

# Det er træls at skære hakkelse, men hårdere at lave LEGO-ratur

*Publ. i Tillæg til Information, Børnebøger i udvikling, 10.06.1987.*

*Legoklodsen var utænkelig uden den danske børnekulturtradition siden 1930'erne, selv om koncernens nye billedbøger er drænet for saft og karakter. Tænk om børnekulturens bredde af talent og traditioner kunne trække på ressourcer svarende til 15 mand i 5 år – dem der nu er brugt på international kommerzialisme når den er værst...*

Lego er en stor historie. Koncernen omsætter for milliardbeløb over hele den vide verden og har firmaer i mange lande. Lego-produkter findes i 70% af alle europæiske familier. Det er mange.

Lego kender ingen grænser. Det er blevet til nogle klodser i årenes løb. Mange forskellige slags klodser. Bjerge af klodser. Danmark kunne sikkert belægges med klodser i alle regnbuens farver, hvis de blev bredt ud? I hvert fald Bornholm. Så kunne hele verdens folk stå mast sammen der på Lego-underlag. Legoland?

Legoklodsen i sig selv er et nærmest genialt stykke legetøj. Dansk funktionalisme som bedst. Den kan bruges af børnene som et redskab i deres leg og til så mange ting. Den er sådan set ikke legetøj med.

Den produktudvikling, klodsen har undergået er derimod mere tvetydig. Den har haft to retninger, der begge har bevæget sig væk fra det oprindelige grundlag, og som har låst klodserne i programmerede systemer.

## Indlæringspædagogik udsat for klodser

For det første er der markedsført en lang række produkter på det store og givtige pædagogiske materialemarked. Så vidt man kan se, er det noget Lego satser alt stærkere på. Det meste af det, de sender ud er gængs pædagogisk materiale, der ligner alt det andet ragelse i den branche blot udsat for klodser. Til eksempel er der på det sidste kommet nogle puslespil med dyr. Pænt ser det ud. Dyrt er det. Og hvad skal ungerne med det? Der ligger i forvejen stabler af den slags i institutionernes pulterkamre.

Som oftest er disse produkter fuldstændig ligegyldige – indlæringspædagogik af traditionelleste aftapning. Dødsens ked-sommeligt bag den smarte lay-out. Lige om hjørnet er vist nok pædagogiske Lego-computer-systemer. Måske de er mere duelige.

Tilsyneladende ligner den slags den funktionelle Legoklods godt nok, men det er ret beset ikke tilfældet. I princippet er Legoklodserne brugelige til at konstruere sig frit frem. I dette materiale læses de til en forudgivet kontrolskabelon – en facitliste, ligesom de bygger på et tvivlsomt udviklingspsykologisk og pædagogisk grundlag. De kan tage sig trivielle ud. Men der ligger stor investering både teknisk, teoretisk og økonomisk bag. Bare underligt at der kommer sådanne trivialiteter ud af det.

### Fantasi og fabulering – tilsyneladende

For det andet er klodserne grundlag for en udvikling af mere traditionelt legetøj, dvs. legetøj, som har et fiktivt element i sig. I de senere år er der således fremstillet en række fiktions-»universer« i klodser (Fabuland, Space-serie, Middelalder-serie m.v.). »Univers« er et ord de er glade for nede i Lego. Det lyder af store historier.

Her er tale om en produktion, der bevæger sig i den modsatte retning i forhold til det pædagogiske og målrettede, nemlig mod leg, fantasi og fabulering. Tilsyneladende da.

Børnekulturen rummer forlods et lager af sådanne fiktionsuniverser. De har deres rod i ungernes rollelege af diverse typer og er så at sige frembragt af dem selv, selv om stoffet kan være hentet så mange steder fra. Disse lege-universer (NB. *ikke* Lego-universer, overhovedet ikke) – har i mere end et århundrede givet impuls til både legetøj og andre medieprodukter, som er afhængige af deres brugelighed i leg. Visse medieprodukter har så virket tilbage og indgår i lageret og i legene.

Et par eksempler: Dukker (far-mor-børn-lege), senere Barbiedukker, My little Pony, indianere, husdyr, soldater, Robin Hood, Tarzan osv. Især drengeafdelingen er mediebestemt fra Hjortedræber over Tarzan til He-man (eller He-mans, som unger siger).

Tendensen er gået mod en optrapning af tingstilbehør og multimedieuniverser. Disneys var vel det første virkelig gennemslagskraftige, omend langt fra det første. Tendensen slog ud i 30'erne og drø-nede så derudaf i efterkrigstiden.

### Programmering af drømmestof

Det Lego forsøger sig med er at komme ind i den strøm. Men jeg tror ikke rigtig, klodserne dur til det. Måske fordi der er en modsætning mellem klods og konstruktion på den ene side og fiktivt univers med mytiske figurer på den anden.

Tag Fabuland-figurerne som eksempel. Så vidt jeg kan skønne fra de børn, jeg kender til, og fra børnehaver, så er de figurer ikke meget brugelige til leg – nok til at samle på og stille op. Figurerne er ikke rigtig nogen. De har ingen historie i sig. De *er* plastikmoduler og ikke meget andet, ferske og karakterløse.

De mangler hvad man kunne kalde mytologisk aura. Den slags stof er der i Disney-figurerne og i Tarzan for den sags skyld. I dem ligger en både gennemslagskraftig og sejglivet moderne mytologi indkapslet (kvaliteten ufortalt). I dem gestalter sig i særlig amerikansk udsætning noget af det moderne barnelivs drama.

Både Tarzan og Andeby har deres oprindelse i fiktion, de *er* fiktion. Med Legofigurerne er det omvendt. De har deres oprindelse i konstruktionselementer. Fiktion og myte er noget, der klistres på dem, og uanset at det mytiske stof hentes fra lageret, så forbliver det udvendigt både i forhold til klods og leg. Figurerne er konstruktioner, bygget op af atomistiske elementer, hvad enten råstoffet er plast eller drømmestof. De bliver aldrig mere end summen af sig selv, snarere mindre. Grunden er nok igen, at der er en indre modsigelse mellem det, klodserne er i princippet, og det, de gerne vil være.

Der er en lignende modsætning i det stykke, at klodserne er et rationelt produkt ud af den moderne virkelighed – plast og modul, mens »universerne« er nostalgiske og irrationelle. Tilmed udsætter Lego dem

for rationalisering og programmering. Det er det, de gør. Programmerer drømmestof, kalkulerer det, og industrialiserer det. Det er de ikke ene om. Det kører løs i hele kulturindustrien. På den vis er Lego blot symptomatisk. Men modsigelsen bliver tydeligere, fordi Legos udgangspunkt er et andet.

Også på dette felt produktudvikler Lego intenst, hvad der ikke er så mærkeligt. Her ligger et stort og ekspanderende underholdningsmarked for børn.

### To fluer med ét smæk?

I disse modsigelser og i den manglende aura af »univers« omkring figurerne skal man nok søge baggrunden for, at plastiktræet på det seneste har fået svejset en ny gren på. Lego er begyndt på at producere bøger, film og videos på grundlag af »universerne«. To fluer med ét smæk – mindst. Der er et stort marked, og produkterne kan støtte og udvikle moduldyr og klodsdukker. Til det brug er disse fiktionsmedier mere egnede.

Det første output, en stribe bøger brygget på Fabuland, kom i efteråret. I dem kan man se, at nisser har det med at flytte med, når man savner vovemod og sans for drømmestof og skal sikre sig at diverse bagdøre står pivåbne, før man tager et skridt. Selv om bøgerne ser helt bløde og runde ud i billederne, så sidder der en kantet Lego-nisse og dominerer i den.

Men først lidt om Legos produktudvikling. Den siger både noget om de ressourcer, Lego har (med Lego andre giganter på børne-medieområdet), og om hvad der investeres i børnekultur fra den kant. Her viser det sig at interessen for børn og kultur ikke er så helt ringe endda.

Bøgerne i sig selv er der ikke så meget ved. Ej heller at sige om. Hvilket til gen-

gæld er sigende, hvad angår det aktuelle børnemarked. Enorme økonomiske, tekniske og kreative investeringer – sølle output, men givtigt.

### 15 mand i 5 år

Bøgerne er ikke bare sådan lige lavet, selv om man skulle tro det når man læser dem. De ligner så meget andet bras, man kan finde alle vegne og har kunnet det i et hundred års tid.

Nej, bag dem er et mægtigt apparat. Der har været en produktudvikling i gang i 5 år, 15 folk fast ansat til det. Hvis man sætter en årshyre på et par hundrede tusind i snit til de folk, hva' så? Uden brug af lommeregner kommer jeg til en investering i størrelsesordenen 15 millioner kr. Og det før, der er trykt én bog eller hyret én forfatter.

Så er der selvfølgelig også udvikling af film og video med i det. Til gengæld er der desuden tekniske produktionsomkostninger, illustrator og vel konsulenter udefra plus et stort Legoapparat at trække på indefra. Det er nu ikke så lidt igen. (Til sammenligning har staten afsat en halv million til udviklingsfremme af børnebøger.)

Hvad er de penge så gået til? Det er oplagt at den allermindste del går til forfatter og kunstnere – altså til dem, der leverer det kreative arbejde. (Hvad nu hvis så mange penge blev brugt til at finansiere team af kunstnere og forfattere eller enkelte stykker af dem, som skulle lave børnebøger. Nå ja, fantasier har man vel lov at have?).

Størstedelen går til apparatet. På den vis har man her et skoleeksempel på, hvordan kulturpenge distribueres i det hele taget. Måske knap så grelt. Men de har det med at forsvinde i apparaterne, private som

offentlige, mens de egentlige aktører udsultes.

### Edvard Elefant igennem Legomøllen

Hvad der er kommet ud af det, er indtil videre 6 billedbøger kogt på fabuland-figurer med én der hedder Edvard Elefant som hovedperson.

På forsiden af bøgerne står der at Thomas Winding og Elin Bing har skrevet dem (på en enkelt Anne Brodin). Det tror jeg ikke er helt rigtigt. Jeg tror snarere, der skulle have stået Lego Publishing det sted. For jeg tror ikke, at hverken Thomas Winding eller Elin Bing kan skrive sådan. Hvis man har en original stil, hvis man har tæft for børn og sprog og historier – og det har de begge to – så kan man ikke bare lave så intetsigende historier, i en så fersk og abstrakt og kønsløs sprogdragt, der til forveksling ligner den man finder i ugebladsnoveller. Det er simpelthen for svært at efterligne, hvis man kan skrive. Og det kan de som sagt.

Hvad jeg tror, det er, er, at de har leveret ideer til historier, oplæg til dem (der er nemlig blevet nogle gode ansatser tilbage, måske nogle der er blevet oversat af alle de 15 i 5 år). For på grundlag af det stof, så tror jeg, at Legomøllen har malet det igennem, indtil det var, sådan som de kunne se på alt det andet bogklister, at en international bestseller til den alder skulle se ud, og indtil det var, som de mente Fabuland skulle være, og som alle deres udviklingspsykologer sagde, det skulle være.

Det har været hårdt arbejde i de 5 år for alle 15, det tror jeg gerne. Ikke én mand for meget, når man skal have drænet kunstnerisk råstof for al saft og karakter og sprogligt spræl, så man kan få trævlerne sat i modul og kan tilsætte afpassede doser væksthormon og fyldvæske.

Det er hårdt nok at skære hakkelse. Det ved jeg af erfaring fra min bedstefars hestestald. Ikke for det. Men hvis man så også skal have stumperne sat sammen igen, så det ligner rigtige strå... 15 mand i 5 år det er måske lige lidt nok.

Om processen har været sådan, skal jeg ikke kunne sige. Det er bare noget jeg tror. Jeg tror også, at Lego på den måde har gjort præcis det modsatte af, hvad de nok har tænkt at de ville opnå. De har sikkert tænkt sig, at bøgerne skulle belive og give fantasitilskud til Fabuland-»universet«. De har gjort det modsatte, taget livet af et muligt dynamisk udspil ved at reducere og kalkulere det til karakterløse moduler. Men de kan måske kun tænke i klodser. International funktionalisme, når den er værst.

### Fri for klodser

Bøgerne er ellers flotte nok i lay-outen. Der er to typer. Den ene er i almindeligt billedbogsudstyr. I kraft af masseoplaget er den utrolig billig, 36,85 kr. (ca. en tredjedel af en tilsvarende »normal« billedbog). Den anden type er en lidt forstørret pixi-bog til slikposepris, 9,95 kr. De sælges kun i legetøjsbutikker, ikke gennem boghandelen. Så Lego satser på, at de skal gå direkte sammen med legetøjet.

Skal man endelig tale om relativ kvalitet, er disse bøger et fremskridt i forhold til Legos første forsøg med børnebøger. De kom for nogle år siden og havde nærmest karakter af direkte reklame for klodserne. Reklame man selv betaler for at få er jo efterhånden ret almindeligt og langt værre i voksenhøjde. Tænk blot på hvad folk betaler for at få lov til at reklamere for krokodiller. I den boldgade kan man måske nok sige, at Lego nu bevæger sig i den rigtige retning.

De nye bøger er fri for den helt direkte tilkobling til klodser, men altså ikke fri for den sproglige og fiktive prokrustesseng, som Lego-universet åbenbart har udviklet sig til. Bøgerne kan måske nok komme til at løbe rundt i kraft af pris, Lego-sammenhængen og det internationale apparat.

Nogen fornyelse i Lego-landet er der derimod ikke tale om. En sådan kunne nok tiltrænges, og det er ikke pengene til det, Lego mangler. Men det kræver andet end penge. Det ville kræve, at de investerede i kreative energier og slap dem løs, slog nogle skævere og eksperimenterede. Selv Fabuland-figurer lod der sig lave historier om, hvis de bornerte forbehold og sikringstænkningen blev lagt på hylden. Grundlaget for Lego var i sin tid mod til den slags. Det viste sig at give pote. Det kunne det gøre igen i det lange rend.

### Traditionen fra 30'erne

Der er talent og også traditioner her i landet på børnekulturområdet, som kunne aktiveres i langt højere grad end tilfældet er. Det var der Lego skulle sættes ind. Ikke bare Lego. I den sammenhæng er Lego kun en enkelt klods, omend den er symptomatisk.

Lego beror selv i et bredt børnekulturelt underlag. Legoklodsen kommer ikke ud af den grå luft. Den var utænkkelig uden et bagland i de kulturradikalt prægede børnekulturtraditioner, der udviklede sig her i landet i 30'erne, 40'erne og 50'erne. Her udviklede sig lidt af en guldalderperiode for danske billedbøger til eksempel med bøger af bl.a. Jens Sigsgaard og Egon Mathiesen, der også betød noget i den internationale sammenhæng (deres bøger er udkommet i millionoplæg ud over verden). Det image, Lego har og hæger om, og som bygger på skandinavisk kva-

litetsdesign og syn på børn og pædagogik, trækker ligeledes veksler på dette bagland – uanset hvor modulariseret det end praktiseres i dag.

Som de omtalte produkter viser, er Lego nok ikke stedet, man skal tiltro dynamik og nyudvikling på børnekulturområdet. De kører i deres snævre spor. Problemet er langt bredere end Lego. Lego er blot et eksempel på de stadig mere dominerende firmaer i kulturindustrien for børn. Og det er dem der har pengene. Den målestok, hvori Lego (og nu er talen om hele Lego, ikke blot en perifer bogproduktion) investerer i produktudvikling, er oppe i en størrelsesorden, hvor man kan begynde at spørge, om det ikke er ved at svare til, hvad stat og kommuner her i landet investerer i børnekultur i det hele taget.

### En »interessant« forbrugergruppe

Og Lego er kun ét firma i ét område af børnekulturen. Markedet er langt bredere (bøger, musik, video, TV, tegneserier, computerspil osv. osv.), og den tunge del står de multinationale underholdningsindustrier for. Der er tale om milliardomsætninger også her i landet. Kom ikke og sig, at der ikke bliver investeret i børn. De er en af de mere »interessante« forbrugergrupper.

I det spil kan en dansk produceret børnekultur, som lever på halvblus, nemt nok blive rendt over ende. Oversvømmelsen er på vej. Det er på tide, at det grundlag, vi har her i landet bliver sat i sving.

Det er ikke blot et spørgsmål om at redde nogle stumper og sætte dem på en slags museumsbevilling. Det er et spørgsmål om kulturel identitet, om danske/ skandinaviske kulturelle, politiske, pædagogiske værdier og syn på børn og børneliv op mod den internationalistiske

»harmonisering«, som ikke blot kulturområdet præges af, men også til eksempel skoleområdet i Haarder-tid, hvor ungerne nu kan sendes i skole fra de er godt 4 år, hvor man vil til at have dem passet i løbegårde heldags, og hvor eliteorientering og apparatisme har vind i sejlene.

### Investering i eksportindtægter

En anden side af det er, at de penge ville være investeret godt, de skal nok komme hjem igen også som eksportkroner. Den vinkel er efterhånden den eneste argumentation, der tages alvorligt, så lad os også trække den frem her.

Lego er et godt eksempel på det. Hvad hældes der ikke af penge i skrantende industrier, der alligevel ikke kan køre? Hvis nogen tror, at der med børnekultur er tale om et lille pjævret hjemmesløjdmarked, så tro om igen. Kulturindustri og ikke mindst den for børn er en af de store og ekspansive brancher. Det er der andre der har fundet ud af, franskmændene fx eller dem i Canada og Japan.

Det er jo ikke for vores blå øjnes skyld, at japanerne har haft en gruppe på sight-seeing i børnekultur i Norden. Det

er snarere for *Mis-med-de-blå-øjnes* skyld.

Noget af det, de har kikket på er de nordiske børnebogsinstitutter (som vi ikke har et af), fordi de vil have noget lignende i gang, og fordi de ved at det ikke bare er gjort med bestseller-opskrifteri. Der skal forskning, kritik, kreativt engagement og ressourcer til. For nylig stod der i avisen, at de havde fundet frem til en efterladt billedbog af Egon Mathiesen. Den udgiver de så. Fint nok.

Hvad hjælper det, at vi har et af de bedste børne-TV i verden, når haserne bliver hugget over på det?

Hvad hjælper det, at vi kunne lave tegnefilm, så det står efter, når det forbliver ved enkeltstående eksperimenter eller prestigeprojekter, mens talenterne ligger brak?

Og tegneserier, og børnemusik, hvis... Ja, hvis og hvis og hvis. I en tid, hvor der hyles op om teknologiinvesteringer og eksport, var det måske en idé at kikke på noget af det, vi faktisk kan og har kunnet i lange tider.

Hvad hjælper det, at vi har en stor historie om Lego, når det er nogle meget små historier, der kommer ud af det?