

Kreative tragikere

Spilleregler i projektsamfundet

Af Erik Exe Christoffersen

I denne artikel skal jeg fokusere på de kreative begrænsningsstrategier, som er blevet brugt og udtænkt af leder af manuskriptuddannelsen på Den Danske Filmskole, Mogens Rukov og af instruktørerne Lars von Trier og Jørgen Leth¹. Jeg analyserer Trier og Leths film *De fem bænd* (2003) som eksempel på brug af arbitrære spilleregler i en kreativ proces. Måden at konstruere *bænd* på relaterer jeg dels til spilleregler i projektorganisering og -ledelse. Og dels ser jeg bændstrategien som udtryk for en tragisk dimension i det moderne. Den kreative proces' kontroltab eller "fald" er så at sige et tragisk vilkår, som kan ses i sammenhæng med det moderne samfunds kontingens: at alt i princippet er muligt. Denne frihed fra regler og traditioner medfører en uoverskuelighed, en desorientering og en kompleksitet, som autoritære og arbitrære spilleregler giver mulighed for at håndtere.

Spilleregler i det senmoderne

Det kreative har i min optik ikke en bestemt ontologisk karakter. Tværtimod mener jeg, at kreativ praksis i høj grad er kontekstbestemt og forbundet med det performative, forstået som en transformerende handling. Men kreative løsninger kan bestemt have biologiske effekter på kroppens (og hjernens) mere eller mindre reflektoriske aktiviteter. Effekten af en usædvanlig løsning er ofte, at man bliver 'høj', hvad enten det nu skyldes hjernens kemiske processer eller en form for tilfredsstillelse ved at have løst en opgave. Det er dog ikke effekten at den opførte kreative proces, jeg her skal undersøge, men blot spillereglernes struktur og dramaturgi.

Kreative processer må rammesættes af et sæt spilleregler med en vis formtvang. Reglerne skaber en anderledeshed i forhold til dagligdagens rutineprægede processer. Det gælder også i en kunstnerisk proces, hvor de formelle spilleregler så at sige sætter sig igennem i forhold til et givet materiale, og hvor kunstneren er forpligtet på at efterleve disse, som kan være selvskabte eller baseret på traditionens eller genrens formelle regler som fx den aristoteliske poetik. Formtvangen gælder også i receptionen, hvor værkets formelle strukturer rammesætter tilskuerens sensoriske, emotionelle eller intellektuelle oplevelser.

Kunstens spilleregler skaber begrænsninger som paradoksalt nok medfører en form for frihed og kreativ nytænkning. Det er en gammel sandhed, som fx kommer til udtryk i fortællingen om Odysseus, der bandt sig til skibets mast og fik sømændene til at putte voks i sine ører. Det gjorde det muligt for ham at høre Sirenerne sang uden at blive draget med og forført². Man kan sige, at kunstneriske kreative kompetencer indlæres som en fysisk reflektiv handling, hvad enten det nu er at synge, at spille på et instrument eller at improvisere på en scene. Via træning lærer den udøvende at handle kreativt uden at tænke over det eller planlægge. Problemet er, at de indlærte handlinger og handlemønstre over længere tid vil blive nye vanemønstre, som kræver obstruktioner for at skabe nye kreative spring. Det svarer til sportsfolk, der har indarbejdet en fodboldfinte, som mod-

1) Baseret især på Leth 2009, Aggersbjerg 2010 og Thomsen 2010.

2) Jon Elster: *Ulysses unbound*. Cambridge University Press 2000. Bogen omhandler den såkaldte "Constraint Theory".

standeren efterhånden har luret og derfor ikke lader sig snyde af. Derfor er det så at sige nødvendigt at opfinde en ny finte som en form for reaktion på, at modstanderen har læst den oprindelige finte. I stedet for at satse på at bringe modstanderen ud af balance, gør man det modsatte, så han bringes ud af den ligevægt, han troede, han havde opnået ved ikke at lade sig finte.

I moderne kunst hersker der ikke normative begrænsninger i form af stilistiske genrekonventioner eller absolutte æstetiske regler. Modernitetens traditionsopløsning har nødvendiggjort selvpålagte og ofte selvopfundne, tilfældige eller regelbundne indspil. Den modernes kontingens betyder, at ingen regel er absolut og alt er muligt. Kreative processer kræver derfor selvvalgte begrænsninger: formmæssigt, tematisk og/eller strukturelt. Ofte vil de selvvalgte principper samarbejde med udefrakommende begrænsninger såsom deadlines eller økonomiske, rumlige og tidsmæssige begrænsninger. Fraværet af traditioner og normer får subjektet til at snuble og miste kontrol over sig selv. Faldet kan føre til fundet af noget nyt og således være et led i en kreativ proces. Men faldet kan også være et tragisk tab af selvkontrol. Det at snuble kan være skandaløst og føre til fortabelse. Det er på sin vis kernen i risikosamfundet. Faldet kan i det moderne både være en vej til oprejsning og en vej til fortabelse, men faldet er et vilkår som er vanskeligt og i visse tilfælde umuligt at forudse, nøjagtigt som aktiekurser, klimakatastrofer og mediernes håndtering af virkelighedens kompleksitet. I det moderne er det tragiske knyttet til denne vilkårlighed. Hvis man skal forsøge at håndtere det vilkårlige, kompleksiteten og det paradoksale, handler det om at skabe konkrete begrænsende rammer og opgaver, som dog ikke unddrager sig faldet som vilkår. Det handler om at rammesætte faldet og tilfældighederne uden at bortrationalisere disse.

Spilleregler i kunstneriske kreative processer kan ses som en begrænsning, der skaber en form for subjektafastning ved at fjerne fokus fra præstationskravet (Lehmann 2008). Regler fungerer på den måde stabiliserende for et skrøbeligt, overbelastet eller tragisk subjekt, og samtidig skabes en æstetisk ramme, som gør, at det uforudsigelige, det overraskende og det utænkelige får en tilblivelse i processen. Det betydende får ikke lov til at dominere og styre processen og udviklingen af de æstetiske relationer.

Spillereglerne fungerer i forhold til et grundlæggende paradoks, som er karakteristisk for det senmoderne, og som er strukturerende for en konflikt i subjektet. På den ene side vil subjektet have mere, vide mere og opleve mere intenst. På den anden side er der ikke tid til fordybelse; løsningerne skal indfinde sig så hurtigt og let som muligt, så man kan komme videre til næste projekt. Subjektet vil både have mere og mindre. For at undgå at sætte sig mellem stole er det nødvendigt at benytte kreative processer til at definere spilleregler og derigennem en rammesættende ledelse.

Min pointe er således at spilleregler på et personligt og et kunstnerisk plan stabiliserer det skabende subjekt, og en sådan stabilisering, kan man hævde, er nødvendig i forhold til den moderne tragiker, som er overbelastet af uanede muligheder i den samfundsmæssige kompleksitet³.

3) Spørgsmålet om *det tragiske* er temaet i Peripeti nr. 13, 2010. En vigtig synsvinkel på det tragiske er her, at der er tale om en handling, et fald, som er hinsides godt og ond. Faldet (harmatia, er det græske ord for denne utilsigtede fejlhandling) er ikke et spørgsmål om skyld, men om vilkår. Selv om tanken om tragediens død har præget modernismen, kan man som det fremgår i Peripeti hævde, at det tragiske har fået en genkomst. Man kan i mange kunstformer iagttage en pendlen mellem det dionysiske med dets formopløsende, kontrolopløsende kaos og det appolinske med det begrænsende, formskabende og jecentrerede. Ikke mindst i forbindelse med Lars von Triers film (jf. Lehmann 2009).

At tabe og finde

*Min skrivemaskine har mistet
en skræstreg i ø,
Den skriver bestandigt en so,
når jeg mener en sø,
Og skriver jeg, bonden har bøfler,
da står der, har bøfler.
Så nu har jeg endelig fundet
et rim på kartofler
(Halfdan Rasmussen (1972): Noget om tab og gevinst).*

Ovenstående digt af Halfdan Rasmussen viser i meget kort form, hvorledes en tilfældig begivenhed griber ind i forholdet mellem proces og resultat. Den materielle virkelighed skaber en form for praktisk refleksion. En tilfældig fejl bliver en tragi-komisk forhindring eller en obstruktion i den kreative proces. Der skabes så at sige en regel, hvor maskinen i stedet for ø skriver o. Det skaber en uorden, som medfører, at digtets jeg mister kontrollen over sit arbejde. Den kreative proces antager en uventet retning, idet jeg-fortælleren ikke giver op, men fortsætter til trods for denne uorden, og i sidste ende fører det til et uventet resultat: fundet af 'et rim på kartofler'. Processen har emergeret og skabt sin egen betydende proces.

Samtidig fremkalder digtet en autenticitets-effekt: en tilsynkomst af jeget, som bliver skabende i kraft af uheldet. Det er et skrøbeligt subjekt som falder og mister kontrol, men som igennem faldet finder rimets uventede tavse viden. Digtet rummer en transparens mellem den kreative proces og den kunstneriske frembringelse. Det skaber en ironi, som dementerer en romantisk forestilling om det kreative som en åndelig inspiration, eller at det skulle være en indholdsmæssig substans, som udtrykker sig gennem digtets form. Digtet fremhæver således, at der er tale om en konstruktion, og uden for digtets fiktion findes ø stadig.

Den tilfældige forhindring skaber en særlig formgivning af den kreative proces, som samtidig aflaster jeget fra en eventuel præstationsangst. Dobbeltthed mellem digtets jeg og den reale forfatter er refleksionens rum. Man bemærker her en form for tragisk melankoli, som også fremgår af titlen. Obstruktionen er for den reflekterende forfatter en vej tilbage til en særlig uskyldstilstand, man kunne næsten sige en naiv og barnlig tilstand (tosserier). Fiktionens jeg mister gennem uheldet sin umiddelbare "dygtighed" og finder sin sårbarhed i det naive udtryk. Det skaber et skift i perspektiv, som betyder at det dagligdags ses på en ny måde, som et nyt mønster, en ny "ubevidst talemåde" (anormalitet). Digtet "nedbryder" forestillinger om kontinuitet og progression og umiddelbar kausalitet. Men det peger også på en "blind" kompetence til at give sig hen, satse og afprøve på trods af obstruktionen, som enten kan være en tilfældig afbrydelse eller en valgt begrænsning. Det er, hvad jeg vil kalde tragikerens kreative kompetence: perspektivskift, energien til at satse, viljen til afprøvning og begrænsning gennem reduktion. På en måde et tab af "normalitet", hvor gevinsten er tosseriet i kraft af en tilfældig fejl.

Iscenesat autenticitet

Det moderne projektsamfund er karakteriseret ved kravet om risikovillighed, omstillingsparathed samt evnen til at kaste sig ud i og afprøve muligheder uden at lade sig tynde af refleksioner. Traditioner, genrer, medialiseringer og repræsentationseffekter er konstant til forhandling, og det stiller krav om både afprøvning og begrænsning. På et psykisk og fagligt plan kan man sige, at kreative

processer kræver nogle spilleregler, for at der kan skabes et såkaldt *flow* som en ubrudt balancegang mellem det fortrolige og det ukendte, sikkerhed og udfordring, tillid og utryghed (jf. Sawyer 2003).

Flow-begrebet (Csikszentmihalyi 2002) sigter på en særlig dynamik i processen i forhold til såvel relationer som i bearbejdningen af givet materiale. I kraft af spilleregler (rammen, opgaven) skabes en intensiveret tilstand af koncentration, engagement og involvering. Ikke mindst fordi givne spilleregler – forstået som benspænd – rummer en risiko for at fejle. Det ligger så at sige i sagens natur i og med at spillereglerne tvinger deltageren væk fra kendte og afprøvede metoder. På den ene side har opgaven en fasthed og klarhed, på den anden side ved man ikke, hvordan resultatet vil falde ud.

Man kan sige, at det er opgavens obstruktive karakter, som skaber flowet som dionysisk, spændingsfyldt, ekstatisk, grænseoverskridende og risikobetonet og som rammesætter tabet af kontrol og appolinsk orden. Benspændets “ex-centriske” adfærd skaber anomalitet og *jouissance*, som med Lacan er subjektets hengiven sig til *det reale*, men altså i en stram rammesætning (jf. Christoffersen 2007: 56 ff.).

Det skaber et centralt paradoks mellem på den ene side ikke-medieret autenticitet og på den anden side behovet for stramt iscenesatte spilleregler. Inden for de seneste 15-20 år kan kreative processer ofte relateres til det Jørgen Dehs kalder et autenticitetsprojekt (Dehs 2006, Philipsen 2007). Det er et brud med postmodernismens fokus på tegnet og det iscenesatte, som opstod i midten af 1990’erne med det reales genkomst (Foster 1996), som man kunne betragte i forskellige kunstarter, der udviklede en række strategier for at iscenesætte det reale som effekt. En lignende tendens har vi senere set i medierne, hvor *reality-tv* vandt frem, og måske som det vigtigste er den personlige beretning blevet medieret på internettet gennem facebook og youtube via fx mobiltelefonens indbyggede billede og videokamera. Den selvscenesatte amatør-hjemmevideo med ufokuserede, uskarpe og rystede billeder, blev i høj grad 2000’ernes medium for det autentiske. Forestillingen om *autenticitet* har imidlertid her forrykket sig til fordel for den iscenesatte autenticitetseffekt, hvor det rystede er en konstrueret effekt. Spilleregler skaber en iscenesættelse af den performative proces, som betyder, at subjektet tilsyneladende snubler og mister kontrol, og derved opnås en autenticitetseffekt i form af en reaktion på risikomomentet⁴.

Howdan “opfinder” man regler og begrænsninger? Det er i sig selv en kreativ opgave. Man kan benytte traditioner, genremodeller og deres formelle kodifikationer, eller man kan søge begrænsningerne i materialernes modstand og lade tilfældigheder og fejltagelser skabe begrænsninger i processen. Spilleregler kan eksempelvis skabes i processens faser af materialet og mediets traditionelle sprog, eller de kan opstå som konsekvens af remedieringer, som oversætter fra et felt til et andet og derved skaber en ny synsvinkel på indhold og form.

Trier/Rukov og et tragisk autenticitetsprojekt

Lad os se på to eksempler på hvordan det personlige og det kunstneriske spiller sammen i valget af begrænsende regler. I de to biografier (Aggersbjerg 2010 og Thomsen 2010) om henholdsvis Mogens Rukov og Lars von Trier er deres kreative strategier for personlig og faglig udvikling i høj grad et emne, der udforskes. Begge bøger har som intention at rokke ved og trænge ned under myterne om de to ‘galninge’ eller ‘genier’. I Trier biografien er det et spørgsmål om, hvor langt hans selvscenesættelse, provokationer og manipulationer osv. rækker, og hvor kontrolleret hans velkendte medieshow egentlig er? I forlængelse heraf er spørgsmålet om autenticitet centralt, for det forekommer at være en sådan effekt, Trier søger med diverse dogmer og (iscenesatte?) uheld. Med ‘uheld’ tænker

4) Et oplagt studiemateriale ville i denne forbindelse være sitcom-serien *Klovn* (2005-2009) af og med Frank Hvam og Casper Christensen, hvor subjektets tragi-komiske fald bliver varieret i en uendelighed.

jeg på diverse konflikter med skuespillere (fx Bjørk), diverse uheldige fortællelser, misforståelser og deciderede 'sygelige anfald og forbier'.

I Rukov biografien er det et spørgsmål om at forstå metoden bag den 'uforståelige akademiker', den aktuelle films *godfather*, ham der sidder og trækker i snorene uden for rampelyset, men som tilsyneladende ind i mellem taler sort. Myterne om de to er mange.

Trier har været frontfigur i dansk film siden midten af 1980'erne og Rukov har i samme periode undervist i manuskriptskrivning på filmskolen, hvor Trier var elev i 1980'erne. Trier lancerede dogmebølgen og Rukov var medforfatter på Thomas Vinterbergs *Festen* (1998), som også internationalt blev startskuddet og gennembruddet for en ny type af danske film. Kort fortalt var *Dogme 95* et brud med en dansk realisme og komedietradition i et forsøg på at skabe et filmsprog, som var formet af nogle forskellige typer af regler (fra hjemmevideo-genren) og netop derfor åbnede for en ny autenticitetseffekt (jf. Christoffersen 2005). Trier fortæller om dogmefilmene:

Det var blevet for let at lave film. Folk tog det ikke alvorligt længere. Det gør man ikke, når det ikke er svært. Det var vigtigt for mig at følge reglerne eller gøre det modsatte. Jeg prøver at gøre det så svært som muligt. Hvis det er for let, laver jeg en ny regel om, at jeg ikke må gøre et eller andet bestemt. Det er en teknik jeg stadig bruger. (Wivel 2011).

Trier og Rukov er begge moderne tragikere. Hvad vil det sige? De ser modernitetens mange muligheder som en (relativ) forbandelse og som et tragisk vilkår. Generelt oplever de tilværelsen som en form for lidelsesfyldt kaos. De har begge accepteret dette vilkår som en slags natur, som de er underlagt, og som de er en del af. De besidder begge selvdestruktionens kræfter. Det kunne man måske fremhæve som deres respektive kvalitet som kunstnere, hver på deres felt: at de er åbne for et kaos, som de ikke er i stand til at dæmme op for. I kunstens verden kan de (midlertidigt) forme og transformere kaoskræfterne til kunst. Det er her spillereglerne bliver en nødvendig, eksistentiel og æstetisk metode, som skaber en relativ orden i den kaotiske virkelighed. De indskrænker mulighederne ved at være formgivende i forhold til et givent materiale. Det interessante er, at spilleregler tilsyneladende både har fungeret i forhold til kunsten, pædagogikken og dagliglivet.

Tomme regler

Rukov var ved at gå til i alkohol og et utæmmeligt kvindebegær. Som person var han plaget af "angst for at komme til at tage et forkert valg og bagefter skulle leve med konsekvenserne, velvidende at jeg kunne have valgt anderledes" (s. 40). Som han siger "Jeg er et kaotisk menneske, og uden regler ville jeg ikke få lavet ret meget i løbet af en dag" (s. 40). Dagen bliver rammesat, og det gælder både arbejde og fx erotiske forhold, hvor simple regler befrier en fra at tage stilling til "lyst":

Jeg tror det er vigtigt, at man har næsten tomme regler, der ikke vil noget i sig selv, som ikke er befængt med sjæl eller ånd. Men klare regler, der siger: Man skal skrive tre sider i en bog om dagen. Eller: Man må ikke bruge lys på filmoptagelserne. Det sætter utrolige fantasier i gang. Man skal gå ad formens vej for at nå til sig selv. En af de store lettelser ved regler er, at de giver én frihed. Frihed fra ens egen fornemmelse af at være mislykket, ikke at kunne noget og ikke at kunne nå noget. På samme måde som det at møde klokken otte hver morgen er en stor lettelse, hvis ens liv ligger i kaos. (s. 46).

Spilleregler er fx hos Rukov *to do*-lister, en liste over de 10 bedste film, de tre bedste instruktører eller de såkaldte dogmeregler. Rukov opfinder spilleregler, som er forhindringer, obstruktioner eller benspænd, der både begrænser og frigør. De skaber en reduktion af virkeligheden og skaber fokus

gennem gentagelsesmønstre. Regler kan også have sit udgangspunkt i traditionen. Film er fx fyldt med dramaturgiske regler for begyndelse, midte og slutning. Rukov kalder det 'naturlove' (s. 52), ligesom tyngdekraften er en 'naturlov'. Herfra kommer begrebet 'den naturlige historie', som er sociale spilleregler i tid og rum. Gennem benspænd bringes plottet til at snuble, så konventionelle regler eller ritualer vendes på hovedet eller nedbrydes. Man kan fx bryde eller modsætte sig rummets regler ved at gøre det modsatte af, hvad man forventer i et bestemt rum⁵.

Spilleregler er en social og kunstnerisk nødvendighed for Rukov, fordi han selv fungerer irrationelt og kaosskabende, men også fordi verden i hans øjne ikke er harmonisk og sammenhængende. Både subjektet og verden begår igen og igen fejltagelser, tilsigtet eller utilsigtet. "Det er et livsvilkår." (s. 236). Det tragiske er i den forstand uden for subjektets kontrol og det samme gælder den kreative kraft. Og spilleregler kan som tomme rammer give adgang til denne kraft ifølge Rukov.

Derfor bør man give sig selv adgang til sex gennem simple regler, simple dogmer, som befrier én for at skulle forholde sig dybere til, om man har lyst eller ej. Ethvert dogme skal lade sandheden få adgang. Det er det, dogmer bør være til for. (...) Hvis kalenderen siger man skal have sex mandag aften klokken 21.35, er det bare sådan, det er. Og så bør det ikke være afgørende, om stemninger er der eller ej (...). Det vil vitalisere ens sexliv voldsomt, fordi man ikke selv er ansvarlig for det. Det er kalenderen, som dikterer det. (s. 209).

På samme måde, som vi så Halfdan Rasmussen vitaliseret af en fejl, kan man sige, at Rukov vitaliseres af tomme regler, som netop i kraft af deres tomhed fungerer som en kontrastfyldt ramme for både sexliv og kreative processer. Igen kan man notere sig, at denne kontrast eller paradoksalt skaber et rum for ironi i den forstand, at reglens kraft er en konstrueret effekt og ikke en guddommelig kraft.

Benspænd på det perfekte

For Trier blev regler en måde at dæmme op for de værste angstanfald. I hans biografi spiller barndommens radikalt frigjorte hjem en markant baggrund for hans søgen efter begrænsninger.

Begrænsninger er en stor del af den kunstneriske proces..., så betragter vi det som en fordel, at vi har det her problem. Det bliver så en begrænsning, vi måske kan få noget endnu bedre ud af. Det er jo ikke for at formidle en eller anden pædagogik eller moral. Det er selve legen, jeg nyder. (Trier i Thomsen 2010: 300).

Den tragiske indstilling betyder, at man må acceptere benspænd som et vilkår. Tvangsregler hos Trier er arbitrære og bryder med den aristoteliske poetiks krav om kausalitet og enhed. Obstruktionen er så at sige en proces mellem indhold og form. Trier skaber en reel risiko, og han tvinger sig selv til at være til stede i den iscenesatte situation som et *dramaturgisk* arbejdsprincip.

Sandheden handler om at afsøge et område for at finde noget, men hvis man på forhånd ved, hvad man kigger efter, er det manipulation. Måske er sandheden at finde noget, man ikke leder efter... (Interview med Trier, Knudsen 1998).

Pointen er ikke at indholdet er fraværende men at processen er en tilblivelse. Indholdet eksisterer ikke på forhånd, men bliver skabt af spillereglernes unikke logik og virkelighed.

5) Traditionen kan føres tilbage til Dadaismen. Lars von Triers film som *Idioterne* og *Melancholia* er fyldt med regler og regelbrud, og ikke mindst serien *Klovn* udnytter bruddet med normer og regler.

Spilleregler i projektorganiseringen

Kreative spilleregler er på ingen måde objektive og traditionsoverleverede. De konstrueres med henblik på at virke i en given kontekst⁶. Man kan således ikke tale om gode eller dårlige, rigtige eller forkerte. De har ingen moralske eller etiske implikationer som sådan. Selvom spilleregler som sådan ikke er andet end netop opgaver, så fungerer de i en konkret situation (tid og rum) og skaber en begivenhed, hvor pointen er, at denne rummer en vis risiko som forstyrrer rutiner, vanetænkning og selvsikkerhed.

Filosoffen Anders Fogh Jensen skitserer paradigmeskiftet fra disciplinsamfundet til projektsamfundet⁷ (Jensen 2009) og hans pointe er, at projektorganisering er blevet det centrale omdrejningspunkt i samfundet gennem den sidste halvdel af det 20. århundrede, og at det er blevet afgørende for, hvordan tid, rum, handlinger og relationer dannes. Projektorganiseringen er en historisk frembragt orden, som er blevet et fremherskende vilkår, siger Fogh Jensen. Der er tale om en forskydning fra det sagsformidlende til det performative og handlende. Der findes ikke en essens forud for projektet og heller ikke et defineret mål. Der findes heller ikke en fast procedure for ledelse. Denne skabes så at sige i 'opførelsen' af projektet, som derved får karakter af en improviseret performance. De fleste parametre er ubestemte og defineres først gennem processens selvorganisering, som således kræver en kontingenshåndtering. Altså en form for selektion og fokusering i forhold til de mange givne muligheder. Ethvert projekt skal skabe en balance mellem udforskning og udvikling af muligheder og begrænsning som reduktion af muligheder.

Den samfundsmæssige projektorganisering, understreger Fogh Jensen, er præget af en permanent overgangstilstand. Det enkelte projekt er en passage til næste projekt, og det betyder generelt, at projektmennesket altid er på vej til noget andet og er i en form for undtagelsestilstand. Der etableres et rum uden for lov og orden, en form for ingenmandsland, hvor identiteten må redefineres eller rekonstrueres. Projekter har denne dobbelthed af destruktion og rekonstruktion af viden og handlinger. Projekter kan yderligere tilskrives en række af de karakteristika, som traditionelt er forbundet med passageritualer: mellemrum, midlertidighed, ustabilitet, omvendinger, kreative paradokser, modsætninger og en skrøbelig balance, hvor usammenhængende elementer føjes sammen.

Projekter dyrker en ikke-lineær tid, der er parataktisk, springende og uden kausalitetsforbindelser. I en pædagogisk sammenhæng bliver det klart, at i modsætning til disciplinundervisningen, som formidler et 'fast' stof, metoder og positioner, er projektundervisningen en kreativ strategi, som udvikler kompetencer i kompleksitetsreduktion. Man træner handlinger, som alle har midlertidighedens karakter i modsætning til disciplinundervisningens kodificerede former.

For Fogh Jensen er det uforudsigelige et vilkår, og fravær af normer og regler kræver et eksperimenterende subjekt, som kan udholde, at der ikke er et givet mål, men at man må etablere sin egen styring og opfinde et midlertidigt 'hjem'. Det kræver performative kompetencer: Evnen til at handle med engagement, til at påtage sig ansvar, at gribe det tilfældige, at være risikovillig, at droppe en ide til fordel for en anden, at have mange bolde i luften samtidig før der tages beslutninger, til ikke at tage det første det bedste, at værne sig mod energitab, at kunne skifte spor, at skabe hierarki og forandre hierarki, at kunne skabe midlertidige begrænsninger, samt til at skabe selv-disciplin, gruppenormer og værdier i form af lokale arbejdsregler og principper.

Projektmennesket dyrker det risikovillige og midlertidige, der skaber en form for potentiel overbelastning, som undertiden resulterer i senmodernitetens lidelser som stress og depression. Projektorganiseringen nedbryder evnen til at sige nej, engagement bliver en stil og begehjstring bliver et

6) Hermansen (2010) skriver fx om spilleregler i folkeskolen.

7) Inspireret af Michel Foucault samt Luc Boltanski og Eve Chiapello.

trick i jagten på det spektakulære. Flexibiliteten og overskridelseskra­vet kan vanskeliggøre aftaler og deadlines. Relationer og forbindelser forflygtiges og bliver mål i sig selv. Kortfattet kan man sige, at dyrkelsen af tilfældigheden og det planløse har mange omkostninger og kræver, som Fogh Jensen antyder, en selv­begrænsning og selvdisciplin. Ubestemtheden kan til stadighed forhandles, men må behandles med bestemthed gennem begrænsninger. Projekter er til stadighed i fare for at falde sammen ved tabet af energi, hvis der ikke skabes grænser for det mulige.

Det forekommer mig, at projektordenens overgribende karakter må relativ­eres således, at projektvilligheden og selvoverskridelsen ikke bliver et moralsk krav til enhver tid, men en forhandling af forskellige kompetencer og en stadig redefiner­ing af forholdet mellem disciplin og projekt. Det betyder, at en række traditioner og former er mulige – ikke som normer, men som midlertidige begrænsninger (lige fra kampsport til tango eller balinesisk dans).

Projektformen rummer en oplagt frihed, men der er også den fare, at det kreative subjekt kan drukne i muligheder uden at kunne vælge. Den kreative uorden kræver et modspil i form af disciplinær struktur i form af ledelse og i form af æstetisk organisering. Det betyder ikke en tilbage­venden til klassiske kunstformer og kodifikationer – og en sådan tilbagevenden ville også være umulig og i strid med den samfundsmæssige udvikling – men det kan være nødvendigt af skabe strukturer, som mimer gentagelsens autoritære struktur og begrænsning både i proces og værk.

Tilfældigheder og orden

De fem benspænd (2003) er en demonstration af obstruktionsmetoden i praksis⁸. Filmen viser en kreativ proces, hvor Jørgen Leth skal lave fem nye versioner af sin film *Det perfekte menneske* (1967). Trier har rollen som mesteren, der skal vælge nogle obstruerende spilleregler for eleven Leth, således at han opgiver den æstetiske 'perfekte' overflade og distance. Trier forsøger med egne ord at hjælpe Leth i dennes skabende virksomhed, og som en terapeut gennem benspænd at nå ind til mennesket Leth. Leth gennemfører projektet, idet han følger spillereglerne, så godt som det nu er ham muligt. I filmen vises både klip fra den originale film, fra dialogen mellem Leth og Trier og fra Leths optagelsesproces. Endelig vises de fem små filmresultater. Det skal understreges, at jeg ser Leth og Trier som *roller*, der naturligvis referer til deres biografiske personligheder⁹. Filmen er altså et remake af det originale "mesterværk" og benytter gentagelsen, citatet, rekonstruktionen og genbeskrivelsen som æstetiske greb.

Man kan differentiere mellem tilfældige regler (filmen skal optages på Cuba, fordi Leth aldrig har været der), fagligt 'umulige' regler (en scene må ikke være længere end 12 *frames*. Der er 24 frames pr. sekund, så det vil sige, der skal klippes efter et halvt sekund – det kaldes spasserklip), strafregler (ingen regel, dvs. den ulidelige frihed til selv at vælge), ubehagelige regler (det usleste sted på Jorden), krav om ny genre (tegnefilm, som de begge hader) og en fuldstændig fratagelse af kontrol (i sidste film skal Leth kun lægge stemme til en oplæsning af Triers tekst, og billedredigeringen laves som illustration til teksten).

Scener fra den oprindelige film remedieres altså i kraft af bl.a. klippeteknik, optagelser på en

8) Første benspænd består af fire regler. Klippene må ikke være mere end tolv *frames*, filmen skal optages på Cuba, filmens spørgsmål skal besvares, og der må ikke være en skærm eller scenografi. Andet benspænd: filmen skal indspilles det usleste sted på Jorden, tilskuerne må ikke vises, Leth skal spille manden, der skal indgå et måltid. Tredje benspænd er uden regler: frihed eller tilbage til Bombay. Det fjerde benspænd er *tegnefilm*. Femte benspænd: Leth skal indtale en tekst skrevet af Trier, billedsiden fra processen skal redigeres af en tredje person, og billederne skal være illustrerende i forhold til teksten. Femte benspænd er således en film, hvor Trier overtager instruktionen og gør Leth til fortællerstemme.

9) Vi ser den samme glidning mellem rollen og den personlige identitet i serien *Klovnen* 2005-2009. I øvrigt produceret af Zentropa, som Trier er medejer af.

særlig lokalitet, ved at synliggøre tilskuerforholdet, i form af en ny genre og ved at komplicere fortælleforholdet. Trier er i filmens udgangspunkt hjælperen, som dog selv bliver offer for de formopløsende kræfter¹⁰. Faldet er en central konkret hændelse, men også en metafor ligesom benspænd er det. Det umiddelbare formål med filmen er at skabe en terapeutisk effekt: en renselse og aflastning af subjektet Leth ved hjælp af regler, som samtidig udvirker en filmisk rystelse i forhold til Leths 'perfekte' original. Benspænd skal forenklet sagt forrykke fokus fra det artificielle til det menneskelige. Filmen viser både processen og resultatet, og den viser dermed sammenhængen mellem regler og liv. Hvor Leth skaber formel orden, tilsigter Trier livets kaos gennem formopløsningen. Det er balancen mellem det apollinske og det dionysiske (Nietzsche 1996, se hertil Lehmann 2009), som de to personer repræsenterer i filmen, som er autenticitetssøgende i forhold til både mediet og i forhold til den personlige kreative proces.

De fem benspænd kan beskrives og analyseres som to forskellige remedieringsstrategier (Bolter og Grusin 1999). *Immediacy* benytter sig af transparens og skaber adgang til den fiktionelle verden og dens karakterer, som tilskuerne oplever som virkelige. Tilskueren ser igennem formen og fordybes i indholdet, som om dette slet ikke var medieret. *Hypermediacy* skaber derimod en bevidsthed om mediet, som gør opmærksom på sig selv med fx kameraets tilstedeværelse, optagelsens virkemidler, udstilling af spilleregler etc. Begge strategier forsøger at fremstille en 'virkelighed', enten ved at 'glemme' mediet eller ved at lade tilskuerne erfare mediets realitet. Imidlertid mener jeg, at begge strategier er virksomme i *De fem benspænd*, hvor der er et samspil mellem det transparente og det udpegende og mellem personernes fiktive og reale karakter. Selve spillet mellem de to er iscenesat som en situation mellem Mester og Elev, hvor Trier er autoriteten og den, der beslutter, bedømmer og forkaster, mens Leth er den villige elev. Læreprocessen ender med at gå i opløsning og afslører Mesterens fald, mens eleven viser sig som den sande mester, han hele tiden har været.

Leth kan siges at repræsentere *hypermediacy*, og den originale film er et typisk eksempel på en kunstfilm, der indeholder egne interne regler for filmens sprog. *Det perfekte menneske* er udpræget medierefleksiv og uden transparens. Vi ser hverken et rum med dybde og centralperspektiv, nogle karakterer med undertekst eller et udfoldet plot. Relationen mellem manden og kvinden forbliver ubestemt (han og hende). Fortælleren er kommenterende ved at pege på det sete og hørte og ellers kun registrerende. Leth kalder det en antropologisk iagttagelse af to mennesker i et tomt, hvidt rum. Kameraet bevæger sig i lange lige baner, vertikalt, zoomende. Det udpeger sammen med klipningen og indrammer, fragmenterer handlinger, billeder og lyd uden dramatiserende hensigt. Filmen er en form for undersøgelse uden en konklusion. Der er ikke tale om en dramatisk fremstilling, men om en udpegende og iscenesættende fortælleform, som mærkværdiggør dagligdags handlinger.

Trier kan siges at repræsentere *immediacy* og søger den ikke-medierede nærhed, umiddelbarhed og virkelighed gennem en forøgelse af den reale risiko Han vil netop ødelægge medie-perfektionen og Leths kontrollerede distance, metode og kunstneriske instinkt i processen. Der er tale om en terapeutisk proces, hvor medialiseringen gerne må være noget 'lort'.

Benspændene skal skabe transparens til virkeligheden og den kreative proces: selve optagelsens og optagelsessituationens kaos. Fx skal Leth involvere sig i filmen – ikke blot som instruktør men også som spiller. Et godt billede på denne transparens er remake #2, hvor Leth selv skal spille manden (uden kvinden), hvor der skal fokuseres på måltidet, og hvor filmen skal optages et fattigt og usset sted, valgt af Leth, uden at tilskuerne kan ses. Leth forbereder sig til filmen med at springe, falde,

10) Som det også sker i *Antichrist*, der jo på mange måder gentager dette spil mellem terapeuten og den depressive.

spise etc. på hotellet og i et berygtet fattigt luderkvarter i Bombay. I den endelige film udfører han scenen med en transparent skærm som baggrund. Det betyder, at man kan se de lokale tilskuere i gaden, som betragter Leths 'monodrama'. Det skaber en autenticitetseffekt: Vil tilskuerne gribe ind? Vil Leth kunne gennemføre? Der opstår et moment af tilsyneladende umedieret autenticitet. Tilskuere er selvfølgelig *rammesat* af skærmen, men man ved ikke, om de vil følge spillereglerne eller forstyrre Leths performance. Derved forrykkes fokus til selve den performative udførelse frem for den *rene filmiske* fremstilling af originalens hvide rum uden tilskuere. Til forskel fra modernismens autonome værk, ses både fortælleren og modtagerne som funktioner i værket.

Derfor mener Trier, han har fejlet, og Leth dømmes til enten at tage tilbage og lave filmen om eller lave en version helt uden spilleregler. Straffen er altså 'den fuldstændige frihed', som Trier kalder det, hvor subjektet så at sige overlades til tilfældighederne og en modernitetens orienteringsløshed.

Leths distancerede form udsættes altså for benspænd med henblik på at få ham til at snuble og dermed blive 'sig selv'. Dette er imidlertid kun en værkeffekt. Leths film bliver ikke mere autentiske eller 'dårlige', tværtimod opretholder de et kunstnerisk niveau, som fremstiller de skrøbelige subjekter: 'Leth' og 'Trier'. Obstruktionerne skaber risikoen for faldet eller tabet, men er en kreativ konstruktion og skaber kun tilsyneladende en 'opløsning' af filmens skærm. Ret beset er det altså en undersøgelse af mediets kreative muligheder.

Det er fokuseringen på og etableringen af spilleregler, som skaber uventede og tilfældige 'gaver' (jf. Leth 2009). Spillereglerne er begrænsninger, som gør det muligt for subjektet at være skabende, men man kan også sige, at spillereglerne netop flytter fokus væk fra en moralsk forpligtigelse. Hvad enten man nu mener, kunsten skal være overskridende, bekræfte det gode i mennesket eller forbedre samfundet, så er det som om, Leth gennem spillereglerne befries for en moralsk binding.

Konkluderende

Digtet af Halfdan Rasmussen demonstrerede, at en tilfældig fejl kan skabe en ny 'tom' spilleregel, som udvirker et brud med den logiske og forudsigelige proces. Reglen skaber et kreativt spring, en form for emergens, hvor det uventede fund bliver et rim på kartofler. Reglen er altså en udefrakommende kraft, som ryster den vante proces ved at tvinge en anderledes logik igennem. I *De fem benspænd* er forholdet mellem Trier og Leth en klassisk Mester-Elev relation, som gennemspilles med Mesteren i den autoritære rolle, som udstikker tilfældige – men venligt mente – regler og opgaver. Efterfølgende roses, udkældes og straffes eleven, som gør sit bedste for at løse opgaverne kreativt og konstruktivt. Der er hovedsageligt tale om tomme og formelle tvangsregler, som rammesætter en kreativ proces, hvor det lykkes Leth at forny den originale film. De tomme regler har en subjekt-aflastende funktion i forhold til præstationskravet, men er også strukturerende for processen i form af den kraft, der ligger i det meningsløse, som alligevel viser sig at besidde en såkaldt tavs viden. Det afgørende for processen er, at subjektet accepterer reglen, selvom den skaber et kontroltab. Obstruktionens dogmatik og dens autoritære og rigide struktur er, kunne man sige, en rest fra disciplinsamfundet, og reglens absolutte karakter kan spille sammen med projektsamfundet frie eller manglende organiseringsformer og skaber dermed en vigtig udveksling i kreative processer. Benspænd bliver således en måde at håndtere projektsamfundets potentielle lidelse og kreative overbelastning på.

Litteratur

- Aggersbjerg, Marcus, 2010. *Rukov et portræt*. København: People's Press.
Christoffersen, Erik Exe, 2007. *Teaterhandlinger*. Aarhus: Forlaget Klim.

Kreative tragikere

- Christoffersen, Erik Exe, 2005. Dogmer og obstruction. *Peripeti*, 4.
- Csikszentmihalyi, Mihaly, 2002. *Flow: the classical work on how to achieve happiness*. London: Rider.
- Dehs, Jørgen, 2006. Det rene i det urene. Bemærkninger om kunst og autenticitet. I: Ulrik Bisgaard & Carsten Friberg, red. *Det æstetiske aktualitet*. København: Multivers.
- Elster, Jon, 2000. *Ulysses unbound*. Cambridge University Press.
- Fogh Jensen, Anders, 2009. *Projektsamfundet og Projektmennesket*. Aarhus Universitetsforlag.
- Foster, Hal, 1996. *The Return of the Real*. The MIT Press.
- Hermansen, Mads, 2010. *Spilleregler i klassen: Læringsledelse i teori og praksis*. København: Akademisk forlag.
- Knudsen, Peter Øvig, 1998. Uden kontrol. *Weekendavisen*, 5. januar 1998.
- Kyndrup, Morten, 2002. Frihedens tvang – tvangens frihed. *Passage*, 42.
- Kyndrup, Morten, 2006. Foræringens dobbelte overgreb. Symbolske udvekslinger og parataktisk æstetik i *Dogville*. I: Lis Møller og Mads Rosendahl Thomsen, red. *Produktive paradokser*. Aarhus: Aarhus Universitetsforlag.
- Kyndrup, Morten, 2008. *Den æstetiske relation*. København: Gyldendal.
- Lehmann, Niels, 2008. Kunstfagsdidaktik efter subjektet. I: Aslaug Nyrnes og Niels Lehmann, red. *Ut frå det konkrete*. Oslo: Universitetsforlaget.
- Lehmann, Niels, 2009. Antichrist. *Peripeti*, 12.
- Leth, Jørgen, 2009. *Tilfældets gaver: Tekster om at lave film*. København: Gyldendal.
- Nietzsche, Friedrich, 1996 (1872). *Tragediens fødsel*. København: Gyldendal.
- Branth, J. et. al., 2007. *Peripeti*, 13.
- Philipsen, Heidi, 2007. Autenticitetsstrategier i Triers trilogier: Om at skabe affekt via effekt. *Mediekultur*, 42/43.
- Philipsen, Heidi & Lars Qvortrup, red., 2007. *Moving Media Studies: Remediation revisited*. København: Samfundslitteratur Press.
- Poulsen, Henrik, 2007. *Lars Von Triers univers*. København: Gyldendal.
- Rasmussen, Halfdan, 1972. *Tosserier*. Det Schönbergske Forlag.
- Sawyer, R. Keith, 2003. *Group creativity*. Lawrence Erlbaum Associates, Publishers.
- Sontag, Susan, 2009. *Against interpretation and other essays*. London: Penguin Books.
- Thomsen, Nils, 2010. *Geniet Lars von Triers liv, film og fobier*. København: Politikens Forlag.
- Wivel, Peter, 2011. Berlinerne lagde sig for Lars von Triers fødder. *Politiken*, 5. september 2011.

Erik Exe Christoffersen

Lektor v. Institut for Æstetik og Kommunikation, Aarhus Universitet. Redaktør af tidsskriftet *Peripeti* (2004-). Har senest skrevet om kreative processer og principper i relation til Odin Teatret, Hotel Pro Forma og Det kongelige Teaters *Det Røde Rum* i *Peripeti* nr. 16 (2011).
