

## 1.4 PROJEKTETS FORLØB

---

## KAPITEL 2

---

Idet vi fokuserer på fri improvisation som en kreativ proces og et musikalsk udtryk, har vi valgt at inddrage litteratur om både kunst, kreativitet i bred forstand og leg. Fri improvisation kan have kunstneriske kvaliteter og er samtidigt en grundlæggende færdighed hos alle mennesker. At lege er at skabe.

### 2.1 PLAYING, RULES AND MAKE-BELIEVE

---

Playing betyder både at lege en leg, spille et spil eller udøve en sport og at spille et instrument eller spille musik. Balancen mellem form og frihed er ligeledes vigtig i både en leg, et spil, i sport og i musik.

I et forsøg på at lave en model der omfatter alle lege, voksnes såvel som børns, har Roger Caillois (2001) defineret leg som en aktivitet der er grundlæggende:

1. *Free*: in which playing is not obligatory; if it were, it would at once lose its attractive and joyous quality as diversion;
2. *Separate*: circumscribed within limits of space and time, defined and fixed in advance;
3. *Uncertain*: the course of which cannot be determined, nor the result attained beforehand, and some latitude for innovations being left to the player's initiative;
4. *Unproductive*: creating neither goods, nor wealth, nor new elements of any kind; and, except for the exchange of property among the players, ending in a situation identical to that prevailing at the beginning of the game;
5. *Governed by rules*: under conventions that suspend ordinary laws, and for the moment establish new legislation, which alone counts;
6. *Make-believe*: accompanied by a special awareness of a second reality or of a free unreality, as against real life. (Caillois 2001, side 9).

At de fire første kvaliteter i allerhøjeste grad også er essentielle i fri improvisation synes indlysende, men hvordan stiller det sig med de to sidste? Caillois skriver meget om forholdet mellem Regler (Rules) og Fantasi/Forestilling (Make-believe) og sætter dem i et særligt forhold til hinanden:

"The game consists of the need to find or continue at once a response *which is free within the limits set by the rules*. This latitude of the player, this margin accorded to his action is essential to the game and partly explains the pleasure which it excites... Many games do not imply rules... games, in general, which presuppose free improvisation, and the chief attraction of which lies in the pleasure of playing a role, of acting *as if* one were someone or something else, ...the sentiment of as if replaces and performs the same function as do rules. Rules themselves create fictions." (Caillois 2001, side 8).

Her giver det mening at sammenligne vores improvisationsoplæg fra indledningens to cases. *Spil et bjerglandskab* har elementer af Fantasi/Forestilling: Man kan vælge en rolle indenfor scenariet, en har udsynet fra toppen, en anden klatreturen i den tynde luft, men den grafiske kontur af bjerglandskabet kunne også være et afsæt *som om* man var landmåler og nøgternt skulle gengive det man så. *Vælg en vokal og syng en måned* har både en regel og et scenarie, som i bedste fald understøtter hinanden og udfordrer gruppen til mere originale musikalske løsninger. Meningen bliver at udtrykke en måned på en musikalsk måde (eller finde flow, lege) indenfor den i sig selv absurde regel, fordi man kan. Hvis man ikke kan giver det ikke mening. 3 årige elsker at sparke til bold, men finder ingen glæde i en fodboldkamp med afmærket bane, regler, hold og dommerkendelser (vores eksempel).

Caillois beskriver et kontinuum fra uro (turbulence) til regler (rules) med Paidia som den ene pol og Ludus som den anden. Paidia er afledt af ordet barn og repræsenterer det frie flow, lyst og lystighed, ukontrolleret fantasi, fri improvisation, impulsivitet osv. mens Ludus, spil på latin, står for disciplin, styring og retning af flow, dvs. kontrol med eller sågar forhindring for Paidia-princippets udfoldelse. Jo længere vi bevæger os ud mod Ludus polen, jo større krav stilles der til fx færdigheder, øvelse, overblik, tålmodighed eller præcision. Vi har valgt at stille det op i en model.

Paidia

Ludus

Og ligeledes til at se feltet fri improvisation som et kontinuum mellem (fri) leg og spilleregel.

Leg

Spilleregel

## 2.2 KREATIVT BENSPÆND

---

En spilleregel kan også kaldes et kreativt benspænd. Udtrykket benspænd er hentet fra Lars Von Trier og Jørgen Leths film "De 5 benspænd". I 2000 tager Leth imod Triers udfordring om at genindspille sin film "Det perfekte menneske" fra 1967 i alt 5 gange over 3 år, hver gang underlagt en ny regel som Trier finder på. Formålet er kunstnerisk. Trier vil afklæde kollegaen, ikke for at ydmyge ham, men for at nå dybere, komme bag æstetikken, distancen, færdighederne, det perfekte menneske. Eksperimentet opstilles fordi de vil vise noget om kreativitet, ikke blot ved at lave en film, det kan de begge to i forvejen, men ved at lave en metafilm. Man kan sige at rammen her er en genindspilning af en af Leths tidligere film, mens benspændene er spilleregler, der begrænser hans frihed i opgaven på forskellige måder. Fx brug en bestemt location (Cuba), ingen klip længere end 12 frames (1/2 sekund) eller brug en bestemt genre (tegnefilm). Dorte Hygum Sørensen fra Politiken skriver i en anmeldelse af filmen:

"Lars von Trier synes efterhånden at blive mere og mere klar over, at det ikke er perfektionistisk kontrol i sig selv, der driver Jørgen Leths værker. Kontrollen er et redskab, der kan bruges, mens man venter på det uventede øjeblik, hvor det magiske sker. Det er lysten til at arbejde for at nå sådan et øjeblik, Jørgen Leth har brug for. Uden lyst, ingen film fra Leth. Da Lars von Trier ved det, server han, så det synger i synet på modspilleren. »Du skal lave en tegnefilm«, får Jørgen Leth at vide. »Jeg hader tegnefilm«, svarer Leth. »Jeg hader også tegnefilm«, siger Lars von Trier. Triumferende. Her er Leth for første gang i gulvet. Med ædende foragt for tegnefilmgenre går han alligevel i gang med opgaven. Med stor ulyst. Indtil han endnu en gang dribler sig vej ind til kreativitetens kammer. Han finder en lystfuld måde at løse også denne opgave på." (Sørensen, 2003).

Kreativiteten, det skabende arbejde opstår i dette felt mellem lyst og kontrol - det der er givet på forhånd og det man selv kan finde på.

## 2.3 THE POWER OF LIMITS

---

Stephen Nachmanovitch er både udøvende kunstner og skriver om kreativitet. Det legende eller Mind-at-play er der hvor alting begynder:

"Improvisation, composition, writing, painting, theater, invention, all creative acts are forms of play, the starting place of creativity in the human growth cycle and one of the great primal life functions. Without play, learning and evolution are impossible. Play is the taproot from which original art springs; it is the raw stuff that the artist channels and organizes with all his learning and technique... Creative work is play; it is free speculation using the materials of one's chosen form." (Nachmanovitch 1990, side 42).

Legen og det barnlige forstås her som det umiddelbare, utæmmede og fuldstændigt nærværende i alle mennesker og som en forudsætning for udvikling, læring og kreativitet i bredeste forstand. I en mere snæver forståelse af kreativitet som i dissideret kunstnerisk arbejde er leg lige så essentielt. "*Full-blown artistic creativity takes place when a trained and skilled grown-up is able to tap the source of clear, unbroken play-consciousness of the small child within.*" (Nachmanovitch 1990, side 48) Med ord som trained and skilled (veluddannet og kompetent) peges der på det der skal til, når man bevæger sig fra fri leg mod en professionel udøvelse.

Nachmanovitch bruger ordet begrænsninger (limits) og det kræver lidt forklaring, som med udtrykket benspænd, der normalt opfattes som noget negativt, men i Trier's anvendelse betyder nødvendige regler i en (også) lystfyldt leg. Begrænsninger i fri improvisation lyder umiddelbart som en selvmodsigelse, men fri improvisation er ikke fri i absolut forstand. Man er altid begrænset af noget: instrumentet, sin teknik, akustikken, dagsformen, hinanden, lokalet, tidspunktet, økonomien, andres forventninger og ikke mindst sig selv. *Blame it on the gear* er en ironisk kommentar til dette faktum.

"Sometimes we damn the limits, but without them art is not possible. They provide us with something to work with and against. In practicing our craft we surrender, to a great extent, to letting the materials dictate the design. The viscosity of paint, the tensile strength and wolf tones of violin strings, the egos of actors - all these foibles and limitations can be seen as the discipline that evokes creativity." (Nachmanovitch 1990, side 80).

Mens nogle begrænsninger så at sige er indbyggede kan andre være selvvalgte. Vi kan vælge en bestemt skala, en rytme, et andet instrument eller bruge usædvanlige oplæg fx improviser ved at spille gaderne på et bykort eller lav en improvisation på 60 sekunder med en klar indledning, mellemdel og afslutning (Nachmanovitch' eksempler). Begrænsningen giver en struktur og struktur er nødvendigt også i fri improvisation. Struktur kan udløse spontanitet. Den behøver ikke definere en form, den kan også fremprovokere reaktioner hos de udøvende og af den vej bringe nye ting til at ske. "*Working within the limits of the medium forces us to change our own limits. Improvisation is not breaking with forms and limitations just to be "free", but using them as the very means of transcending ourselves.*" (Nachmanovitch 1990, side 84).

Mens man venter på det uventede øjeblik hvor det magiske sker, som Sørensen refererer til i sin anmeldelse af De 5 Benspænd, kan man egentlig kun gøre en ting: Man kan undgå at stå i vejen for det. Når man selv træder tilbage kan det egentlige, musikken, træde frem. En måde at holde sig

beskæftiget så man ikke står i vejen er ved at arbejde med en spilleregel, en begrænsning, et kreativt benspænd.

“There are, it seems, two Muses: The Muse of Inspiration, who gives us inarticulate visions and desires, and the Muse of Realization, who returns again and again to say, “it is yet more difficult than you thought.” This is the Muse of form... I may be, then, that form serves us best when it works as an obstruction to baffle us and deflect our intended course. It may be that when we no longer know what to do we have come to our real work and that when we no longer know which way to go we have begun our real journey. The mind that is not baffled is not employed. The impeded stream is the one that sings.”(citat digter Wendel Berry i Nachmanovitch 1990, side 84).

## 2.4 OPSAMLING

---

De nævnte eksempler fra litteraturen/kunsten beskriver en forståelse af at frihed uden form er en illusion. Selv i fri improvisation er man altid begrænset af noget. Egentlig frihed opstår ikke ved at opløse alle regler men ved at blive fri af sig selv, træde tilbage. Regler kan tværtimod være et redskab i denne proces. Men først og sidst står til enhver tid *det legende*.