

Elise Waagepetersen, Aarhus universitet

Børneleg eller voksenkunst? Legens æstetik som kunstnerisk poetik.

Med dette paper vil jeg vise hvordan jeg har forsøgt at sammenkæde børnelegen og voksenkunsten, ved som eksempel at analysere tre film af Lars von Trier med udgangspunkt i det jeg har kaldt for en "legens æstetik"¹. Mit ønske hermed er at bidrage til at børneperspektivet integreres som forskningsfelt i det æstetiske felt, som er mit faglige udgangspunkt. Jeg ønsker at bruge et børneperspektiv på kunstværker tænkt for voksne, for derigennem at finde tilbage til en sammenhæng mellem det barnlige og det voksne. Det er min opfattelse at børnekulturteoretikere ofte beskæftiger sig for lidt med sammenhængen mellem børn og voksne, og at de æstetiske studier generelt beskæftiger sig for lidt med børne- og legekultur og i særdeleshed med børns æstetiske tilgang til verden. At analysere kunst for voksne gennem legens optik er altså et forsøg på at samtænke to fagområder: børnekulturforskningen og de æstetiske studier. Og i sidste ende dermed også et forsøg på at give mit bud på hvad udfordringerne i forhold til forskning omkring børn og børnekultur kommer til at være.

På mit fag - Æstetik og Kultur - reflekteres børn og børnekultur stort set ikke. Kultur *for* børn diskuteres, hvis overhovedet, kun indenfor det kulturpolitiske felt, men ikke som egentligt æstetisk stof. Det er, som også professor Beth Juncker er inde på i sit oplæg til konferencen, groft sagt henvist til de pædagogiske områder. Som om kultur og kunst for børn udelukkende hører til det pædagogiske felt.

Så er der børns egen kultur, kultur *af* børn, for eksempel og især børns leg. Indenfor den filosofiske disciplin man kalder æstetikken findes der talrige eksempler på tanker om kunst hvor legen bliver brugt som forklaringsmodel. For eksempel beskriver den tyske, romantiske digter Friedrich Schiller legedriften som en forening imellem det formmæssige og det sanselige, og som det rum, hvori mennesket træder i sin egentlige væren.

Thi, for nu endelig at sige det ganske kort, mennesket leger kun, når det i ordets fulde betydning er menneske, og kun når det leger, er det helt og fuldt menneske(...) denne

¹ Paperet bygger på mit speciale *Legens æstetik som kunstnerisk poetik*, fra faget Æstetik og Kultur ved Aarhus universitet, 2004.

sætning vil, det lover jeg Dem, bære hele den æstetiske kunsts bygning og den endnu vanskeligere livskunst med.²

I den sammenhæng deler jeg Karsten Tufts opfattelse af barndommen som både en periode i vort liv, og som en tilstand, en egentid, som han beskriver det i artiklen *Barndomsforståelse. Alder og tid, væren og udvikling*.³ Her karakteriseres barndommen som mere end blot en specifik tidsperiode i et menneskes liv. Barndommen kan, hævder Tuft, også forstås som en tilstand eller et begreb, der betegner vigtige sider af den menneskelige tilværelse. Barnets måde at være til i verden på illustrerer noget væsentligt i det at være menneske – noget, som ikke kun handler om barnet selv, og noget som gerne skulle vedblive at være en del af mennesket, når det vokser op. Ved hjælp af begrebet barndom kan vi på visse punkter forstå, hvordan vi bør være. Barndom er en livsform, vi er i til stadighed, som vi har gemt i os - en tilstand, som børn i deres væren illustrerer.

Professor i Æstetik og Kultur, Morten Kyndrup, reflekterer i en række essays over den nyere kunsts betingelser, og paralleliserer flere steder i sine konklusioner med legen, dog uden at præcisere dette begreb leg yderligere.⁴

Man taler om at forfattere leger med sproget ligesom komponisterne leger med tonerne. Men det er ikke legen som den leges af konkrete, virkelige børn, men legen som et ikke nærmere specificeret begreb, der trækkes ind. Og det på trods af, at det netop er børn, der forbilledligt illustrerer legens væsen, gennem deres leg. Men hvad er det der underforstås når man på den måde taler om legen? Hvad hvis man rent faktisk i kunstteoretisk sammenhæng tager fat i legen som den leges af børn? Så vil man måske kunne komme nærmere en konkret beskrivelse af forholdet mellem legen og kunsten.

Den nyere børnekulturforskning har, med den danske børnekulturforsker Flemming Mouritsen i spidsen, påvist hvordan børn igennem deres lege forholder sig æstetisk til verden, det vil sige de ikke bare forsøger at imitere verden, men de formgiver, fortæller og strukturerer den, og opøver derigennem en lang række metafiktionelle, sansemæssige, narrative, formgivende og reflekterende

² Friedrich Schiller: *Menneskets æstetiske opdragelse* (1795), 15. brev, p. 76-77.

³ Karsten Tuft: *Barndomsforståelse. Alder og tid, væren og udvikling* (2003). Tuft støtter sig i artiklen til den filosofiske hermeneutik og begrebet egentid er lånt fra filosofen Hans-Georg Gadamer. Begrebet skal forstås som den personlige, oplevede tid i modsætningen til den kronologiske, ydre tid.

⁴ Morten Kyndrup: *Riften og Sløret - essays over kunstens betingelser*. Århus: Aarhus Universitetsforlag 1998

kompetencer. Mouritsen beskriver børns hele kultur som en legekultur, hvori der ingen modsætning findes imellem det sanselige og det reflekterende, det spontane og det eftertænksomme.⁵

Det synes altså at være indlysende, at de kompetencer som børn opøver i legen peger direkte frem mod den voksne kunststudøvelse og altså er centrale i produktion og reception af kunst for voksne. På den måde kan legen forstås som et æstetisk forbillede for visse former for voksenkunst.

Det er klart at det ville være oplagt at forholde legens æstetiske aspekter til den kunst som specifikt er rettet mod børn som publikum. Når jeg alligevel vælger at trække legen ind i en voksenverden, som ikke er tænkt for børn, så er det fordi jeg tror at min pointe med at vende legen om til et æstetisk forbillede bliver endnu klarere, når jeg kombinerer børnelegen med voksenværker. På den måde bliver pointen ikke blot at børn allerede demonstrerer visse kompetencer igennem deres legekultur, men at voksne demonstrerer at de stadigvæk er i besiddelse af de samme kompetencer.

Ideen med at analysere voksenkunst med 'børnelegebriller' på kom ret prompte til mig, da Lars von Triers film *Dogville* fik premiere i juni 2003. Da jeg så den slog det mig pludselig, hvilke ligheder der syntes at være mellem netop børnelegens former og æstetiske struktureringer og Triers legende og eksperimenterende æstetik.

Legens æstetik

Mit formål var at belyse, hvordan de æstetiske kompetencer, som børn opøver gennem legen, synes at videreføres i filmene, altså i det voksne værk, og vel at mærke i film af en vis nyskabende karakter.

Jeg har sammenstykket min teori - mine lege-briller - primært gennem læsningen af fire teoretikere, som jeg synes tilsammen skaber et nuanceret og bredt billede af legens æstetiske elementer. Primært, fordi jeg selvfølgelig er blevet inspireret af flere endnu. Disse fire teoretikere beskriver legen og dens virkemåder med forskellige formål og ud fra forskellige, men hinanden gensidigt belysende, vinkler.

⁵ Se Flemming Mouritsen: *Legekultur*. Essays om børnekultur, leg og fortælling. Odense: 1996

Gregory Bateson⁶ er kommunikationsteoretiker, det vil sige at hans interesse for legen er ikke primært en interesse i børnekultur, men en interesse for den menneskelige kommunikations udvikling, som han mener legen er grundlæggende for. Han har inspireret mange børne- og legekulturforskere, især med henblik på hans begreb om *framing*, altså rammesætning omkring hvornår noget er leg og hvornår det ikke er.

Han beskriver hvordan legen styrker evnen til at være bevidst om kommunikation, fordi barnet i legen lærer at rammesætte "dette er leg" og derved lærer at abstrahere på flere niveauer. Handlinger som foretages i leg betyder ikke det samme som de samme handlinger ville have betydet hvis de ikke havde været foretaget i leg, det vil sige indenfor rammen "dette er leg". Barnet lærer at forstå disse niveauer og at glide uproblematisk ud og ind ad legen. Barnet lærer ydermere igennem legen ikke så meget om at kunne agere bestemte roller (mor, far, hund, ærkebiskop), som de lærer om selve det faktum at der findes roller.

Psykoanalytikeren D.W. Winnicott⁷ interesserer sig ud fra et psykologisk perspektiv for det lille barns udvikling af det han kalder det potentielle rum eller det tredje rum, som et bindeled mellem barnets indre og ydre verden. Det tredje rum er i abstrakt forstand et rum imellem det indre og det ydre rummet hvori kreativitet og forestillingsevne kan vokse. Når det beskrives som værende imellem det indre og det ydre, er det fordi den indre forestillingsevne stimuleres igennem ydre påvirkning, for eksempel når det lille barn knytter følelser til en bamse eller når det lidt større barn lader en kost blive en hest eller kridtstreger på vejen blive til huse og veje.

Den tredje teoretiker jeg inddrager er føromtalt børnekulturforsker Flemming Mouritsen⁸, som beskriver legen som en æstetisk formgivningsproces, og som gennem blandt andet transkriptioner af børnelege går til bunds i selve legens opbygning og fortællerstruktur, hvordan børn i legen håndterer spring mellem flere fortællerniveauer. Han går også i dybden med det han kalder legens særlige dobbeltblik: I legen evner barnet at rumme to blik eller to perspektiver på legen på én gang, eller skifte imellem dem, ligesom et fixérbillede; det ene øjeblik er barnet fuldstændig inde i legen og opslugt af dens fortælling, og det næste øjeblik er det udenfor og organiserer, fortæller og *framer* legen.

⁶ Gregory Bateson: *A Theory of Play and Fantasy* (1972) IN: Steps to an Ecology of Mind. New York: 1972

⁷ Donald W. Winnicott: *Leg og virkelighed* (1971). København: 2003

⁸ Flemming Mouritsen: *Refleksivitet og refleksionstyper i børns udtryksformer*. I: Tidsskrift for Børne- og Ungdomskultur nr.43, 2002 og *Legkultur*. Essays om børnekultur, leg og fortælling. Odense: 1996

Den svenske børnekulturforsker Birgitta Knutsdotter Olofsson⁹ er gennemgående inspireret af både Winnicott og hans idé om det tredje rum og Batesons tanker om metakommunikation og *framing*. Hun beskriver legens særkende som legens laden-som-om (*låtsas-leken* på svensk), hvor det er de indre forestillinger der styrer de ydre handlinger. Det vil sige, at når jeg rører i en spand er det i virkeligheden en gryde jeg rører i; det jeg gør er ikke hvad det ser ud til at være, og det er laden-som-om-heden der er det virkelige, set indefra, fra legens perspektiv.

På baggrund af en læsning af disse fire teoretikere, har jeg sammenfattet de vigtigste elementer af det jeg kalder legens æstetik i en slags kunstnerisk poetik:

Leg er:

- Metakommunikation og *framing*: "Dette er leg".
- Det tredje rum. Et mellemområde mellem den indre og ydre virkelighed
- Refleksivitet og forholden sig. Til legen som leg og til rollen som begreb.
- Æstetisk formgivningsproces. Stoflig forholden sig til materialet.
- Fortælling: håndtering af spring mellem flere fortællerlag
- Dobbeltblik: på én gang indlevelse og distance
- Regler
- Legens laden-som-om (*låtsas-leken*)

Lars von Triers legeplads

Til belysning af sammenhængen mellem børnelegen og voksenkunsten har jeg valgt tre film af Lars von Trier, som jeg mener tilsammen forbilledligt illustrerer legens mange aspekter. Filmene er henholdsvis *Epidemic* (1987), *Idioterne* (1996) og *Dogville* (2003). Ved at analysere Triers film ved hjælp af legens æstetiske former har det naturligvis ikke været min hensigt at kalde Triers kunst for kunst for børn. Derimod har jeg forsøgt at vise, hvordan (børne)legens æstetiske aspekter er bevaret i Triers værker. Jeg har valgt netop de tre film fordi jeg synes, de supplerer hinanden godt, idet de indeholder mange af legens aspekter, men også lægger vægt på forskellige af dem. Jeg synes at de

⁹ Birgitta Knutsdotter Olofson: *Lek för livet*. Stockholm: 1992 og *I lekens värld* (1992), Stockholm: 1999

tre film på fornem vis illustrerer og skaber legens *rum* på tre forskellige måder, således at legen er vendt, drejet og repræsenteret fra alle leder og kanter.

Epidemic - legen som struktur

Epidemic er filmen om Lars von Trier og manuskriptforfatteren Niels Vørsel, der arbejder med manuskriptet til en spillefilm om byldepest. Filmen skal handle om en idealistisk læge (Dr. Mesmer), der i sin iver efter at redde Europa fra en epidemi, der siges at hærge, selv kommer til at sprede epidemien rundt i Europa i sin lægetaske. Til at starte med virker realplanet (rammefortællingen om Lars og Niels der arbejder med manuskriptet) næsten som en dokumentarfilm, men gradvist bryder den fiktionsfilm de arbejder på ind over virkelighedsniveauet og byldepesten kommer op til virkelighedens overflade, det vil sige at legen bliver til virkelighed. Lars von Trier spiller både sig selv og lægen Dr. Mesmer (man kan næsten sige at han leger Dr. Mesmer ud fra sin forestilling om denne fiktive hovedperson, fordi filmen endnu ikke er filmatiseret!).

Epidemic springer mellem forskellige fiktionsplaner og ligner meget en leg i den måde, hvorpå hovedpersonen (Lars von Trier) fungerer som legens iscenesætter, samtidig med at han spiller sig selv og Dr. Mesmer. Flemming Mouritsen har en model, der tilsvarende viser hvordan børn i legen iscenesætter både legens karakterer og de legende, fra et ”distancens punkt”¹⁰. Iscenesætteren er her von Trier selv, på sammen måde som barnet i legen fungerer både som sig selv, sin rolle og iscenesætteren, der forholder sig til begge to.

Handlingen fortælles frem ligesom i legen, den bliver til igennem fortællingen, og den måde, der eksperimenteres og undersøges på i filmen minder i høj grad om legen.

I *Epidemic* er det altså især iscenesættelsen af legen, der er på spil, det vil sige legens fortællerstruktur med fortællinger i flere lag og legens *framing*.

¹⁰ Flemming Mouritsen: *Refleksivitet og refleksionstyper i børns udtryksformer*. s.181

Idioterne - legen som tema

I *Idioterne* fokuseres der især på rollespil og legen som tematik. *Idioterne* handler om en gruppe venner, der for en periode er flyttet ud i en stor villa nord for København for at udleve deres ”indre idiot”, både på privat grund og ude i offentligheden. Deltagerne skiftes til at spasse og passe, det vil sige til henholdsvis at spille idiot og til at være personale. Det viser sig at alle deltagerne har forskellige grunde til at være med i projektet, hvad enten det mest er for at konfrontere samfundet med dets normer og fordomme, eller at behovet for at spasse udspringer af en indre nødvendighed. For en af deltagerne, Karen, bliver idiot-projektet til slut i filmen til en slags indre forløsning af et traume/en stor sorg. Filmen handler om idioti og normalitet, skuespil og autenticitet, fiktion og virkelighed, leg og alvor. Filmen stiller spørgsmål til den gængse opfattelse af disse modsætninger og udfordrer dermed tilskuerens egen holdning: For hvornår er det i virkeligheden idioten, der er den normale, og skuespillet, der er autentisk? Hvornår er vi i legen faktisk tættere på virkeligheden end i den såkaldt alvorlige virkelighed?

Filmen går ikke ind i legens struktur, ligesom *Epidemic*, men viser de legende udefra og viser deres problemer med at håndtere framingen "dette er leg". I filmen tematiseres altså rollen som begreb og dens forhold til virkeligheden, som den griber ind over, snarere end idioten, på samme måde som Bateson mente, at børn snarere lærer om det, at der findes roller, end om én bestemt rolle.

Udover at filmen således tematisk er en rolleleg og derved en leg med roller, er den formelt set en regelleg. *Idioterne* er nemlig den anden dogmefilm, der blev vist, efter at dogmebrødrene i 1995 havde formuleret og udsendt Dogme95-manifestet, som bestod af et opråb i stil med tidligere modernistiske manifeste, samt et kyskhedsløfte, bestående af 10 regler eller betingelser for dogmefilmen, som især handlede om restriktioner i forhold til det filmtekniske udstyr.¹¹ Mens det for de andre dogmeinstruktører syntes især at handle om at benytte reglerne for at komme ind til et mere autentisk udtryk, samt at komme omkring reglerne så man næsten ikke bemærkede dem, blev dogmereglerne for Trier en del af selve projektet med filmen. Faktisk synliggøres reglerne bevidst i *Idioterne*, så tilskueren er klar over hvilke regler der leges med. Det er altså i lige så høj grad processen og de særlige omstændigheder - de særlige regler der gælder for netop denne film, denne leg - der har Triers interesse. På samme måde som vi i børns leg finder at det ikke alene er målet (at

¹¹ Se manifestet samt kyskhedsløftet gengivet i Peter Schepelern: *Lars von Triers Film - Tvang og befrielse*. København: Rosinante 2000, 222-223

komme fra A til B) men i lige så høj grad *vejen derhen* - kun at måtte gå på stregerne mellem fliserne, f.eks. - der er i centrum.

Dogville- legens fiktionsrum

Dogville er en film, hvis filmkulisser stort set kun består af hvide streger på et gulv, ligesom kridt på en skolevej. Det ligner en hinkerude eller en spilleplade, og leder også tankerne hen på barndommens lege hvor man skitserede veje og købmandsforretningerne. med kridt. I *Dogville* behandles altså legens fiktionelle rum, sådan som det folder sig ud på den spilleplade (den på scenegulvet skitserede by) som er filmens univers. En slags kunstnerisk illustration af Winnicotts tredje rum, det rum der opstår i mødet mellem den faktiske verden (kridtstregerne) og den indre forestillingsverden (husene, byen).

Dogville foregår, ligesom *Idioterne*, også kun på ét handlingsplan, og på dette plan er karaktererne i filmen ikke bevidste om, at de spiller et spil, dette er altså ikke et tema, som det er i *Idioterne*. Derimod bliver karaktererne, erfarer vi også igennem den barske handling, til brikker i et spil. Det handler om kunst hvor man ikke må træde på stregerne, helt og konkret illustreret med de tegnede huse, buske og gader, som vi *lader som om* er rigtige huse, buske og gader. I Birgitta Knutsdotter Olofsons forståelse af legens lade-som-om, er det det, vi lader som om, der er det virkelige. I kunsten fylder vi selv huller ud med betydning, og det er betydningen, der er virkelig for os, ligesom det er i legen.

Legens elementer, legens iscenesættelse, rum, regler og roller gestaltes således forskelligt i de tre film. Filmene forholder sig alle tre metakunstnerisk til sig selv og deres egen væren fiktion (væren film, væren leg), men de gør det på tre forskellige måder, der efter min mening vinkler legen og dens framing "dette er leg" forskelligt.

Nu vil nogen måske indvende at filmene handler om fiktion og leg, det vil sige at de snarere er meta-fiktion og meta-leg. Det er rigtigt! Det er de også. Normalt når vi går i biografen for at se en film er *framingen* sådan set allerede gjort. Men i legen foregår denne framing hele tiden og sideløbende med legens 'egentlige' handling. Framingen udgør faktisk en stor del af legens handling, dens betydning og dens form. Det er denne gentagne eksplicitering/konkretisering af legerummet, der er kendetegnede for Triers film, og som også synes at være noget af det sjove i

børns lege. Iøvrigt synes det især at være det 20. århundredes kunst, både konceptkunsten og den kunst man ofte betegner den postmodernistiske kunst, der minder om legen.

Afsluttende

I stedet for at spørge ind til hvad det er for nogle kompetencer børn allerede har (for eksempel æstetiske), kan det være interessant at vende spørgsmålet om til: hvad er det for kompetencer vi som voksne stadigvæk har - på hvilken måde kan børns legekultur ses som et forbillede for voksenlivet, herunder kunst for voksne? Og på hvilke måde kan vi med det *in mente* styrke og bevare de kompetencer der er kendetegnende ved børns frie leg – til langt ind i voksenlivet?

Børnekulturforskningen har naturligvis måttet bevare skellet mellem børn og voksne for at bevare fokus og netop styrke det særegne ved børns kultur. Men som for eksempel Beth Juncker har vist, så peger paradokserne indenfor det eksisterende, pædagogisk funderede børnekulturelle paradigme, på at børn ikke længere kan eller skal tænkes i et modsætningsforhold til det voksne.¹² Den nye barndomsopfattelse bliver altså ikke et egentlig brud med tidligere tiders forestillinger om børn som små voksne, romantikkens opfattelse af barnet som den naive, sanselige, umiddelbare eller med udviklingstænkningens fokusering på børn som objekter for det pædagogiske projekt; den nye opfattelse synes at rumme de andre opfattelser i sig og dermed også paradokserne: barnet som på én gang objekt for vores opmærksomhed og opdragelse og handlende subjekt i dets eget liv, på én gang sanseligt og reflekterende.

Vi må altså vende tilbage til en sammenhæng mellem det barnlige og det voksne - en sammenhæng, der inkluderer forskellene; den nye børne- og barndomsforestilling synes at rumme et både-og, der kan favne paradokserne – nøjagtig ligesom legen.

Hvis børn og barndom ikke længere kan skubbes væk fra for eksempel de æstetiske forskningsområder og over i det pædagogiske felt – fordi forskningen i barndom og børnekultur netop er en uundgåelig del af de øvrige forskningsfelter – ja, så bliver konsekvensen, at de øvrige fagområder må inddrage forskningen i børnekultur på lige fod med forskningen i de almindelige, voksne områder. Det er også mit ønske med oplægget at bidrage til en sammenknytning af felterne,

¹² Juncker, Beth.: *Når barndom bliver kultur. Om børnekulturel æstetik*. København: Forlaget Forum, 1998.

så børnekulturen bliver en integreret del af det æstetiske forskningsfelt, ligesom også det æstetiske er blevet en del af børneforskningsfeltet.

Mit ønske har været at reflektere over og samtænke, ikke blot børneleg og voksenkunst, men også to fagområder: det børnekulturelle og det æstetikteoretiske, som jeg mener fortjener større opmærksomhed fra hinanden. Børn illustrerer igennem deres leg noget fundamentalt menneskeligt. Overgangen til voksendommen kan indbefatte en afvikling af visse væsentlige kompetencer og et tab af et friske øje', fordi verden er blevet en vane. Jeg håber at have vist, at det er umagen værd at kæmpe for en bevaring af både barndom og leg i det voksne menneske.

Litteratur

Bateson, Gregory: *A Theory of Play and Fantasy* (1972) In: *Steps to an Ecology of Mind*. New York: 1972

Juncker, Beth: *Når barndom bliver kultur. Om børnekulturel æstetik*. København: Forlaget Forum, 1998.

Juncker, Beth: Sentio et cogito, ergo ... ? Om at begribe "børnekultur", "børns kultur", "børns legekultur" og andre delikate sensitive fænomener. I: Jessen C., Johnsen, H. & Mors, N. (red.): *Børnekultur og andre fortællinger*. Odense: Syddansk Universitetsforlag, 2002.

Kyndrup, Morten: *Riften og Sløret - essays over kunstens betingelser*, Århus: Aarhus Universitetsforlag 1998

Mouritsen, Flemming: Refleksivitet og refleksionstyper i børns udtryksformer. I: *Tidsskrift for Børne- og Ungdomskultur* nr.43, 2002

Mouritsen, Flemming: *Legekultur*. Essays om børnekultur, leg og fortælling. Odense: 1996

Olofson, Birgitta Knutsdotter: *Lek för livet*. Stockholm: 1992

Olofson, Birgitta Knutsdotter: *I lekens värld*, Stockholm: 1999 (1992).

Schepele, Peter: *Lars von Triers Film - Tvang og befrielse*. København: Rosinante, 2000.

Tuft, Karsten: *Barndomsforståelse. Alder og tid, væren og udvikling*. Center for Kulturforskning, Aarhus Universitet, 2003: <http://www.hum.au.dk/ckulturf/pages/publications/kt/alder.html>

Winnicott, Donald W.: *Leg og virkelighed* København: 2003 (1971).