



Linnéuniversitetet

Institutionen för kulturvetenskaper

Examensarbete i bilddidaktik

Dockteater som mediering

En handgjord handling



Författare: Edgardo Gonzalez

Handledare: Margareta Wallin
Wictorin

Examinator: Hans T. Sternudd

Termin: HT12

Kurskod: GO2393

Nivå: G2E



Stor tack till:
Margareta Wallin-Wictorin
Ylva Lindh,
Juan González
och Tor Olsson



Innehåll

1. Inledning.....	5
1.1 Ämnesval.....	5
1.2 Syfte och frågeställningar.....	7
1.3 Forskningöversikt.....	7
1.4 Teoretiska utgångspunkter.....	8
1.4.1 Det Sociokulturella Perspektivet.....	8
1.4.2 Mediering.....	9
1.4.3 Dockteater som mediering.....	9
1.4.4 Kreativitet.....	10
1.4.5 Dialogicitet.....	11
1.4.6 Multimodalitet.....	12
1.4.7 Estetiska och kreativa lärprocesser.....	12
1.5 Hypotes.....	12
1.6 Metod	13
1.6.1 Val av metod.....	13
1.6.2 Studiens genomförande.....	14
1.6.3 Konstruktion av intervjumall.....	14
1.6.4 Urval.....	14
1.6.5 Genomförande av intervjuerna.....	15
1.6.6 Bearbetning av data och analys.....	15
1.6.7 Etiska överväganden.....	16
1.6.8 Validitet.....	16
1.6.9 Avslutande diskussion kring metodproblem.....	17
2 Bakgrund om dockteater.....	17
3. Resultat.....	18
3.1 Hur fungerar dialogen mellan studenten och dockan?.....	18
3.1.1 Hur gick du till väga när du byggde din docka?.....	18
3.1.2 Hur föreställde du dig att dockan skulle bli och hur blev resultat?...18	
3.1.3 När föddes dockan?.....	19
3.2 Hur fungerar dialogen mellan studenterna under manusskapandet?...20	
3.2.1 Hur fungerar samarbete med de andra kamraterna under skrivandet?.....	20
3.2.2 Vilka dialoger uppstår mellan dockorna?.....	21
3.3 Hur fungerar dialogen mellan dockan och publiken under föreställningen?.....	22
3.3.1 Hur fungerar dialogen med publiken?.....	22
3.3.2 Fick du chansen att improvisera?.....	23
3.3.3 vilket moment under arbetet med dockorna gav dig mest erfarenhet?.....	23



3.3.4 vilket moment var roligast?	24
4. Analys	25
4.1 Hur fungerar dialogen mellan studenten och docka	25
4.2 Hur fungerar dialogen mellan studenterna under manusskrivandet?	27
4.3 Hur fungerar dialogen mellan dockan och publiken under föreställningen	28
4.4 Sammanfattning av analysen	29
5. Slutdiskussion	30
Referenslista	32

Bilagor

Bilaga 1 Genomförande	33
Bilaga 2 Intervjumall	34
Bilaga 3 Bilder	35
Bilaga 4 Bilder	36
Bilaga 5 Bilder	37
Abstrakt	38

1 Inledning

1.1 Ämnesval

Det är en docka! skriker ett av barnen förtjust när clownen plockar upp en kanin ur hatten.

-Det här är en dockteaterföreställning, säger clownen.

-Är du också en docka? frågar barnet.

-Nej, men... jag är nästan det, svarar clownen.

Jag började spela dockteater redan som barn, när jag fick en liten teater som julklapp. Denna leksak blev från första början mycket viktig för mig och jag värnade om den omsorgsfullt. Jag spelade hundratals föreställningar på skolor, sjukhus, fester och kulturaktiviteter, det gav mig erfarenheter som blev grunden till spelteknik och improvisation.

Det har nu gått femtio år sedan dess och dockteater fortsätter att förtrolla mig gång på gång, både när jag själv spelar och när jag ser andra ge liv åt dockorna.

Att jag kom till Sverige som vuxen skådespelare innebar att jag tvingades lära mig ett nytt och annorlunda språk. Upplevelsen av att inte längre ha ett självklart verbalt språk för att kommunicera, öppnade upp för nya uttrycksformer. Jag började spela pantomimteater, där kroppsspråket blir ett universellt språk, grundat på gester och handlingar. Denna erfarenhet har jag sedan utvecklat vidare när jag spelade dockteater i ett antal tv-inslag för döva barn. Det var själva handlingen i berättelsen och inte orden i sig, som utgjorde grunden för kommunikationen.

Med åren har ett starkt behov att strukturera vuxit fram, för att försöka förstå dessa fenomen, som jag tidigare under mitt liv upplevt på ett intensivt intuitivt plan. Nu har jag samlat många år av erfarenhet både som dockspelare och pedagog inom förskolan och universitetet. Jag har undervisat i Drama och Bild där jag använt mig av dockorna som ett pedagogiskt uttrycksmedel för att inspirera i klassrummet. Jag har sett fördelarna med dockteater som mediering när barnen och studenterna kan hitta sina egna uttrycksformer och prova på nya sätt att kommunicera under inlärningsprocessen.

Man kan välja att bygga enkelt eller avancerat och man kan gestalta utifrån många olika möjligheter och utgångspunkter. Man får alltid ett visuellt resultat, en figur att uttrycka sig genom, man utvecklar karaktären och berättar i interaktion med gruppen och publiken. Denna process har studenterna upplevt som glädjande och fantasieggande.

Den direkta kommunikation som uppstår mellan dockor och barnpublik ger oändliga möjligheter till dialog som uppkommer helt spontant när barnen suddar bort gränserna mellan fantasi och verklighet. Barnen öppnar sig och vågar prata med dockan på ett friare sätt som inte uppstår i vanlig dialog med

vuxna.

Å andra sidan, kan dockan eller den lilla teatern bli en ”mask” som man kan gömma sig bakom. Det underlättar att våga för de som har det svårt att uppträda framför publik. Dockan blir en roll utanför dockspelaren till skillnad från vanlig teater där rollen sitter ”inne” i själva skådespelaren.

Jag har upptäckt är att de flesta studier som behandlar relationen mellan dockan och barnen, behandlar teman för det mesta utifrån vuxnas perspektiv. Jag har därför valt att göra denna studie med unga vuxna. De har livserfarenhet och kunskaper. De kan uttrycka sig både som barn och vuxen. De befinner sig i gränslandet mellan barn och vuxen. De kan de vuxnas regler och behärskar de sociala koderna. Om de vågar, kan de bevara barnet inom sig, med närheten till barnets känsloliv som kan aktiveras i samband med olika stimuli och inspiration.

1.2 Syfte och frågeställningar

Dockteater är intressant inte enbart utifrån en estetisk uttrycksform utan också från ett pedagogiskt perspektiv, där flera uttrycksformer ryms så som monolog, dialog, sång, dans, bild och hantverk. Dockteater på ett symboliskt plan utgör en självständig konstform i förskolan menar Forsberg Ahlcrona (2012). Detta innebär att man kan uppleva en total skapandeprocess. Berättande, poesi och dramatiserande med dockan i förskolan kan enligt Forsberg Ahlcrona betraktas dels som former för sociala interaktioner och dels som olika språkliga innehåll och meningsskapande processer och hon menar att dessa dessutom kan vara olika sätt att lära om något annat. Forsberg Ahlcrona med flera menar att dockan som redskap med alla dess möjligheter, därmed förtjänar en plats i styrdokumentet och borde ingå i lärarutbildningen (2012, 45).

Anders Marner menar att skolan som helhet bör präglas av kreativitet, som en plats för ständigt pågående aktiviteter. Han hävdar att inte endast vissa skolämnen bör gå i kreativitetens tecken. Marner kopplar kreativitet till ett kulturellt förverkligande ytterst utifrån ett demokratiskt perspektiv (2005, 47).

Användandet av dockteater i skolan med sina mångsidiga kreativa möjligheter kan bidra till att utveckla personlighet och kunskap, genom ett spännande arbetssätt som skapar ett lustfyllt lärande, där den egna fantasin och kreativiteten står i centrum.

Syftet med min studie är att undersöka dockteater som mediering i kreativa läroprocesser med studenter. Jag vill analysera hur dockteater fungerar som multimodal mediering under skolans skapande läroprocess. Jag vill ha insikt på det skapande ögonblicket. Jag vill se hur fungerar de olika dialogerna i en

horisontal lärprocess, där studenterna kan ta vara på varandras kunskap och erfarenhet utifrån tre dialoger:

Hur fungerar dialogen mellan studenten och dockan?

Hur fungerar dialogen mellan studenterna under manusskapandet?

Hur fungerar dialogen mellan dockan och publiken under föreställningen?

1.3 Forskningsöversikt

Dockteater har funnits som pedagogiskt verktyg i skolan i många år. Lärarna har använt den för att förmedla kunskaper och som en didaktisk verksamhet där barnen bygger och gestaltar.

Det finns relativt lite forskning om dockteater i Sverige. År 2009 utkom dock, Mirella Forsberg Alcronas avhandling *Handdockans kommunikativa potential som medierande redskap i förskolan* och år 2012 utkom hennes bok *Förskolans didaktik och dockan som redskap- kommunikation och skapande i förskolan*. Den handlar om hur hand-, stav- och tråddockor kan användas som redskap i förskolebarns och skolbarns språkliga och kommunikativa utveckling. Framställningen har en tydlig sociokulturell teoretisk grund där Vygotskijs begrepp "den närmaste utvecklingszonen" levandegörs i praktiska exempel. Även om handdockor och dockteater framför allt kopplas samman med förskolans värld, ger boken en bred bas där också skolan som arena för dockor beskrivs. Författaren beskriver och exemplifierar arbetet med dockteater på förskolan.

I C- uppsatsen, *Dockteater som verktyg* studerar Kristiansson & Hagborg (2009) ett urval litteratur som behandlar dockteater. De fann områden i undervisningen där dockan, som pedagogiskt verktyg, kunde stimulera till kommunikation och deltagande som präglas av lust och lek där fantasi och kreativitet ges utrymme.

Det finns flera studier som handlar om handdockan inom pedagogik med små barn. I boken med titeln *Undervisa i pedagogiskt drama* av Viveka Rasmusson och Bodil Erberth (2011) hänvisar de till en studie av Cidrér och Roth som i sitt examensarbete 1999 undersökte hur användandet av handdockor kan fungera som konfliktlösning bland förskolebarn. Som undersökningsmetod användes så väl intervjuer med barnen som observationer av barnens fria lek.

Rasmusson och Eberth (2011) skriver att man med hjälp av handdockan kan konflikthanteringen göras mer konkret för barnen. Dockans fördelar menar de är att denna kan öppna kontakten med barnen på ett inspirerande och naturligt sätt. Barnen lyssnar till dockan och de stimuleras att berätta vad de själva tycker. Resultatet av studien visar att barnen hade lätt för att sätta sig in i

konfliktsituationerna eftersom de kom med förslag till olika lösningar. Det kunde också observeras att barnen utvecklade sin förmåga att utifrån dockornas konflikter dra paralleller till den egna situationen. Det visade sig också att barnen så småningom lätt kunde identifiera sig med dockorna, som de till slut kom att få en relation till och då se dem som personligheter snarare än som dockor.

I examensarbetet *Etik och moral med dockan som verktyg* (2005) av Björn Af Forselles undersöker han om dockan kan fungera som verktyg i arbetet med barn kring frågor om etik och moral. Genom egna observationer har af Forselles tittat på hur barnen kommunicerar med dockan för att nå ökad förståelse. Resultatet visar på att dockan mycket väl fungerar som verktyg i arbetet med frågor kring etik och moral, genom att närma sig dessa teman på ett lustfyllt sätt i diskussioner med barnen.

1.4 Teoretiska utgångspunkter

1.4.1 Det sociokulturella perspektivet

Jag utgår i min undersökning från Lev Vygotskijs socio- kulturella perspektiv, som studerar hur människor lär sig av varandra i en dynamisk socialrelation med olika kontexter och situationer. Det sociokulturella perspektivet lyfter fram kreativiteten.

Lev Semenovic Vygotskijs bidrag till psykologin är lika viktig som Freud och Piaget. Till skillnad från många teorier om kreativitet anser Vygotskij (1995), att alla människor är kreativa, även det lilla barnet. Reproduktionen hör ihop med minnet och är en nödvändig förutsättning för tänkandet, men det är genom att kombinera olika element som den kreativa aktiviteten gör att människan kan skapa något nytt. Vygotskij likställer den kreativa förmågan med fantasi och han menar att det inte finns någon motsättning mellan fantasi och verklighet. Fantasin är inget primitivt eller metafysiskt begrepp utan en medvetande form, en kombinationsförmåga som hör ihop med verkligheten på olika sätt. Ju rikare verklighet, desto mer möjligheter till fantasi och vice versa. Genom fantasin tolkas erfarenheter och känslor. Medvetandet förenar känsla med betydelse eller mening, vilket innebär att tanke och känsla hör ihop.

Lekens betydelse för utvecklingen är mycket viktig. I leken utvecklar barnet medvetandet om världen. Det innebär att sätta samman tidigare intryck och upplevelser, bearbeta och tolka dessa i nya kombinationer. I leken ryms därvid både det rationella och det kreativa. Förmågan att i leken använda sina egna erfarenheter i nya kombinationer är det som Vygotskij menar lägger grunden för allt skapande. Fantasin förverkligar sig genom leken.

Leken kan vi betrakta såsom den ursprungliga dramatiska formen, som utmärker sig genom den värdefulla egenskapen att artisten, åskådaren, pjäsförfattaren, dekoratören och teknikern är förenade i en och samma person (Vygotskij 1995, 83).

Leken och lekfullhet finns inte bara i barnens aktiviteter. Vuxna kan också leka om de får chansen och deras lek kan bli rikare eftersom de kan använda sig av sina många erfarenheter, som hunnit bli fler än barnens.

Kunskapsprocessen består, menar Vygotskij vidare, av både reproduktiv och kreativ aktivitet, båda är lika viktiga men det är den kreativa som får oss att blicka framåt och förändra nuet. Här ser Vygotskij läraren som en viktig och nära person med uppgift att utveckla vidare de kunskaper man har och kan nå. Får vi allt för enkla uppgifter eller omotiverade tappas vi lusten, är uppgifterna däremot för svåra tar vi oss inte vidare (Vygotskij, 1995).

Vygotskij menar vidare att varje fantasiskapelse påverkar våra känslor och även om skapelsen ifråga inte stämmer med verkligheten så är ändå den känslan som den framkallar en verklig, riktigt och en upplevd känsla (Forsberg Ahlcróna, 1995, 57). Denna företeelse kallar Vygotskij för ”lagen om fantasins emotionella realitet”, med vilket han menar att barn tror på antaganden som skapar deras känslor (Vygotskij, 1995, 43).

1.4.2. Mediering

Mediering är ett begrepp inom sociokulturell teori som innebär förmedlad handling och det hjälper till tänkande och att föreställningar skapas och växer fram. Med hjälp av medierande redskap, till exempel bilder, skrift och trafikmärken, utvecklar människor samtidigt sitt tänkande, sitt språk och sitt sätt att agera och förhålla sig till omvärlden (Forsberg Ahlcróna 2012, 32).

Anders Marner framhåller att medieringsbegreppet är centralt. Han föredrar en horisontal hierarkisk mediering som likställer olika typer av kommunikationsformer med verbal text, till skillnad mot den vertikala hierarkiska medieringen som framhåller den verbala texten som viktigast. Bild och övriga uttrycksformer blir därmed enligt Marner, lika viktiga som den verbala texten (Marner, 2005).

1.4.3 Dockteater som mediering

Dockteater som mediering innebär att man kan använda sig av dockan som ett medium för att skapa mening. I dockteater finner vi flera medieringar i form av; monolog, dialog, poesi, bild och form och musik.

Dockor och dockteatern har använts genom tiderna som medium för att påverka människorna och syftar oftast till att fostra och utbilda. Tack vare sin

form och sina kommunikativa kvaliteter. På detta viset skapas en informell utbildnings situation, där dockan fungerar som förebild. I detta sammanhang utbildar dockan formellt eller informellt.

När dockan fungerar som mediering uppstår det olika kommunikativa relationer. Forsberg Ahlcróna (2012) nämner begreppet "projective play" vilket innebär att man ser dockan som ett lekverktyg för projektioner av individens faktiska eller föreställda världar. Det gör att åskådare enkelt kan känna igen sig med dockan eller situationen.

Dockspel har också, menar Forsberg Ahlcróna, en emancipativ, befriande effekt när barnen i samspel med dockan vågar säga det som de annars inte skulle uttrycka t ex att högt uttala nya ord eller att uttrycka sina problem (2012, 44). Detta fungera också med vuxna under lekfulla omständigheter. Spelaren skapar en illusion av liv, dockan blir besjälad. Det blir mindre viktigt vilken form dockan har. Uttrycken som ger liv till dockan beror snarare på hur dockspelaren hanterar dockan och vilken effekt som skapas i åskådaren, genom dennes uppfattningar och inre projektioner. Då blir dockan en betydelsefull resurs.

Det kan också, fortsätter Forsberg Ahlcróna, handla om:

ett pedagogiskt syfte, till exempel att utveckla förståelse för vissa kunskaper, eller att skapa mening genom upplevelser och erfarenheter på ett visst område - vilket innebär att dockan i dessa sammanhang används och fungerar som ett medierande redskap i en kommunikativ och lärandeprocess (Forsberg Ahlcróna 2012, 32).

Forsberg Ahlcróna (2012) beskriver utifrån Malkin som hävdar att en docka har fått sin själ under själva tillverkningen och först när spelaren förmår fånga den blir dockans rörelser levande och personliga. Dockans själ är nedlagd i dockan och behöver upptäckas av spelaren (Forsberg Ahlcróna 2012, 16).

1.4.4 Kreativitet

Vygotskij betonar miljö och barnens relation till sin omgivning som viktigaste påverkan på vår utveckling och kreativitet.

Han ser ett samband mellan verkligheten och fantasin.

Vi inspireras av saker och ting från verkligheten och reproducerar dessa. Ju rikare en människas erfarenheter är, desto mer material förfogar hennes fantasi över och vidare kan fantasi ses som nya kombinationer av ursprungliga element hämtade från upplevelsen av verkligheten.

Genom att använda oss av våra egna kunskaper och erfarenheter med hjälp av minnet och genom att kombinera i nya produkter utvecklas vår kreativitet.

På detta viset menar han att vi alla kan vara kreativa, vi hittar lösningar och skapar i det vardagliga livet, men de flesta av oss använder oftare mera av den reproduktiva aktiviteten.

Vygotskij nämner även i detta sammanhang begreppet "kristallisering", vilket innebär att en skapelse ur fantasin också kan skapa något nytt som inte existerar utifrån mänsklig erfarenhet och som inte heller föreställer ett reellt föremål. Trots det menar Vygotskij, börjar den kristalliserade fantasin efter att ha förkroppsligats, att bli verklig samt har påverkan på verkligheten runtomkring (Vygotskij 1995, 25).

1.4.5 Dialogicitet

Enligt det sociokulturella perspektivet ser man inlärningsprocessen som en social process där man lär sig av varandra, genom dialog. När den sker horisontalt skapas goda förutsättningar för skapandeprocessen och främjar fantasins möjligheter. Studenter lär sig genom dialog med läraren men också genom dialogen och kommunikationen med sina kamrater.

Michail Bachtin tyckte att dialogicitet var ett nytt sätt att tänka konstnärligt och den har djupt påverkat estetiken i Europa. Hans undersökning av det dialogiska samtalet har en stor användning i vår tid när det gäller att kritisera gamla normer och skapa nya (Bachtin, 1991).

Marner (2005) har studerat Vygotskij och uppdaterat hans tankar till de behov som den svenska skolan har idag, och han menar att det finns en parallell mellan Vygotskijs syn på kreativitet och Bachtins syn på dialogicitet. Det gemensamma perspektivet ligger i att aktörens relation till medieringen beaktas, snarare än språkets reproduktiva upprepbarhet, som många lingvister tidigare lagt fokus på (Marner 2005, 92).

Marner menar att det i dialogisk kommunikation inte alltid är önskvärt med samstämmighet, utan det blir viktigare med kommunikationens dynamik i dialogen, där den ena först har ordet som sedan blir mottagare när den andre har ordet och tvärtom. Man behöver inte hålla med varandra. En sådan dialog förklarar Marner, har inte som den enstämmiga kommunikationen, en passiv reception som mål, utan kan ses som en kreativ process som skapar ny mening. Mottagare och sändare av ett budskap kan då båda uppleva sig som subjekt, som skapar både mening och kunskap (Marner 2005, 99)

Marner hänvisar till Bachtin som skriver: det dialogiska sättet att söka sanningen är oförenligt med den officiella monologismen, som gör anspråk på att äga en färdig sanning, och är även oförenligt med den naiva självsäkerheten hos människor som tror sig veta någonting, dvs. tror sig äga vissa sanningar. Sanningen föds inte i en enskild människas huvud, den föds

mellan människor, som gemensamt söker sanningen i ett dialogiskt umgänge (Bachtin 1991, 118, se även Marner 2005, 99).

1.4.6 Multimodalitet

Med multimodalitet menas när flera medier används samtidigt för att lära med hjälp av t.ex. bilder och ljud samt att man lär sig i sociala sammanhang där kunskaperna används. Detta förklaras av Selander och Kress som att: "Föremål, gester, ord och symboler betyder inte något i sig. De får sin betydelse av det sociala sammanhang där de har skapats och där de används" (Selander & Kress 2010, 26).

Günther Kress och Theo van Leeuwen har utvecklat en teori för tolkning av kommunikation, särskilt bildkommunikation. Författarnas socio-semiotik är en form av kritisk (text) analys som framför allt riktas mot andra medieringar än text. Deras begrepp multimodalitet är särskilt intressant vid analys av materialitet, vilket är den främsta egenskapen hos t.ex. slöjdalster. Byggande av dockor och rekvisita jämföras här med slöjds skapelser. Ett slöjdmaterial är alltid ett multimodalt fenomen i den mest ursprungliga bemärkelsen eftersom ett material berör alla sinnen och därmed har också slöjdaren ett överflöd av semiotiska resurser (Mäkelä 2011, 81).

1.4.7 Estetiska och kreativa läroprocesser

Anders Marners beskrivning av de kreativa läroprocesserna visar kopplingen mellan estetiska och kreativa aspekter (Marner 2005, 64). De kreativa begreppen kopplas till mediering, kognition och relation enligt följande punktlista:

- Mediering: Horisontellt medieringsbegrepp, vidgat textbegrepp, mediespecifik multimodalitet.

Det betyder i praktiken att i en horisontal dialog mellan olika medieringar som fungerar med samma status i relation till texten och verbalisering

- Kognition: Kombination, främmandegörande, vidgat kunskapsbegrepp.

Kreativiteten främjas av nya kombinationer och en större öppenhet när det gäller att bredda kunskaps- begreppet.

- Relation: Eleven som medskapare i en kunskapsprocess, appropriering. Aktiv lärarroll, läraren som iscensättare av kunskapssituationer. Flerstämmig skolmiljö, kunskap ur dialog.

Det är viktigt att eleven ska kunna vara aktiv under skapandeprocessen och att läraren ska vara inspirerande. Det ska finnas en aktiv dialog, många möjligheter till kunskapen och en öppen skolmiljö.

1.5 Hypotes

När dockteater används som multimodal mediering öppnas möjligheterna till horisontal dialogicitet, vilket främjar studenternas användning av egna erfarenheter och sökandet efter egna kreativa vägar. Genom att använda byggande, språk och gestaltning berikas skapandeprocessen, och det skapas ett större helhets- perspektiv och en bredare upplevelse av de estetiska ämnena.

1.6 Metod

I detta kapitel görs en genomgång/beskrivning av studiens metod. Kapitlet avslutas med en kort diskussion kring olika metodproblem.

1.6.1 Val av metod

Min studie bygger på en kvalitativ metod med deduktiv ansats. Enlig Allan Bryman (2010) bygger kvalitativa studier på en forskningsstrategi där tonvikten oftare ligger på ord än på kvantifiering vid insamling och analys av data.

Bryman menar att deduktiv teori representerar den vanligaste uppfattningen om förhållandet mellan teori och praktik när det gäller samhällsvetenskap. Utifrån det man vet inom ett visst område och de teoretiska överväganden som rör detta område (Bryman 2010, 26; 340).

I min studie använde jag mig av semistrukturerade intervjuer, vilket innebär att ha en lista över förhållandevis specifika teman som ska beröras (det kallas ofta för en intervjuguide), men intervjupersonen har stor frihet att utforma svaren på sitt eget sätt. Frågorna behöver inte komma i samma ordning som i intervjuguiden. Frågor som inte ingår i denna kan också ställas, om intervjuaren anknyter till något som intervjupersonen sagt. Men i stort sett ställs frågorna i den ursprungliga ordningen och med den ursprungliga formuleringen (Bryman 2010, 415).

Jag använder mig också i undersökningen som ett komplement till intervjuerna, av en videodokumentation som bygger på korta klipp från en annan dockteaterkurs med andra studenter, som visar när tillverkningen av dockorna är igång, det färdiga resultatet samt avsnitt från uppspelningen av pjäsen. Filmen bidrar med det som intervjuerna inte gav i samma utsträckning gällande interaktionen mellan publiken, dockan och dockspelaren.

1.6.2 Studiens genomförande

I inledningsskedet tog jag kontakt med yrkeskunniga på området, som kunde ge lämplig och nödvändig information för det fortsatta arbetet med studien. Teori om området lästes in och studiens syfte och frågeställningar formulerades.

Val av informanter gjordes på ett ganska tidigt stadium. Hälften kontaktade jag efter vårterminen 2011 och den andra hälften efter den avslutande kursen med temat dockteater under våren 2012.

Jag intervjuade sammanlagt åtta informanter från Linnéuniversitet, fyra som utbildar sig till förskollärare under vårterminen 2011 och fyra studenter som gick kursen Drama för pedagoger under våren 2012. Alla deltagande informanter har genomgått momentet med dockteater som tema inom ämnet drama under en tre veckors period med mig som lärare (beskrivs i bilaga 1). Samtliga fick bygga en docka, skriva en historia och spela upp den inför en barnpublik.

1.6.3 Konstruktion av intervjumall

Intervjumallens utformande styrdes dels utifrån den huvudteori som undersökningens hela struktur grundar sig på, nämligen Vygotskijs sociokulturella perspektiv (bilaga 2). En genomgång gjordes av hur och vilka frågor som var relevanta att ställa utifrån den övergripande teorin och utifrån mitt syfte och mina frågeställningar.

Min avsikt har varit att undersöka hur dockteater fungerar som mediering, genom att be om svar på följande frågor;

Hur fungerar dialogen mellan studenten och dockan?

Hur fungerar dialogen mellan studenterna under manusskapandet?

Hur fungerar dialogen mellan dockan och publiken under föreställningen?

Jag använder mig av ett sociokulturellt perspektiv som kompletteras med dialogicitet och medieringsteorier inklusive multimodalitet. Jag tillämpar detta genom att jämföra respondenternas svar med teorierna för att möjligen finna överensstämmelser.

1.6.4 Urval

Urvalet för studien blev naturligt eftersom jag undervisade studenter i ämnet drama och de tillfrågade studenterna var positivt inställda till att medverka i studien. Förutsättningen var naturligtvis också att respondenterna hade deltagit i momentet dockteater, för att kunna besvara frågorna i intervjumallen på ett för studien relevant sätt.

Huvuddelen av respondenterna befann sig i åldern strax över 20 år, med undantag för en som var i nedre 40-års ålder. Att respondenterna befann sig i denna ålder såg jag som en klar fördel utifrån min studies innehåll, eftersom det kunde förväntas att de fortfarande hade nära till sitt inre barn samt förmåga till lekfullhet.

Ungdomstiden som normalt anses starta med puberteten, tenderar utifrån dagens samhälle att normalisera ett förlängande av ungdomsperioden som istället avslutas någon gång i åldern 20 till 35 år, vilket innebär att övergången till vuxenhet blivit mer flytande (Silfver 2011, 18).

Jag är medveten om att jag inte kan dra några generella slutsatser utifrån mitt begränsade material, men jag är intresserad av att finna uppslag till vidare studier.

1.6.5 Genomförande av intervjuerna

Intervjuerna genomfördes på mitt kontor vid Linnéuniversitetet, där vi fick sitta ostört. Denna lokal ligger också i anslutning till de övriga lokaler som används av de studenter som läser ämnet drama och är därmed kända för dem, vilket också kan vara av vikt för skapandet av ett gott intervjuklimat. Intervjuerna spelades in med hjälp av en videokamera, där emellertid enbart videokamerans ljudupptagning användes. Detta var också något som jag var noga att påpeka för deltagarna.

Intervjuerna var åtta till antalet och utfördes under en period av en och en halv månad.

Att spela in och sedan skriva ut intervjumaterialet är enligt Bryman (2010) det vanligaste sättet inom kvalitativ forskning. Detta tillvägagångssätt är viktigt för den detaljerade analys som ofta krävs vid kvalitativa undersökningar och för att man ska kunna fånga intervjupersonernas svar i deras egna ordalag. Om man bara antecknar är det annars lätt att speciella fraser och uttryck går förlorade (Bryman 2011, 420).

Även fast jag hade gjort upp ett färdigt frågeschema kunde detta inte följas helt och hållet, utan då och då fick jag ställa följdfrågor och detta ställde krav på mig som intervjuare att vara lyhörd och flexibel inför det som den intervjuade formulerade.

1.6.6 Bearbetning av data och analys

Efter intervjuerna började arbetet med att bearbeta dessa genom att transkribera från ljud till text.

Detta var den mest tidskrävande och svåra delen, att tolka det som informanterna sade och överföra till en läsbar och förståelig text var inte helt enkelt. Samtidigt ville jag behålla den ungdomliga tonen i det talade språket för att det skulle framstå som levande och personligt när man läser.

1.6.7 Etiska överväganden

Jag har utgått från de forskningsetiska principerna som upprättats av Vetenskapsrådet (2002) och som sammanfattas med fyra allmänna huvudkrav på forskning, nämligen; informationskravet, samtyckeskravet, konfidentialitetskravet samt nyttjandekravet (Vetenskapsrådet, 2002).

Innan själva intervjun berättade jag för studenterna om vad min studie skulle handla om, inhämtade samtycke och poängterade att de kunde hoppa av när helst de önskade. Jag var också noga med att påpeka att deras deltagande i min studie inte på något sätt ingick i den dockteaterkurs de nyligen deltagit i med mig som kursledare.

När det gäller etiska aspekter kan det i detta sammanhang vara viktigt att också beröra den obalans som finns i relationen ifråga om makt mellan den som intervjuar och den intervjuade, i det här fallet mellan lärare och student. Dels vet den som intervjuar vilka frågor som kommer, eftersom denne har på förhand ställt upp dessa. Mellan lärare och student finns dessutom ett beroendeförhållande i och med att det är läraren som betygsätter och värderar studentens resultat. Utifrån denna aspekt blir det viktigt att nämna att de som deltog blev intervjuade efter att de hade deltagit i kursen om dockteater och de hade då också fått sina betyg satta.

Den aspekten att jag å andra sidan i min roll som lärare redan hade en etablerad relation till de som intervjuades, kan vara något som underlättar själva intervjusituationen som därmed kunde bygga på en tryggare och mer avslappnad atmosfär och på så sätt ge ett positivt slutresultat.

Deltagarna i studien har avidentifierats genom att deras namn har ersatts med benämningen; Student A, Student B o.s.v. De som möjligen trots allt kan förstå vem som har svarat vad är deltagarna själva, men eftersom intervjufrågornas innehåll inte är av mer privat och känslig karaktär, bör det inte medföra några negativa konsekvenser för de medverkande.

De som deltog i den tidigare nämnda videofilmen, har alla tillfrågats om samtycke till att filmen används och visas i undersökningens syfte. Jag har också här varit noga med att påpeka att filmen endast kommer att användas för detta sammanhang och inget annat.

All digital information har förvarats på ett minne som ingen annan än jag själv haft tillgång till. Övrigt insamlat material har förvarats på ett säkert och inlåst ställe på mitt kontor.

1.6.8 Validitet

Kvale (1997) förklarar begreppet genom att säga att validera innebär att kontrollera, att ifrågasätta samt teoretisera. I slutänden handlar det om forskningens pålitlighet, om det man har fått fram är sant. Det svåra menar Kvale ligger dock i att den som undersöker både har rollen som den som tolkar materialet och även är den som mäter detta. Validiteten inom kvalitativ

forskning kommer mer att handla om att plocka fram en så nyanserad bild som möjligt utifrån det man undersöker (Kvale 1997).

Det blir naturligtvis svårt att säga med största säkerhet att min studie visar på sanningen, eftersom man som forskare gör olika val, att välja något betyder samtidigt att man väljer bort något annat. Sanningen är också något subjektivt, svaren kommer att variera något beroende på vem man ställer frågan till. Frågor som ställs blir också i viss mån styrda åt ett visst håll. Ett val har gjorts att undersöka enbart utifrån ett visst perspektiv vilket i sig kan ses som begränsande. Genom att jämföra i enlighet med flera teorier belyses ämnet och analyseras utifrån flera perspektiv samtidigt, vilket därmed kan antas öka trovärdigheten av det som framkommit i resultatdelen.

1.6.9 Avslutande diskussion kring metodproblem

Ett annat metodproblem berör hur frågor har formulerats och ställts, och huruvida respondenten har förstått respektive missförstått dessa. Någon fråga kanske skulle ha formulerats på ett annorlunda sätt, men det fanns möjlighet att förklara utan att påverka respondenten onödigt mycket. Ett annat problem som kan beröra objektivitet i min studie är att jag var lärare till respondenterna, men jag tror ändå inte att detta kom att påverka deras frivillighet eller sätt att svara på mina frågor.

2 Bakgrund om dockteater

Dockteater har funnits i tusentals år och har använts av olika kulturer runt om i världen i ritualer eller som underhållning.

Ursprunget till denna visuella scenkonst finns troligen i Asien men exakt när eller var det har sitt ursprung är inte känt. Det har praktiserats i Indien för 4000 år sedan: personifiering förbjöds enligt religiösa tabun och den ledande aktören på sanskrit kallas sutradhara ("innehavare av strängar"), så det är troligt att dockorna fanns före mänskliga aktörer, berättar David Currell i sin bok *Puppets and Puppetstheater* (1999, 6).

I Europa blomstrade dockteatern i de tidiga civilisationerna och under romerskt styre. Grekerna kan ha använt marionetter så tidigt som 800 f.Kr., och dockteater var en vanlig underhållning - troligen med marionetter och handdockor - i Grekland och Rom på 400-talet f. k., enligt skrifter från tiden. Under medeltiden användes dockor ofta för att tolka skrifterna tills de förbjöds av rådet av Trent. Sedan renässansen har dockteater i Europa fortsatt som en obruten tradition.

Dockteatern kom till Sverige från Tyskland med Häuserman 1856 och installerades på Djurgården (Currell 1999, 6).

Hlavaty (1970) nämner att dockteater i Sverige inte har haft någon särskilt framträdande position. Men här bör nämnas marionetteatern i Stockholm som varit verksam allt sedan 1950-talet. Även tidigare förekom dockteater som marknads och familjenöje. Enligt henne skrev August Strindberg ett par

utomordentliga pjäser för dockteater. Av Selma Lagerlöfs hand finns flera dockspel bevarade (Hlavaty 1970).

3. Resultat

Här redovisas nu resultatet från intervjuerna, utifrån varje fråga görs en sammanställning av det viktigaste som studenterna har svarat. Många gånger har studenterna svarat likartat på frågorna och därmed redogörs enbart utifrån hur en av dessa har besvarat frågan, vilket i sin tur betyder att inte alla respondents svar finns upptagna i sammanställningen.

3.1 Hur fungerar dialogen mellan studenten och dockan?

3.1.1 Hur gick du till väga när du byggde din docka?

De flesta av studenterna svarade att de lät inspirationen komma och det bara blev. Student A improviserade mycket, tänkte inte så mycket utan bara gjorde någonting. Och sedan så till slut dök det upp en idé.

Även student G beskrev att han lät det komma av sig självt, sedan under tidens gång då bestämde han sig när det började bli någonting. Student H menade att det var materialet som bestämde vad det blev, men att det långt där inne nog fanns en baktanke om att det var ett djur. Även Student E hade djur som tema och beskrev att det blev en krokodilaktig figur och sedan utifrån den kom idén till en katt, och beskrev att: ”Jag gjorde någonting och sedan fick jag se, det kändes som det blev en katt och det blev bra med katt, tyckte jag.”

Några studenter hade en idé från början som de spann vidare på utifrån materialet. Student B fick en idé om hur dockan skulle vara uppbyggd, gick efter materialet och lät sig inspireras vidare. Utifrån hur huvudformen blev, blev det en häxa men som lika gärna kunde blivit en jättefin primadonna om den hade blivit lite slätare.

Student C gick till väga på ett lite annat sätt genom att utgå från sig själv, genom att titta sig själv i spegeln, och tänkte hur det skulle se ut om han drog ut sina öron och gjorde sin näsa större och gjorde lite miner.

3.1.2 Hur föreställde du dig att dockan skulle bli och hur blev resultatet?

Flera studenter förvånades över hur deras docka blev, just att den blev mera levande än de kunde tänkt sig då de först började arbeta med materialet.

Dockan fick ett eget liv. En del var inte helt nöjda med resultatet, och som då mer kom att handla om de tekniska svårigheter som man ställdes inför gällande det material man valt att jobba med.

Student B hade föreställt sig att dockan skulle bli mycket snällare men den blev jätteläskig och beskrev vidare att:

Det tror jag hade att göra med att jag inte hade fattat hur levande de blir först och det insåg jag under processens gång. Jag förstod hur mycket liv jag fick så det var också en insikt att i slutändan blir det inte riktigt som du tänkt dig, när det får liv jämfört med när det bara är ett huvud (student B).

Student D beskrev att den första dockan inte blev alls som hon hade förväntat sig, hon sade så här:

Jag tror att jag föreställde att den skulle bli lite mer... lite mindre läskig i alla fall (skratt) men den blev väldigt, väldigt läskig. Den ser ut lite som de här mördardockorna från skräckfilm. Eftersom hon inte tyckte att den passade till pjäsen valde hon att sedan göra en ny och som var mycket enklare och som hon tyckte blev söt helt enkelt (student D).

Student G hade egentligen ingen föreställning, utan det kom under arbetets gång, och han beskrev att det var som när han gör musik, då man leker med tonerna: "Oj, de tonerna passade bra med de tonerna och de kan man lägga ihop, det är lite likadant."

Student A ville att dockan skulle bli väldigt rörlig, att den skulle vara jätteuttrycksfull, men den blev inte särskilt rörlig och beskrev:

Jag hade bara ritat ett ansikte på en rund liten boll så man kunde inte öppna munnen eller öppna ögonen eller någonting och den hade inga armar eller ben heller. Så det blev ju raka motsatsen till vad jag hade väntat mig (student A).

Student H föreställde sig inte varken hur den skulle se ut eller vara utan den blev som den blev efter att hand och hon beskrev att det var en hel process som utarbetades, och att det blev en riddare berodde mest på att det inte fanns något brunt tyg och därför blev den blå och grön istället. Och student H konstaterar till slut att man tar vad man har och så blir det vad det blir utifrån materialet man har att arbeta med.

Student F berättade att hon ville att hennes dockor skulle leka med språket och beskrev en av sina dockor som en sådan person som inte har en aning om hur man ska använda språket utan bara använder ordet helt fritt och för alla andra framstår han som jättekorkad, men han är omedveten om detta så han tror att han gör rätt hela tiden:

Såhär är det ju, en lampa är ju en fåtölj så är det inte det och då blir han bara såhär men oj, men han bryr sig inte, det spelar ingen roll (student F).

3.1.3 När föddes dockan?

Flera av studenterna hade svårt att besvara denna fråga, de reagerade med att bli lite ställda och undrande. Kanske kändes det allt för seriöst att tänka sig en dockas födelse. För andra däremot var svaret helt uppenbart och de menade att den föddes under skapandeprocessens gång, innan den var helt färdig. Student C svarade lite trevande genom att ställa motfrågor som: "När den föddes? Menar du bildligt när man kollar på karaktären eller menar du alltså vilket datum jag gjorde dockan?" Men han fortsatte sedan att resonera att den nog varit med ett tag tidigare, i huvudet sedan tonåren som en del av den egna personligheten och som nu frigjordes för dockan.

Även student G var först lite frågande men svarade sedan:

Äh, jag vet inte, när man kan säga att den föddes. Det är nästan som med människor, den blir inte en person förrän den kommer i grupp med andra. Det är då den blir någon (student G).

Student A menade att dockan till och med föddes innan den blivit gjord. Det fanns en idé om karaktären och sedan försökte han göra själva dockan till att likna sin karaktär så mycket som möjligt.

Student F och student H beskrev att den föddes under själva processen mitt i arbetet när personligheten började formas, någonstans mellan tejpadet till att man målade färdigt och hittade ett namn. Student F svarade att:

Först hade jag väl tänkt säga att den föddes när dockan fick ett namn, men det tycker jag inte riktigt stämmer för jag ville ha ett namn som styrkte personligheten. Så jag tror att dockan föddes redan under processen (student F).

Student B menade att dockan föddes när näsan kom på. Innan var den liksom ingen karaktär, men så fort näsan kom så fick den karaktär.

3.2 Hur fungerar dialogen mellan studenterna under manusskapandet?

3.2.1 Hur fungerade samarbetet med de andra kamraterna under skrivandet?

De svar som framkommer här är att studenterna hämtade inspiration av varandra i gruppen, de kläckte idéer tillsammans genom att vara mer eller mindre delaktiga. Var och en bidrog på sitt sätt i en kreativ dialog.

Student A brottades med den egna motviljan mot grupparbeten eftersom han hellre använder sina egna idéer och eftersom det brukar vara svårt att komma överens med andras, men han konstaterar att alla i gruppen hade väldigt många idéer, alla bara slängde ur sig manusidéer och händelser, och så tog de det de gillade och alla fyllde igen hålen.

Student B beskrev hur de satt tillsammans nästan hela tiden medans de gjorde sina dockor och de kunde på så sätt höra när någon kom på någonting. När dockornas karaktärer började byggas upp så anpassade de sig omedvetet så

att den egna dockans karaktär byggdes upp lite i relation till de andras. En del utgick från att de ville ha med vissa karaktärsdrag och sen utifrån det så började någon att skriva.

Som student E beskrev utifrån sin grupp som använde sig av en fortsättningsberättelse, där var och en skrev ned något kring sin egen karaktär och sedan skickades pappret vidare, då det inte bara är en som skriver ens tanke utan man får utveckla sin egen karaktär i historien. Historien utvecklas efter alla andra.

Vissa grupper hade inte alls samma idé som i student H:s, där det var en som hade idén från början och sedan gick övriga med på att de skulle gå efter den. Student H berättade att gruppen kände att de kunde utgå från något som alla kunde, att ja det går vi med på och sedan utvecklades det efterhand.

Student C resonerade kring att alla har olika viljor, alla har olika idéer och sedan finns det dom som inte har så många idéer eller viljor alls och då blir de lite överkörda, och menade att det gäller att vara öppen inför alla. Om någon inte pratar så mycket så får de andra försöka lyfta fram det eller dra ur dem det. Men han menade också att det var intressant att se hur många som i vanliga fall inte säger så mycket vågade prata genom sina dockor och använda dem som sina språkrör.

Student D beskrev att en dag då hon inte var där hade gruppen kommit fram till något kort och när hon var åter hjälpte hon till att fylla ut och byta lite plats på vissa roller och det var lite diskussion här och där, men inte mera än att de såg till att allting hängde ihop som det skulle.

3.2.2 Vilka dialoger uppstår mellan dockorna?

Dialogerna som uppstod mellan dockorna uppstod främst genom att studenterna använde sig av improvisation, i interaktion dockorna emellan.

Precis som Student G förklarade att när karaktären var skapad, då interagerade de med de andra dockorna utifrån den karaktären och sedan gav det sig självt.

Student A beskrev hur de i hans grupp hade en början och ett slut och sedan improviserade de mycket allt däremellan. De satte de sig bara och låtsades att ok då har vi föreställningen och sedan satte igång och började prata och försökte få det att flyta på genom att spinna på varandras svar och frågor och inte få det att stanna upp, utan att använda varandras idéer och få ett flöde.

Student H resonerade kring hur dockorna säger det som vi själva kanske inte hade valt att uttrycka, att man genom dockan vågar säga det som man inte skulle säga annars. Vidare att det är olika saker som de tar upp med varandra, en del väldigt allvarligt och menar att det nog beror på hur människan bakom dockan mår just den dagen.

Ibland hade de olika sätt att närma sig dialogen. Student F beskrev att de jobbade mycket med att dockorna skulle prata med varandra, det byggde mycket på improvisation och där berättade student F att de hade lite problem

i gruppen ibland eftersom någon ville ha utstakade dialoger, övriga var mer flummiga och bara improviserade fram dialoger. Några i gruppen kunde ha jättelånga diskussioner med varandra att bara improvisera genom dockorna och upplevde att de liksom var dockorna.

Student D berättade att de lät dockorna prata kring ett samtalsämne, för de visste att de skulle bli tvungna att improvisera efter vad publiken säger, så de fick tänka sig in i vad deras dockor hade för personligheter och så vara snabba med svar på tal.

3.3 Hur fungerar dialogen mellan dockan och publiken under föreställningen?

3.3.1 Hur fungerade dialogen med publiken?

Studenterna upptäckte att barnen utgjorde en aktiv publik som mer än gärna ville vara delaktiga. Även om studenterna hade inövade repliker fick de anpassa sig och improvisera allt efter hur publiken reagerade och interagerade med dem. Student C beskrev det så här:

Precis som vi fick lära oss så det är ju inte vi som pratar med barnen utan det är ju faktiskt dockorna och även om vi syns lite då och då bakom kulisserna så märker inte barnen det. För det är ju inte vi som pratar utan allt fokus är på barnen. Och under tiden man spelar upp en pjäs eller gör någonting var det bara att stanna upp och fråga barnen någonting och få med dem i historien så att man inte bara spelar själva teatern och var låst i det, utan hade en dialog med barnen, dialogisk teater (student C).

Student D svarade att de fick improvisera ganska mycket eftersom de märkte rätt så snart att publiken var väldigt pigg på att prata. Det var vissa tillfällen där de missade någon replik men det fungerade ändå, det var inte någon som märkte att det gick fel. Framförallt efter pjäsen berättar student D, att barnen kom fram och ville prata med och titta på dockorna.

Student A tyckte det var svårt att veta hur länge man kan stanna upp, kan man fråga dem saker om och om igen, men kunde konstatera att det fungerade och att de kom på sig själva med att dra ned på tempot och att de nästan fick tvinga publiken att våga delta. För som han vidare uttryckte det:

Vi ville att barnen skulle delta, att de skulle säga saker eftersom dockorna frågade barnen saker och ville ha svar från dem. Det var lite pirrigt i början om de skulle våga eller om det skulle dö, men det gick och vi fick barnen att engagera sig (student A).

Student E svarade genom att berätta om när de skulle spela pjäsen på en förskola, där barnen var allt mellan ett år och fem år. En av deras dockor var stor och med en väldigt lång näsa, den var väldigt häxlik så några av de små som var nyinskolade började gråta. Några av barnen var lite ouppmärksamma, men då var det någon som gjorde något och då hängde dem

med igen. De hade medvetet en inte allt för lång föreställning med tanke på att de visste att så små barn inte har så god koncentrationsförmåga. Student G uttryckte hur fantastiskt det är att kommunicera med barn, för att deras kommunikation alltid är rak och ärlig och de har inte fått lära sig vissa sociala regler som t.ex. att hålla tyst under teaterpjäsen, utan om de är nyfikna då säger dom det och han menade att det är mycket lätt att interagera med barn.

3.3.2 Fick du chansen att improvisera?

Alla tillfrågade studenter hade positiva upplevelser av att få improvisera. Det framgår av deras svar att det dock förutsätter vissa förberedelser i form av att ha en ramberättelse och inövade repliker som ett stöd att utgå ifrån. Student G sade att de gjorde en berättelse som de punktat upp i olika händelser och som de visste ungefär hur de skulle göra med, utifrån där kunde de sedan improvisera lite. Student C menade att det gäller att improvisera inom ramarna så att man kan komma tillbaka till originalmanuset utan att försvinna långt ifrån. Student F berättade att de i hennes grupp jobbade väldigt mycket med improvisation, men att de hade en ramberättelse i form av fyra olika scener och sedan fick de avgöra själva om de ville improvisera eller använda en stödtext.

Student B svarade att hon fick chansen att improvisera i första hand när de skulle sätta ihop en historia och spela. Hon förklarade att själva byggbiten med att måla, göra och skapa saker har hon gjort så mycket tidigare men inte själva dramabiten med när man skulle möta barnen och hur man skulle vara när dockan var med. Och student B fortsätter berätta att hennes docka fick gå och lägga sig efter ett tag under pjäsen, för hon skrämde barnen jättemycket och det var många som grät och ingen ville gå nära henne. Detta löste de genom att säga till barnen att dockan var trött och så gick hon och lade sig och de fick använda de andra dockorna.

Student B tyckte att det var en erfarenhet i sig att se hur barnen reagerade på något som man inte tänker att de ska reagera på, för man tänker att de tänker så himla annorlunda mot vad man själv gör.

3.3.3 Vilket moment under arbetet med dockorna gav dig mest erfarenhet?

Studenterna tycktes vara rörande eniga om att det var att spela med dockorna och mötet med publiken som gav dem mest erfarenhet.

Student A svarade att det var när de började sätta ihop pjäsen. När de skulle börja använda dockorna på riktigt och verkligen fokusera på dockan och inte att det var de som höll i showen utan titta på dockan, se till att den rörde sig och att det stämde överens med vad de sa och det som hände och få det att se bra ut för dem som tittade. För det var jättemycket att tänka på. Och han fortsätter med att säga att det är det som är så roligt med dockteater:

Man tänker att man tänker inget speciellt, att det ser ganska enkelt och barnsligt ut men det är svårt för att man måste ha motorik och simultanförmåga att klara av många saker samtidigt; prata, röra med handen och hålla fokus på dockan och se till att den syns och hålla sig till manus o.s.v. samt röra sig rätt på scenen (student A).

Student G tyckte att momentet med att spela upp pjäsen för publiken var det som gav mest erfarenhet. Student B svarade att det som gav mest var när de skulle sätta ihop en historia, spela och möta barnen samt hur man skulle vara när dockan var med.

För Student C var det själva byggandet av dockan, att göra dockan levande och genom att bygga den förhand var det som gav mest erfarenhet. Student H tyckte att skapandeprocessen är jätte viktig, för det är då man lär känna dockan, men också att få prova och ha en dialog. Student D svarade att det var när de fick spela upp det och samarbetet samt själva improvisationen. Student F fann att det var att hitta sin dockas personlighet som gav mest, för att man utvecklar en person och samtidigt lär känna sig själv och en ny individ eftersom hon menade att dockan på ett sätt är en del av sig själv. Hon hade verkligen gått in och varit dockan, och insett samtidigt att denna är någon annan. Student F beskrev hur arbetet med dockorna hade bidragit till att återkomma till det här barnasinnets som då man var liten och lekte med dockor.

3.3.4 Vilket moment var roligast?

Många av studenterna upplevde att det var roligast att spela för barnen men flera nämnde också momentet som föranledde detta: själva skapandeprocessen och glädjen i att skapa i gemenskap med andra. Student G menade att det var publikmötet som var roligast. Student B var också inne på samma spår och utvecklade det vidare genom att säga att det var en extra dimension när man har någon att spela för och får respons på det man säger, för då kan man plötsligt improvisera på ett helt annat sätt än man kunde göra när man satt i ett tomt rum.

Student C svarade att det roligaste var uppspelningen av den, själva framförandet. Även Student D svarade att det självklart var roligast när de fick spela.

Student H svarade att det var att skapa, och att det är roligt att få använda det man har skapat och göra något av det. Student F tyckte också att det var dockskapandet som var roligast, och som hon själv uttryckte det:

För vi satt verkligen allihop i hela klassen och vi drack kaffe nonstop i åtta timmar och bara satt och tejpade och målade och skämtade och lyssnade på musik och det var liksom glädje att få sitta och pyssla och Åh vad roligt!! (student H).

Student B beskrev när de höll på att bygga sina dockor och en av kamraterna sprang med ett finger i luften hela dagen och pratade, och hon säger såhär:

När man tittade på honom så var det ändå som om man såg den här dockan, man såg inte honom även om det bara var ett litet finger (student B).

Och student B fortsätter förtjust berätta om sin insikt:

Det var absolut häftigast och inse att man kan göra precis vad som helst liksom och allt kan få liv bara om man verkligen vill det (student B).

4. Analys

I detta avsnitt analyseras nu resultatet utifrån de tre övergripande frågeställningarna.

Syftet med studien är att undersöka dockteater som mediering i kreativa läroprocesser med studenter utifrån tre dialoger:

- **Hur fungerar dialogen mellan studenten och dockan?**
- **Hur fungerar dialogen mellan studenterna under manusskapandet?**
- **Hur fungerar dialogen mellan dockan och publiken under föreställningen?**

4.1 Hur fungerar dialogen mellan studenten och dockan?

Dialogen mellan dockan och studenten, börjar som en idé, i kontakten med tankarna som grundar sig på tidigare erfarenheter och associationer eller så uppstår idéerna i mötet med materialet. Dessa idéer börjar sedan ta form under skapandelärprocessen, d.v.s. kristallisering skapas.

Dockans potential ligger i att den fungerar bra som mediering genom att den kan vara ett redskap för att kunna uttrycka våra tankar, genom rörelser, gester, ljus, färg, ljud och form genom text, musik, dans, och röst.

Student H resonerade kring hur dockorna säger det som vi själva kanske inte hade valt att uttrycka; att man genom dockan vågar säga det som man inte skulle säga annars.

På likande sätt uttrycker student C:

Det var också intressant att se hur många av de här människorna som i vanliga fall inte säger så mycket, vågade prata genom sina dockor och använda dom som sina språkrör om man vill kalla det så (student C).

Och student H fortsätter i detta sammanhang med att beskriva:

Jag älskar ju att pyssla och skapa och måla och allt som hör därtill men också att få spela ut. Men jag gillar nog mest att skapa, men det är roligt att få använda det man har skapat och göra något av det (student H).

Ur ett sociokulturellt perspektiv betraktas dialogen mellan människor som en kulturell handling. I dialogen med dockan, med hjälp av dockan kan barn skapa mening och förståelse för sin omvärld genom att i dialogen dela med sig av sina kunskaper och erfarenheter.

Dialogen kan också, menar Forsberg Ahlcrona vara ett sätt att skapa och utveckla egna förståelsehorisonter, argumentera eller förhandla om mening och motiv för sitt tänkande och sina handlingar.

Forsberg Ahlcrona (2012) talar om att dockspel har en emanciperande eller befriande effekt, detta är något som även studenterna vittnar om.

Student H uttrycker det så här:

Jag tror att dockorna säger det som vi själva kanske inte hade valt att uttrycka... det är olika saker som de tar upp med varandra, en del väldigt allvarligt. Det beror nog på hur människan bakom dockan mår just den dagen, det kan vara väldigt olika. Men att man vågar säga det genom dockan som man inte skulle säga annars, tror jag (student H).

Fantasin förverkligas genom leken. Vygotskij ser leken som den:

ursprungliga dramatiska formen som utmärker sig genom den värdefulla egenskapen att artisten, åskådaren, pjäsförfattaren, dekoratören och tekniker är förenade i en och samma person (Vygotskij 1995, 83).

Under arbetet med dockorna beskrev flera studenter upplevelsen av att återgå till barndomen, då de lekte med dockor:

Jag kommer inte riktigt ihåg att jag föreställde mig hur min första docka skulle bli. Jag tror att jag föreställde mig att det skulle bli lite mer... lite mindre läskig i alla fall (skratt) men den blev väldigt, väldigt läskig. Den ser ut lite som de här mördardockorna från skräckfilm (student D).

Flera av studenterna beskriver hur dockan föddes under själva processen mitt i arbetet när personligheten började ta form, någonstans i skapandeprocessen mellan tejpandet till att man målade färdigt liksom student H svarade;

Den föddes när jag kände att den började få personlighet och det var väl kanske mitt i arbetet, den var inte alls färdig, den var inte målad ingenting, men personligheten kom nog innan den var helt färdig, färdigmålade eller något (student H).

Studenterna beskriver hur dockorna fick liv under arbetet, student B uttryckte det: "Jag hade inte fattat hur levande de blir först och det insåg jag under processens gång."

Nu kommer en figur fram. Figuren blir så småningom rollen, en annan person. Denna nya person eller figuren fungerar som mediering, som redskap för kommunikation, eller som en mask man kan gömma sig bakom, eftersom

dockans illusion av liv kan bli så stark att dockspelaren kommer vid sidan om, blir som frånvarande eller en annan person som man kan ha dialog med. Student F beskrev dockan som "en individ, inte bara en docka eller ett materiellt ting utan en person, en personlighet."

4.2 Hur fungerar dialogen mellan studenterna under manusskrivandet?

Studenterna provar sig fram genom leken där dockorna möter varandra i dialog, och en kreativ och lustfylld stämning skapas. I den här processen blomstrar improvisationen, idéerna formas och relationer och associationerna ger handlingen, som används för att bygga historier som kan fångas på ett dramaturgiskt vis. I detta lekfulla sammanhang brukar också det verbala språket utvecklas tillsammans med övriga medieringar så som bild, hantverk, musik, rörelse, sång osv. Dockteater fungerar här som en horisontal och multimodal uttrycksform.

Förberedelser i form av repetition och träning ger sedan trygghet och djup.

Marner menar att det viktiga i dialogen är inte att den bygger på samstämmighet, utan på dynamiken i kommunikationen som innebär att den kreativa dialogen kan skapa både ny mening och kunskap. Man behöver inte hålla med varandra i dialogen, bara det bygger på ett ömsesidigt givande och tagande av olika budskap.

Student A beskrev hur han hade svårt med grupparbeten eftersom han hellre använder sina egna idéer och eftersom det brukar vara svårt att komma överens med andras. Han konstaterar att alla i gruppen hade väldigt många idéer, alla bara slängde ur sig manusidéer och händelser, och så tog de det de gillade och alla fyllde igen hålen. Student C beskrev sin syn på saken:

Alla har ju olika viljor, alla har ju olika idéer, sedan finns det ju dom som inte har så många idéer eller viljor alls och då blir ju de lite överkörda så det gäller att man är rätt öppen inför alla och är det någon som inte pratar så mycket så får man ju försöka lyfta fram det eller dra ur dom det. Men det var också intressant att se hur många av de här människorna som i vanliga fall inte säger så mycket vågade prata genom sina dockor och använda dom som sina språkrör om man vill kalla det så (student C).

Student F berättade att hon ville att hennes dockor skulle leka med språket och beskrev en av sina dockor som en sådan person som inte har en aning om hur man ska använda språket utan bara använder ordet helt fritt och för alla andra framstår han som jättekorkad, men han är omedveten om detta så han tror att han gör rätt hela tiden: "såhär är det ju, en lampa är ju en fåtölj så är det inte det och då blir han bara såhär men oj, men han bryr sig inte, det spelar ingen roll."

Detta är ett exempel på Marners beskrivning av främmandegörande och kombinerande av olika grepp eller ord på ett lekfullt sätt. Genom att leka med språket, går hon från verbalitet till gestaltning.

4.3 Hur fungerar dialogen mellan dockan och publiken under föreställningen?

När pjäsen är färdigskriven, då återstår mötet med barnpubliken, här gäller det att vara förberedd på publikens deltagande karaktär. Barnen är för det mesta spontana och öppna, de ser alltid dockorna i relation till lek, de har en lekfull attityd, de har alltid färsk kommentarer och tankar som genom dialogen skapar en levande dockteaterföreställning.

Dockteaters multimodalitet ger stort utrymme att använda samt att på ett naturligt sätt blanda många medier av olika karaktär. Framför allt skapar den möjligheten att blanda Bild och Teater som i sin tur genererar många möjligheter. På det viset får gestaltningen en ännu starkare dimension och en universell mångsidighet, som ger oändliga möjligheter till fantasi och didaktik.

Dialogen mellan barnet och dockan handlar om en process där medskapande genom ömsesidig påverkan är det centrala (Forsberg Ahlcróna 2012).

Respondenterna beskrev hur en del barn reagerade starkt och känslomässigt med att bli rädda för en docka som de upplevde som extra läskig.

Vygotskij menar att varje fantasiskapelse påverkar våra känslor och även om skapelsen ifråga inte stämmer med verkligheten så är ändå den känslan som den framkallar en verklig, riktigt och en upplevd känsla. Denna företeelse kallar Vygotskij för ”lagen om fantasins emotionella realitet”, med vilket han menar att barn tror på antaganden som skapar deras känslor. Till exempel kan barn ibland reagera med rädsla när en viss docka visar sig, förmodligen för att de uppfattar den som farlig. Trots att dockan inte uppträtt hotfullt kan enbart antaganden om dockans farlighet framkalla barnets känsla på riktigt, vilket i så fall inte ska bagatelliseras.

I videofilmen ställer dockan (i form av katten) en fråga till barnen;

- Är ni rädda för mörker?

Och barnen svarar i kör:

- Nää.

Men ett av barnen säger;

- Men jag är rädd för spöket ...

Pojken använder sig av sina tidigare erfarenheter, minnen och associationer.

Mörker är något som han tycker är otäckt och associerar med spöken och han reagerar därefter.

Flera studenter beskriver upplevelsen av att gå in i och vara dockan, samtidigt som de säger sig vara medvetna om att de såklart inte är dockan. Detta är ett

fenomen som beskrivs av Forsberg Ahlcrona: effekten man skapar handlar här om ifall man spelar synligt det vill säga öppet eller om man döljer sig, på vilket sätt man agerar i förhållande till dockan och till åskådarna, när dockspelaren spelar dold bakom scenen innebär det att agera genom sin docka och att vara dockan:

Precis som vi fick lära oss så är det ju inte vi som pratar med barnen utan det är ju faktiskt dockorna. Och även om vi syns lite då och då bakom kulisserna så märker inte barnen det, för det är ju inte vi som pratar utan all fokus är på barnen och under tiden man spelar upp en pjäs eller gör någonting var det ju väldigt bara att stanna upp och fråga barnen någonting och få med dem i historien så att man inte bara spelar själva teatern och var låst i det utan hade en dialog med barnen, dialogisk teater (student C).

Forsberg Ahlcrona talar om ”projective play” med vilket menas att se dockan som ett lekverktyg för projektioner av individens faktiska eller föreställda världar.

Forsberg Ahlcrona menar att dockteatern oftast består av enkla dockor som har begränsade möjligheter till mimspel, trots det kan publiken uppfatta förändringar i dockans ansikte t ex om den gråter eller skrattar. Att kunna se tårar som aldrig faller eller leenden som inte finns beskrivs av vissa forskare som en medskapande process, medan andra ser detta som associativt kommunicerande som uppkommer när dockans agerande bjuder in åskådarens egna associationer att kommunicera med varandra.

Student E berättade om när de skulle spela pjäsen på en förskola, där barnen var allt mellan ett år och fem år. En av deras dockor var stor och med en väldigt lång näsa, den var väldigt häxlik så några av de små som var nyinskolade började gråta. Det vanligaste är att barnen kommer fram och pratar öppet och glatt med både dockorna och spelarna.

4.4 Sammanfattning av analysen

Utifrån den första huvudfrågeställningen utgår jag från Vygotskijs kreativitets- teorier och kristalliserings teori.

Utifrån den andra huvudfrågeställningen grundar jag mig på Marners utvecklande och aktualiserande teorier av dagens skola och kopplar dessa till de kreativa läroprocesserna. Hur fungerar skrivandet genom ett lekfullt användande av språket; verbalitet, horisontal dialogicitet, där studenterna delar med sig till varandra av sina kunskaper och erfarenheter och provar sig fram genom improvisation och kunskap.

I den tredje dialogen använder jag mig av Forsberg Ahlcrona, om dockteater som pedagogisk process och kommunikationen med publiken. Teknik och kunskap och Kress teori om multimodalitet.

5. Slutdiskussion

Vad då dockteater!

Den har ingen status, inte i konsten, inte i teater, inte heller i skolvärlden. Och ändå finns dockteatern inom oss som ett minne från vår barndom, när vi såg dem spela eller när vi lekte med dockorna. I form av nallar, krigare eller leksaksbilen. Vi kommunicerade med dem. De talade vårt språk, hade våra känslor, våra tankar. Den reminiscensen finns fragmentariskt i de flesta av oss.

När studenterna arbetade med att skapa sina dockor var det något i denna process som förde dem tillbaka till barndomen och de tilläts att åter förvandlas till barn, med stor nyfikenhet och fantasi. Sättet att prata om sin docka och associera kring den, vem dockan skulle vara eller hade blivit och vad som skulle hända.

Studenterna var i åldern 20 - 40 år och trots variationen åldersmässigt och därmed som kan antas även med varierande livserfarenhet, var det intressant att se hur de reagerade på liknande sätt gällande återgång till barndomen, en ”förvandling” som kan ha underlättat för fantasin att flöda fritt under själva skapandeprocessen.

Studenternas upplevelse av dockteater var både individuellt och kollektivt. De kände igen leklusten från barndomen och samtidigt kunde de använda sig av sina erfarenheter. Det berikade det pedagogiska arbetet. De fick möjligheter att använda gamla kunskaper samt förnya dessa. I dialog med sina kamrater fick de chans att prova sig fram och hitta själva vägen till kunskap.

Dockteater blandar både konst och teknik. Det innebär att få möjlighet att prova många färdigheter.

Dockan har antingen ingen respekt med sig eller så kan den vara en helig idol. Då kan makthavare använda den som propaganda och manipulering i religiösa eller ideologiska sammanhang. Eller i kommersialismens anda, använda dockor för att sälja sina produkter. Skolan borde använda den i hela sin estetiska och kommunikativa potential.

Det är så bekant men man har inte noterat fenomenet som t ex beskrevs av student A, som sade att:

Det är det som är så roligt med dockteater; man tänker att man tänker inget speciellt, att det ser ganska enkelt och barnsligt ut men det är svårt för att man måste ha motorik och simultanförmåga att klara av många saker samtidigt; prata, röra med handen och hålla fokus på dockan och se till att den syns och hålla sig till manus o.s.v. samt röra sig rätt på scenen (student A).

Det är inte ofta som dockteater ses som en självklar pedagogisk aktivitet i skolan. Bara när en lärare plockar fram den, kommer på idén att spela eller att bygga dockor och rekvisita, får eleverna möjlighet att uppleva det.

Lärarna känner sig osäkra, kanske för att de saknar kunskap eller mod att använda den fria leken och fantasin i undervisningssyfte.

Jag vill hävda att den används mest som kommunikation och gestaltning mediering med små barn, men det händer mindre ofta att den omfattar dock och scen tillverkande. Där förlorar man en viktig estetisk del i dockteater multimodal potential.

Genom dockteater kan alla fantasier ges uttryck, men dockteater ses i allmänhet som något barnsligt eller primitivt, tvärtemot Vygotskijs anda och hans teori som säger att fantasi är allt annat än primitivt och snarare berikar såväl vår omgivande verklighet som vårt inre liv.

Jag bekräftar min hypotes om dockteaterns potential när studenterna aktivt skapar sina egna dockor och föreställningar och är delaktiga under hela skapande processen på ett lustfyllt och kreativt sätt. Genom studenternas egna berättelser fångades kristalliserings- ögonblicket, då materialet blev en figur och i dialogen med kamraterna och med publiken skapades texter och meningar till historierna.

När dockteater finns i skolan ser man tydligt dess multimodalitet och flexibilitet, de många möjligheter som den har när man väl använder den. De oändliga möjligheterna att skapa och anpassa den efter olika sammanhang och individer. Man använder den som mediering från lärarens sida och förmedlar genom dockan för barnen eller låter barnen berätta sina historier genom den. Dockteaterns kommunikativa möjligheter som för människor samman i gemenskap och dialog, i leken som skapar nya förutsättningar för lärande och nya vägar till kunskap.

Jag skulle se fram emot Marners kulturskola för alla, som innebär att alla ämnen görs till ett kreativt ämne, genom att utveckla en mer demokratisk dialog i klassrummet som uppmuntrar och stärker de kreativa inlärningsprocesserna i skolan på alla nivåer.

Referenslista

- Af Forselles, Björn. 2005. *Etik och moral med dockan som verktyg*. Malmö: Malmö högskola, Lärarutbildningen.
- Bachtin, Michail. 1991. *Dovstojovskjis poetic*. Gråbo: Antropos.
- Bryman, Alan. 2002. *Samhällsvetenskapliga metoder*. Malmö: Liber Ekonomi.
- Currell, David. 1999. *Puppet and Puppet Theatre*. The Crowood Press Ltd.
- Forsberg Ahlcrone, Mirella. 2012. *Förskolans didaktik och dockan som redskap - kommunikation och skapande i förskolan*. Lund: Studentlitteratur.
- Hlavaty, Karel. 1971. *Dockteater*. Stockholm. Wahlström och Widstrand.
- Kvale, S. 1997. *Den kvalitativa forskningsintervjun*. Lund: Studentlitteratur.
- Marner, Anders. 2005. *Möten och medieringar – estetiska ämnen och läroprocesser i ett semiotiskt och socio - kulturellt perspektiv*. Fakultetsnämnden för Lärarutbildning.
- Mäkelä, Esko 2011. *SLOJD SOM BERÄTTELSE om skolgång och estetiska perspektiv*. Print & Media, Umeå Universitet
- Rasmusson, Viveka & Erberth, Bodil. 2008. *Undervisa i pedagogiskt drama: Från dramaövningar till utvecklingsarbete*. förnyad uppl. Lund: Studentlitteratur.
- Selander, Staffan & Kress, Gunther. 2010. *Design för lärande - ett multimodalt perspektiv*. Stockholm: Norstedts.
- Silfver, Birgitta. 2011. *Karneval i Klassrum – Kunskap på hjul*. Åbo Akademis förlag.
- Vetenskapsrådet. 2002. *Forskningsetiska principer inom humanistisk-samhällsvetenskaplig forskning*. Vetenskapsrådet: Elanders Gotab.
- Vygotskij, Lev Semenovič. 1995. *Fantasi och kreativitet i barndomen*. Förord av Gunilla Lindqvist. Göteborg: Daidalos.

Genomförande

I studien deltog 8 studenter från Linnéuniversitet under vårterminen 2011 och 2012, hälften som utbildar sig till förskollärare med dockteater som tema i ämnet Bild och den andra hälften som läste Drama för pedagoger.

Jag inspirerade studenterna genom att presentera bilder av olika dockor och berätta om dockteaterhistorien från grottorna till byteatern.
Jag visade studenterna olika sorters dockor och hur de kunde spela med dem.

Under demonstrationen av hur man gör en docka, valde jag att visa en enkel form att bygga en docka, och visa dockor av så många olika slag som möjligt. För själva byggandet använde de tidningspapper och kartong som tejpades ihop med hjälp av textiltape (eller hidrots tape), med pinnar, tyg och garn.

Dockteater som bilddidaktisk resurs.

Efteråt fick de uppgiften att bygga dockan. Dockan eller figuren kan byggas med alla möjliga material, det är bara att använda fantasin.

Mångsidighet i materialet ger möjligheter till att få prova sig fram i att forma en fungerande docka. Materialet är särskilt bra för de som är osäkra på hantverket. Variationen i materialet öppnar didaktiska möjligheter. Då blir det enklare att sätta igång skapande associationer och kombinationer som behövs, och lyfta fram sina egna erfarenheter, vilket skapar ett stort utrymme för kreativitet.

Under tiden som studenterna byggde dockan, skulle de tänka på dockans personlighet. De presenterade dockan för klassen med hjälp av en monolog. Studenterna delades in i små grupper och fick uppdraget att skriva en historia och sedan spela upp den inför en barnpublik.

Dialogicitet

När man arbetar i klassrummet som en verkstadsmiljö uppstår en mängd dialoger studenterna emellan, man får impulser och råd av varandra och kan jämföra och förbättra konstruktionen av sina alster. Dialogen med läraren som stödjer och är till hands om det behövs, är viktigt när det gäller att hitta lösningar. När studenter förstår och behärskar konceptet, att besjåla dockan, då är det dags att pröva sig inför publiken.

Intervjumall**Hur fungerar dialogen mellan studenten och dockan?**

Hur gick du till väga när du byggde din docka?
Hur föreställde du dig att dockan skulle bli och hur blev resultatet?
När föddes dockan?

Hur fungerar dialogen mellan studenterna under manusskapandet?

Hur fungerade samarbetet med de andra studenterna under skrivandet?
Vilka dialoger uppstår mellan dockorna?

Hur fungerar dialogen mellan dockan och publiken under föreställningen?

Hur fungerade dialogen med publiken?
Fick du chansen att improvisera?

Vilket moment under arbetet med dockorna gav dig mest erfarenhet?
Vilket moment var roligast?







ABSTRACT

Edgardo Gonzalez Garrido

Dockteater som Mediering
En handgjord handling.

Puppet-theatre as mediation
A handmade act.

Antal sidor: 38

Syftet med min studie är att undersöka dockteater som mediering i kreativa läroprocesser med studenter. Jag vill analysera hur dockteater fungerar som multimodal mediering under skolans skapande läroprocess. Jag vill se hur de olika dialogerna fungerar i en horisontal läroprocess, där studenterna kan ta vara på varandras kunskaper och erfarenheter. Jag utgår i min undersökning från Lev Vygotskijs socio- kulturella perspektiv, som studerar hur människor lär sig av varandra i en dynamisk social relation med olika kontexter och situationer. Det sociokulturella perspektivet lyfter fram kreativiteten. Metod: kvalitativ studie med deduktiv ansats. Jag intervjuade åtta informanter från Linnéuniversitet, fyra som utbildar sig till förskollärare under vårterminen 2011 och fyra studenter som gick kursen Drama för pedagoger under våren 2012. Jag befräktar med min studie hypotesen om Dockteaterns potential som multimodal mediering, som främjar kreativitet och kunskap i en stimulerande skolmiljö.

Sökord: : Dockteater, Vygotskij, mediering, multimodalitet, dialogicitet, bild, didaktik, kreativitet, dockor, studenter.

Postadress
Linnéuniversitetet
351 95 VÄXJÖ

Gatuadress Universitetsplatsen