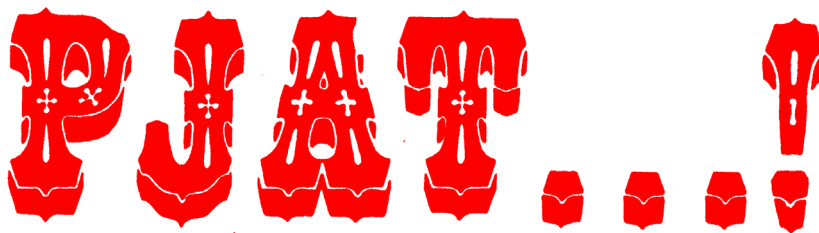


# ÅBENT BREV TIL JAKOB ENGEL-SCHMIDT

Fra en hemmelig klub



## – ET ARGUMENT FOR LEGEN SOM KUNSTFORM

### *HVAD ER LEG?*

Vi har en smuk og enestående kontrast i de Skandinaviske sprog.

Vi skelner nemlig mellem **leg** og **spil**.

Spil handler om at vinde, enten over en modspiller, eller spillet selv og kræver en blanding af held, evner og fantasi. Legen derimod kræver fantasi og nysgerighed. Den er som skabt til at **udforske** og **afprøve nye idéer**, for rent sprogligt besidder den skandinaviske leg ikke de samme grænser og regler som spillet gør.

Medlemmerne fra en hemmelig klub har begge baggrunde som kunstnere, designer og undervisere på kreative skoler, både i London og Danmark og det er af denne vej, vi nåede frem til legen, for nysgerrigheden og fantasien, var dét der definerede de gode studerende og de gode kunstnere vi mødte på vores vej. **Legens nysgerrighed og fantasi** er den samme som kunstens og derfor grundlagte vi kunstinitiativet en hemmelig klub. Vi vil argumentere for at selve **legen er en kunstform** - sådan har vi i hvert fald betragtet og arbejdet med den de sidste 15 år.

### *HVORNÅR ER LEG KUNST?*

Der bliver i disse år brugt mange **kommercielle og akademiske** kræfter på at definere, hvad legen er. Ofte er de akademiske kræfter finansieret af de førnævnte kommercielle kræfter og ofte

søges der et formål med legen. Man vil spænde den for en vogn med begreber som "Playful Learning". Det efterfølges af et TM, sådan at selve begrebet ejes af nogen, der derefter kan bestemme hvad det betyder.

Men **SKAL** legen have et fast defineret formål, ud over at være leg? Skal kunsten?

Heldigvis er legen en **levende størrelse**, der kan mutere i det øjeblik, man har fundet en definition af, hvad den er. Den snor sig og genopfinder sig selv, men den vil have bedre kår, hvis vi udfordrer hvad den kan, hvor den findes, hvordan den manifesteres. En accept af legen som kunstform vil give gode forudsætninger for at **lege med legen**. Forestil dig hvilken retning billedkunsten, musikken, scenekunsten ville tage, hvis den kun var **styret** af faste definitioner og kommercielle interesser.

Ligesom de andre kunstformer er legen bred og mangfoldig og det er ikke alle manifestationer, der har **værkskarakter**.

Men når man skaber en oplevelse, der forvandler et **publikum til deltagere** og trækker dem ud af hverdagens tanker for en stund, lader dem glemme sig selv og derefter mindes oplevelsen i meget lang tid, er der tale om et værk, for det er dét al god kunst gør: Den tager **kunstnerens tanker** og transporterer dem ind i betragterens eller deltagerens sind.

Legen er en immersiv oplevelse, som både kan være euforisk eller

fordybende. Og den behøver ikke at være sjov. Den er blot **endnu en metode** til at transportere tanker og idéer ind i folks hoveder.

Legen spiller en stor rolle i den **danske kultur, selvforståelse** og hvordan vi ses internationalt - man behøver aldrig at forklare hvad **Lego** er, og **byggelegepladsen** er, på legeområdet, måske vores stolteste præstation. I legekredse internationalt ses **Palle Nielsens "Modellen"** stadig som et monumentalt pejlemærke, her 80 år senere.

Men i virkeligheden, er det ikke objekterne, det handler om, for leg er **situationisme**. Det kan være farligt at forsøge hænge legen op på en enkelt -isme, men situationismens idé om at sætte fokus på den enkelte situation og **ophæve skellet** mellem kunstner og publikum, mellem **hverdag og kunst** passer godt til det legen gør:

Vi har ved tre lejligheder åbnet midlertidige byggelegpladser under navnet **Vildskaben**. Disse tager udgangspunkt i situationismens idé om **psykogeografi**, som går groft sagt ud på at alt hvad der er sket i et bestemt sted, efterlader næsten usynlige spor i landskabet, som følsomme sjæle kan aflæse. Det er en slags **kunstnerisk overtro** som i virkeligheden også er en leg - situationisterne nød at **flanere** - bevæge sig i en by uden mål, dagdrømme og suge indtryk til sig og opfange **byens stemning og rytme**. Dette blev til psykogeografien.

I hver inkarnation af Vildskaben, aflæser vi disse stemninger og forstærker dem til en irammesættelse for legepladsen - det er på en måde det omvendte af place-making. Når man laver en byggelegeplads bag et **nedbrændt pizzeria**, kan man ikke undgå at det påvirker deltagerne - denne inkarnation af byggelegepladsen var irammesat som en **forpost** på kanten af den uudforskede verden, et ukendt land hvor man ikke var helt sikker. En af grundene til at vi valgte den vinkel, var at legepladsen nogle gange blev **vandaliseret** om natten - dette blev til en del af historien. **Koloniseringen skygge** var også til stede for de opmærksomme.

Legen som kunstform lader os tale om ting på en anden måde: Når vi åbner en midlertidig byggelegeplads på et offentligt område, som kommunen lader stå tomt og tilgroet, fordi målet at **sælge det**, handler det om, at når man sælger sådanne steder, forsvinder de for evigt - byen mister et af sine små huller, og bliver dermed mindre interessant. Deltagerne bliver **mere opmærksomme** på hvad der sker i deres omgivelser og mere bevidst om hvad byens tomrum kan - især i en tid hvor vi kritiserer vores børn for at sidde og **kigge på skærme** istedet for at bevæge sig udenfor i en verden hvor alt det spændende er ved at forsvinde.

**Tærskelen** kan være lav i legen, og grænsen mellem legen og andre kunstformer er flydende - vi oplevede det under Coronapandemien. Her så vi en legende tilgang til hvordan man fik kunsten **ud til et publikum**, der ikke kunne komme til kunsten. Nogle af disse metoder greb bagud i tiden, som **gårdkoncerter** og drive-in-biografer - vi, som samfund, legede med de ting vi kun havde set på **gamle billeder**. Legen ændrede i dette tilfælde ikke selve musikken eller filmen, men ændrede oplevelsen, **situationen** og mindet om den.

Et møde med legen kan være gradvist og trække folk ind i en oplevelse - at

tage skridtet fra at være publikum, til at være en del af værket, er valgfrit. efter Corona lagde vi mærke til at folk havde **mindre eventyrlyst** end før, så vi har undersøgt idéer til hvordan man kunne trække folk ind i legen, blandt andet ved at udnytte deres høflighed: En person forklædt som en **fluesvamp** stod alene i en park med et kamera og spurgte forbipasserende om de ville tage et billede - han havde brug for hjælp. Dem der indvilgede, blev derefter bedt om at bestemme, **hvor og hvordan** fluesvampen skulle stå eller sidde og mange brugte tid på at undersøge parken for at finde det bedste sted, en enkelt satte sit knæ i det mudrede græs for at få den bedste vinkel. De var blevet trukket ind i en lille leg. Legen må gerne være **besværlig og upraktisk** - ellers ville det jo ikke være nogen kunst, som Storm P. næsten sagde. Nysgerrigheden og eventyrlysten, ser langsomt ud til at vende tilbage, så det er et godt tidspunkt at **acceptere legen** som kunstform og fodre denne voksende nysgerrighed, men ligesom alt andet kunst, kan legen ikke betale sig selv.

## *HVORFOR BØR LEGEN HAVE ØKONOMISK KUNSTSTØTTE?*

Hvis den er lavet godt, kan kunstnerisk leg **sætte dybe spor** og skabe langvarige minder.

En accept af legen som kunstform og en **økonomisk kunststøtte** ville give mulighed for bedre og flere legende oplevelser for et bredt publikum. Det vil tillade udvikling og eksperimenter.

Hvis legen var støttet af kulturmidler, kunne man for alvor åbne sind og skabe positive oplevelser for **et bredt publikum** - også dem, som ikke normalt går på museum, legen kan skabe **interessante situationer** - også hos dem, der vælger at forblive et publikum: Dem der betragter en uheldig, våd deltager på en af **Jeppe Heins** springvandslegepladser, har også oplevet legen.

Legen bliver tit hilst velkommen i støtteansøgninger til de andre kunstformer, men står dårligt, når det er den anden vej, fordi der ikke er støtteordninger, der tager udgangspunkt i selve legen: **En legende skulptur** vil blive bedømt som en skulptur, men **en skulpturel leg**, vil komme til kort i samme pulje, da legen er det bærende og det skulpturelle vil blive fundet for let, når det vejes.

Det kunne være dejligt, hvis Danmark endnu engang kom på verdenskortet som **foregangsland** for legen og hvis denne del af vores **nationalidentitet** fik respekt og konstant blev videreudviklet og undersøgt - ikke kun for børn, men for alle.

Et eksempel: En af vores lege for voksne er en **bank hvor man veksler minder**.

Ved hjælp af en smule **bureaukrati og ritualer**, beskriver deltagerne et minde så godt de kan, hænger det op i en rød tråd og tager dét minde, der før hang i tråden med sig hjem. De opfordres til at bruge mindet, som var det et de selv havde oplevet, de gør det højest sandsynligt ikke, men tanken - legen - **er plantet** hos dem.

Mindeskriverne møder aldrig hinanden, men **et slægtskab opstår**, man har fortalt hinanden en historie og dette bliver til et nyt minde.

Dette er et lille sammendrag af vores holdninger, idéer og erfaringer, vores tanker om hvordan vi kan tage et **udviklingspring** i vores forståelse for, og anerkendelse af, hvad legen er, kan og kan være.

Lad Danmark være først, denne gang. Vi vil meget gerne starte samtalen om legen som kunstform og håber at Du også vil. Hvis ikke, kunne det dog være interessant at få **et svar** på spørgsmålet:

## *HVORFOR ER LEG IKKE KUNST?*

Det bedste, en hemmelig klub