfolde sig anderledes, end de plejer.

Elever, som måske i hverdagen bliver betragtet som bogligt svage, kan vise en helt utrolig rumlig fornemmelse gennem billedarbejdet.

Billedforløbet som en fælles dannelsesrejse

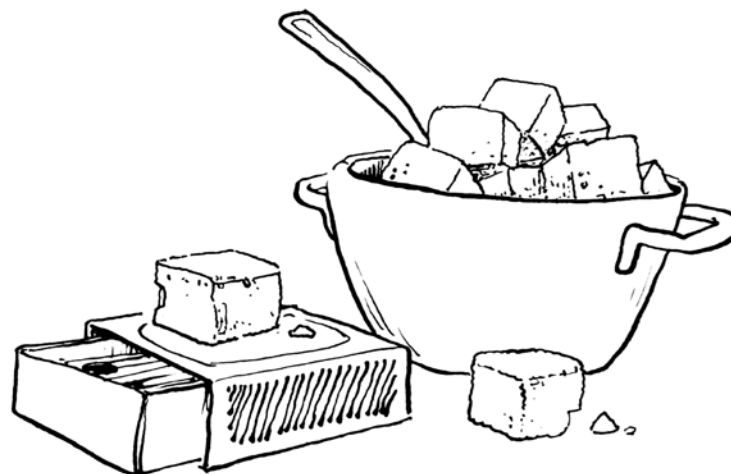
På Billedskolen er der ikke noget, der hedder den rigtige måde at male eller tegne på, og det at lave billeder er et vidt begreb. Vi undersøger, stiller spørgsmål til kunstværker og billeder, vi ser, får ideer, arbejder med skitser og modeller af det, vi gerne vil lave.

Vi lægger vægt på, at man skal gøre sig umage og gøre sig sin idé klar. At det kræver øvelse at blive god, og at man godt må fejle. Alle mennesker er forskellige, og derfor har vi helt forskellige måder at udtrykke os på. For mange børn er det en hel dan-



nelsesrejse at komme igennem alle faser af et billedforløb. De kæmper med materialet og med at få ideen frem, de opdager nye sider af sig selv og er stolte af deres anstrengelser. Måske får de også set nogle nye sider af deres kammerater.

Det praktiske arbejde med billeder og materialer giver mulighed for at opnå erfaringer og erkendelser, som det er svært at få på andre måder. Billedarbejdet giver også masser af muligheder for at arbejde med kulturelle tematikker og kan være indgangen til at tale om eksistentielle spørgsmål, identitet, køn, døden. Billedsamtaler skaber et særligt rum, hvor vi kan tale om det, der sker i billederne. Nogle børn er mere blufærdige end andre, og der er faktisk noget på spil, når man laver billeder. Ikke bare spørgsmål om smag og æstetik, hvad der er pænt og grimt, men noget der berører os dybere. Alt sam-



men handler det om vores fællesskab, at lytte og respektere hinandens ideer og forskelligheder. Det dannelsesmæssige aspekt i undervisningen er meget grundlæggende, at der er noget, der er større end os selv, at vi godt kan stå overfor flere forskellige virkelighedsopfattelser, og at det ikke behøver at være et enten eller.

Det er muligt gennem arbejdet med billedkunsten at give eleverne en oplevelse af, at de selv kan bidrage og kommunikere med deres billeder. Noget der styrker den enkeltes oplevelse af egen identitet og kunnen. Men lige så vigtigt er det, at vi kan skabe noget fællesskab, som er større end det, vi kunne have skabt alene.

Oftest er eleverne glade for og stolte over deres arbejde, og vi slutter altid af med en fælles udstilling



Billedskolen i Tvillingehallen

Billedskolen har over 400 elever på fritidshold. Derudover har skolen siden 1990 tilbudt folkeskolerne i København tre dages billedkunstprojekter, som 1300 elever hvert år får glæde af. De 65 projekter involverer blandt andet samarbejde med museer, skoletjenester og andre kulturinstitutioner. Billedskolen er også engageret i Den Kulturelle Rygsæk (kunstneriske tilbud til børnehaver og skoler i København, som er udarbejdet af Copenhagen Kids). Ligesom skolen tilbyder kurser og workshops til et netværk af byens billedkunstlærere.

[Læs mere her](#)

og fernisering. Det sidste er vigtigt: Vi har arbejdet hårdt, vi har gjort det færdigt, og vi vil gerne vise det og give andre en oplevelse.

Tegnemaraton – en på blyanten!

Billedskolen har mange tegne- og tegneseriehold, og vi oplever en stigende interesse for tegning, ikke mindst fra drengene. Fascinationen kommer fra elevernes spil-verden, fra tegnefilm, Manga-bøger m.v. Vi har også oprettet et digitalt tegnehold for de elever, der har computeren som det naturlige tegneredskab.

Mange elever kommer, fordi de gerne vil fordybe sig i tegningen og blive dygtige til at tegne, så det ligner. Men ofte opdager de, at introduktionen til forskellige tegnegreb og metoder åbner en verden af nye udtryksmuligheder. Erfaringer, som vi også har brugt i udviklingen af projekter for de skoleklasser, der kommer på billedskolen. Typisk siger eleverne fra de ældste klasser, at de kan da ikke tegne, og de kan heller ikke lære det. Det har vi taget op som en udfordring, og vi startede i sin tid med at afprøve, hvor meget en helt almindelig klasse fra Amager kunne lære på en uge. Meget, viste det sig, til elevernes store overraskelse. De gode erfaringer videreføres nu i projektet Tegnemaratonen, inspireret af DM i Tegning.

Idéen er, at eleverne i et 3-dages forløb gennem en række forskellige tegneøvelser skal afprøve flere forskellige metoder og teknikker. Målsætningen er, at det skal være en positiv oplevelse for alle, og eleverne skal opleve, at der er mange forskellige måder at udtrykke sig på gennem tegning. Tilgangen er legende og dynamisk med skift mellem hurtige øvelser og fordybelse. Eleverne inviteres ind i et tegnefællesskab, hvor nogle opgaver løses fælles. De tegner for eksempel på store papirer, hvor de forbinder deres tegninger og skaber nye betydninger. At arbejde sammen om et billede er ofte helt nyt for eleverne. Det har de aldrig prøvet før.

Nogle opgaver er små tegnekonkurrencer, som giver anledning til en snak om, hvad kvalitet er i et billede. Det er ikke altid den 'dygtigste', der vinder, der er nemlig mange parametre at vurdere et godt billede på.

! Tegnefestival og DM i tegning tiltrækker talenter

En tegnefestival for børn og unge på Horsens Kunstmuseum er hvert år i en hel uge rammen om oplevelser og mesterskaber med fokus på tegning. Formålet er at synliggøre tegnefaget. Bag festivalen står lederen af Billedskolen i Horsens Jannik Broz.

[Læs mere her](#)

Eleverne oplever en ro og en fordybelse i tegneprocessen. De oplever, at det kræver øvelse og arbejde at blive god, og de får lidt mere respekt for dem, der kan det. De får øje på både kunstens og kunstnerens rolle og værdi. De får en viden og en mening om tegning.

At gå ind i det kreative rum kræver tid og nærvær. Tid til undersøgelse, eksperiment, samarbejde og fælles refleksion. Tid til at udvikle sig i fællesskabet, at få en ny rolle, turde være lidt i kaos, det uforudsigelige - og erkende en erfaring og få øje på de andres. Tid til at glemme tiden, som eleverne gør, når de opdager, hvordan farver kan blandes til et utal af nuancer, og de bare vil blive ved og ikke vil hjem.

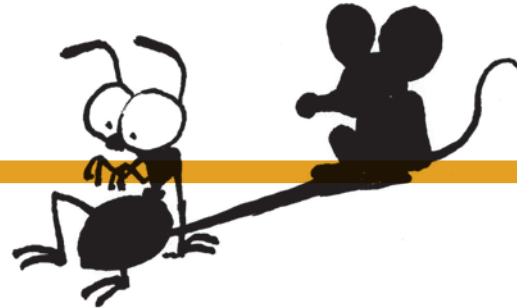


Foto: Hinnerup Billedskole, Line Frøsløv

Forvandlet gennem skrift

Børnelitteratur og læsning i et dannesperspektiv

Af Nina Christensen



Nina Christensen er lektor ved Institut for Æstetik og Kommunikation, Aarhus Universitet, og leder af Center for Børnelitteratur siden 2006.

Hvorfor kan børn egentlig have glæde af at læse bøger? Forestillingen om barnets udbytte af at kunne læse er på tre centrale områder knyttet til det, man kunne kalde 'læsningens forvandlende potentiale'. At kunne læse er en central adgangsvej til at erverve sig viden. Hvis man ikke er i stand til det, kan

man ikke søge eller få informationer på skrift og dermed gøre sig selv klogere eller tage en uddannelse. Man kan altså ikke flytte sig fra at være et ikke vidende til at være et klogere eller mere oplyst individ i boglig forstand.

Læsningens forvandlende potentiale er også indlejret i forestillingen om, at man som individ udvikler sig ved at møde fiktive karakterer, der forandrer sig. Fra de er helt små, møder børn fortællinger om personer, som i løbet af en fortælling gennemgår en følelsesmæssig eller karaktermæssig udvikling. Det kan være i form af helt enkle forløb, hvor nogen mister noget og får det igen, hvor nogen bliver bange og genfinder trygheden, eller hvor nogen ønsker noget og får det. Barnet introduceres på den måde til



Center for Børnelitteratur

Center for Børnelitteratur er en enhed ved Aarhus Universitets Institut for Æstetik og Kommunikation. Centeret forsker og underviser i børnelitteratur, og Forfatterskolen for Børnelitteratur, hvis undervisning foregår i Emdrup i København, er tilknyttet centeret.

[Læs mere her](#)

det grundelement i fiktion, at karakterer repræsenterer menneskelige vilkår, som det at skulle vælge, det at indgå relationer og det at skulle forholde sig til tab. Forestillingen er, at ved at konfronteres med karakterer, der gennemspiller disse erfaringer i en fiktiv form, kan vi som læsere – børn som voksne – reflektere over fiktionen og sætte den i relation til vores eget levede liv. Empiriske undersøgelser viser, at voksne, der læser op for små børn, introducerer barnet til det at skabe en sådan forbindelse mellem fiktion og levet liv på et eksistentielt plan.

Men fiktion er naturligvis ikke levet liv. Et tredje område, som har forbindelse til 'læsningens forvandlende potentiale' er den del af litteraturen, der også har som ambition at udvide læserens forståelse af, hvad sprog, litteratur og billede er. Gennem rim, rytme og leg med ord kan der skabes et udtryk, der appellerer til sanser og intellekt på en gang. Fortællinger, der overskrider grænsen mellem fantasi og virkelighed, viser læseren, at i fiktionens verden kan alt ske på uventede og næsten ubegribelige måder. Fiktionen skaber sin egen virkelighed, og læseren må strække sin forestillingsevne, og dermed udvide sin horisont for at kunne følge med. I billedbøgernes verden kan det visuelle udtryks linjer, former, farver og stemninger ligeledes skabe en egenartet verden, der gør, at barnet og den voksne vil have set verden på en ny måde efter endt læsning. En æstetisk erfaring kan man kalde den forvandling, som læseren undergår i mødet med en særlig form for sprog, et aldrig før set univers eller et særegent visuelt udtryk.

Et andet ord for forvandling er dannelse. I ordet ligger det at udvikle sig, blive præget, forandres. I dag-



Foto: Arkitekturbussen, Syddjurs Kommune

lig tale har det at være 'et dannet menneske' haft en bibetydning af at have gode manerer og kende den aktuelle kanon inden for kunst, litteratur, musik og teater. En sådan brug er imidlertid ude af trit med både den historiske udvikling af begrebet dannelse i forhold til børnelitteratur og med aktuelle forestillinger om værdien af litteratur og læsning.

Når man i dag præsenterer børn for børnebøger fx i daginstitutioner, i skoler, på skolebiblioteker, folkebiblioteker og i SFO'er er det også, fordi vi fra oplysningstiden har arvet troen på – og erfaringen med – litteraturens forvandlende potentiale. Staten har, om man så må sige, institutionaliseret forestil-

Selskabet for Børnelitteratur, IBBY Danmark

Er et netværk for alle, der beskæftiger sig med børne- og ungdomslitteratur såvel nationalt som internationalt. Selskabet er den danske afdeling af den internationale organisation International Board on Books for Young People.

[Læs mere her](#)



Den illustrerede børnebog

Den illustrerede børnebog er en udstilling, Statens Kunstråd står bag. Formålet med udstillingen er at få dansk børnelitteratur ud over landets grænser ved at sætte fokus på det rige udbud af værker, som danske illustratorer har bidraget med gennem tiden.

[Læs mere her](#)

gennem plottet udvikler sig og ved fortællingens slutning ikke er de samme som før. Mængder af faglitteratur er naturligvis skrevet for, at barnet kan blive klogere.

Litteraturen er naturligvis ikke ene om at kunne betragtes i et dannesperspektiv; kunst, musik, film, computerspil og teater er på mange måder en del af den samme historie. En række institutionelle vilkår er fælles, og de forskellige udtryksformer deler i et vist omfang form- og indholdsmæssige elementer. På samme måde er forestillingen om litteraturens forandrende potentiale ikke kun knyttet til bogmediet, men er også relevant i forhold til fortællinger, der optræder i andre medier. I et dannesperspektiv bliver svaret på, hvorfor man skal læse børnelitteratur, at det skal man gøre for at blive underholdt, for at blive klogere, få udvidet sin forestillingsevne, sin opfattelse af, hvor meget man kan strække sproget, og sin sans for, hvor uendelig mange variationer der findes i visuelle udtryk. Man skal læse for at kunne blive forvandlet gennem skrift.

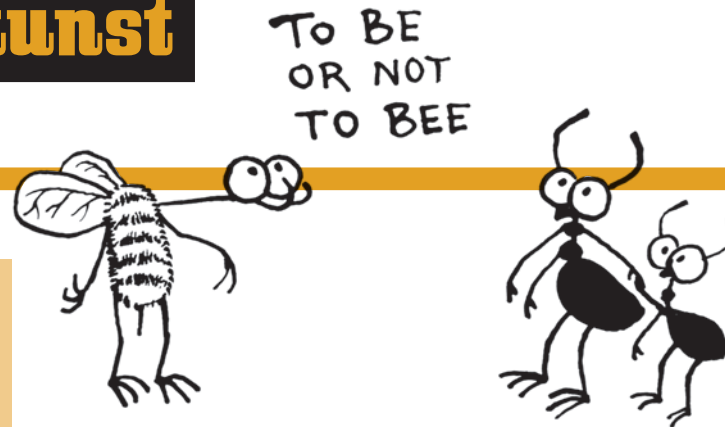


lingen om, at læsning af fiktion og fakta kan bidrage til, at individet udvikler sig. Både til gavn for sig selv og for staten. Dertil kommer, at forestillingen om, at læseren kan præges gennem fortællinger, er indlejret i de bøger, der udgives. En lang række tekster for børn er en leg med sproget, der appellerer til barnets sans for sproget som materiale, leg, eksperiment. Ny litteratur er også fortællinger om karakterer, der

Samtalerum

At give børn og unge mod til at tale, lytte og mærke i mødet med (scene-)kunst

Af Pernille Welent Sørensen



Pernille Welent Sørensen,
cand.mag. I kommunikation
og psykologi fra RUC og
konsulent på Teatercen-
trum

Kulturformidling i et modtagerperspektiv

På Teatercentrum, der har til formål at udbrede kendskabet til scenekunst for børn og unge, har vi gennem de sidste 3 år arbejdet aktivt på at inddrage børn og unges ressourcer i formidlingen af

(scene-)kunst til børn og unge. Det gør vi med det, som Kirsten Drotner kalder "fokus på modtagerperspektivet". I den form for kulturformidling kommer børnene selv i centrum, og institutionens egen identitet træder i baggrunden. Fokus på modtagerperspektivet bliver at kende børnenes behov og respektere deres tilgange til de områder, vi som institution arbejder med.

I modtagerperspektivet bliver det vigtige, *hvad børn og unge oplever i mødet med (scene-)kunst* - ikke ud fra en særlig dramaturgisk tilgang, som fx

i berettermodellen, men med udgangspunkt i de sansninger, som opstår i mødet mellem "mig selv, verden, den anden, teaterforestillingen og hele den begivenhed, som teateroplevelsen indskriver sig i".

Det betyder, at der ikke er noget rigtigt og forkert oplevet - og at børns udsagn får en betydning i den komplekse sammenhæng. Det er at forvente sig noget af en oplevelse: erindre, tænke, tegne og kommunikere om det, man hørte, så, følte eller syntes i forhold til en kunstnerisk oplevelse. Og at det, man byder ind med, tages imod som et kompetent bidrag og bud på oplevelsen.

Til gengæld får man som formidlings- eller kulturinstitution et unikt indblik i, hvordan børn og unge skaber mening, tænker og taler om fx teater.

Særlige spilleregler for rummet

Helt grundlæggende for den måde at møde børn og unge på er, at vi arbejder med en stram styring af det rum, der etableres for kommunikationen. Rummet er den ramme, der kommunikeres eller arbejdes i. Det, der skabes af indhold, viden og tanker, er det derimod helt op til de deltagende børn og unge selv at producere.

Psykologen Jerome S. Bruner siger: "Viden er ikke noget, man får. Man tilegner sig viden. Men man tilegner sig den ikke ved passivt at modtage guldgrube fra de allerede vidende, men ved selv aktivt at deltage i udviklingen og udvekslingen af viden". Bruner siger videre, at det bedst sker i "etablerede fællesskaber, fordi læring er en social handling, hvor viden ikke er givet en gang for alle, men konstrueres og rekonstrueres hele tiden".

Man kan sige, at de spilleregler, der opstilles for rummet, etablerer en ramme for det fællesskab, der skal arbejdes i. Og det betyder, at vi møder alle børn og unge med følgende og forventer at blive mødt på samme måde:

Spilleregler:

- At møde den anden som en kompetent person, der vil og kan bidrage med noget konstruktivt
- At der altid er en mening med det, den anden siger og gør
- At vide, at det, der giver mening for den anden, ikke behøver at være det samme, som det, der giver mening for en selv
- At tilsidesætte egne meninger, holdninger og værdier for en tid for derved at skabe rum og åbenhed for andres

I praksis ser reglerne sådan her ud, når vi fx arbejder med skoleelever:

- Sig JA.
- Lyt - du er en detektiv på opdagelse i en andens oplevelser
- Alt er "lige gyldigt" - forstået sådan, at alles meninger og tanker tæller
- Uenigheder kan stå side om side
- Vær modig - kun ved at sige JA og deltage aktivt sker der noget
- Autentiske spørgsmål er åbne og nysgerrige spørgsmål, hvor man går på opdagelse hos den anden



Foto: Lars Sidenitus

Teateroplevelser - at skabe samtalerum med børn og unge

Konceptet tilbyder to workshops til 0.-4. klasse og 5.-10. klasse. I workshoppen prøver børn og unge forskellige konkrete øvelser, der giver dem mulighed for at sætte ord og billeder på deres teateroplevelser.

[Læs mere i folderen her](#)

Historiefortælling med kroppen

Dans er mere end bare trin

Af Anna Katrine Korning



Anna Katrine Korning er uddannet cand.scient. i idræt med en bachelor i dans. Har været danser og underviser i dans rundt på skoler i København. Arbejder nu med dans for børn og unge på nationalt plan gennem dansekon-sulentfunktionen i Dansehallerne.

Dans er bevægelse – dans er glæde og udfoldelse til musik. Så snart musikken er sat i gang, er børnene i gang med at danse. De afprøver nye måder at bevæge kroppen på, alene eller sammen med andre.

Dansen som udtryksform går direkte ind hos børnene. Potentialer er til stede og klart til at blive udfoldet. Når professionelle dansere inviterer børnene ind i dansens æstetiske univers, handler det i høj grad om at stimulere og guide børnene nye steder hen med dansen.

Når Dansehallerne sender professionelle dansere på besøg i skoler og børnehaver, er fokus ikke at lære deltagerne bestemte dansetrin eller en

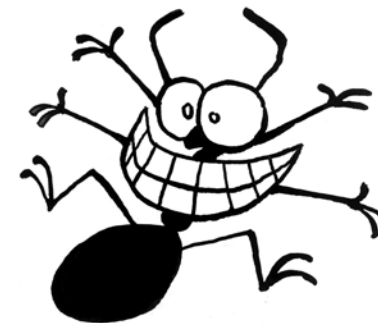
bestemt dansegenre. Udgangspunktet er at stimulere den skabende virksomhed hos børnene gennem dans. Når børnene bliver motiveret til at udforske, hvordan de kan udtrykke sig med kroppen, opdager de samtidig de mange forskellige følelser og stemninger, de kan skabe med kroppen.

En forskningsrapport om et skoledanseprojekt beskriver dansens potentiale sådan: "Dansen bidrager med væsentlige erkendelsesmuligheder, der vedrører det at være menneske og ikke mindst være et socialt menneske. De sanselige og kropslige erfaringer er ikke kun vores adgang til omverdenen, de er også en væsentlig adgang til at forstå andre mennesker." Når børnene fortæller historier med kroppen, hvad enten historierne er konkrete eller mere abstrakte, er de samtidig i gang med at undersøge sig selv som mennesker.



Det er en vigtig målsætning i mødet med børnene at skabe et inkluderende rum, hvor de føler sig trygge og inspirerede til at skabe nye bevægelser. På danseområdet har vi gennem de sidste 20 år hentet inspiration fra "community dance" i England til at arbejde med koreografiske processer med børn og unge. Her inviteres ikke dansere ind i et kunstnerisk univers med afsæt i værdier som mangfoldighed og inklusion.

Danserne sætter rammerne for en proces, hvor børnene med en kunstnerisk idé motiveres til at byde ind med ideer og bevægelser ud fra deres egne kropslige erfaringer. Der er plads til mange slags bevægelser, både de skæve og sjove. Børnene udfordres i samarbejdet med de andre børn og bytter bevægelser, som man udveksler ord. De går på opdagelse i egne og andres bevægelser og får på den måde udvidet deres repertoire og ejerskab til dansen.



Dansen rækker ud over sin egen betydning, og det er kun fantasien, som sætter grænser for, hvordan og i hvilke sammenhænge den kan indgå i og skabe betydning. Som kompetencecenter inden for dans står Dansehallerne til rådighed for institutioner, som ønsker at udforske mulighederne i dansens univers.

! Kulturministeriets Forfatterpris og Illustratørpris for børne- og ungdomsbøger

Priserne uddeles hvert år til Danmarks bedste forfatter og illustratør blandt årets udgivelser. I 2013 gik priserne til forfatter Ronnie Andersen for "Komatøs" og til illustratør Otto Dickmeiss for "Rævefælden".

[Læs mere her](#)

Tillad fortryllelsen

Kunst er for samfundet, hvad drømme er for den enkelte

Af Mogens Christensen



Mogens Christensen, komponist og professor. Har beskæftiget sig i mange år med børns tilgang til kunst i almindelighed og musik i særdeleshed, samt skrevet en del bøger og artikler herom.

Begrebet kunst og begrebet pædagogik har i dagens tænkning det til fælles, at der ikke findes en entydig, universel og fyldestgørende definition på nogen af dem.

Kunst er traditionelt musik, scenekunst (teater, film, dans), billedkunst (to- eller tredimensionalt) og litteratur. Disse kunstarter har dog alene de sidste godt hundrede år spaltet sig i alle retninger med hensyn til udtryk, indhold og mening. De har desuden gennemlevet indbyrdes sammenblandinger med andre udtryksformer.

Lidt bisset sagt kan der opstilles et aktivt agerende kunstbegreb og et passivt iagttagende, reflekterende og dømmende kunstbegreb. Eller sagt på en anden måde: Den skabende, den opførende og den umiddelbart kunststopfattende aktivitet kan henregnes til kunstneriske primærprocesser, mens viden-

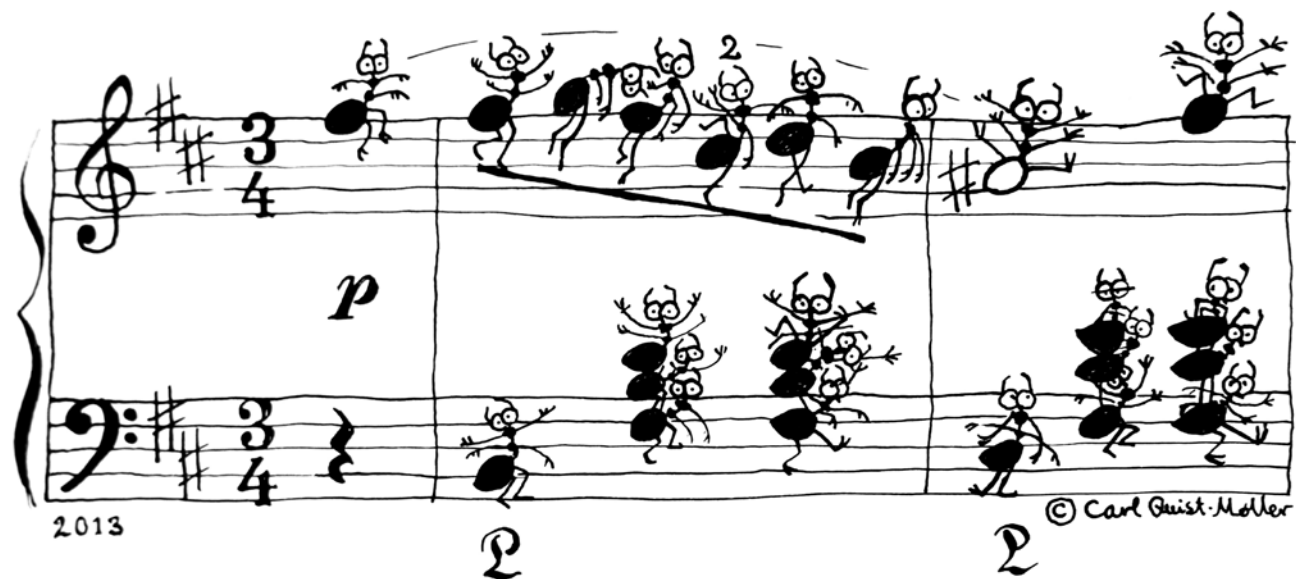
skab, udbydning og begrebsfunderet pædagogik – set fra et strengt kunstfagligt synspunkt – må henregnes som sekundære kunstprocesser.

Ved aktiviteter, der omfatter børn og unge i kontakt med kunst, undgår man næppe at skulle gøre sig tanker om samværrets fortegn. Dette fortegn – den voksnes tilgange og aktivitetens formål – er ofte aftegnet i det konkrete projekts rammer.

Er man lærer med et kontinuerligt undervisningsforløb, vil fagenes målbeskrivelser ofte være de naturlige rammer. Ikke sjældent udtrykker specielt yngre lærere sig derhen, at pædagogikken selv (ikke faget)

er flagskibet for aktiviteten. Hermed er risikoen for to filtre ind til kunsten til stede: et pædagogisk filter og det filter, der ligger i, at faget (musik, billedkunst, litteratur) ikke i sig selv er personens altdominerende livsinteresse. Heldigvis findes også kunstfaglige ildsjæle i skolesystemet, så ovenstående skal blot betragtes som en - måske lidt farlig - tendens.

Er man "engangskunstner", der får lov til at låne en klasse en fortættet formiddag, er den kunstfaglige tilgang normalt meget mere sammenvævet med den voksnes personlige identitet og præferencer. Formålet med disse aktiviteter er normalt at skabe en intensiv punktoplevelse - ikke sjældent med et *tak for underholdningen* som udgangsreplik fra klassens lærer.



Forhøjet Kunsttryk. Publikation om børns forhold til skabende kunst.

Publikationen er et afsluttende efterskrift til en række konkrete fælleskunstneriske børneprojekter med fokus på formidling af kunst til børn. Professor Mogens Christensen har skrevet publikationen for Børnekulturens Netværk.

[Læs publikationen her](#)

Undervisning, oplevelse, underholdning ... Ordene bærer på forskellige betydninger, alt efter hvem der siger dem. Lad os i denne forbindelse betragte underholdning som et redskab, både pædagogikken og kunsten kan bruge, for i stedet at studere de mange gode spørgsmål, der rejser sig i tvelysset mellem undervisning og oplevelse:

Vil jeg lære børnene/de unge noget? I så fald må jeg definere læringsindhold, mine krav til indlæringen og eventuelle test.

Vil jeg vise dem noget? Her må først defineres et hvad og hvordan, siden en afgrænsning af, om det viste indgår i en formel/undervisningsbestemt læring eller en mere uformel - måske lige frem eksistentiel - læring.

Vil jeg skabe noget sammen med dem? Og her står

spørgsmålene lidt i kø:

- Med et resultat, der i det væsentligste er planlagt på forhånd?
- Med et resultat, der reelt er åbent?
- Med et lukket eller et åbent grundstof/udgangspunkt?

En del skolefag udspringer af kunst, f.eks. billedkunst, musik og sprogfag. Det gør tanken om fortegnet interessant: hvilken tilgang man har. Og er det muligt at berige det traditionelt didaktisk betingede fortegn med det mere oplevelsesbetingede - uden at reducere sidstnævnte til "underholdning"? Et par ledetråde for den interesserede lærer eller pædagog:

- Man mærker hensigt og bliver forstemt (Goethes Torquato Tasso, 1789). Skolen binder sine hensigter i en overordnet didaktik. Og bygger en stor del af sine aktiviteter på svar.

Kunsten er som udgangspunkt ikke forpligtet af nogen som helst hensigt, og dens aktiviteter bygger – når den er bedst – på undren, paradokser og på at stille gyldne spørgsmål.

De to tankesæt kan forenes ved at skabe fælles undren. Børn er mindst lige så nysgerrige over for kunst som voksne. Men fortolkningsrammerne er forskellige, både hvad livserfaring og udtryksskunnens angår. De voksne kommer derved let til at udstede faste og lukkede fortolknings svar. Den fælles (og ærlige) undren skaber en oplevelsesmæssig ligeværdighed mellem lærer og elev i tilgangen til værket. Som sidegevinst henter den voksne ofte nye indsigter og perspektiver. Mange børn og unge befinder sig godt i ufortolkede verdener – uden hensigter.

– Politik er kampen for retten til at leve, og kunst er kampen for evnen til at leve (Poul Henningsen).
Der er grundet meget over, hvorfor vi i disse år ikke tør efterlade os selv og vore børn ubeskæftigede. Fra filosofisk hold lyder det lidt rungende, at det er for at holde vor dødsangst stangen. At vi glemmer at sætte de karrieremæssige, økonomiske og jectreerede flimrerier i perspektiv. Og at vi måske ramler ind i det, Martin Heidegger med et fortryllende sortseerord kaldte værensglemsel.

Oplevelse af kunst opleves af mange som en værensform af ro, nysgerrighed og uforpligtende tankeleg. Kunstens uvirkelige livtag med virkeligheden skaber for en del mennesker ansatser til eksistensfortolkning – noget børn og unge om nogen har brug for. Cellisten Yo-Yo Ma nævnte i et foredrag i New York i foråret 2013, at kunst kunne sammenlignes

med landskabet mellem en skov og en savanne. I dette landskab var biodiversiteten mange gange større end i skoven og på savannen. Planter som ikke kunne vokse i den mørke skov og på den åbne savanne trivedes i dette landskab af skovens læ og savannens lys.

I en pædagogisk verden kan dette være værdifuldt på to måder. Den løgnagtige kunst er eminent til at lade elever fortælle historier ind i et fagligt emne – også i bevægelse, musik og tegninger. Altså som motivator. Og som fordøjer i forbindelse med en faglighed. På denne plads mellem skoven/skolen og savannen/deres øvrige liv forbindes disse to, så faglighed og eksistens mødes i uforpligtende leg. Og lader en ”menneskelig biodiversitet” opstå.

Den anden gevinst kan man prøve at opnå ved at bruge kunstnerisk aktivitet over for de børn, der enten ikke magter at matche de faglige krav eller hører en anden trommeslager i deres liv end det, skolen for tiden kan tilbyde. Dette bløde tilbud om forbindelse mellem fag og liv kan være med til at undgå det etisk set tvivlsomme ”spild” af disse menneskebørns øvrige ressourcer. Om det ligefrem kunne give dem *evnen til at leve*, vil blive bragesnak. Men tilføjelse af eksistentielt betonedede – og kunstnerisk indbundne – aktiviteter ville nok i en del tilfælde både give disse børn en bedre begyndelse på deres liv og i lykkeligste fald medvirke til en større sammenhængskraft i hele vort samfund.

– Kunst er for samfundet, hvad drømme er for den enkelte (Villy Sørensen)
Tidsånden kræver nytteværdi. Der skal være et formål, og dette formål må så ”hjernensgerne” være



Foto: Børnekulturhuset i Aarhus, Nina Bangsbo Dissing

Visuelt Gymnasium i Horsens starter i august 2013

På Horsens Gymnasium begynder 14 elever i august på en helt ny kreativ linje ”Visuelt gymnasium i Horsens”. Den nye studieretning sætter fokus på billedkunst, design, grafik, arkitektur, film og andre visuelle udtryksformer.

[Læs mere her](#)

knyttet til indtjening. Shakespeares gamle ord fra Stormen om, at vi er gjort af samme stof, som drømme gøres af, "hopper" en del børn og unge også umiddelbart på. Måske som en reaktion på voksnes fortravlethed.

Børns adgang til samfundets drøm - kunsten - har tidligere været belagt med livsstilsbarrierer, men i dag, hvor hvert museum, orkester og scenekunstinstitution har en formidlingstjeneste, er disse under behagelig nedbrydning. Det springende punkt er, hvad der er bag. Peges der bare på noget, som er en mere eller mindre entydig forlængelse af de voksnes virkelighedsfortolkning? Får vi kunsten under huden?

Drøm og (især de ikke-ordbundne) kunstudtryk ligner hinanden. Primæroplevelsen lever bedst i denne begrebsløshed. Ved tolkningen i vågen tilstand af en drøm er vi henvist til det, vi husker af den - ikke drømmen selv. Ligeså med en del af kunsten. Hvis de endelig skal ordlægges i en sekundærproces, bør man nøje overveje formålet med denne handling. Det bare at give børnene/de unge viden opfattes ikke sjældent som et overgreb på ens egen oplevelse: Den personlige oplevelse affortrylles og bliver til pensumagtig voksenfortolkning. Primærprocesserne egner sig ikke til indfangning med klamme, gennemsnitliggende kirkegårdsfingre. For den enkelte skal drøm og kunst måles med sin egen alen - en tilgang, der passer dårligt i en automatiseret PISA-verden.

Undervisning i denne sammenhæng kunne fokusere på rammerne for præsentation af det givne kunstværk - herunder at eksperimentere med dets formkræfter og udtryk i en slags "for-skabelse" af værket. Så kender børnene form- og udtrykskræfter og kan derefter orientere sig. Denne tændthed kan krones med et helt enkelt, men stærkt afsæt i: at vise underet - og tillade fortryllesen, oplevelsen og de individuelle billeder for den enkelte uden nogen som helst krav om fællesfortolkning.

Det lyder måske upædagogisk, men prøv det alligevel. Og døm så!



Gademalen i Ebeltoft, foto Karen Marie Demuth

Spørgsmål: Skaber du selv kunst og kultur?



Cirkeline 8 år:

Jeg har tænkt mig at blive kunstner, når jeg bliver stor, og tegne og lave malerier og skulpturer og alt muligt. Jeg kan rigtig godt lide at tegne, og jeg øver mig meget på det, så jeg bliver dygtigere. Min mormor er også kunstner. Det hjælper mig også.”

Litteratur

Søren Schultz Hansen

Hansen, Søren Schultz (2011) Årgang 2012. Informations Forlag

Note:

Undersøgelsen omfattede unge fra den første helt digitale årgang: Medlemmerne af denne Årgang 2012 er alle født i 1994, samtidig med det moderne internet, i nogenlunde den form, vi kender den i dag med grafiske, klikbare brugergrænseflader. Og de er vokset op sammen med mobiltelefonen, som også i midten af 90'erne blev allemandseje. Denne generation af ægte digitale indfødte fyldte 18 i 2012 og blev dermed voksne i økonomisk, juridisk og demokratisk forstand. Undersøgelsen bestod af en række kvalitative smågruppe-interview om unge og deres samvær via brug og opfattelse af især Facebook, mobilen og chatten. I alt 48 elever på 2 almindelige folkeskoler medvirkede i undersøgelsen sammen med en lille gruppe på 8 voksne interviewpersoner mellem 30 og 50 år, som undersøgelsen sammenlignede med.

Nina Christensen

Christensen, Nina (2012) Videbegær. Oplysning, børnelitteratur, danselse. Aarhus Universitetsforlag.

Christensen, Nina (2010) Fiktion for begyndere: Narrative forløb og karakterer i nordiske billedbøger for små børn. I: *Børnelitterært forskningstidsskrift/Nordic Journal of ChildLitAesthetics*, vol. 1.

Christensen, Nina (2003) Den danske billedbog. Teori, analyse, historie. Kbh.: Center for Børnelitteratur/Roskilde Universitetsforlag.

Karlskov Skyggebjerg, Anna (2011) Er fagbøger en del af børnelitteraturen? I: *Barnboken*, vol 34, nr. 1, <http://www.barnboken.net/index.php/clr/article/view/18768>

Pernille Welent Sørensen

Bruner, Jerome S. (2006) Uddannelseskulturen. Socialpædagogisk Bibliotek.

Drotner, Kirsten (2006) Formidlingens Kunst. Formidlingsbegreber og børnekultur, I: *Når børn møder kultur – En antologi om formidling i børnehøjde*. Børnekulturens Netværk.

Dysthe, Olga (1997) Det flerstemmige klasserum. Forlaget Klim.
Haslebo, Maja Loua og Danielle Bjerre Lyndgaard (2010) Anderkendende ledelse. Dansk Psykolog forlag.

Anna Katrine Korning

Jensen, Jens-Ole (2011) Dans i skolen – dansens æstetisk-demokratiske potentiale. VIA University College.

Mogens Christensen

Christensen, Mogens (2013) Musik under huden. Struktureret kreativitet i undervisningen. Dansk Sang.

Christensen, Mogens, Sed vitae. Dansk Sang.

Rapporten Forhøjet Kunsttryk (2012) Børnekulturens Netværk <http://www.boernekultur.dk/nyheder/nyhed/artikel/ny-publikation-om-boerns-forhold-til-skabende-kunst/>



Foto: Randers Kunstmuseum

Børn Kunst Kultur
- i en hverdag der dur

Udgivet af:
Kulturstyrelsen
H.C. Andersens Boulevard 2
1553 København V
tlf.: 33 73 33 73
post@kulturstyrelsen.dk
www.kulturstyrelsen.dk

Redaktion:
Konsulent Merete Dael
Konsulent Anne-Kristine Mortensen
Journalist Monica C. Madsen

Alle interviews er foretaget af journalist Monica C. Madsen

Grafisk tilrettelæggelse og produktion:
Adman Kommunikation Aps

Forsidefoto:
Henning Hjorth



Illustrationer:
Carl Quist Møller

Børnecitater:
Børn fra Billedskolen i Tvillingehallen.

Copyright:
Kulturstyrelsen,
København maj - juli 2013
Der kan frit citeres fra Børn Kunst Kultur
med tydelig kildeangivelse

ISBN-nr.
Elektronisk udgave:
978-87-92681-37-9