

OPDAGELSE SREJSER I FANTASIEN: Den italienske forfatter Gianni Rodari har vendt fuldstændig op og ned på vore forestillinger om hvad edb kan bruges til i undervisning. Vi bringer her et interview med ham, post mortem:

FANTASIENS GRAMMATIK

'INTERVIEWER': BACK

At sætte et barn foran et blankt stykke papir eller at sætte det foran en datamat betyder ikke den store forskel. Det er ikke specielt kreativt for barnet at få beskeden: "Her er en maskine som kan en hel masse ting, nu skal du bare gå i gang!"

Jeg kalder det kreativt når barnet er i en situation hvor det ikke betragtes som forbruger (af viden, af færdig fremstillede værdier, af traditioner, af bøger, af andres opfindelser), men som virkelig producent. I en kreativ situation sættes barnet i stand til at opbygge sin

egen frihed.

Dette er et ømfindtligt, tålmodigt og langvarigt arbejde. For at ændre barnets liv er det ikke nok at sige 'du er fri', og for at få det til at tegne en 'fri' tegning er det heller ikke nok at sige 'tegn hvad du vil'. De lærere der bruger den vanskelige teknik med den 'fri tekst', véd noget herom. Det at digte, at finde på historier, er mere vidtrækkende end den fri tekst - men bestemt ikke i den forstand at det overgår eller overflødiggør den fri tekst - i den fri tekst arbejder (og leger) barnet i grunden med det samme materiale, men nu ved at sammensætte det og skille det ad, genforme det. Barnet kan hengive sig til ordene, metaforene. Det

kan lade tilfældet råde. Det kan konstant 'genskabe' verden for bedre at udforske den, bedre skabe afstand mellem sandt og falsk, reelt og imaginært, muligt og umuligt. Det kan grave betydninger frem, vende og dreje dem.

Det fantastiske Binomium

For at få hul på bylden opererer du med noget du kalder Det fantastiske Binomium. Hvad er det?

Forestillingsevnen er ikke en hypotetisk evne adskilt fra al anden tankevirk-somhed - den er selve den integrerede tankevirk-somhed og fungerer ud fra de samme principper,



uanset hvilken mental aktivitet der er tale om. Og tænkningen fødes ud af modsætninger, ikke ud af stilstand. Tanker dannes parvis...

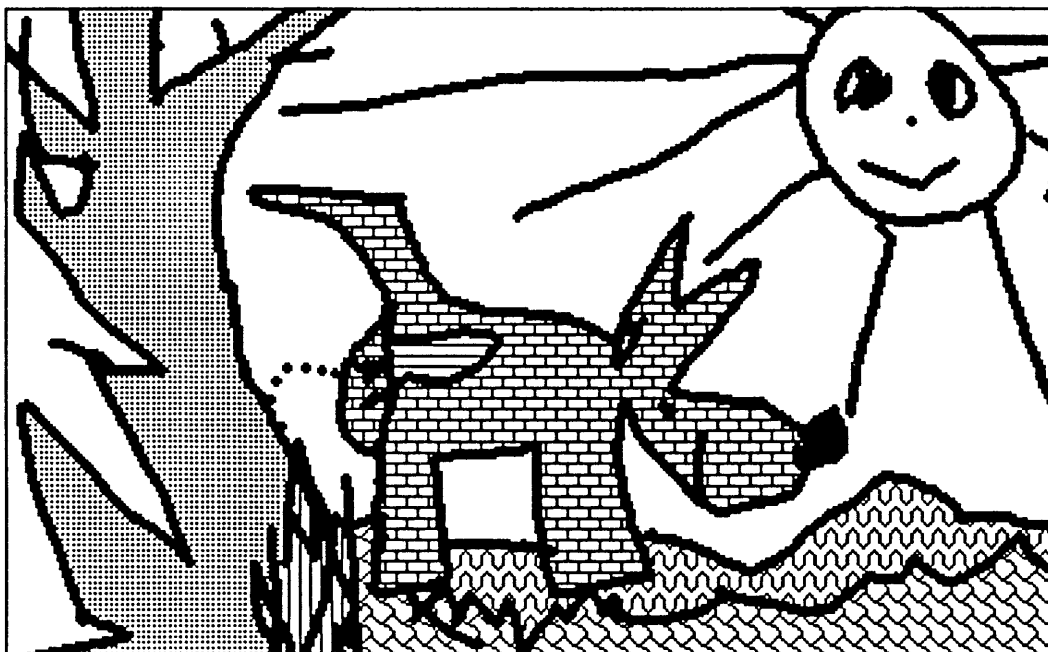
Begrebet 'blød' dannes hverken før eller efter begrebet 'hård', men samtidig, i et sammenstød som er skabende erkendelse. Tankens grundelement er denne binære struktur og ikke de enkeltelementer den er sammensat af. Pardonelsen, parret, går forud for det isolerede element.

I begyndelsen var modsætningen. ... Et begreb om kunst er utænkeligt uden sin modsætning. Der eksisterer ikke isolerede begreber, men kun begrebs-binomier.

En historie fremkommer af en tilsvarende binomi, af et 'fantastisk binomium'.

Kan du definere det?

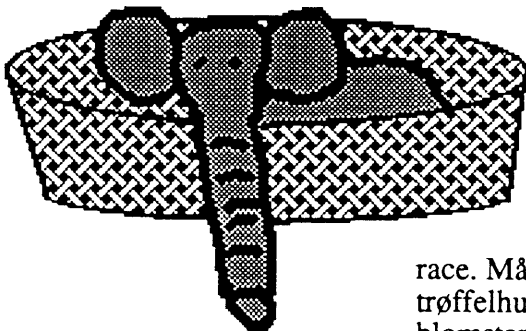
På samme måde som der skal to elektriske poler til for at få en gnist til at springe, skal der to ord eller begrebspoler til for at få fantasiens gnist til det! Nu er det ikke ligegyldigt hvilke to ord man vælger. Der skal være en vis afstand mellem dem - de må være fremmede for hinanden, og deres sammenstilling må være så



SIDE 6

tilpas usædvanlig at fantasien sættes i gang med selv at oprette et slægtskab mellem dem, skabe en fantastisk sammenhæng hvori de to elementer kan sameksistere.

Derfor er det en fordel at vælge det fantastiske binomium ganske vilkårligt. Lad to børn finde hver sit ord uden at kende hinandens påfund, lad dem vælge på må og få, eller lad dem gå på opdagelse i ordbogen med en pegefinger.



Må vi bede om et eksempel?

Den enkleste måde at bringe de to begreber i kontakt med hinanden på er at forbinde dem med en præposition. Vi opnår på denne måde en række figurer:

Hunden med skabet
Hunden på skabet
Hunden i skabet
Hundens skab
osv.

Hver af disse figurer rummer kimen til en fantastisk situation.

1. En hund kommer gående hen ad gaden med et skab på ryggen. Skabet er dens seng. Den har det med sig overalt, ligesom en snegl har sit sneglehus. (Fortsættelse følger

- efter eget valg).
2. Hundeskabet må være en god idé til arkitekter, designere eller andre som beskæftiger sig med hjemmets indretning. Skabet er lavet til at opbevare hundens lille frakke, alle dens mundkurve og halsbånd, de små snetøfler, en halekvast, gummikødben, tøjkatte, en vejviser.
3. Hunden i skabet virker umiddelbart mere lovende. Dr. Polyfem kommer hjem, åbner skabet

for at tage sin hjemmjakke og finder en hund derinde. Hunden er af ubestemmelig

race. Måske er det en trøffelhund, måske en blomsterhund. Eller en rhododendontøver. Da den er venlig stemt, logrer den indladende med halen og løfter høfligt poten til hilsen, men hvor godt dr.

Polyfem end lokker for den, er den ikke til at få ud af skabet. Dr. Polyfem går ud for at tage et brusebad og finder endnu en hund i et lille skab i badeværelset. Der er også en hund i grydeskabet i køkkenet, i opvaskemaskinen og i køleskabet, halvt stivfrossen. Der er en puddel i kosteskabet, en chowchow i skrivebordsskuffen.

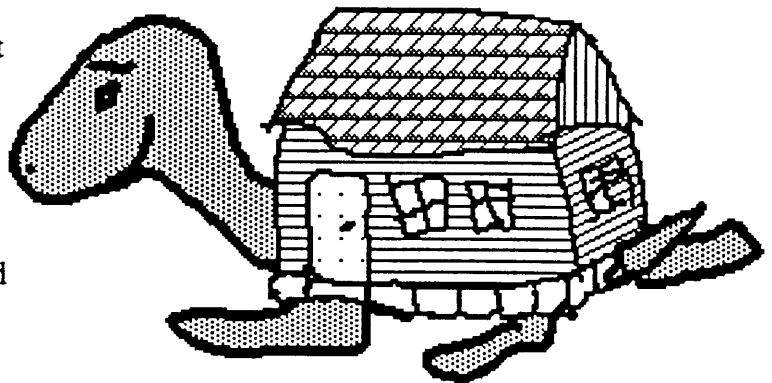
Dr. Polyfem burde tilkalde vicevæerten for at blive af med de ubudne gæster, men hans hundevenlige hjerte forbyder ham det. I stedet løber han ned til slagteren og køber 10 kg oksefilet.

Og fra denne dag at regne køber han hver dag en tilsvarende mængde kød. Dette kan ikke undgå at vække opmærksomhed. Slagteren bliver mistænksom. Snakken går. Der opstår ubehagelige rygter...

Nok om vrøvlehistorier. - Det væsentlige er at vi nu har en teknik som børn kan have stor glæde af, hvilket jeg har haft lejlighed til at konstatere i adskillige italienske skoler...

Og teknikkens underholdningsværdi bør ikke overses. Der grines alt for lidt i skolen. Det er åbenbart meget vanskeligt at få bugt med den forestilling at opdragelsen af tankevirkomheden skal være et humorforladt forehavende.

Den kreative fejl



Du har et noget usædvanligt syn på 'fejl'!

Hvis jeg kommer til at skrive *lamland* på min maskine i stedet for *Lapland*, opdager jeg i samme nu et nyt land beboet af bløde lam, og det ville være synd at udviske dette mulighedernes land med et viskelæder - så hellere udforske det som turist i fantasiens rige.

Et herligt eksempel på en kreativ fejl findes i eventyret *Askepot*; det drejer sig om skoen, der oprindeligt skulle have været af gråværk (*vair* på fransk), men ved et lykkeligt uheld blev til glas (*verre*) i stedet. En glassko er langt mere dragende og frugtbar for fantasien end en pelstøffel, selv om den er affødt af et ordspil eller en skrivefejl.

Enhver sprogfejl rummer kimen til en historie. Engang foreslog jeg et barn der havde skrevet *kømand* i stedet for 'købmand', at digte en historie om en mand der altid stod i kø. De andre børn kastede sig begejstrede over dette tema. Inden længe blev det til en meget lang historie om alle de ting kømanden ikke var interesseret i at købe. Når han altid stod i kø skyldtes det at han hellere ville snakke med andre mennesker.

Man lærer af sine fejl, lyder det gamle mundheld. En ny version kunne lyde: man bliver opfindsom af stavefejl!

Du 'bruger' eventyr meget. Hvordan?

Folkeeventyret er altid godt som råstof. Man kan fx fortælle en historie forkert: 'Der var engang en lille pige der hed Gulhætte...'

→ SIDE 7

Man kan også give eventyret en drejning på en anden måde: Jeg har været vidne til den følgende leg på en del skoler. Børnene får opgivet en række ord som de skal opbygge en historie af. Det kan fx være fem ord der anslår eventyret om Rødhætte og ulven: pige, skov, blomster, ulv, bedstemor. Men det sjette ord bryder rækkefølgen, det kan fx være 'helikopter'.

Og hvad skete der så?

spørger børnene når fortællingen går i stå. - Selv når et eventyr er slut er der altid mulighed for et 'og så'. Personerne er parat til at handle, og vi kender deres adfærd og deres forhold til hinanden. Blot der tilføjes et nyt element sættes mekanismen i gang igen, som enhver véd der har forestillet sig eller forsøgt at skrive en fortsættelse af Pinocchio.

En gruppe børn i en 5. klasse fandt således på at indføre dette ny element i hajens mave. Den dag Pinocchio bliver en rigtig dreng, kommer Geppetto i tanke om at han så en skjult skat under sit fangenskab i uhyrets vom. Pinocchio iværksætter straks en jagt på både hajen og skatten...

Der findes en berømt 'fortsættelse' på Askepot... Askepot bliver gift med prinsen, men ændrer ikke sine vaner af den grund, hun passer stadig ildstedet og ovnen, hun er kost og køkken, altid i forklæde, sjusket og uredt. Prinsen begynder at kede sig efter et par ugers forløb. Stedsøstrene er langt mere underholdende og tiltrækkende, de elsker at danse, gå i biografen

eller tage på krydstogt i Middelhavet. Selv stedmoderen er ganske tiltalende, hun er ungdommelig og levende optaget af sine interesser, hun spiller klaver, går til møder om den tredje verden, er medlem af en læseklub. Herefter følger et jalousidrama efter alle kunstens regler.

Glasmanden

Du taler om 'logik' i eventyrets verden.

Hvad enten man tager udgangspunkt i en virkelig figur (fx Tommeliden) eller i en imaginær (som Glasmanden, et spontant indfald i dette øjeblik), kan deres eventyrlige oplevelser udledes logisk af deres særlige kendetegn. Henviser 'logisk' her til en fantastisk eller en logisk logik? Jeg ved det ikke. Måske er der tale om begge dele.

Men lad os se lidt på Glasmanden. Der må være overensstemmelse mellem det stof han er gjort af og hans handlinger, bevægelser, hans forhold til andre, de ulykker han udsættes for, og de hændelser han er årsag til.

Hvis vi analyserer glas, kan vi finde de regler som må gælde for denne figur.

Glas er gennemsigtigt. Glasmanden er gennemsigtig. Man kan læse hans tanker. Han behøver ikke tale for at meddele sig. Han kan ikke lyve, for det kan straks ses, medmindre han har hat på. Det var en meget sørgelig dag i glasmenneskenes by da man indførte hatten, dvs. den skik at skjule sine tanker.

Glas er skrøbeligt. Glasmandens hus skal altså være godt pakket ind. Fortove må polstres med

madrasser. Det er forbudt at trykke hinanden i hånden! Hårdt fysisk arbejde er bandlyst. Byens læge er glarmesteren.

Glas kan males. Glas kan vaskes. I mit leksikon er der fire sider om glas, og i næsten hver eneste linje støder man på ord der kan bruges i historien om glasmenneskene. Her, sort på hvidt, kan man finde en hel masse ord om glassets kemi, fysik, industrielle fremstilling og historie, deruden at ane det er sikret en plads i vores eventyr.

En træmand skal passe på ikke at stille sig for tæt på åben ild...

En mand af is eller smør må leve i køleskab hvis han ikke vil smelte...

Fantasi, kreativitet og skole

Hvorfor er det så vigtigt at fantasi og kreativitet bliver en integreret del af skolens hverdag?

Skabende fantasi er en alment menneskelig evne som kendetegner både manden på gaden, videnskabsmanden og teknikeren, den er en lige så nødvendig forudsætning for videnskabelige opdagelser som for kunstværker, og den er også en nødvendig forudsætning for den daglige tilværelse.

Den menneskelige ånd udgør et hele. Dens kreativitet bør opdyrkes på alle områder.

Hvis børn stimuleres til at bruge deres fantasi til at finde på nye ord, kan de anvende denne evne på alle andre områder hvor der er brug for kreativitet

Alle kan være kreative, hvis kreativiteten ikke undertrykkes i familien, skolen, eller samfundet i det hele taget. En opdrag-

else til kreativitet er på ingen måde utænkelig.

Hvad er lærerens rolle hvor kreativiteten sidder i højsædet?

Læreren er at betragte som en igangsætter for kreativiteten. Han skal ikke blot levere en bid skræddersyet færdigviden hver dag, hans opgave er ikke at dressere børn. Han er en voksen der er sammen med børnene for at give dem det bedste af sig selv og for at udvikle sin egen fantasi og kreativitet gennem en lang række aktiviteter som er lige betydningsfulde - billedproduktion, formning, dramatik, musik, vejledning i følelsesmæssige og moralske værdier, regler for samlivet i gruppen, videnskabelige, sproglige og sociologiske normer, teknologi, leg - ingen af disse aktiviteter bør opfattes som tidsfordriv eller adspredelse og vurderes lavere end andre.

Der bør ikke være noget hierarki i fagene. Der findes i virkeligheden kun ét fag: *virkeligheden*, anskuet fra alle vinkler, men først og fremmest den foreliggende virkelighed, skolefællesskabet, samværet, den måde man lever og arbejder sammen på. I en sådan skole er barnet ikke kun forbruger af kultur og værdier, men skaber selv begge dele.

Den afgørende forskel

på en død og en levende skole er netop at den døde skole er en skole for 'forbrugere', mens den levende, ny skole kun kan være en skole for 'skabere'. Man kan hverken bruge den som 'elev' eller 'lærer', men kun som helt menneske.