

Rasmussen, T. H. (2002). Legens poetik. Platon og Aristoteles om leg. *Psyke & Logos* Årg. 23, nr. 2 (pp. 360-380).

Denne publikation stammer fra www.livsverden.dk - hjemstedet for:

Forum for eksistentiel fænomenologi

Et tværdisciplinært netværk af praktikere og forskere, som anvender eksistentiel-fænomenologiske grundlagstanker og perspektiver i deres arbejde.

Husk at angive korrekt kildehenvisning ved referering til denne artikel. Den korrekte reference fremgår øverst på denne side.

Læs mere om Forum for eksistentiel fænomenologi
og download flere artikler på
www.livsverden.dk

English version:

This publication is downloaded from www.livsverden.dk – the home page of

The Society for existential phenomenology

A Danish cross disciplinary society of practitioners and researchers who make use of existential phenomenological theory and perspectives in their work.

For more information and downloadable articles visit
www.livsverden.dk

LEGENS POETIK Platon og Aristoteles om leg

Torben Hangaard Rasmussen

Med udgangspunkt i Platons STATEN og Aristoteles' POETIK argumenterer artiklen for, at leg er en POETISK virksomhed, der forener to kilder: MIMESIS og MYTHOS. Mimesis (dramatisk fremstilling) og mythos (fortælling) er komplementære forudsætninger for både rhapsodens praksis og børns leg. I barndommen løber disse to kilder snart parallelt med hinanden, snart sammen og bliver til EPISK LEG eller DRAMATISK LEG. I episk leg, som er genstand for Platons kritik i STATEN, veksler barnet mellem at være sig selv og en anden. Det ene øjeblik gengiver barnet mimetisk et menneske, et dyr eller en mytologisk figur, det næste øjeblik fortæller det om, hvilken retning legen skal tage. Mimesis og mythos flyder ind og ud mellem hinanden. I dramatisk leg, som Aristoteles analyserer i sin POETIK, opbygges fortællingen indefra, igennem dialogens fortløbende udvikling. Mythos er indbygget i mimesis, i den direkte tale.

Indledning

Whitehead er blevet citeret i utallige bøger og artikler for, at den vestlige filosofihistorie er »en serie fodnoter til Platon«. Det er lidt af en overdriivelse, sandsynligvis ment som en alvorlig spøg, men hvis vi i Whiteheads bemærkning indføjer navnet Aristoteles, giver det mere mening. Den vestlige filosofihistorie tager for alvor sin begyndelse med disse to skikkelser. Vil man nærmere undersøge de filosofiske problemstillinger, der er forbundet med fænomenet leg, må udgangspunktet nødvendigvis være Platon og Aristoteles. Hvad skriver de hver især om leg (paidia)? Ikke så meget, vil svaret i første omgang lyde. Platon taler forskellige steder i sine dialoger direkte om børns leg og peger på, at den har sin oprindelse i trangen til at hoppe og springe. Aristoteles omtaler enkelte steder leg som en forberedelse til voksenlivet.

En tilbundsgående åben diskussion af legens væsen findes hverken hos Platon eller Aristoteles. Det er nødvendigt at gå detektivisk til værks. Hvor finder man da spor af leg hos eksempelvis Platon? To spor aftegner sig: et

Torben Hangaard Rasmussen er pædagog og forfatter til artikler og bøger om leg, børns oplevelse af tid og om Merleau-Pontys fænomenologi. Forskningsassistent 1998-2001 ved Högskolan i Halmstad, Sverige. Seneste bog: *Legetøjets virtuelle verden. Essays om legetøj og leg* (2001). Brøndby: Semi-forlaget.

metaforisk og et *poetisk*. Det metaforiske spor, som jeg vil følge ganske kort og med et kritisk blik, peger i retning af, at Platons filosofi har en legende karakter. Det poetiske spor, som artiklen vil forfølge i dybden, leder i en anden retning. I virkeligheden er Platon kritisk indstillet over for leg og anser den for en primitiv kropslig form for virksomhed, der forener dramatisk fremstilling (mimesis) og fortælling (mythos).

Et metaforisk legespor

Fortalere for et metaforisk syn på leg er bl.a. Freydborg og Aichele. Freydborg skriver i *The Play of Platonic Dialogues* (Freydborg 1997), at det legende, det lette og ubestemmelige kendetegner Platons dialoger. Filosofien bliver i sin dialogiske skikkelse en legende sondering af verden, hvor den sokratiske ironi er på spil. At filosofi er en reflekteret form for leg. Det er ligesom en spadseretur på må og få. Det er en forsøgsvis fortolkning, som ikke udgår fra tanken om, at verdens oprindelse nødvendigvis skal søges i en bestemt grund eller årsag. Den filosofiske spørgen er på Platons tid ved sin begyndelse, på vej i den ene og anden retning og ikke begrænset af et på forhånd etableret system af mening. Den er løs samtale, som ikke er styret af et bestemt sæt af problemer eller grundlæggende antagelser. Freydborg ser leg som en metaforisk størrelse, der hos Platon både har letheden og tyngdens karakter og antager snart den ene, snart den anden form. Den er en ambivalent størrelse, der optræder i mange forklædninger. Forholdet mellem leg og filosofi hos Platon karakteriseres således af Freydborg:

»The openness of inquiry, the willingness to admit and confront ignorance, the frequent recourses to non-rational sources, the lack of firm philosophical commitment to any theory or doctrine but only to ongoing honest questioning, the willingness to enact and to undergo disruption - in one phrase, the play of Platonic dialogues...« (p. 65)

Aichele griber i *Philosophie als Spiel* (Aichele 2000) heller ikke fat i leg som et fænomen, der udspiller sig i tid og rum. Det er snarere bestemte abstrakte og formale træk ved leg (bl.a. bevægelse hid og did), han fremdrager og dernæst overfører til Platons filosofi, som synes at være bestemt af tvetydighed og ubestemthed. Filosofi og leg har det tilfælles, at de er løbende eksperimenter, forsøg på at forstå verden. Platons dialog *Faidros* (Platon 1940), der både er en diskussion af eros' og retorikkens betydning, er udgangspunktet for Aicheles analyse. Platon sammenligner i *Faidros* filosofien eller talerens virke med bonden, der sår sæd med henblik på at høste en afgrøde, som kan indgå i husholdningen eller bruges til ny såsæd. Alvoren i denne virksomhed består i, at den skaber mulighed for reproduktion.

tion af menneskeslægten. Tilsvarende planter eller spreder filosofen tanker, der gerne skulle indgå i et kredsløb. Sokrates anfører i *Faidros*, at man også kan »lege en leg«, der går ud på at plante i små, såkaldte Adonishaver og frembringe hurtigt voksende potteplanter. Adonishaver blev anlagt i forbindelse med en kultisk fest til minde om den unge gud Adonis, men blev ligeledes brugt til at prøve såsædens kvalitet.

Selv i denne eksperimenterende aktivitet, der har legens karakter, ligger der en alvor gemt. Taleren må ligesom den, der eksperimenterer med at så sæd i Adonishaver, lege med ordene, fordi sandheden ikke umiddelbart lader sig gengive. Den sande filosof ved, at han skaber dialoger, dvs. at der bevidst leges med ord. Filosofen er et reflekteret legebarn, der skaber et læsedrama af en vis skønhed. Sandhedens foreløbighed nødvendiggør legen, og filosofen er bevidst om det: »*Spielen in diesem platonischen Sinne setzt immer die Reflektiertheit der eigenen Tätigkeit voraus.*« (p. 70)

Til forskel fra filosofen har digteren eller poeten ingen indsigt i, hvad han skaber. Hans blik bevæger sig på overfladen og er ikke rettet mod erkendelsen af formerne eller idéerne, men mod hvad folk vil have. Poeten bemærker ikke, at epøset, han frembringer, blot er en ufarlig leg og ikke alvor, som han selv tror. Filosofen er til gengæld kendetegnet ved at have indsigt i dynamikken, der driver hans tankevirksomhed fra spørgsmål til spørgsmål. Han ved, at ikke alt lader sig sige med ord. Sokrates ved som bekendt om sin ikke-viden. Han er på det rene med, at han er nødsaget til at lege med ord, når han befatter sig med filosofiske emner. Digteren leger ubevidst, mens filosofen har et reflekteret forhold til, at filosofi er en højere form for leg, som kun kan finde sin passende form i dialogen. Den sande filosof og retoriker planter så at sige taler (logoi) i de egnede sjæle eller samtalepartnere for at sætte talerne i kredsløb. Platons filosofi er - hvis Aichele står til troende - samtale, dialektik, der egentlig ikke tager en ende, og hvis forløb ikke helt lader sig kontrollere. Sokrates' virke indeholder et element af vovemod og risikofyldt leg, når han bevæger sig rundt i Athens stræder i sin jagt efter villige samtalepartnere.

Paideia

Spørgsmålet er, om Aichele og Freydbergs udlægninger er på højde med Platon og hans samtid. Begge pointerer i postmoderne ånd, at Platon er fortaler for en tvetydigheden og foreløbighedens filosofi, og at hans filosofi er en sofistikeret tankeleg. I virkeligheden er Platon kritisk over for enhver form for ambivalens, tvetydighed og forklædning og sætter et skarpt skel op mellem henholdsvis fortælling/leg og abstrakt tænkning. Kritikken kommer især til udtryk i *Staten* (Plato 1975), der er ét langt generalopgør med det homeriske epos og dets hang til det flertydigt skiftende og dets forkærlighed for guder, der forvandler sig fra det ene til det andet og blander sig

nidkært i menneskenes liv. Platon er advokat for det entydige. Han plæder for, at de rene former, idéernes verden skal erkendes gennem analyse, abstraktion og refleksion - og at det kun kan ske ved, at leg, fortælling og drama udskilles som primitive, kropslige erfaringsformer, der hører sammen med en oral kultur.

I stedet for at følge et metaforisk spor vil jeg slå ind på en anden vej i søgningen efter kilder til antikkens tanker om legens oprindelse og form. Platons tanker om opdragelse (*paideia*) i hovedværket *Staten* er centrale i denne sammenhæng. Efterfølgende vil jeg ligeledes inddrage Aristoteles' *Poetik* (Aristotle 1940) og dens filosofiske afdækning af de grundlæggende elementer i det græske drama. I *Staten*, det første filosofiske værk om pædagogik og antropologi i den vestlige kultur, stiller Sokrates spørgsmålet, om hvilke elementer der skal lægges vægt og *ikke* vægt på i opdragelsen og undervisningen af barnet og den unge. Skal det være *mimesis* (dramatisk fremstilling og gengivelse) og *mythos* (fortælling), som kendetegner den mundtlige kultur, det homeriske epos er forankret i? Skal de homeriske helte, der gerne og ofte giver sig hen i kampe, lege og konkurrencer, være det dramatiske og fortællemæssige forbillede, når der filosoferes i Akademiet? Er Homer et sandhedsvidne, når talen falder på erkendelse af formerne? Eller skal opdragelse og undervisning fremover satse på matematik, geometri, refleksion, dialektisk analyse, læsning og skrivning? Platon er fortaler for en ny og i hans øjne mere tidssvarende opdragelse eller undervisning, der bl.a. har sin baggrund i den begyndende indførelse af skriften.

I Platons kritiske opgør med det homeriske epos, der vægtlægger *mimesis* og *mythos*, aftegner der sig et billede af leg som et primitivt fænomen. Det er primitivt i den forstand, at det både fylo- og ontogenetisk kommer først. Udviklingsmæssigt ligger leg før tilsynekomsten af abstrakt og begrebsmæssig tænkning. Det er et »før-skriftligt fænomen«, der udlægger verden kropsligt poetisk. På græsk betyder *poesis*, der er grundstammen i *poetik*, »frembringelse« eller »skabelse«. En poet er i den oprindelige betydning af ordet blot én, der frembringer noget, sætter noget i værk. Selv håndværkeren, der fremstiller et bord eller en stol, var i oldtidens Grækenland en poet. I leg erkendes verden ikke gennem analytisk baseret tænkning. Den fremstilles eller gengives poetisk ved hjælp af *mimesis* og *mythos*. I leg bliver verden sat på en narrativt dramatisk formel. Platon har et skarpt blik for dette. Han er på én gang uhyre ensidig og klarsynet i sin vurdering af leg. Ensidig i sin moralske, næsten autoritære forkastelse af leg. Klarsynet i sin udpegning af leg som et primitivt fænomen. Platon er af den overbevisning, at der er en afgrund af forskel mellem leg og et kvalitativt nyt og anderledes vidensfelt, der kræver refleksion og abstrakt tænkning.

Leg: en tydning af verden

Lad os vende blikket mod Platons samtid og dens pædagogiske grundfortællinger og ad den vej søge at rekonstruere nogle væsentlige elementer ved leg og drama. Et nyt opdragelsessyn kræver - hvis vi gør os samtidige med Platon - et opgør med og ikke mindst et fravalg af arkaiske og tidssvarende opdragelses- og undervisningsformer, som er knyttet sammen med den orale kultur, der stadig var fremtrædende på Platons tid. Enhver form for oral kultur bygger på, at viden og erfaring overføres ved at blive fortalt og fremstillet dramatisk af rhapsoden, som f.eks. mestrer Homers sange. På græsk betyder »rhapsodein« ordret at »sy sange sammen« (Ong 1982 p. 22) I en vis forstand eksisterer viden og erfaring i en oral kultur kun ved at blive reciteret, fremført dramatisk, så at sige leget.

I *Staten* kritiserer Platon rhapsodens poetiske praksis og blotlægger samtidig paradigmatiske den livsverden, leg er hjemmehørende i. Rhapsoden leger selvfølgelig ikke som et barn, men både den legende og rhapsoden benytter sig af en poetisk praksis, der forener mimesis og mythos. Det er en oprindelig, kropslig måde at forholde sig til verden på- og faktisk den eneste form, der er tilgængelig i en oral kultur, hvis man vil fastholde og videregive viden, erfaring og etik. Både den legende og rhapsoden er henvist til at gengive og udlægge verden i en narrativ, dramatisk form. Fortløbende handling (drama) og ikke begrebsmæssig tænkning (episteme) er alt afgørende i en oral fremstillingsform (Havelock 1963 p. 167).

Rhapsodens praksis og tilhørernes lytten og medageren er så at sige en model for den form for leg, der i moderne psykologisk og pædagogisk litteratur har gået under skiftende navne som »rolleleg«, »fantasileg«, »lade som om-leg«, »social fantasileg«, »socio-dramatisk leg« m.m. I denne form for leg former barnet sig selv efter alt det fremmede, dvs. prøver sig selv af i skikkelse af en anden (et menneske, et dyr, en mytologisk figur m.m.) og vender snart tilbage til sig selv for at fortælle kammeraten om, hvad der i næste øjeblik skal ske. Barnet er både sig selv og en anden. Mimesis og mythos glider ud og ind mellem hinanden i denne legetype, som også vil være midtpunkt i denne artikel. Leg, der iklæder sig denne skikkelse, har en *episk* karakter. Ligesom det homeriske epos bygger den på en rytmisk vekselvirkning mellem mimesis (direkte tale) og mythos (indirekte tale). Handling efter handling afløser hinanden. Jeg foretrækker begrebet *episk leg* frem for rolleleg, fantasileg m.m. Rolleleg lægger op til, at barnet »mekanisk« efterligner sin omverden, mens fantasileg forlægger tyngdepunktet til indre, psykologiske processer. Episk leg (stammen epe betyder at sige noget på en storslået måde) er en kropsligt poetisk måde at gengive verden. Begrebet signalerer, at barnet i løbet af legen siger og gør noget på en udtryksfuld måde. Under behandlingen af Aristoteles' *Poetik* vil jeg senere komme ind på, at episk leg med alderen antager mere og mere karakter af *dramatisk leg*.

Mimesis

Udenadslære, kropslig gestikulation og rytmisk gentagelse spiller selvsagt en nødvendig og fremtrædende rolle i et samfund, hvor kun få har adgang til skriften og kan slå op i en bog og dernæst ræsonnere over dets indhold. Fra generation til generation løber denne mimetiske overførsel af viden og erfaring, og dens fremmeste formidler er rhapsoden, der i dramatisk form fremfører opbyggelige scener fra Homers *Iliade* (Homer 1999) eller *Odysse* (Homer 2002). Især i *Staten*, hvor mimesis kommer på tale sammen med en kritisk diskussion af mythos, er det muligt at få et indirekte fingerpeg om legens betydning og ontologiske status i Platons filosofi.

Ordet mimesis, hvis betydning jeg i første omgang vil komme nærmere ind på, har sin egen mere eller mindre dunkle historie i den græske oldtid. Det dukker først rigtigt op i Platons skrifter, og i Aristoteles' lille skrift *Poetik* får det en central rolle i hans analyse af tragedien eller dramaets opbygning og virkning på tilskueren. Sproghistoriske undersøgelser har vist, at ordet dukker op i Grækenland i det 5. århundrede før Kristi fødsel. Grundstammen i mimesis er mimos, hvoraf mimeisthai, mimesis, mime-ma, mimetes og mimetikos er afledt. Mimos og mimetes er personer, der fremstiller, gengiver og udtrykker noget. Det kan være i dans, musik eller recitation. Ordet mimos henviser til et menneske, der foredrager og reciterer et digt, måske en fortælling eller til to eller tre personer, der opfører en såkaldt mime, en mindre dramatisk sketch. Hos Aischylos betyder mimos skuespiller eller en aktør i en dionysisk kultdans. Mimeisthai er et verballord og betyder gengive, fremstille, efterligne og portrættere. Mimema er resultatet af handlinger (det være sig i form af et billede, en buste eller et portræt), der benytter sig af mimesis. Mimetikos henviser til det, der lader sig fremstille, udtrykke eller efterligne. (Gebauer & Wulf 1998 p. 45)

En vigtig skikkelse i disse filologiske specialundersøgelser er Koller (Koller 1953). I en omdiskuteret afhandling¹ påpegede han, at ordet mimesis først er bevidnet i hymner forbundet med dans og til dels musik. Koller drog den konklusion, at den oprindelige betydning af mimesis er: *at frembringe, fremstille eller udtrykke noget gennem dans eller musik*. Mimesis er hjemmehørende i en dramatisk og musisk sfære, hvor der ingen klar grænse er mellem udtrykket og det udtrykte. Danseren, musikeren, aktøren og tilhøreren gør sig til ét med det dramatiske og musiske stof. Subjekt og objekt udgør et uadskilleligt hele i den mimetiske praksis. Det er bl.a. på dette punkt, at Platon sætter sin kritik ind. Den unge skal ikke lade sig opluge af den homeriske helteverden. Han bør hellere lære at reflektere og analysere, dvs. at skelne sig selv ud fra objektet og ikke overgive sig til det, som tilfældet er, når mimesis og mythos finder sammen i den poetiske le-

¹ Se Inge 1958 og Sörbom 1966

gepraksis. Der er intet belæg for, at Platon skelner mellem en ureflekteret og en reflekteret form for leg, som Aichele mener at kunne påvise med udgangspunkt i *Faidros*. Skillelinjen hos Platon går mellem »hovedløst« at overgive sig til leg eller bevidst at hengive sig til abstrakt tænkning, som kræver refleksion og analyse.

Set i et langtrækkende historisk perspektiv har *Staten* haft en afgørende indflydelse på eftertidens filosofiske opfattelse af Platons forhold til kunst, æstetik og ikke mindst leg. Mimesis er efterfølgende traditionelt blevet oversat med »efterligning«, afbildning eller kopi². Sutton Smith skriver i *Toys as Culture*: »It has been a great mistake of Western theorizing to see play as simply an imitation of life.« (Sutton-Smith 1984 p. 139) I en fodnote i samme bog (p. 220) gør han opmærksom på, at denne opfattelse af leg som imitation kan spores tilbage til Platons forestillinger om mimesis og deres senere indflydelse på vesterlandsk tænkning. Sutton-Smith har tydeligvis kun et andenhånds kendskab til Platons filosofi, for mimesis har betydeligt flere nuancer hos denne end blot og bar efterligning. Mimesis behandles især i *Statens* 2. og 3. bog og til sidst i 10. bog. I 3. bog har mimesis først og fremmest betydningen dramatisk fremstilling enten af scener fra Homers episke fortællinger eller fra tragedien, mens 10. bog behandler mimesis fra et mere overordnet ontologisk perspektiv - hvilket jeg vil vende tilbage til.

I 3. bog diskuteres, hvordan børn og unge skal opdrages. Hvad er nødvendigt at lære, og under hvilke former skal det foregå, er nogle af de spørgsmål, Sokrates kredser om. Opdragelsen (paideia) var på Platons tid inddelt i 3 hovedområder: læsning og skrivning, fysisk opdragelse og musisk, litterær opdragelse, der formede sig som udenadslære af de gamle poeter (Homer, Hesiod m.fl.). De blev reciteret eller sunget til akkompagnement af lyren. Grækerne havde som bekendt ingen Bibel, der kunne tjene som moralsk rettesnor. Af den grund fremstod de gamle poeters fortællinger endnu på Platons tid som mimetiske, sande forbilleder både i opdragelses- og håndværksmæssig henseende (Jaeger 1973 p. 805). I dialogen *Ion* (Platon 1940) tildeles Homer ligefrem den ærefulde rolle at være oplysningsmand til bestemte former for håndværk. Det meste af dette ældre og mundtligt overleverede gude- og heltestof anser Platon imidlertid for ganske uegnet i opdragelsesøjemed, frem for alt fordi det forhindrer den enkelte i at reflektere og endvidere giver et falsk billede af Gud. En væsentlig anke er, at disse fortællinger bringer usandheder til torvs.

2 Sammenkædningen af mimesis med kopi stammer tilbage fra slutningen af middelalderen. Copia er latin og betyder egentlig forråd, overflod eller rigdom. Da de første universiteter dukkede op, var der brug for, at en enkelt bog fandtes i flere identiske eksemplarer. Den blev efterhånden kopieret, »efterlignet«, trykt i flere ens eksemplarer, men mimesis kan ikke indsnævres til denne betydning.

I Platons øjne er det homeriske epos med dets forkærlighed for guder, der snart forvandler sig til det ene, snart til det andet, forbundet med usandhed. Gud leger ikke med sin egen identitet, indvender Platon. Han er den, han er, dvs. evigt uforanderlig og god og må ikke fremstilles anderledes. Platons kritik af Homers fortællinger virker umiddelbart ejendommeligt på et moderne menneske, der lever i en afmytologiseret verden. Vi udlægger en mytologisk befolkede verden symbolsk. Det gjorde man ikke på Platons tid - især ikke børn og unge. Indholdet i Homers fortællinger blev langt hen ad vejen »troet«. Platon anvender i denne forbindelse ordet »doxa« til at karakterisere denne forestillingsverden. Verbet »dokein« har betydningen »Jeg synes«, »Jeg tror«, »Det forekommer mig« m.m.

En mytologisk verden, der hylder dramatik, tilblivelse og stadig forvandling fra det ene til det andet, tager sig arkaisk ud sammenlignet med Platons idé- og formlære. Platon slår til lyd for, at verden hverken skal fortælles eller dramatiseres. Det homeriske epos er præget af handling og dramatik, mens Platons filosofi er fortalende for kontemplativ skuen. Væren skal fremdrages og nås gennem refleksiv skuen og dialektisk analyse. Platon er egentligt ikke ude i et kunstkritisk ærinde, når han fælder en negativ værdidom over Homer. Der er snarere tale om et opgør med en mytisk og dramatisk verdensforståelse, der ikke selv gør krav på at være båret oppe af filosofi, refleksion og analyse, men som alligevel af Platon bedømmes ud fra disse kriterier.

Den kritiske fremstilling af mimesis og mythos i *Statens* 3. bog kredser om de situationer, hvor børn og unge enten lytter til rhapsodens gengivelse af det homeriske epos, får fortalt historier af deres mødre eller selv dramatiserer fortællinger. Platon skitserer kort sagt forskellige situationer, hvor børn enten leger eller er en del af en alvorlig leg. Platons kritik er flersidig. På den ene side koncentrerer han sig om indholdet i mythos, dvs. han stiller spørgsmålstejn ved sandhedsværdien i de overleverede fortællinger. På den anden side kritiserer han den måde, hvorpå disse fortællinger fremføres eller fremstilles for børn og unge.

Mythos

Rhapsodens poetiske praksis er som sagt en forening af mimesis og mythos. Myte, den moderne »oversættelse« af *mythos*, forbindes i et afmytologiseret samfund med en opdigtet, usand historie. Vi siger f.eks., at »det er en myte, at...«, hvilket indebærer, at myten før eller siden vil blive gendrevet af videnskaben eller den sunde hverdagsfornuft³. Den grundlæggende betydning af ordet mythos er »noget, man siger«. Mythos betyder

³ Jf. Barthes værk *Mytologier* (Barthes 1969)

ganske enkelt »ord«, »det sagte«, »råd« eller »fortælling« hos Homer. Logos, der senere på Platons tid gradvis skilles ud i modsætning til mythos, benyttes endnu hos Homer mere eller mindre synonymt med mythos. Stammen i logos er »leg«, der betyder udvælge m.m. I logos ligger den afgørende nuanceforskel i, at man lægger mærke til noget, betænker noget, tager hensyn til noget. Det er denne betydning, der efterhånden udkrystalliseres på Platons tid.

I mythos er der tale om, at sagen selv, det faktiske fortælles og bevidnes (se Otto 1975, Gadamer 1981 og Brisson 1994). Et menneske, der kan fortælle historier, anses i den mundtlige kultur for at være en sagkyndig kender. Han ved, hvordan det forholder sig, dengang det skete in illud tempore. Rhapsoden er en kender, der forstår at viderebringe ordene om det, der faktisk hændte i urtiden, da guderne skabte himmel og jord, plejede omgang med mennesket, og da heltene udøvede deres storslåede bedrifter. Jo ældre historierne er, desto mere sande er de. I sin oprindelighed prætenderer mythos at sige sandheden. Sande myter fortæller om forfædrene, om gudernes gøren og laden. Sløk skriver i sin bog *Det religiøse sprog* (Sløk 1981) om mythos: »Myten er den oprindelige udlægning, der lader en verden fremstå i sin således udlagte sproglighed, og hinsides den findes virkelighed ikke.« (p. 79) Det vil sige, at verden antager meningsfuld og sand form ved at blive fortalt, sat på en narrativ formel. I begyndelsen var mythos og mimesis, og de finder naturligt nok vej til børns leg.

Mythos finder sin form i poesien, dvs. at den eksisterer ved at blive fortalt, fremført, fremstillet eller leget. Mellem det lyttende publikum og rhapsoden udspiller der sig en rytmisk dans, der undertiden kan antage en besættende karakter. I selve fremførelsesøjeblikket memorerer rhapsoden ikke blot, men skaber og omskaber også i samspillet med publikum. Der er også plads til en vis improvisation, og det til trods for at selve eposet bygger på tilbagevendende formler.

Mythos kan antage flere skikkelser. Den kan være rhapsodens recitation af Homer, eller den kan antage skikkelse af børns episke leg. Rhapsodens recitation er en rytmisk gøren, metrisk, repetitiv. Noget tilsvarende kan man ikke uden videre sige om børns episke leg, men alligevel er denne nødvendigvis bygget op om tilbagevendende meget enkle handle- og taleformler. Det hænger sammen med, at episk leg eksisterer i en ufærdig skikkelse og derfor kræver visse tilbagevendende former, hvis den ikke skal falde fra hinanden. De tilbagevendende tale- og handleformer (»Og så sagde du « og »så gjorde du«) er den episke legs kit, og de overføres fra børn til børn. Både rhapsoden og legende børn er funderet i en episk, som oftest tryllebindende handlingsverden. Overordnet set indbefatter epos både mythos, historie, eventyr og leg.

Platon må medgive, at mindreårige børn ikke kan undgå at komme i kontakt med mythos, dvs. eventyr, rim og fabler, der imidlertid omtales med det lidet flatterende ord *pseudos*. Det betyder noget i retning af løgnehisto-

rier. Et vist mål af løgnehistorier kan ikke undgås i opdragelsen af mindre-årige, fordi de endnu ikke kender og ejheller har mulighed for at forstå verden gennem refleksion og dialektisk analyse. Platon bliver ikke træt af at understrege, at børn og unge er let påvirkelige, og at det sete og hørte i denne alder efterlader sig vedvarende spor. Af denne grund er det ikke alle historier, der skal tillades. De fleste skal simpelthen undgås, også Homers fortællinger, fordi de som sagt giver et falsk billede af Gud. I stedet bør børn og unge lytte til opbyggelige historier, der fremelsker en ædel karakter.

Platon kæmper for sin egen idélære og mod en anden og i hans øjne mere primitiv episk måde at erfare verden på, hvor det mytiske udtryk og forvandlingen (metamorfosen) er fremtrædende. Han kæmper mod en bestemt måde at forholde sig til de overleverede mytiske fortællinger på, der er fremherskende i samtiden. Platon er ude i et kritisk ærinde, når han anvender mimesis i en nedsættende betydning. Han vil bane vej for en ny og mere rationel filosofisk tilgang til verden, der har logos som sit centrum. Hvis vi et kort øjeblik forlader den antikke verden og foretager et spring op til nutiden, falder det i øjnene, at disse mytologiske væsener, Platon taler så nedsættende om, på ingen måde er forsvundet. De indgår som repertoire i børns legeverden, i tegnefilm, i moderne legetøj og computerspil.

Platon er kritisk over for den mimetiske praksis, fordi den i hans øjne har magt til at forvandle personens karakter og grundlægge dårlige vaner, der næsten kan gå hen og blive til en slags anden natur. Hvis mimesis oven i købet bygger på en løgnehistorie, får det let katastrofale følger i opdragelsesmæssig henseende. Mimesis kan vække stærke følelser og konsolidere det moralske slette. Børn og unge er i fare for at blive det, de fremstiller, blot det sker tilstrækkeligt mange gange. I 10. bog af *Staten* hævder Platon endda, at bare det at være til stede ved en dramatisk opførsel eller læse poesi kan fremkalde en slet og vedvarende virkning. Finder man ikke en nutidig pendant til dette i de tilbagevendende diskussioner om børn »tager skade« af at se voldelige tegnefilm eller spille computerspil med et aggressivt indhold?

Ord og skrift

Et moderne menneske, der er vokset op i en skriftkultur, vil have særdeles vanskeligt ved at forstå, hvad det indebærer at leve i en kultur, hvor kun mundtligheden gælder, og hvor det ikke er muligt at »slå noget op« i en bog eller på en skærm. Ordene eksisterer ganske vist som lyde, der kan genkaldes, men de efterlader sig ikke skriftspor. De er flygtige, men alligevel magtfulde og undertiden magiske. Tænkningen antager uvilkarligt en kropslig form. Den bliver først og fremmest til i rytmisk balancerede mønstre, i gentagelser eller antiteser, i alliterationer og assonanser, i epitetiske og formelagtige udtryk, i standardudtryk og ordsprog osv. Den orale kultur er

konkret og tæt forbundet med den levede verden, dvs. ting og forhold, der nævnes, er indflettet i handlinger og gøremål.⁴ Læring i en oral kultur indebærer tæt, empatisk kontakt med det lærte. Den orale kultur er uinteresseret i abstrakte definitioner. Ordet får sin mening i den konkrete situation.

Havelock har i sit skelsættende værk *Preface to Plato* (1963) leveret en dybtgående analyse af baggrunden for Platons indædte og bistre opgør med den mundtlige kulturs fortællinger og dramatiske praksis. Havelocks analyse peger ligeledes i retning af, at leg er et primitivt, kropsligt fænomen, der forener mimesis og mythos. Mimesis er ifølge Havelock det afgørende middel (lexis), hvormed poeten i den orale kultur har næsten tryllebindende magt til at gengive og fremstille verden. Mimesis refererer ikke blot til indholdet i det poetiske udsagn. Det er også en beskrivelse af tilhørernes aktive identifikation med indholdet i det, der fremføres af rhapsoden. I kraft af gentagen mimetisk identifikation med de hørte strofer kunne børn og unge selv mange år efter uden videre recitere aktørens ord. I en oral kultur er opmærksomheden koncentreret om at kunne memorere gennem øret, mens et menneske, der er i stand til at læse, har frigjort denne »energi« til noget andet. Viden og erfaring i den orale kultur overføres rytmisk i skikkelse af ord organiseret i verbale og metriske mønstre. Dette kropsligt rytmiske felt er kilden til det, vi kalder poesi. I sin oprindelighed er poesi et rytmisk, kropsligt middel til at videreføre erfaring, viden og tradition.

Lad os forsøgsvis overføre forholdet mellem rhapsode eller fortæller og publikum til en moderne situation, hvor børn lytter til en historie, der bliver fortalt. Fortællingen fremføres igennem aktørens kropsligt dramatiske måde at fremstille historien på, dens forskellige hændelser og figurer. Fortælleren, der træder frem foran børnene, er og taler på skift som eksempelvis eventyrets figurer. Det vil sige, at der - ligesom når børn leger episk leg - veksles mellem mimesis og mythos, direkte og indirekte tale. I nutidig sprogbrug vil vi sige, at fortælleren forvandler sig til det ene og andet, samtidig med at publikum på skift identificerer sig med de forskellige figurer. Aktøren opfører en fortælling for et lyttende børnepublikum, som mimetisk gør sig til ét med fortællingens skikkelser. Analytisk refleksion spiller selvsagt en underordnet rolle i denne sammenhæng, hvor børnene overgiver sig til fortællingen eller legen.

Mimesis har flere aspekter i denne sammenhæng. Det er ikke kun fortællerens fremførelse og gengivelse af et handlingsforløb, men ligeledes magten til at hypnotisere et (børne)publikum, få det til at identificere sig sympatetisk med indholdet i det fortalte. Børn overgiver sig til en spændende fortælling på samme måde, som de giver sig hen i en leg. Er børn først grebet af en fortælling eller en leg, bliver de på sin vis »fortalt« eller »leget«. Gadamer udtrykker det præcist i *Wahrheit und Methode*: »Alles

⁴ Et klassisk eksempel er Homers skildring af Achillus' skjold i *Iliadens* 18. sang.

Spielen ist ein Gespieltwerden.« (Gadamer 1965 p. 101) Langt mere end at vælge at lege bliver barnet valgt af legen og kan lade sig overvælde af den eller lade være. Lader barnet sig vælge af legen og overgiver sig til den, er der chancer for, at det bliver ført med af den strømmende handling.

Platon mener imidlertid, at den mimetiske identifikation med fortællingens forskellige skikkelser undertiden antager patologiske former og anbefaler ligefrem at tage et lægemiddel (pharmakon) mod dette, mens Aristoteles tager dette punkt positivt op i sin *Poetik* under behandlingen af tragediens katharsis og dens rensende virkning på publikum, når det identificerer sig med eksempelvis *Ødipus'* skæbne. Den tragiske handling har en katharsisk virkning, fordi den udspiller sig i en æstetisk verden, der kunne være sand og måske overgå de tilstedeværende blandt publikum. Jeg vil vende tilbage til dette punkt senere.

Viden og erfaring i en før-skriftlig kultur er, som jeg allerede har været inde på, flydende størrelser, der uundgåeligt vil forsvinde i glemslens mørke, hvis de ikke fikses i mere eller mindre faste formler og former og bestandigt genfremstilles i poetisk skikkelse. Derfor må ethvert poetisk udsagn for at kunne overføres og ikke mindst huskes fra generation til generation være formet og fremføres på en sådan måde, at det bliver til et drama i både aktøren og publikums krop. Denne form for drama eller opdragelse inkorporeres i hele personligheden.

Forholdet mellem poet, rhapsode og publikum finder sin afslutning under den orale recitation, hvorunder det lyttende publikums ører mødes af en metrisk tale eller sang kombineret med strengeinstrumentets repetitive klange, der gør det lettere at huske ordene. Melodien og den ledsagende dans tjener især til bevarelse af det poetiske udsagn. Det er derfor, at Platon ikke kun fokuserer på indholdet i det poetiske udsagn, men også måden, hvorpå det overføres. Publikums identifikation med det poetiske udsagn er set med Platons øjne en form for kropslig besættelse (entusiasme). Hans kritik af rhapsodernes poetiske praksis er i realiteten et opgør med en forældet opdragelses- og undervisningspraksis, der forhindrer den enkelte i at tænke selv.

Indlæringen foregik endnu på Platons tid via en kontinuerlig memorering, gentagelse og genkaldelse af traditionen. Platon kritiserer især den poetiske mimesis, fordi subjektet ikke skiller sig ud fra, men overgiver sig til det overleverede stof. Rhapsoden reciterede traditionen, dvs. genfremstillede og gjorde sig til ét med de homeriske heltes gøren og laden og publikum lyttede til hans besværgende tale. På den måde blev det lyttende publikum også draget ind i en genfremstilling af traditionen med deres læber, tunge og lemmer. Rhapsoden og publikums adfærdsmønster ligner og falder i ét med hinanden. Publikums identifikation med indholdet i rhapsodens fremførelse antager skikkelse af fortløbende handlinger, der involverer en krop i svajende, rytmisk lystfyldt bevægelse. Frem og tilbage, frem og tilbage.

Opråb fra Platon

Indholdet i det poetiske stof er en strøm af handlinger, som sætter kroppen i bevægelse, dynamiserer den. Tilhøreren fanges kun af rhapsodens ord og bevægelser, hvis de udtrykker følelser og passioner forbundet med handlinger. I den orale kultur forudsætter den poetiske fremstilling af en handling tilstedeværelsen af en aktør og agent. Eposet, hvad enten det nu drejer sig om de homeriske fortællinger eller børns episke leg, kan kun beskæftige sig med mennesker, der handler, og ikke med abstrakte fænomener, der tilegnes igennem stillesiddende refleksion og dialektisk analyse. Med en lettere omskrivning af Platons ord: det episke stof gengiver mennesker, der handler enten af sig selv eller på grundlag af ydre omstændigheder. Eposet kan også beskæftige sig med, hvad menneskene måtte tænke om eller føle for deres handlinger, dvs. hvordan de fortolker deres virkninger på andre. Indholdet i det orale epos består af handlinger, der er specifikke, kontekst- og tidsbundne. De kan ikke fremstilles i en abstrakt syntaks, der kan overføres til en mængde andre situationer. Eposet er parataktisk og benytter sig af talemåden »og så«, »og så«.

Vågn op! Hold op med føre jer frem som legebørn, synes Platon at sige til alle dem, der lader sig indfange af rhapsodens besværgende ord. I stedet for hovedløst at identificere jer med alskens uhyrer og helteskikkelser, skulle I hellere vælge analysens og refleksionens vej. Det er den vej, jeg foreslår. Træd et skridt baglæns og betragt Homers fortællinger udefra og tænk over, hvad de indeholder. Kan I ikke se, at Homers ånd stiller sig i vejen for min nye form for tænkning, der indeholder overvejelser over analytiske emner som geometri og matematik. I skal gøre jeg fri af alle de fortællinger, rhapsoden hensætter jer i og ikke genfremstille hele skalaen af følelser som udfordring og kamp, kærlighed og had, had og frygt, fortvivlelse og glæde osv., der kendetegner det homeriske epos. Lad være med at splitte jer op i en endeløs serie af skiftende sindsstemninger og handlinger. Nå frem til et punkt, hvor I kan sige: Jeg er den, jeg er og ikke en mængde forskellige skikkelser.

Er det ikke den samme refleksive frigørelsesproces, børn på et eller andet tidspunkt uvægerligt må gå igennem, når de en skønne dag stirrer undrende på legetøjet, der med ét har mistet sin tiltrækningskraft? Er det virkelig mig, der har leget med de figurer? Nu er det vist på tide at holde op med at lege. Et citat fra Havelock kan illustrere skismaet mellem mimetisk identifikation (leg) og refleksion. Man skal blot udskifte poem med play:

»I« am therefore to be seperated from the poem. If this is done, does not the poem then become the object of my knowledge? No, for the poem's structure, rhythm, syntax, and plot, its very substance, have all been designed for a situation in which »I« do not exist. They provide the machinery of self-identication, the magic of the spell, the drug that

hypnotises. Once I end my absorption in the poem, I have ended the poem too. Its structure must change and become a re-arrangement of language suitable to express not a performance or a re-enactment but something that coolly and calmly and reflectively is »known«. (p. 217)

Og senere hedder det:

»The poetic experience is the function of a faculty which is the antithesis of science; it is a condition of opinion which accepts a constant wandering and contradiction in physical reporting; one which is alien to number and to calculation.« (p. 239)

Legens ontologi

I *Statens* 10. bog genoptager Platon på ny diskussionen om mimesis, men i et ontologisk perspektiv. Platons argumentation i dette kapitel har efterfølgende haft den betydning, at mimesis er blevet oversat med efterligning og leg tilsvarende betragtet som en harmløs kopihandling, der ikke bringer erkendelse med sig. I 3. bog er mimesis først og fremmest forbundet med dramatisk fremstilling af en forbilledlig verden. I *Statens* sidste bog sætter Platon spørgsmålstegn ved, om poeten har en reflekteret form for erkendelse af sin virksomhed. Ved poeten, hvad han tager sig til? Har han indsigt i sin virksomhed? Platon henviser til maleren, der fremstiller et billede af en seng. Han er også en slags håndværker, men til forskel fra den »rigtige« håndværker har maleren ikke kendskab (*techné*) til, hvad der skal til for at lave en seng.

Platon sammenligner malerens poetiske virke med én, der vender et spejl i alle mulige retninger og tror, at han er i stand til skabe både sol, måne, stjerner osv. Når maleren mimetisk gengiver en seng, skaber han i realiteten kun en overfladeverden, der ikke er, men blot ligner. Det er kun en skinverden. Platon fremhæver, at der er 3 slags senge med hver deres særlige ontologiske rang. Øverst er der sengen som evig form skabt af Gud. Det er den egentlige seng, sengen som idé. Dernæst er der sengen frembragt af tømreren og endelig som den nederste i rækken den malede seng som blot er en mimetisk genspejling, der ontologisk befinder sig på det tredje og nederste trin. Maleren befinder sig der, hvor udsynet til de evige former er begrænset.

I denne lettere komiske sammenhæng af sengefremstillere er der tre poeter, som det hedder på græsk: 1) Gud, som er ophav til idéen, sengeformen som sådan, 2) tømreren, der fremstiller en seng med øjet vendt mod formen, og 3) som den tredje i rækken maleren, der må nøjes med at kigge på, hvad tømreren allerede har lavet eller fremstillet i kraft af sin særlige kunnen (*techné*). Platon vurderer slet ikke det malede billede som kunst i mo-

derne forstand, men alene som udtryk for mangel på håndværksmæssig indsigt. Det virker ligeledes mærkeligt, når Platon hævder, at maleren er ude på at føre beskueren bag lyset og få ham til at tro, at hans frembringelser er virkelige. Det skyldes frem for alt, at han - ifølge Platon - ligesom rhapsoden og dramatikerens bevæger sig i en overfladeverden, der henvender sig til de lavere, mindre rationelle sider af menneskets natur. I dramaet viser det sig ved, at poeten har vanskeligt ved at gengive de mere ophøjede former for menneskelig følelse. Til gengæld er han mere tilbøjelig til at inddrage kaotiske følelser i dramaet for derigennem at vinde publikums gunst.

Dramatikerens værk har en lavere grad af sandhed i sig og beskæftiger sig kun med de irrationelle sider af menneskets natur. Det farligste ved tragedien er dens evne til at suggerere publikum og fordærve karakteren. Platon hævder til den overbevisning, at hvad vi føler for andre gennem dramaet eller poesien, kan vi komme til at føle for os selv. Den eneste tilladelige poesi i staten vil derfor være hymner til guderne.

Dramatisk leg: Aristoteles

Med Aristoteles' indtræden på scenen får leg og drama en noget anden status⁵. Platons kritiske »afmytologisering« af den homeriske gudeverden er et overstået stadie. Det er ikke længere magtpåliggende for Aristoteles at gøre op med det homeriske epos og den mundtlige kultur, det er forankret i, fordi skriften og dermed analytisk baseret tænkning spiller en stadig større rolle i opdragelse og undervisning. Aristoteles anser Homer og tragediedigterne for at være kunstnere og budbringere for en sandhed, der betjener sig af særlige æstetiske midler. Aristoteles' behandling af forholdet mellem mimesis og mythos, hans analyse af forholdet mellem kunst, leg og drama gør krav på æstetisk sandhed. Aristoteles spørger ikke som Platon, om kunstneren er i stand til at afdække en evig idéverden.

For Aristoteles gælder det om filosofisk at afgrænse kunst, leg og drama. Det afgørende er, hvad der gør et værk (særligt tragedien) til kunst, og hvordan fortællingen eller plottet i tragedien (mythos) bør være sat sammen for at have en bestemt virkning på tilskueren. Det er de problemstillinger, der diskuteres i *Poetikken*. Aristoteles' *Poetik* står her i bevidst modsætning til Platons opfattelse af poeterne (rhapsoderne, tragikerne, musikerne). Kunsten eksisterer i sin egen ret. Det skal ikke forstås i moderne forstand, således at Aristoteles hylder et *l'art pour l'art*-princip. Kunsten svæver ikke i sin egen autonome verden, hvor alle værdier er lige gyldige.

⁵ Et nyere værk, der fremhæver Aristoteles' *Poetik* og dens betydning for legeforskningen er Goldmans *Child's Play* (Goldman 1998).

Aristoteles fremhæver f.eks., at tragedien skal skildre ædle karakterer frem for slette. Der er med andre ord en flydende overgang mellem det etiske og æstetiske.

Aristoteles fremhæver, at den kunstneriske måde at gestalte verden på, dens poetiske omgang med de overleverede fortællinger, har sine egne midler: den benytter sig af stilisering og idealisering. Den har sin egen særlige æstetiske logik og i kraft af sin opbygning en mening, der både bringer erkendelse og mulig kropslig forløsning. Som sådan udøver især tragedien en katharsisk, rensende virkning på tilskueren. Aristoteles' *Poetik* er et lille, men særdeles komprimeret skrift, der har haft stor indflydelse på eftertidens diskussion af æstetik.

Aristoteles giver mythos en helt anden betydning end Platon. Hos sidstnævnte er det frem for alt heroiske fortællinger, ofte usande historier, der hører hjemme i en episk verden og overføres mundtligt af rhapsoden fra generation til generation. Aristoteles tillægger historien, der fortælles i tragedien (altså mythos), en egen sandhed. Et afgørende spørgsmål er, hvordan den fortalte og bevidst komponerede fortælling tager sig ud for tilskueren, der overværer en tragedie? Mimesis har ligeledes en noget anden og bredere betydning end hos Platon. Både episk poesi (det homeriske epos eksempelvis), tragedie og komedie, dityrambisk poesi, maleri eller tegning, fløjtespil og harpespil bestemmes overraskende nok alle under den fælles betegnelse mimesis, der bedst kan oversættes med gengivelse eller fremstilling af noget. I *Iliaden* og *Odysseen* er mimesis således både på spil i den fortællende beretning og i personernes direkte tale. Aristoteles adskiller sig her fra Platon, der kun henregner personernes direkte tale (diagesis) i *Odysseen* og *Iliaden* under mimesis.

Aristoteles bestemmer et sted i *Poetikken* musikken som den mest mimetiske kunstart. På denne baggrund siger det sig selv, at mimesis ikke kan oversættes med efterligning i moderne forstand. Hvad skulle musikken efterligne? Musikken er den mest mimetiske, fordi den har den største kropsligt - emotionelle virkning på den lyttende og udøvende. Ligesom hos Platon har Aristoteles øje for, at mimesis er et magtfuldt kropsligt middel til at fremstille og udtrykke følelser. Blot med den afgørende forskel in mente, at Aristoteles forbinder mimesis med erfaring og erkendelse. Mimesis kan gøre én klogere på livet, fordi poeten åbenbart kan noget, andre ikke kan. Han kan give livet form og sammenhæng, således at et mønster bag handlingerne viser sig.

Aristoteles peger på to kilder til poesien. Dels på barndommens naturlige hang til mimetisk at gengive de voksnes verden i legens skikkelse, dels på den umiddelbare glæde og det behag, der er forbundet med at genkende og erkende noget, selv hvis der er tale om, at det gengivne viser eller fremstiller noget smertefuldt eller grimt. Mennesket har ifølge Aristoteles et naturligt »instinkt« for mimesis af handlinger, toner, rytmer, metrer - og gengivelsen eller genkendelsen er ovenikøbet forbundet med lyst.

Tragedien, som behandles i Poetikken, fremstiller mennesker i handling og anvender ikke som eposet en kombination af direkte og indirekte tale. Direkte tale er tragedien eller dramaets medium. Tidligere i artiklen argumenterede jeg for, at den såkaldte rolle- eller fantasileg snarere bør omdøbes til *episk leg*, der er en forening af mimesis (direkte tale) og mythos (indirekte tale). I nyere legeforskning er det almindeligt at tale om *dramatisk- eller socio-dramatisk leg* (Smilansky, Shefatya 1990) selv hos mindreårige børn, men episk leg forvandler sig først til dramatisk leg, når børn har nået en alder, hvor de er i stand til internt at skabe og opretholde fortællingen gennem dialogens fortløbende udvikling. Hvem har ikke set og hørt skolepiger håndtere flere Barbiedukker på én gang og tale med forskellige stemmer igennem dukkerne uden på noget tidspunkt at træde uden for sceneriet og fortælle om, hvad der dernæst skal ske? I episk leg derimod sker der hele tiden et skift mellem, at barnet snart er en anden, snart sig selv. Barnet styrer legens handlinger ved at fortælle om og kommentere dem.

I dramatisk leg er mythos, som også Aristoteles påpeger, indflettet i mimesis. Mythos er mimesis af handlinger, hedder det hos Aristoteles, dvs. selve dramaets æstetiske form og opbygning er for Aristoteles synonymt med mythos eller fortælling. Aristoteles understreger, at det ikke er poetsens opgave at fortælle, hvad der faktisk skete, men hvad der inden for rimeligheden og nødvendighedens grænser *kunne* og *ville* ske. Jeg har kursiveret kunne og ville, fordi Aristoteles her bryder afgørende med Platon, der forbinder mimesis med genskabelse af fortidens mytologiske heltegerninger. Som noget nyt kæder Aristoteles mimesis sammen med skabelsen af en mulig, hypotetisk verden.

Forskellen mellem en historieskriver og en poet er ikke, at den ene skriver prosa, den anden vers. Forskellen er med Aristoteles' ord: »*What we have said already makes it further clear that a poet's object is not to tell what actually happened but what could and would happen either probably or inevitably*« (Aristotle 1940 p. 35) Og han fortsætter: »*The real difference (mellem en historiker og en poet m.a.) is this, that one tells what happened and the other what might happen.*« (Aristotle p. 35). Poeten fremstiller en virtuel verden. Han »*schafft etwas, das es vorher nicht nicht gibt und für das auch keine Modelle vorliegen.*« (Gebauer/Wulf 1998 p. 84). Det gør barnet under leg også, når det bruger konjunktivformer som »*så sagde du*« eller »*så rejste vi jo til et andet land*« osv. Leg åbner kort sagt for en horisont af muligheder.

Mimesis: et magisk virkemiddel

Som jeg allerede har været inde på, er mimesis i oversættelsen til hovedsprogene for det meste blevet oversat med »efterligning«, hvilket selvfølgelig har haft indflydelse på behandlingen af Aristoteles i æstetikens historie. Aristoteles er blevet gjort til fortæller for en æstetisk realisme, der betragter den ydre verden, naturen, det empirisk givne som poesens oprindelse. Oversættelsen af mimesis til efterligning eller kopi giver klart problemer, når man ser nærmere på Aristoteles' tekst, der som nævnt taler om, at tragedien beskæftiger sig med det mulige. Hvordan er det muligt at efterligne det mulige? Det giver ingen mening. Det skal snarere oversættes med fremstille eller gengive. Kunsten kan heller ikke siges at efterligne det, der var, eller det, der tilsyneladende er. Mennesket kan forestille sig det og fremstille det i et kunstværk eller i en leg. Fremstille eller gengive er at foretrække frem for efterligne.

Mimesis har en særlig betydning i *Poetikken*, som kan medvirke til at udbyde forståelsen af børns episke leg. Mimesis, skriver Aristoteles, er forbundet med poetens måde at sammensætte tragediens handling på, for at den skal have en overbevisende, i sidst ende gysende effekt på tilskueren. Det vil sige, at tragediens sjæl ikke er en mere eller mindre nøjagtig gengivelse af den ydre verden, men iscenesættelsen af en konstrueret verden. Mimesis er ikke gengivelse af noget »virkeligt«. Det er heller ikke fiktion i moderne forstand, men en særlig måde at arrangere det fortalte stof på, således at det næsten synes »virkeligt« og netop derfor får en effekt på tilskueren. Det er med andre ord et stilistisk, næsten magisk virke- eller overtalesmiddel hos forfatteren.

Noget lignende er på spil i børns episke leg. Når de f.eks. diskuterer frem og tilbage, i hvilken retning fortællingen skal gå, hvordan man siger og gør noget, gælder en særlig regel: den, der har de mest overbevisende mimetiske evner, er også den, der virker mest sandsynlig og troværdig i sine forslag til, hvad legen måske kommer til at handle om. Mimesis i episk leg er en særlig kropsligt demonstrativ måde at præsentere og arrangere fortællingen på, således at den virker overbevisende og sand på andre børn. Mimesis er ikke repræsentation af en færdig verden uden for legen, men poetisk fremstilling af en virtuel verden, som barnet tager som noget ganske selvfølgeligt.

Den poetiske fremstilling i episk leg indebærer, at barnet så at sige må forlade sig selv for at finde sig selv. Det sker dels ved, at det mimetisk fremstiller sig i skikkelse af andre (mennesker, dyr, mediefigur, legetøj), dels ved at det fortæller en mere eller mindre sammenhængende historie, hvor det selv eller legekammeraten er aktør. Legen skabes og opretholdes ved, at barnet som oftest sammen med andre gør sig selv til aktør i en fortælling. Det vil sige, at sammenkoblingen af mimesis og mythos gør barnet til »legetoet«.

Sammenlignet med Platon bekymrer det kort sagt ikke Aristoteles, at der er tradition for at mene, at poesien fortæller løgnehistorier. I modsætning til Platon accepterer Aristoteles med andre ord en vis form for positivt bidrag i tragedien (Woodruff 1992). Hvis tragedien skal fremkalde skræk og jammer, må poeten få tilskueren til tro på, at handlingsforløbet i tragedien kunne være sandt og dermed undergå ham selv. Det er en sandhed, der er så overbevisende fremstillet på scenen, at den fremkalder følelser, der risler gennem kroppen. Mimesis er hos Aristoteles en arkaisk teknik, der tilføjes mythos med henblik på at gøre den trolig og følelsesfremkaldende. Aristoteles holder med andre ord fast i, at drama/leg er et kropsligt middel til at forstå verden.

Afslutning og diskussion

Jeg indledte artiklen med at anholde den metaforiske omgang med begrebet leg. Det fremgik, at der i nyere filosofisk legeforskning er en tendens til at anvende begrebet i en bred og ganske omfattende betydning. Leg bliver dermed til en ambivalent størrelse, der synes at være den indre drivkraft i Platons dialoger. I modsætning til denne abstrakte indfaldsvinkel til leg har jeg valgt et helt igennem konkret udgangspunkt i skikkelse af den såkaldte *episke leg*. Den episk funderede leg er et kropsligt fænomen, der forener mimesis og mythos. I dynamikken mellem mythos (indirekte tale) og dramatisk fremstilling (direkte tale) bliver den episke leg til og antager med stigende alder en dramatisk form. Mimesis er på én gang både inkorporering af verden og dramatisk kropslig fremstilling af den. Denne legens epik, der fremstiller en mulig verden, er mere »sand« for barnet end den såkaldt virkelige verden.

Afslutningsvis vil jeg inddrage den italienske filosof Vico, der har beskæftiget sig indgående med sammenhængen mellem mythos, tale og drama i alle primitive udviklingsstadier - det være sig i menneskeheden eller det enkelte menneskes barndom. Vico omtaler i sit hovedværk *Den nye videnskab* (Vico 1998) primitive folkeslag som poetiske, fordi der ikke er sket en bevidsthedsmæssig udskilning af tale, tænkning og drama. Vicos anvender ordet poetik i den oprindelige græske betydning: frembringe, sætte noget i verden. På det poetiske stadie er bevidstheden sammenslynget med kroppen, ja den eksisterer ikke som reflekteret selvbevidsthed. Tanken om, at myten blot er digt med et symbolsk indhold, lader sig ikke tænke. Poetiske folkeslag lever deres myter. Ligesom barnet befinder de sig på indersiden af deres fortællinger og ritualer. Mythos er sand på sine egne betingelser.

Vico fremhæver, at verden oprindeligt forstås igennem sanserne, følelserne og fantasien. Tale, tænkning, gestik, drama og leg er i denne første forståelse af verden hvirvlet ind i hinanden. Leg, drama og tale er en del af

en omfattende form for ekspressivitet, som kendetegner et poetisk, udifferentieret stadie. Den poetiske logik er konkret, anskuelig og gestisk. Vico skriver, at mythos og mimesis er den første form for sprog, hvor billeder, følelser, ord, forestillinger indgår i et hele. Tale, tænkning, leg og gestik er et synkretistisk hele.

Det kunne tænkes, at særligt episk leg er et centralt element i et mere omfattende poetisk sprog, der har det mytiske eller fortællende som sit grundlag. Episk leg er barnets første og eneste måde at fortælle og dramatisere sin eksistens på, at skabe orden og sammenhæng i dets spinkle erfaringer og oplevelser. Måske udgør leg, tale og kropsligt drama ligefrem et nødvendigt sammenhængende hele i enhver form for tidlig udvikling. Med Sutton-Smiths ord, der også runder denne artikel af:

»After all play, itself, is not a figure of speech, not a trope, not a metaphor; play is at first a kind of biological, prelinguistic enactment with its own claims on human existence, no matter how metaphorized it is in other claims.« (Sutton-Smith 1997 p. 143)

LITTERATUR

- AICHELE, A. (2000): *Philosophie als Spiel*. Berlin: Akademie Verlag.
- ARISTOTLE (1940): *The Poetics*. Translated by H.M. Fyfe. Oxford: Loeb Classical Library.
- BARTHES, R. (1969): *Mytologier*. København: Rhodos.
- BRISSON, L. (1994): *Platon, les mots et les mythes*. Paris: Editions La Découverte.
- FREYDBERG (1997): *The Play of Platonic Dialogues*. New York: Peter Lang.
- ELSE, G. F. (1958) Imitation in the 5th century. In: *Classical philology*. Vol. 53 (p. 73-90) New York.
- GADAMER, H.G (1960): *Wahrheit und Methode*. Tübingen: J.C.B. Mohr, 1965.
- GADAMER, H.G. (1981): Mythos und Logos. In: *Gesammelte Werke* B. 8 (p. 170-174) Tübingen: J.C.B. Mohr, 1993.
- GEBAUER, W. & WULF, C. (1992): *Mimesis. Kultur-Kunst-Gesellschaft*. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt, 1998.
- GOLDMAN, L.R. (1998): *Child's Play. Myth, Mimesis and Make-Believe*. Oxford: Berg.
- HOMER (1999): *Iliade*. På dansk af Otto Steen Due. København: Gyldendal.
- HOMER (2002): *Odysseé*. På dansk af Otto Steen Due. København: Gyldendal.
- JAEGER, W. (1933, 1944, 1947): *Paideia*. Berlin: Walter de Gruyter, 1973.
- HAVELOCK, E. (1963): *Preface to Plato*. Oxford: Basil Blackwell.
- KOLLER, H. (1954): *Die Mimesis in der Antike*. Bern: A. Francke.
- ONG, W.J. (1982) *Orality and Literacy*. London and New York: Methuen.
- OTTO, W. (1955): *Die Gestalt und das Sein*. Darmstadt: Wissenschaftliche Buchgesellschaft, 1975.
- PLATO (1975): *The Republic*. Translated by D. Lee. Middlesex: Penguin Classics.
- PLATON (1932): *Ion*. Platons skrifter. Bind 1. København: C.A. Reitzels Forlag.
- PLATON (1936): *Faidros*. Platons skrifter. Bind 6. København: C.A. Reitzels Forlag.
- SLØK, J. (1981): *Det religiøse sprog*. Århus: Centrum.

- SMILANSKY, S. & SHEFATYA, L. (1990): *Facilitating Play*. Silver Spring: Psycho-social & Educational Publications.
- SUTTON-SMITH, B. (1984): *Toys as Culture*. New York: Gardner press.
- SUTTON-SMITH, B. (1997): *The Ambiguity of Play*. Cambridge: Harvard University Press.
- SÖRBOM, G. (1966): *Mimesis and Art. Studies in the origin and early development of an aesthetic vocabulary*. Uppsala: University of Uppsala.
- VICO, G. (1998): *Den nye videnskab*. København: Gyldendal.
- WOODRUFF, P. (1992) Aristotle on Mimesis. In: A. M. Rorty (ed.): *Essays on Aristotle's Poetics* Princeton: Princeton University Press.