



stomp
musik med krop

Mette Berggreen og Finn Holst

2002

STOMP - MUSIK MED KROP

Indhold

Indledning	1
I. Stomp i undervisningen - de første elementer	3
Koste	4
Processer med koste	9
Bolde	10
Processer med bolde	13
Stave	14
Processer med stave	20
De første elementer - et projekt	21
II. Bass and Drum	25
Stave	27
Intro	29
A-stykke	29
B-stykke	30
Du bi du	30
Ending	31
III. Stomp med percussion-gruppe	32
Percussion	32
Stave	35
Tabeller til stavrytmer	40
IV. Musikteater i tre scener	42
Percussion	44
Koste	47
Forløb for koste og stave	59
Melodisk materiale	60
Basrør	62
Historien	62
Apendix a. Bevægelse og rytme	63
Apendix b. Hvem tæller for.	66
Apendix c. Stomp, en symbiose.	67
Apendix d. Den kreative kombination	68
Apendix e. Er tekno ved at gå bongo	70

Indledning

Stomp er en usædvanlig kombination af dans og musik. Musikken skabes i dansen, og dansen er del af musikken – de skaber og videreudvikler hinanden. Stomp er bevægelse af kroppe, ting og lyde - ja sågar af abstrakte ideer. De ting der bruges til at lave rytmer med er hverdagsting, men de bruges ikke som de plejer. Remixet af dans og musik har nogle særlige kendetegn, som vi finder i såvel Stomp-truppen, som i fænomenet Blue Man Group. Når vi benytter udtrykket *stomp*, mener vi således ikke truppen af samme navn – men en genre, hvor et af de fremtrædende kendetegn er *musik med krop*.

Ideerne til Stomp-truppen (dannet i 1991) er udviklet af to engelske gademusikanter - buskers, Luke Cresswell og Steve McNicholas fra Brighton. Brighton, en by syd for London, som ligger ud til vandet, og som er kendt for at have en slags Tivolier på store broer, som går fra strandpromenaden ud i vandet. Buskers er en tradition i England, som kendes tilbage til middelalderens markedsboder. I Stompshowet siges der ikke noget, der er ingen dialog, man bombarderes med lyde, som man normalt prøver at holde ude - hverdagslyde fra fløjter, koste, lightere, papir, tændstiksæsker, skraldespandelåg o.s.v. Det er et stykke musikteater, som er lavet af musikere - i hurtig bevægelse, meget fysisk, fuld af energi med humor og dynamik.

Hvor kendetegnet ved Stomp-truppen især er at lave rytmer med koste, er Blue Man Group's særpræg at lave musik med PVC rør. Blue Man Group (dannet i 1988) er udviklet i New York af



Chris Wank, Matt Goldman og Phil Stanton som et bud på at finde nye udtryksformer med afsæt i performance og teknologi. Blue Man Group (BMG) arbejder meget rytmisk, men deres nytænkning handler i høj grad om at lave toner – den slags lyd, som kan bruges til at spille melodier med. Normalt slår man på strenge (f.eks. et klaver) eller på stave (en marimba) og blæser i rør (fløjte, orgel), men BMG slår på rør og udvikler nogle meget kreative instrumenter som f.eks. et bærbart basrørinstrument, bygget som en slags rygsæk. BMG ønsker gennem deres tilgang at vise, at kreativitet ikke er en form for mystisk gave, men noget alle kan og har ret til. BMG kombinerer teknologi, popkultur, humor, musik og bevægelse udført på hjemmelavede instrumenter.

De fremmedartede rytmiske og melodiske instrumenter, der er tale om, har ét til fælles: en meget udtrykkelig kropslig udfoldelse. Det musikalske materiale er udpræget nutidigt og



anvender typiske rytmer og elementer fra tekno og dance, som er instrumentalmusik i modsætning til rockmusikken. Hvor tekno og dance er mediemusik (spilles "live" fra CD), er *stomp* kropsbundet og performanceorienteret. De klanglige eksperimenter i *stomp* er ikke rettede mod elektronisk lyd, men mod at finde den musikalske lyd i koste, tæpperør, nedløbsrør, spande, sandpapir og meget andet. Værktøjet - instrumentet og dets musikalske lyd er det, der binder musikken og dansen sammen.



Den stærke betoning af det kropslige skal ikke misforstås som en søgen mod det 'autentiske' i en modstilling mellem natur og kultur. *Stomp* trækker ikke på denne modsætning – tværtimod er bindingen til vesteuropæisk musikkultur stærk, ikke mindst til den eksperimenterende musik efter 1950, og der er ingen teknologisk berøringsangst. Digital lydbehandling, lyseffekter, røgmaskine og synthesizerlyd er del af universet. Det vigtige er at kropsbevægelse er en uadskillelig del af det at udføre musikken – og dét står i direkte modsætning til den rene mediemusik.

Det handler om en formidabel ensembleform, hvor musikken inddrager kroppen og kroppen inddrager musikken.



I. Stomp i undervisningen - de første elementer

På de følgende sider præsenteres en række rytmiske grundelementer for koste, bolde og stave. Det er ikke uden vanskeligheder at skulle give anvisninger til, hvordan man bevæger sig og udfører en rytme. Det er næsten umuligt at beskrive det med ord. En beskrivelse med illustrationer eller koreografisymboler mulig, men det kan være svært at få fornemmelsen af bevægelse med. At skulle afkode det fra videooptagelser er heller ikke uden problemer. Vi har forsøgt at lave en hybrid mellem illustrationer og video ved at udtage billeder fra en videooptagelse. Fordelen er, at billederne viser bevægelsen og kropsbalance, fordi det er billeder af bevægelse med kropsbalance. Ulempen er at det er teknisk vanskeligt at gøre det i rigtig god kvalitet. Vores billedserier genspejler nok både fordele og ulemper ved fremgangsmåden. Billedserierne er udstyret med små beskrivelser og kommentarer og suppleres af en rytmisk beskrivelse i rytmetabulatur. Billeder, tekst og tabulatur indeholder således tilsammen den information, vi forsøger at formidle. Det er sikkert alligevel ikke altid nemt at afkode indholdet, men vi synes selv, at denne form er den mest formidlingsvenlige. Når man arbejder med de praktiske sider er det absolut nødvendigt at man læser det ved at udføre det - det er formålsløst at forsøge at læse det som en 'akademisk' øvelse. Sidst i bogen er der nogle 'regulære tekster' der kan læses 'almindeligt' som supplement.

Rytmiske elementer i dette kapitel:

Koste:

Enkeltfej

Enkeltfej med slag

Dobbeltfej

Dobbeltfej med slag

Processer med koste

Bolde:

Grundslag

Høj dribbel

Lav dribbel

Processer med bolde

Stave:

Grundtrin 1 - 3

Grundtrin 1 - 2 - 3 - 4

Abe

Fodtrin med hæl

Stavkamp

Roter stav

Processer med stave

De rytmiske elementer, som er beskrevet her, anvendes i det følgende kapitel, som viser hvordan de kan sættes sammen til forløb med udgangspunkt i et stompprojekt med en 4-klasse.

Grundelementerne benyttes også i de følgende kapitler, hvor der føjes nyt til bid for bid, indtil vi når til det store show i tre scener. Herigennem viser vi, hvordan man kan sætte noget op på tre forskellige niveauer og med forskelligt omfang af udstyr.

Koste I-1



Enkelt fej -
bevæger sig langsomt
fremad.



fej - fremad på '1'



samle til på '3' med
stamp i gulvet

1	o	2	o	3	o	4	o
fej				stamp			

Koste I-2



Enkelt fej med slag-
bevæger sig langsomt
fremad.



fej - fremad på '1'



samle til på '3' med
stamp i gulvet



slag i gulvet
på '4'



1	o	2	o	3	o	4	o
fej				stamp		slag	

Koste I-3



Dobbelt fej -
bevæger sig langsomt
fremad.



første fej fremad på '1'
træd frem med vægten



fej fremad igen på '2'



samle til på '3'
med stamp i
gulvet

1	o	2	o	3	o	4	o
fej		fej		stamp			

Koste I-4



Dobbelt fej med slag -
bevæger sig langsomt
fremad.



første fej fremad på '1'
træd frem med vægten



fej fremad igen på '2'



samle til på '3'
med stamp i
gulvet



slag i gulv
på '4'

1	o	2	o	3	o	4	o
fej		fej		stamp		slag	

Koste I-5



Fej x 4 =
fej - fej - fej -fej -
på stedet



første fej
fremad på '1'



fej bagud på '2'



fej fremad på '3'



fej bagud
på '4'

1	o	2	o	3	o	4	o
fej		fej		fej		fej	

Processer med koste.

1: Deltagerne følger en rytme som en gruppe

Start med at vælge en person, som skal have ansvar for at give tegn ved skift fra en rytme til en anden ved f.eks. at råbe "hip". En anden person er igangsætter og sætter hele gruppen i gang med *enkeltfej*. Når rytmen har fundet ind i sit leje og fungerer i gruppen giver hip-råberen tegn til at gå til næste rytme. Foreslået rækkefølge: *enkeltfej, enkeltfej med slag, dobbeltfej, dobbeltfej med slag, fejl4*. Øvelsen kan varieres ved at ændre rækkefølgen og tempo.

2: Spontan vekslen mellem fejerytmer

Fem forskellige deltagere står for hver deres rytme *enkeltfej, enkeltfej med slag, dobbeltfej, dobbeltfej med slag, fejl4*. Alle begynder med *enkeltfej*. De fem 'udvalgte' giver på skift tegn til deltagerne om at skifte til netop deres rytme. Hele gruppen skal kunne følges ad.

3: Opbygning af flere lag

Deltagerne deles op i fem grupper. Hver gruppe har en rytme som deres, og en 'hip-råber'. Alle starter med at lave *fejl4* (grundrytmen). Hver af grupperne kan nu skifte mellem grundrytmen og deres egen rytme. Variations mulighederne går fra, at alle grupper laver det samme til at alle grupper laver noget forskelligt. Dynamikken styres af de enkelte grupper i kraft af hver deres 'hip-råber'.

4: Forskudte rytmer

Man står to og to overfor hinanden. Først udfører man den samme rytme samtidigt, og derefter skifter man til at udføre den forskudt (som kanon). Man arbejder igennem rytmerne fra let til svær: *enkeltfej, enkeltfej med slag, dobbeltfej, dobbeltfej med slag*. De første er de letteste, de sidste er de sjoveste. For at skifte til forskudt gentager man en af handlingerne: *fej - stamp, fej - stamp, fej - stamp, fej - fej, stamp - fej, stamp - fej* o.s.v.



1	2	3	4	5	6	7	8	1	2	3	4	5	6	7	8
f	s	f	s	f	s	f	s	f	s	f	s	f	s	f	s
f	s	f	s	f	s	f	f	s	f	s	f	s	f	s	f

5: Bølgen

Bølgen er en sjov afslutning, men kan også benyttes som et break mellem to afsnit. Man står side om side og slår enden af kosten ned én efter én. Der er to principper som skal mødes for at det bliver godt: reaktionstid og rytme. Bølgen fungerer ved, at man reagerer når den ved siden af en gør noget - så gør man det lidt forskudt - og hvis man er opmærksom, behøver det ikke at gå dræbende langsomt. Hvis man så samtidig lytter efter det fælles tempo, så bliver det også regelmæssigt. Man skal både lytte indad og udad - en god øvelse.

Afsluttende: Man kan så bygge et helt kostenummer op ved at kombinere de fem processer.

Bolde I-1



kast i gulvet

Grundslag -
på ét og tre



bolden rammer gulvet
på '1'



grib



hånden ud til
slag

1	0	2	0	3	0	4	0
gulv				slag			



slag
(klask)

Bolde 1-2

Høj dribbel -
på én, to, tre og fire



dribbel bolden...



...så den rammer
gulvet på slaget '1',
'2', '3' og '4'



1	0	2	0	3	0	4	0
gulv		gulv		gulv		gulv	

Bolde 1-3

Lav dribbel -
på alle underslag



ned i knæ'e(r)ne



bolden dribbles...



...så den rammer gulvet på slaget
'1','og', '2','og', '3','og', '4','og'.



håndens højde
bestemmer hastigheden

1	o	2	o	3	o	4	o
gulv	gulv	gulv	gulv	gulv	gulv	gulv	gulv

Processer med bolde

1. Byg en rytme op

Efter at have prøvet de tre boldrytmer kan de sættes sammen. Grundkastet / grundslaget svarer til et niveau - ligesom en stortromme. Høj dribbel svarer til et niveau - ligesom en lille tromme. Lav dribbel svarer til et niveau - ligesom en highhat.

Begynd med lav dribbel - de hurtige slag er styret af mulighederne for at få den lave dribbel til at fungere. Og den fungerer først, når gruppen fungerer sammen. Når rytmen er der - det kan man simpelthen høre - føjes høj dribbel til. Det går rimelig automatisk at finde ud af, hvor de betonende slag ligger i rytmen fra den lave dribbel - det sker i gruppeprocessen - de er blevet enige, og det kan man høre. Derfor er der ikke nogen som skal tælle for - gruppen der laver høj dribbel begynder, når rytmen er etableret. Lav dribbel og høj dribbel skal også mødes imellem deres respektive grænser. Lav dribbel har svært ved at lave det hurtigt - og høj dribbel kræver, at det ikke går for langsomt, fordi bolden simpelthen ikke kan blive hængene i luften og vente. De to grupper mødes i et tempo, og høj dribbel ordner sig ind i den etablerede rytme - pas på ikke at forsøge at styre lav dribbel gruppen fra høj dribbel (en indgroet vane at styre oppe fra ned...) for så falder rytmen let fra hinanden. Når de to grupper har fundet sammen, er der etableret et ret veldefineret rytmemønster, og det er i dette mønster gruppen der skal lave grundslag falder ind. Den amerikanske musikpædagog Erwin Gordon siger, at der er to slags puls: en makropuls og en mikropuls. Vi er vant at lægge en stor betydning i makropulsen - prøv at lægge den til side et øjeblik, for at få nogen erfaring om mikropulsens betydning - ikke mindst når man laver noget man ikke nødvendigvis kan i forvejen.



2. Lav et break - lyt indad

Når rytmen kører på alle tre niveauer og det unikke rytmemønster som denne gruppe har lavet er blevet klart, kan man prøve at lave et break - en takt med stilhed. Når vi efter denne takt allesammen begynder på rytmen igen, er det spændende om den er der endnu - om vi kunne høre den 'indeni' - har vi fået en klar indre lydforestilling af rytmen? Det virker ganske vist hver gang - men det interessante er at lytte indad - det er værd at prøve det nogle gange og blive bevidst om, hvad det er for noget man oplever i den situation. Hvad er det der sker i musikkens stilhed.

3. Lav et fill - lyt udad

Opstillingen er en rundkreds - princippet er 'bølgen'. Man starter fra den ene ende og laver hurtigt efter hinanden et kast i gulv og griber bolden igen. Har man tre grupper, skal gruppen med lav dribbel stå i midten - prøv selv hvorfor. Bølgen hele vejen rundt i kredsen er på den ene side bygget på princippet om at kaste, når man ser sidemanden kaste - altså reaktionstiden (og den skal presses). Det skal gøres igen og igen for at få fart på. I denne proces opdager man, at det ikke kan lade sig gøre at få tilstrækkelig fart på bølgen, hvis man ikke lytter til de andre - hvis man ikke får fat i gruppens rytme. Hvis der lyttes meget udad kommer resultatet - hvis det tager sin tid, er tiden velanbragt, det er 'aktiv lytning'. For ikke at ødelægge processen genoptages den samlede rytme efter fill'et, hvad enten det varer en takts længde eller ej. Det er ganske vist målet, men hvis man stiller makropulsen som krav, sætter man en kæp i hjulet på processen som udvikler mikropulsen.

4. Formopbygning

Der er nu nogle elementer forhånden, som kan føjes sammen til en samlet form. Lav dribbel, tilføj høj dribbel, tilføj grundslag, lav et break, kørs igen, lav et fill, kørs igen, stop grundslag, stop høj dribbel, stop lav dribbel og slut med et fælles slag. Eller 'sådan noget'.

Stave I-1

Grundtrin 1 - 3
man går på stedet i takt
med stavrytmen



stamp og stav i
gulvet på '1'



slag med
pinden på '2'



stamp og stav i
gulvet på '3'



slag med
pinden på '4'

1	0	2	0	3	0	4	0
		—				—	
stamp				stamp			

Stave I-2



stav i gulvet på '1'

Grundtrin 1 -2 - 3- 4
man går på stedet i takt
med stavrytmen



slå pinden mod staven på 'og'



stav i gulvet på '2'



slå pinden mod staven på 'og'



O.S.V.

1	o	2	o	3	o	4	o
	—		—		—		—

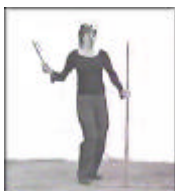
Stave I-3

Abe - triol fill

én, a, b

to, a, b

tre, a, b, - fire!



stav i gulvet på '1'



slå pinden mod staven på 'a'



slå pinden mod staven på 'b'

mønstret gentages tre gange og afsluttes på '4':

stav, pind, pind -

stav, pind, pind -

stav, pind, pind,

stav (pause)

1	a	b	2	a	b	3	a	b	4	a	b
	-	-		-	-		-	-			

Stave I-4



Fodtrin med hæl
udvidet fodtrin kan anvendes på I-1, I-2 og I-3



venstre hæl sættes i gulvet sammen med staven på '1'



venstre ben tilbage, skift vægt på '2'



højre hæl sættes i gulvet sammen med staven på '3'



højre ben tilbage, skift vægt på '4'

1	o	2	o	3	o	4	o
hæl		skift		hæl		skift	

Stave I-5



staven holdes
dialgonalt og slås
mod hinanden

Stavkamp
udføres med en partner



staven vendes
og man tørner
sammen igen



slaget forberedes fra
den nederste ende af
staven



man slår imod
modparetens stav
forneden



begge følger
kraftens
retning ...



og drejer rundt i
slagretningen



staven drejes således
at den ende slaget blev
udført med ender
øverst

Man skiftes til at have initiativet og dermed
til at afgøre hvornår og i hvilken retning
slaget skal udføres



vi slutter hvor
vi startede og
initiativet skifter

Stave 1-6



hold staven lige

Roter stav



drej med højre hånd i urets retning



kryds venstre hånd over højre hånd med håndfladen opad



tag fat med venstre hånd



drej videre i urets retning med venstre hånd og slip med højre



og drej...



og tag fat med højre hånd igen og begynd forfra

Vi ser på anvendelsen af disse 'rytme-elementer' i det følgende stomp-projekt med en 4-klasse.

Processer med stave

1. Der er to grundtrin og et break (fill). *Grundtrin 1-3* er langsomt, mens *Grundtrin 1-2-3-4* er hurtigt. Det er en god øvelse at skifte mellem de to grundtrin (tempi). Når man kan lave skiftet, kan man sætte break'et imellem (abe-break).



2. De tre elementer kan lægges ind i en lille 'serie': Man kommer ind på en scene eller i et rum med det langsomme grundtrin (grundtrin 1-3). Når man er kommet ind og står på en række laves en 'abe', og man fortsætter med det hurtige grundtrin (grundtrin 1-2-3-4). Hver anden person i rækken flytter frem, så man danner to rækker. Herefter følger en abe - og man fortsætter i det langsomme grundtrin, og nu bytter den første og anden række plads ved at krydse gennem hinanden. Der afsluttes med en abe.

3. Tilføjelse af fodtrin. De tidligere trin kan øves med fodtrin, som dog først indøves ifølge beskrivelsen *fodtrin med hæl*. Man begynder at øve den uden stav. Placer den ene fod foran den anden og sæt hælen mod gulvet (marker) uden at træde ned med vægten. Træd tilbage med samme ben, og stamp i gulvet ved vægtskiftet. Når benarbejdet kører klappes med hænderne på 1 og 3. Når det fungerer sættes stav på.



4. Tilføjelse af *stavkamp*: Men udgangspunkt i den samme serie laver man et aftalt antal drejeslag når man står i den forreste række, mens den anden række fortsætter med det hurtige grundtrin. Derefter abe og byt plads, efterfulgt af endnu en abe som signal til, at det andet hold, som nu står i forreste række, laver *stavkamp*.

De første elementer - et projekt.

I forbindelse med STOMP truppens optræden i København og den følgende avis- og TV dækning af 'fænomenet' var der stor interesse blandt eleverne i en fjerdeklasse på Trørøds skolen for at arbejde med et Stomp-projekt.



Videoptagelsen "Stomp Out Loud", som også blev sendt på fjernsynet med en blanding af stærke rytmer, barske miljøer og rå fyre lægger en klar afstand til "De små synger".

Inspireret af "Stomp Out Loud" og en brainstorm ville vi afprøve forskellige 'emner'. Første afgrænsning blev: koste, bolde, børster, spande, slange og stave. Vi begyndte at lave eksperimenter, og fandt frem til at arbejde i en gruppestørrelse på omkring seks elever. Klassen gik igennem en gruppedelings-proces og vi valgte tre primære emner ud: koste, bolde og stave. Alle grupper prøvede alle tre emner. Først havde der været en tendens til at piger valgte koste, og drenge valgte bolde og spande. Efter rundturen ændrede dette sig radikalt. Den nye gruppedeling foregik næsten automatisk, og resultatet var gode, homogene grupper.

For at lave en 'rutine' arbejdede hver gruppe først med et rytmisk grundtrin, som blev udviklet gennem variation og skift. Resultatet heraf var en række helt og aldeles fastlagte 'trin' (=rytmiske figurer), som så i næste fase blev sammenstillet i et koncept til en lille 'historie'.

Vi arbejder med 3 instrumenter / redskaber: Koste, basketbolde og bambusstave. Bambusstavene består af en lang og en kort. Hvert af disse 'instrumenter' har sin egen bestemte lyd og fysiske dynamik. For koste og basketbolde blev bevægelser og rytmik hurtigt fastlagt i overensstemmelse med 'tidligere erfaringer' / tavs viden. Bambusstavene derimod har ikke et så selvfølgelig erfaringsgrundlag og giver en anden vinkel. De enkelte 'instrumenters' særpræg og muligheder har inspireret til et 'tema' eller 'koncept' for hver.



Med koste benyttes forskellige fejemåder kombineret med slag for at 'fjerne det værste skidt fra kosten', som udvikles i en konkurrence mellem to grupper med modrettede rytmer, indtil de på grund af rummet forenes i et team. De store fejebevægelser understøtter processen fra bevægelse til rytme.

Basketbolde har ligesom koste deres egen dynamik. Drible og kaste/ gribeøvelser har været et naturligt udgangspunkt for tema / koncept. Forsøg på at lade de langsomme slag bestemme tempoet viste sig hurtigt som en vildmand. Udgangspunktet er pulsen, der lægges gennem de hurtige slag, ellers kan der ikke opstå en organisk rytme.

Bambusstave bestående af en lang stav / stok og en kort slaggind giver associationer til indianere, Robin og Little John og kampteknikker. Bambusstavene er dem af de tre grupper der



giver den største udfordring fordi de ikke er nær så bundne til et 'organisk' bevægelsesmønster igennem en bestemt funktionalitet som de andre. På den anden side giver de et større 'kreativt rum'. Stavene får tilstrækkelig bevægelsesmasse, når de inddrages i markante kropsbevægelser f.eks. ved at løfte og sænke staven, hvilket også skaber en dramatisk effekt og iøvrigt er en uvurderlig hjælp til at skabe og opretteholde puls og rytme. Den øgede fysiske involvering skaber et naturligt 'flow'. Det øgede rum med plads til kreativitet blev hurtigt udfyldt af forslag fra børnene om 'dramatiske indslag'.



Basketbolde:

Gruppen deles i tre hold:

Hold 1: 'Lav dribling' - rammer gulvet på ottendedele.

Hold 2: 'Høj dribling' - rammer gulvet på fjerdedele.

Hold 3: 'Grund-kast' - rammer gulvet på ét-slaget og 'klask' på tre.

Hold 1 begynder, idet der kommer en person ind fra hver side. 'Lav dribling' begynder og sætter dermed tempoet for de andre, hvilket er nødvendigt, da det er ved den lave dribling "grænserne mødes". Herefter kommer hold 2 ind, igen fra hver sin side. Der er endnu ingen faste pladser. Til sidst kommer hold tre ind og de tre grupper spiller nu sammen i en rytmisk helhed - rytmens tre niveauer er etableret.

Når alle boldspillere er på scenen begynder de, mens de fortsætter rytmen, at forme en cirkel. Når alle er med fortsættes med "Jamming", som består i at man to-og-to laver en solo med 'byt

bold' eller 'bag om ryggen'. Herefter går hold 1 igang med lav dribling' og hold 2 går i gang med høj dribling' efterfulgt af hold 3 med grundkast. Der afsluttes med at alle kaster bolden hårdt i gulvet så den springer op - man drejer rundt om sig selv og griber bolden igen. Lyset slukkes på et strategisk klogt tidspunkt.



Stave:

Hele stav-gruppen kommer ind på en række gående med grundslag, går over til den modsatte side af scenen og tilbage, og tager opstilling på én række på tværs af scenen. Når alle er kommet på plads, giver sidste mand signal til at lave et triolbreak, som har fået øgenavnet 'en abe', og der returneres til grundslag. Fill'et kan laves to gange.



Herefter laves en drejning, som består i at man drejer sig en kvart omgang og laver slag på ét og tre. På ét-slaget flyttes højre ben, og på og-slaget flyttes venstre ben og der laves et mellemslag. Staven forbliver hævet, og hånden med den korte stav laver bevægelsen 'åbne - lukke', ligesom at åbne og lukke en dør. Dette gøres fire gange, indtil man har drejet sig en hel omgang og igen står med ansigtet ud til publikum. Dette afsluttes med en Abe, og gentages - fire kvarte drejninger og fill.

To deltagere går frem og starter med 'stavkamp' (krydsning af stave), og udfører en 'solo', som de pågældende selv har udviklet. De andre laver grundslag i baggrunden. Efter stavkamp-solo'en, fortsætter de to med stavkamp afvekslende med drejning. De andre deltagere går to efter to over i stavkamp med drejning, indtil alle synkront har gennemført en hel runde. Stavkampen kan udvides med at man roterer staven efter et antal gange stavkamp med drejning. Lyset slukkes på den sidste drejning.

Koste:

Eleverne deles op i to hold: Hold A og Hold B. Hold A bruger enkeltfej og enkeltfej med slag. Hold B bruger dobbeltfej og dobbeltfej med slag. De to hold starter i hvert sit hjørne af scenens bagkant, og hvert hold står på en linie.



Hold A begynder med enkelt fej, diagonalt på tværs af scenen, og overgår til enkeltfej med slag når de er kommet til den modsatte forkant af scenen (højre side) hvorfra de fortsætter mod scenens bagkant og ind mod midten. Hold B begynder efter at hold A har lavet 8 gange enkeltfej (8 takter).

Hold B begynder ved bagerste venstre hjørne, og går tværs over scenen med dobbeltfej. Når de er kommet tværs over og drejer mod scenens bagkant skiftes til dobbeltfej med slag. De to hold mødes midt på scenen og går parvis fremad midt på scenen idet begge laver enkeltfej med slag. Når alle er kommet med og de forreste er kommet frem til scenens forkant, drejer to og to ad gangen udaf og slår siden af kosten i gulvet, én, to, tre. På det næste (fjerde) slag hopper alle ned på knæ, og slår kosten i gulvet alle på en gang.

II. Bass and Drum - B & D

Vi forlader nu den type instrumenter, som er typiske for Stomp-truppen, koste, stave, spande, tønder, tændstikæsker, sandpapir, køkkenvaske o.s.v. og vender os mod den slags lyd, som har en karakteristisk tonehøjde - den slags lyd man benytter til at spille melodier med. Som vi gør et nummer ud af andetsteds opfatter vi udtrykket *stomp*, som noget mere og bredere end det show som optræder under dette navn. Der er faktisk en anden gruppe, som laver noget, der har den samme 'kerne' som dét stomp-truppen arbejder med, en gruppe fra New York, som har udviklet sig uafhængigt af stomptruppen (som jo er opstået i England) . Denne anden, meget spændende gruppe hedder Blue Man Group, og de arbejder ikke blot med rytme, men også med toner og melodi - men måden de to grupper arbejder på - hver sin vis - har noget meget grundlæggende til fælles. Ligesom stomptruppen har *koste* som 'typebetegnelse' har Blue Man Group PVC-rør som deres 'kendetegn'. Korte og lange, tykke og tynde, lige og bøjede - men alt sammen PVC-rør. Det spændende ved disse PVC rør er deres *klang*. Klang er et musikalsk begreb, og måden disse PVC rør lyder på er meget musikalsk. Der er virkelig bid i det, der kommer ud af røret.



En ganske billig og let tilgængelig form for plastikrør er tæpperør - de rør væg til væg tæpper er rullet op på og som fås billigt eller gratis hos tæppehandlere. Rørene kan let skæres til, så de får den rigtige tonehøjde, og man kan anslå dem med trommestikker eller med 'pads' - en blød plade.

Det er oplagt at tage udgangspunkt i kombinationen af en bas-sekvens spillet på basrør og en rytme spillet med bambus-stave. Når de to ting er på plads er vi godt kørende og kan udbygge med sandpapir, stegepander, blå tønder, koste o.s.v. og der er ikke lang til at få et helt 'show' sat på skinner. *B & D* - bas og trommer - lægger et solidt fundament.

Når man har anskaffet tæpperør, skæres de ud i følge tabellen. Vi skal bruge to g'er, to d'er og to e'er - allesammen med en oktavs forskel. Det meget dybe sub-G og det almindelige G spilles samtidig for at give ordentlig træk i grundtonen. Bas-sekvensen består i at man først spiller dobbelt-G'et, efterfulgt af tonerne D og E. Derefter kommer dobbelt-G'et igen, efterfulgt af de højere toner d og e.

tone	basrør
sub-G	338 cm
D	224 cm
E	199 cm
G	167 cm
d	110 cm
e	98 cm

1	o	2	o	3	o	4	o	1	o	2	o	3	o	4	o
g				g				g				g			
G		D	E	G	d	e		G		D	E	G	d	e	

Hvert basrør spilles af en person, og bassekvensen spilles således af seks personer. Det er dog en god idé at have to af hver af de korte rør (d og e) da de har mindre kraft end de andre rør. I dette tilfælde er der så otte mand på basrør.

Nu kommer vi til rytmen. Rytmen går på alle fire og har et dobbeltslag som ligger på '3' og på '3-og'. Den spilles af to grupper på bambusstave, som mødes omkring treslaget. Den ene gruppe har dobbeltslaget '3' og '3-og' - den anden gruppe har '2' - '2-og' og 'tre'. Den ene gruppe kører hen imod treslaget, den anden kører videre fra treslaget. Hvis de to grupper placeres adskilt får man en spændende rumlig virkning.

1	0	2	0	3	0	4	0	1	0	2	0	3	0	4	0
						—								—	
		—	—							—	—				

I rytmetabulaturet er den lodrette streg symbol for staven som bankes (let) i gulvet - mens den skrå streg symboliserer pinden, som slås mod staven. Den øverste rytme siger dok, - , dok-dok, klik mens den nederste siger - ,klik-klik, dok, - .

Denne B & D opbygning har vi anvendt til 'Mosters Brillen' - et af numrene i en musikalsk fortælling bygget over H. C. Andersens eventyr 'Lykkens Galocher'.



På de følgende sider beskrives stavrytmer samt den rytmiske og melodiske opbygning:

Stave II-1 - stavrytme 1
 Stave II-2 - stavrytme 2

Rytme - intro
 Rytme - A-stykke med variation
 Rytme - B-stykke

Noder til B-stykket
 1. stemme
 2. stemme
 xylofon
 klaver
 bas-rør

Stave II-1



stav i gulvet
på '1'

Stavrytme 1

1 - 3 - o - 4



stav i gulvet
på '3'



stav i gulvet på
'og'



slag med pinden
på '4'

1	o	2	o	3	o	4	o
						-	

Stave II-2

Stavrytme 2

2 - 0 - 3

Pause på '1'



slag med pind på
'2'



slag med pind igen
på 'og'



stav i gulvet på
'3'

1	0	2	0	3	0	4	0
		—	—				

Nummeret er bygget op af

- 1) en intro som bæres af bassekvensen - samt sandpapir -
- 2) et A-stykke som bæres af bassekvensen sammen med stavrytmen, og
- 3) et B-stykke med en melodidel samt
- 4) en rytmisk slutning med stave som også kan benyttes som break (fill).

Intro:

Bassen begynder med at køre bas-sekvensen fire gange, og fjerde gang kommer sandpapiret til med en hurtig ga-chi-ga-chi-ga-chi-ga-chik (hvor det sidste chik er første slag i A-stykket).

Herefter gå vi direkte på A-stykket.

1								2							
1	o	2	o	3	o	4	o	1	o	2	o	3	o	4	o
G		D	E	G	d	e		G		D	E	G	d	e	
3								4							
1	o	2	o	3	o	4	o	1	o	2	o	3	o	4	o
G		D	E	G	d	e		G		D	E	G	d	e	

A-stykke:

Bas-sekvensen fortsætter ufortrødent, ligesom sandpapiret laver 'pladekrads' hver anden takt. Stavrytme 1 og stavrytme 2 går lige på. I opdelingen af stavrytmen i to rytmegrupper er det muligt at indbygge variationer, således at man enten benytter stavrytme 1 eller stavrytme to eller dem begge sammen. Kostene kommer også på med en rytme sammensat af enkeltfej og dobbeltfej med slag. Koste er noteret ligeover bassen med: fej, stamp, - fej, fej, stamp, slag. Tabulaturet viser (fra oven nedefter): sandpapir, stave 1, stave 2 og kost (fej, stamp og slag).

1	o	2	o	3	o	4	o	1	o	2	o	3	o	4	o
■												■ ■	■ ■	■ ■	
						-								-	
		-	-							-	-				
↘				⌋				↘		↘		⌋		↘	
G		D	E	G	d	e		G		D	E	G	d	e	

Der er også for kostenes vedkommende en mulighed for lave en variation, idet kostene kan gå op i dobbelt tempo og derigennem fortætte rytmen. Koste i dobbelt tempo er noteret her i A'.

1	o	2	o	3	o	4	o	1	o	2	o	3	o	4	o
■												■ ■	■ ■	■ ■	
						-								-	
		-	-							-	-				
↘		⌋		↘		⌋		↘	↘	⌋	↘	↘	⌋	↘	
G		D	E	G	d	e		G		D	E	G	d	e	

Vi går nu videre til at kigge på B-stykket:

B-stykke:

Bassen kører igennem på en enkelt tone, nemlig G. Vi har to basrør med G, og som det ses af noderne skiftes hurtigt mellem det lange og det kort basrør. Denne basrytme giver en helt anden fornemmelse end baskvansen i A-stykket. Stavrytmen fortsætter på samme måde som i A-stykket (stavrytme 1 plus stavrytme 2) men slutter af efter B-stykket med et break. Det kommer vi tilbage til. Første nodelinie er en sangstemme med teksten "du, bi, du". Anden nodelinie er en andenstemme der fletter sig ind imellem pauserne i førstestemmen. Disse to stemmer kan også spilles på fløjte. Tredie linie er til marimba eller xylofon. Fjerde og femte linie er klaverakkompagnementet og femte linie er også baslinien til basrørene. B-stykket kan spilles alene med førstestemmen (linie et) og klaver (linie 4 og 5) og basrørene kan reduceres til kun at spille de dybe toner, men jo mere man magter at få med af arrangementet jo sjovere bliver det.

Du bi du på G

Finn Holst

1. *du bi du du bi du bi du du bi du du bi du*

2. *du bi ba bi ba du bi ba du bi ba bi ba du bi du ba*

3.

4. *G AM/g HM/g C/g G AM/g D7/g G*

5.

5. *du bi du du bi du bi du du bi du du bi du*

du bi ba du ba ba du bi ba du ba du bi ba du ba ba du bi du

G AM/g HM/g C/g G AM/g D7/g G

Efter B-stykket kommer der et rytme break, som man kunne kalde en *bro* tilbage til A-stykket. Broen (bridge) tjener også som slutning på stykket. Forløbet er således:
Intro - A-stykke - B-stykke - bro - A-stykke (variation) - B-stykke - bro o.s.v. og slutter med A-stykke - B-stykke - Ending (=bro).

Bro / ending:

Broen starter med to aber:

1, a, b, 2, a, b, 3 pause - og igen:

1, a, b, 2, a, b, 3 pause - derefter to aber efterfulgt af fire lige slag:

1, a, b, 2, a, b, 3, og, 4, og - som fortsætter i næste linie med

1, og, 2, og, 3, - 4 slaget er både stav i gulv og pind på stav (bang)

Det sidste slag benyttes kun i slutningen - ikke når vi laver bro (udelad krydsslaget).



III. Stomp med percussionsgruppe

Vi udvider nu de almindelige stompinstrumenter - koste, stave o.s.v med en percussionsgruppe hvor der spilles på blå tønder, plastikdunke, stegepander, bildøre, vejskilte og meget andet. Der er to grupper af instrumenter: plastikinstrumenter og metalinstrumenter - som i sagens natur lyder meget forskelligt. Desuden deles instrumenterne i tre hovedgrupper efter toneleje: dybe, mellem og høje, som svarer til opdelingen i et trommesæt mellem stortromme, lilletromme og bækner.

Plastiktønder, dunke o.s.v. fås som affaldsemballage hos firmaer, som får grundmaterialer fra kemiske fabrikker. Blå tønder der har været f.eks. sæbe i er udemærkede - de er ikke vanskelige eller farlige at gøre rene. Kort sagt man skal være opmærksom på, hvad tønderne kan indeholde af reststoffer, og det er ikke så svært, for der sidder mærkater og klassifikationssymboler på.

Metalinstrumenterne findes bedst som skrot på en skrotplads eller hos en opsluger.



Vi ser nu først på percussionsgruppen, derefter kigger vi på stomprytme med stave, hvor vi udvider stavrytmerne fra sidste kapitel stav II-1 og stav II-2. Percussionsgruppen bliver således det nye, der kobles på basrør, stave og melodi (du-bi-du). Stavene bliver dermed rytmens 'dansende' del, mens rytmeorkesteret får en mere 'stationær' rolle - men stadig præget af stærk kropsbevægelse. At vi indfører percussionsgruppen som det sidste "element" er i overensstemmelse med vores opfattelse af at arbejde fra kropsbevægelse til rytme i undervisningen.

Percussion-arrangement:

Intro

1	a	b	2	a	b	3	a	b	4	a	b
◆	◆	◆	◆	◆	◆	◆					

1	a	b	2	a	b	3	a	b	4	a	b
◆	◆	◆	◆	◆	◆	◆					

1	a	b	2	a	b	3	o	4	o
◆	◆	◆	◆	◆	◆	◆	◆	◆	◆

1	o	2	o	3	o	4	o
●		●		●		●	

Opbygning af grundrytme

1	0	2	0	3	0	4	0
◇				◇	◇		
●		●		●		●	

1	0	2	0	3	0	4	0
◇				◇	◇		
●		●		●		●	

1	0	2	0	3	0	4	0
/	\	/	\	/	\	/	\
◇				◇	◇		
●		●		●		●	

1	0	2	0	3	0	4	0
/	\	/	\	/	\	/	\
◇				◇	◇		
●		●		●		●	

Chase

1	0	2	0	3	0	4	0	1	0	2	0	3	0	4	0
◇				◇	◇			◇		◇					

1	0	2	0	3	0	4	0	1	0	2	0	3	0	4	0
◇				◇	◇			◇		◇		◇			

1	0	2	0	3	0	4	0	1	0	2	0	3	0	4	0
◇				◇	◇			◇		◇		◇			

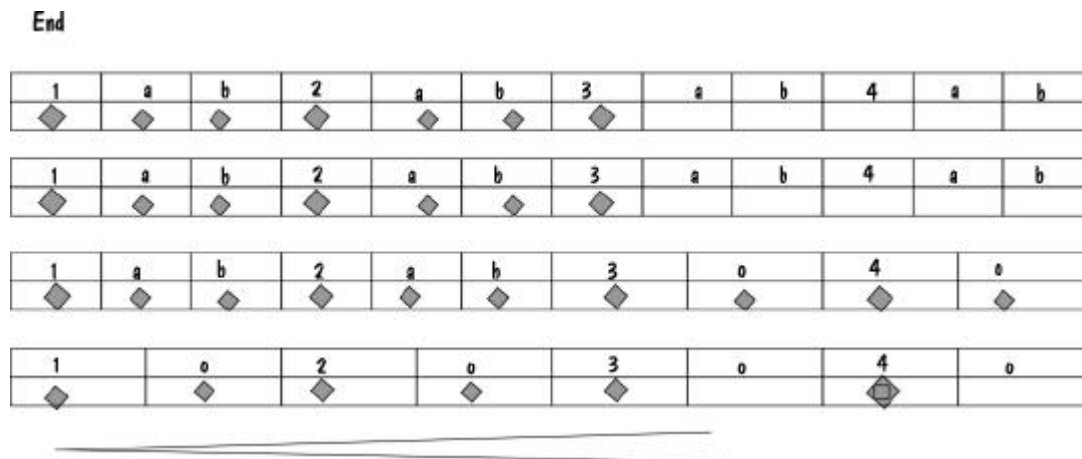
1	0	2	0	3	0	4	0	1	0	2	0	3	0	4	0
◇				◇	◇			◇						◇	

1	0	2	0	3	0	4	0	1	0	2	0	3	0	4	0
◇				◇	◇			◇				◇		◇	

1	0	2	0	3	0	4	0	1	0	2	0	3	0	4	0
◇				◇	◇			◇				◇		◇	

1	0	2	0	3	0	4	0	1	0	2	0	3	0	4	0
◇				◇	◇			◇				◇		◇	

1	0	2	0	3	0	4	0	1	0	2	0	3	0	4	0
◇				◇	◇			◇		◇		◇		◇	



Vi har nu rytmedelene: intro, opbygning af grundrytmen, chase og endning (slutning). Disse rytmelementer kan bygges sammen med stavene og basrørene fra sidste kapitel (Bass and Drum).

Som nævnt er det vigtigt at tildele forskellige "roller" til stomprytmen og til percussiongruppen - "de blå".

De Blå har altså en mere stationær rolle og lægger rytmegrundlaget i B&D, mens stavgruppen får mulighed for at arbejde dynamisk på scenen. Det særlige kendetegn ved percussiongruppen er anvendelsen af *chase* - to rytmegrupper der 'snakker sammen' med spørgsmål og svar. Med hensyn til stavene er forslaget til dette forløb at bygge to stavgrupper op - to grupper som hver især er uderdelt. Dermed opstår muligheder for at flytte rundt på grupperne, hvorved man på den ene side kan bygge noget kropsligt fortælle-mæssigt op, og på den anden side for nogle spændende muligheder med en rumlig effekt af rytmen.

Stavgruppen deles i det følgende op i fem grupper. De første tre grupper danner tilsammen en rytme med tyngde omkring ét-slaget. De sidste to grupper danner tilsammen en anden rytme med tyngde omkring tre-slaget. I det man flytter rundt på de to hovedgrupper får man på forskellige måder en 'bølgende' effekt i rummet. Underdelingen i de fem undergrupper tjener til at bygge hele den samlede rytme op trinvis - gruppe efter gruppe. Heri ligger der mulighed for at lade grupperne komme på scenen en efter en og dermed også bygge rytmen op. Når rytmen er etableret i sin helhed kan man derefter skille den ad igen ved at dele de to hovedgrupper op og placere dem adskilt og begynde at flytte rundt på dem.

Oversigt over bevægelses- og rytmebeskrivelser på de følgende sider for:

Stave III-1

Stave III-2

Stave III-3

Stave III-4

Stave III-5

Tabulator: Trinvis opbygning i fem grupper

Deling af stave i to grupper

Stave - slutning

Stavrytmerne på disse sider benyttes desuden igen i kapitel 5.

Stave III-1



Stave 1
1 - 2 - 3 - 4



stamp stav i gulvet på 1



stamp stav i gulvet på 2



stamp stav i gulvet på 3



1	0	2	0	3	0	4	0
▮		▮		▮		▮	



stamp stav i gulvet på 4

Stave III-2

Stave 2

og - 1



slag med pind
på og (før '1')



stamp og stav i
gulvet på '1'



pause på
'2', '3', og '4'

1	o	2	o	3	o	4	o
l							—

Stave III-3

Stave 3

1 - og - 2 -



stav i gulvet på '1'



slag med pind på 'og'



stav i gulvet igen på '2'

1	0	2	0	3	0	4	0
↓	↘	↓					



Stave III-4



stav i gulvet
på '1'

Stave 4
1 - 3 - o - 4



løft i pausen
på '2'



stav i gulvet
på '3'



stav i gulvet
på 'og'



slag med
pinden på '4'

1	o	2	o	3	o	4	o
						-	

Stave III-5

Stave 5

2 - 0 - 3

Pause på '1'



slag med pind
på '2'



slag med pind
igen på 'og'



stav i gulvet
på '3'

1	0	2	0	3	0	4	0
		—	—				

Stave

Trinvis opbygning i fem grupper

1	0	2	0	3	0	4	0	1	0	2	0	3	0	4	0

1	0	2	0	3	0	4	0	1	0	2	0	3	0	4	0

1	0	2	0	3	0	4	0	1	0	2	0	3	0	4	0
	-								-						

1	0	2	0	3	0	4	0	1	0	2	0	3	0	4	0
	-								-						
						-								-	

1	0	2	0	3	0	4	0	1	0	2	0	3	0	4	0
	-								-						
						-								-	
		-	-							-	-				

Deling af stave i to grupper

1	o	2	o	3	o	4	o	1	o	2	o	3	o	4	o
						-									-
	-								-						

1	o	2	o	3	o	4	o	1	o	2	o	3	o	4	o
						-								-	
		-	-							-	-				

Stave - slutning

1	a	b	2	a	b	3	a	b	4	a	b
	-	-		-	-						

1	a	b	2	a	b	3	a	b	4	a	b
	-	-		-	-						

1	a	b	2	a	b	3	o	4	o
	-	-		-	-				

1	o	2	o	3	o	4	o
	-		-		-	+	o

Vi har nu etableret følgende elementer som man kan arbejde med at lave en opbygning af:

Stave:

- opbygning af gruppe 1, gruppe 2, gruppe 3, gruppe 4, gruppe 5.
- deling i to rytmegrupper
- ending (passer sammen)

Percussion:

- intro
- grundrytme
- chase
- ending (passer sammen)

Melodisk del:

- første og anden stemme
- xylofon
- basrør

I det følgende kapitel giver vi - med brug af et andet materiale - et eksempel på hvordan man kunne lave en sådan opbygning.

IV. Musikalsk teater i tre scener

De tre scener er opbygget med koste, stave, percussiongruppen, en basrørsekvens, et melodisk tema spillet på xylofon eller marimba og fløjte samt en svævende synthesizerbaslyd. Elementerne afveksler hinanden og kombineres i et forløb. Forløbet har desuden en 'historie' som er opbygget ret traditionelt, så man kan digte en anden historie på forløbet hvis man har lyst - og alligevel kan anvende elementerne vi præsenterer her.

I første scene indleder percussiongruppen med en aggressiv intro, som går over i en grundrytme som grundlag for et chase. Chaset består i at en instrumentgruppe spiller et grundmønster (et spørgsmål), hvorpå en anden instrumentgruppe svarer med en variation. Ved slutningen af chase-rækken bygges dynamisk op til "et brag af en slutning" hvor hele perkussionsorkestret "fyrrer" det sidste slag af. Samtidig begynder kostene i deres grundrytme, idet de kommer ind fra forskellige sider. Kosterytmen bygges op af otte forskellige grupper, som har hver deres del af rytmen og afveksles med breaks og solo'er. Kostene indgår fortællende i historien. En stavgruppe dukker ud af baggrunden (scenebaggrunden) efter at kostene har etableret grundrytmen med en opbygning af fem delrytmer som splittes ud i to delrytmer - de to stavgrupper placerer sig på hver sin side af kostegruppen. Ved slutningen af forløbet laves slutningen af stavene, og stave og koste er fælles om det sidste slag. Der blændes direkte over i scene 2.

Anden scene er 'ambient' - en langsom del med svævende lyde og slow-motion bevægelse. Grundlaget er en synthesizer bas lyd hvor der er lagt en *langsom* svævning (modulation ved hjælp af PWmod eller phasing). Bastonen er næsten hele stykket igennem den samme tone. Ovenpå denne svævning, som også sætter slow-motion tempoet, spiller xylofoner eller marimbaer en lille sekvens, som bliver gentaget og gentaget og gentaget - indtil sløjfen forlades gennem en 'lysnende' udgang over en række akkorder, der opløser spændingen i sløjfen. Aktørerne laver 'anderledes' lyde ved f. eks. at lave lyde med vand, gnide sandpapir, sætte en stor metalplade i svingninger (en undertrykt torden uden brag) og ved at lade slaglyde komme med meget store intervaller og ligge forsinket på deres slag. Den rytmiske fornemmelse består af fornemmelsen fra svævningen i bastonen, og man skal gøre et nummer ud af *ikke* at inddele den i underdelinger. Den langsomme svævnings frekvens er den eneste puls (mikropulsen udelades) - derunder er det "organiske" bevægelser, der sætter den "rytmiske" dagsorden. Bevægelserne er således ubundne - det Rudolf Laban kalder *frit flow*. Det musikalske materiale er - bortset fra bassens orgelpunkt - grundlaget for tredje scene, som kombinerer dette med det rytmiske materiale fra første scene.



Tredie scene indledes med den aggressive intro fra første scene. Sammen med etableringen af grundrytmen kommer basrørene på med deres 'rif', hvorved der føjes et ekstra rytmisk "træk" til rytmen - og det vil virkelig noget. Efter at Bas & Drum = basrør og grundrytme er etableret kommer xylofoner / marimbaer til, og chaset sætter ind. Som prikken over i'et kommer så *til sidst* det melodiske tema - tilbageholdt og i sidste ende afsløret. Samtidig hermed dukker koste og stave op af scenens mørke og blander sig i jammet. Slutningen kan enten gennemføres som i scene 1, ved at benytte introen som outro eller gennem et fade out, hvor koste og stave forlader scenen og forsvinder ud hvor de kom fra. Det kommer an på historien, og den vender vi senere tilbage til et eksempel på.

Oversigt over dele i dette kapitel:

Percussion:

intro
grundrytme
chase.

Koste:

IV 1 til 8 b

Stave:

II 1 til 5 findes i kapitel 3.

Melodisk arrangement:

Ambient
Emerge

Historien.



Percussiongruppe - intro:

1				2				3	◆	◆	◆	◆
1	◆			2				3	◆	◆	◆	◆
1	◆			2				3	◆	◆	◆	◆
1	◆		◆	2	◆		◆	3	◆	◆	◆	◆
1	◆			2				3	◆	◆	◆	◆



Chase:

Chaset er delt mellem plastik- og metalgruppen, således at plastik (blå tønder o.s.v.) spiller en linie (spørgsmål) og metal (skrot) spiller den næste (svar). Spørgsmålet er det samme, svaret forskelligt... Det er kun mellemgruppen (firkanterne) som spiller chase. De dybe instrumenter (cirklerne) og de høje (stregerne) fortsætter med grundrytmen.

1		2		3		4		1		2		3		4	
◆			◆	◆		◆		◆			◆	◆		◆	
1		2		3		4		1		2		3		4	
◆			◆	◆		◆		◆			◆	◆		◆	
1		2		3		4		1		2		3		4	
◆			◆	◆		◆		◆			◆	◆		◆	
1		2		3		4		1		2		3		4	
◆			◆	◆		◆		◆			◆	◆		◆	
1		2		3		4		1		2		3		4	
◆			◆	◆		◆		◆			◆	◆		◆	
1		2		3		4		1		2		3		4	
◆			◆	◆		◆		◆			◆	◆		◆	
1		2		3		4		1		2		3		4	
◆			◆	◆		◆		◆			◆	◆		◆	
1		2		3		4		1		2		3		4	
◆			◆	◆		◆		◆			◆	◆		◆	
1		2		3		4		1		2		3		4	
◆			◆	◆		◆		◆	pause!			◆		◆	

Koste IV-1



Koste 1
Slag - fej - fej - fej



slag i gulv på '1'



fej fremad på '2'



fej bagud på '3'



fej fremad på '4'

1	o	2	o	3	o	4	o
slag		fej		fej		fej	

Koste IV-1b



Koste 1
Slag - fej - fej - fej
 med bevægelse -
 gå langsomt fremad



slag i gulv på '1'



fej fremad på '2'
 mens man går



fej bagud på '3'



fej fremad
 på '4'

1	o	2	o	3	o	4	o
slag		fej		fej		fej	

Koste IV-2



Koste 2
Fej - slag - fej - fej



fej fremad på '1'



slag i gulv på '2'



fej fremad på '3'



fej bagud
på '4'

1	o	2	o	3	o	4	o
fej		slag		fej		fej	

Koste IV-2b



Koste 2
Fej - slag - fej - fej
med bevægelse -
gå langsomt frem



fej fremad på '1'



slag i gulv på '2'



fej fremad på '3'
 mens man går



fej bagud
 på '4'

1	o	2	o	3	o	4	o
fej		slag		fej		fej	

Koste IV-3



Koste 3
Fej - fej - slag - fej



fej fremad '1'



fej bagud på '2'



slag i gulv på '3'



fej bagud på '4'

1	o	2	o	3	o	4	o
fej		fej		slag		fej	

Koste IV-3b



Koste 3
Fej - fej - slag - fej
 med bevægelse -
 gå langsomt fremad



fej fremad '1'



fej bagud på '2'



slag i gulv på '3'
 mens man går



fej bagud
 på '4'

1	o	2	o	3	o	4	o
fej		fej		slag		fej	

Koste IV-4



Koste 4
Fej - fej - fej - slag



fej fremad på '1'



fej bagud på '2'



fej fremad på '3'



slag i gulv på '4'

1	o	2	o	3	o	4	o
fej		fej		fej		slag	

Koste IV-4b



Koste 4
Fej - fej - fej - slag
 med bevægelse -
 gå langsomt fremad



fej fremad på '1'



fej bagud på '2'



fej fremad på '3'
 mens man går



slag i gulv
 på '4'

1	o	2	o	3	o	4	o
fej		fej		fej		slag	

Koste IV-5



slag i gulv på 'og'

Koste 5
Dobbeltslag - - fej - fej
 på stedet eller langsomt fremad



slag i gulv på '1'



pause på '2'



fej bagud på '3'



fej fremad på '4'

o	1	o	2	o	3	o	4	o
slag	slag		pause		fej		fej	slag

Koste IV-6



fej bagud på '1'

Koste 6
Fej - fej - dobbeltslag - -
 på stedet eller langsomt fremad



fej fremad på '2'



slag i gulv på 'og'



slag i gulv på '3'



pause på '4'

1	o	2	o	3	o	4	o
fej		fej	slag	slag		pause	

Koste IV-7



pause på '1'

Koste 7
 - - **Fej- fej - dobbeltslag**
 på stedet eller langsomt fremad



fej bagud på '2'



fej fremad på '3'



slag i gulv på 'og'



slag i gulv på '4'

1	o	2	o	3	o	4	o
pause		fej		fej	slag	slag	

Koste IV-8



stræk på '1'

Koste 8
Off-beat
slag - slag - fej - fej
 bevægelse - se nr. 8b



slag i gulv på 'og'



stræk på '2'



slag i gulv på 'og' med
 bøjede knæ



stræk på '3'



fej bagud og bøj i
 knæ på 'og'



stræk på '4'



fej fremad
 og bøj i
 knæ på 'og'

1	o	2	o	3	o	4	o
	slag		slag		fej		fej

Koste IV-8b

Forberedelse til Off-beat
- øv at bøje op og ned i
knæene i takt - teknikken
vil hjælpe til at få off-beat
rytmen til at svinge



stræk på '1'



bøj i knæene på 'og'



stræk på '2'



bøj i knæene på 'og'



Forløb for koste i Scene 1.

De otte rytmer fordeles på 8 grupper - der skal være mindst én person til hver af de otte rytmer. Rytmen sætter sig sammen af summen af de otte delrytmer.

Alle starter med *rytme 1* (Koste IV-1). En efter en begynder grupperne at føje *rytme 2, 3, og 4* til, indtil de første fire rytmer er sat sammen til rytmens makropuls. Herefter sættes *rytme 5, 6, 7 og 8* til - en ad gangen hvorved rytmen får sin mikropuls og bliver mere opspændt og driv'ende. Kosterytmen er ikke bygget op som i et trommesæt - den er derimod bygget op så der er en forskellighed i betoning, og da grupperne befinder sig forskellige steder i rummet opstår der en slags rytmisk 'flerstemmighed' - rytmik for lige stemmer.

På et tegn fra en af deltagerne stopper alle i to takter - *break* - og starter derefter lige på. Rytme 5 begynder dog på optakten. Breaket kan fyldes ud (fill) med en *solo* og alle burde have mulighed for at lave en solo, enten alene, eller sammen to og to. Hvis man er mange, kan man lave flere solo'er på en gang, men for at undgå at gøre det uoverskueligt sørge for at de forskellige solo'er foregår et stykke fra hinanden (gøre plads).

Slutningen følger slutrytmen for stave - se 'stave slutning' i kapitel 3. Er man med på en udfordring kan man prøve at lave denne rytme som flere igangsætninger og en gennemførelse af en bølge.

Forløb for koste i scene 3.

Kosterytmen bygges op fra rytme 1 til den samlede rytme i løbet af chaset. Slutningen kan enten være den samme som i scene 1 eller laves som en fade out (afhængig af den historie man fortæller).

Forløb med stave i scene 1.

Stavene begynder først når kostenes grundrytme (rytme 1, 2, 3 og 4) er etableret. Opbygningen af stavrytmen = de fem delrytmer er beskrevet i kapitel 3 - og ligesom her deles den samlede stavgruppe i to grupper (rytme 1, 2, og 3 i den ene og gruppe 4 og 5 i den anden) således at der opstår en bølgende effekt mellem stavene. Måden man benytter koste og stave i forhold til hinanden på kan ændres på mange måder og anvendes til den historie man vil fortælle. Stavene leder slutningen med deres rytmiske slutning.

Forløb med stave i scene 3.

Stavene dukker op samtidig med kostene og bygger den samlede rytme op - og blander sig i jammet... Slutningen udføres enten med samme slutning som i scene 1, eller med fade out.



Melodisk materiale

I scene 2 benyttes *Ambient* som har tre dele. A-stykket udgøres af synth-bassen som 'bare ligger og svæver'. I B-stykket sættes xylofon eller marimba på og de fire takter fra takt 5 til takt 8 gentages i det 'uendelige' - som sløjfe (loop). Når ambientscenen er ved at nå sin afslutning, går man videre med C-stykket, som i bogstavelig forstand 'går videre' og rykker ud af den spænding, der ligger i at bassen henviser til roden A, mens xylofonstemmen 'egentlig', set for sig selv, kredser om det tonale centrum g. Slutningen, altså C-stykket, cirkler så ud til G-dur, hvor modsætningen / spændingen opløses. Slutningen er blot ikke en slutning, men derimod begyndelsen på musikken til scene 3 *Emerge*, hvor det egentlige melodiske tema så først dukker op helt til sidst. I *Emerge* overtages bassen af basrør, så kommer der xylofon / marimba til og tilsidst kommer melodien spillet med en drømmerisk fløjtelyd a la panfløjte eller déjävue-fløjte (en fløjtестemme som anvendes i ambient musik). Benytter man en blokfløjte eller en lignende 'mindre blød klang', kunne man benytte mikrofon og skære toppen af og lægge rum / chorus på.

Scene 2 - Ambient.

Ambient

finn holst

scene 2

a

b

5

c

9

12

DM G C F D/f# G

Scene 3 - Emerge

Emerge

Scene 3

finn holst

a

5

b

13

c

17

Basrør

Der skal bruges 8 basrør til sekvensen i scene 3. Første del består i rækkefølgen subG - G frem og tilbage, subA - A skiftevis, så subF - F og tilsidst tilbage til subG - G. Det tonale centrum er G, men vi befinder os fortegnsmæssigt i C dur.

Denne sekvens kører i sløjfe (loop) og forlader loopet ved at gå subG, subA, subH og subC og slutter på subG - med en kraftig fornemmelse af at være landet i C dur. Det samme gælder for det melodiske tema, som lever af denne tvetydighed - der bliver opløst når sløjfen forlades.

Basrørene bliver først anvendt i 3 scene. Første scene bygger udelukkende på rytme, og i anden scene er bastonen i stående (vedblivende) tone - og det kan man ikke lave med basrør. Når den rytmiske bas med godt med bid i så dukker op i tredje scene, giver det et ryk der vil noget.

Basrørene stemmes efter tabellen, som omfatter de otte toner. Beregningsgrundlaget er at forholdet mellem tonerne er tolvte rod af to, samt at tæpperørene opfatter sig selv som 4 cm længere end de er - lige som overfladespændingen forårsager en bue på et glas vand. Derfor er subG ikke nøjagtig dobbelt så langt som G. Kort sagt den rette linies ligning med a lig tolvte rod af to og b lig minus fire (mellemlinje matematik). Tolvte rod af to kan sættes lig 1,1892 - det er præcist nok til dette formål...

Det kan lade sig gøre at fordele basrørene således at tre personer spiller de dybe og tre de høje. Det fungerer også med to plus to. Det er nok lidt hårdt med en plus en.

tone	længde
sub F	379,6
sub G	337,7
sub A	300,5
sub H	283,4
C	252,0
F	187,8
G	170,0
A	148,2

Historien:

Historien som vi har anvendt i den sammenhæng, hvor billederne i dette kapitel stammer fra, bygger over en opgave vi fik i forbindelse med Fredensborg Humlebæk Kommunes fællesnordiske musikfestival. Opgaven var at lave "det store bilværksted". Vores løsning var en lille historie bygget over den traditionelle eventyrmodel. Historien begyndte med "at der var gang i den" - d.v.s. percussiongruppen kører derudaf, som sådan en nu gerne skal. En legetøjsjeep (som børn kan køre i) kommer ind og går i stå (mangelsituation). Kostene kommer ind og 'tager hånd om den lille karl' - og fejer bilen hen til værkstedet. Nu skal bilen pusles om og bringes på forkant - 'serviceringen' foregår i en mild stemning og i absolut slow motion... Hjul bliver bragt væk, gjort i orden og bragt tilbage, motorhjelmene bliver vasket og pudset o.s.v. Når dette 'genopretningsprojekt' er til ende, sætter energien ind igen - percussiongruppen lægger ud med fuld energi, bygger op og 'chaser derudaf'. Serviceholdet tager deres redskaber og returnerer til deres 'hjem' ved at gå ud den samme vej de kom ind. Stave og koste og percussion har således ikke den samme rolle - deres hjemme - ude- hjemme forløb er forskellige forløb, der krydser hinanden omkring bilen. Hen mod slutningen dukker så også det melodiske tema - som er blevet forberedt fra begyndelsen af scene 2 - endelig op. Historien gennemføres mere symbolsk end konkret - og der siges ikke et ord. Opbygningen af elementerne i de tre scener kan anvendes til mange andre historier, bygget traditionelt op efter eventyrmodellen.

Apendix a

Bevægelse og Rytme/ Rudolf Labans bevægelsesteori.

"The astonishing structure of the body, and the amazing actions it can perform, are some of the greatest miracles of existence. Each phase of movement, every small transference of weight, every single gesture of any part of the body reveals some feature of inner life."
(Rudolf Laban, The Mastery of Movement)

Laban udpeger fire dimensioner:

Vægt – kroppens vægt følger tyngdeloven.

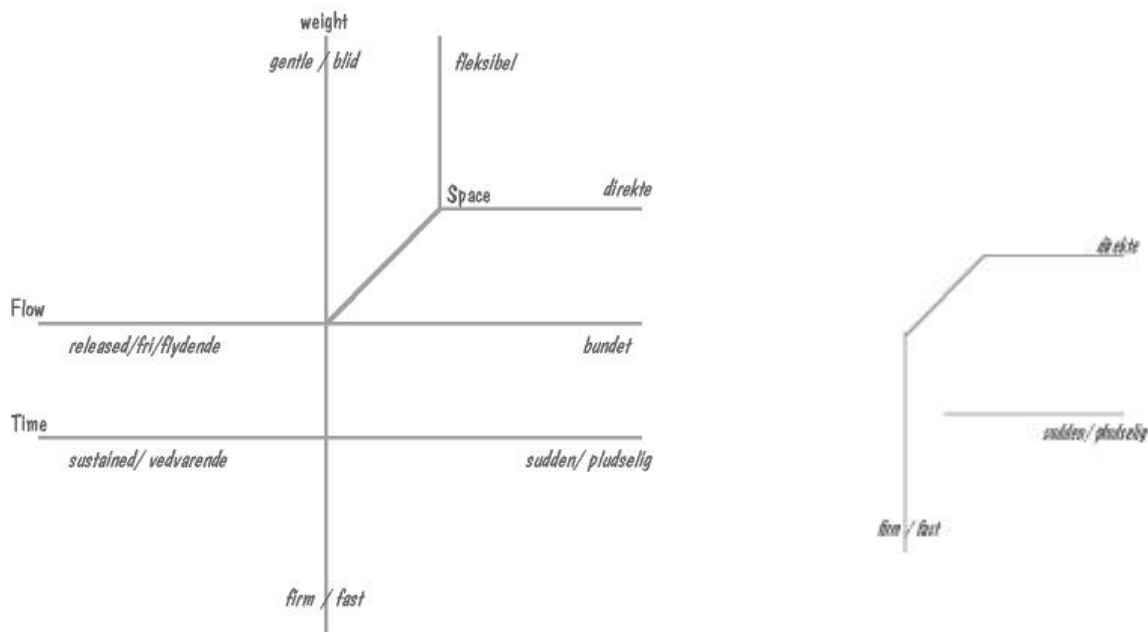
Rum – afstande og retninger i rum nås af kroppen ved hjælp af et system af "løftearme" – skelettet, som styres af nerver og muskler, som giver den kraft der skal til for at modvirke kroppens vægt.

Tid – bevægelse tager tid.

Flow – "The flow of motion" / bevægelsens strøm.

Drivkraften er muskelenergi – og modellen herfor er fysikkens simple mekanik. En sten der falder følger tyngkraftens lov, det kan en arm også, medmindre man regulerer eller stopper bevægelsen. Grunden til denne ændring rykker ud af den simple mekanik. Brugen af kroppens mekanik til et eller andet formål er således ifølge Laban ikke et område, som kan beskrives med mekaniske teorier – men derimod et spørgsmål om "inner life". Laban benytter ikke begrebet energi, men derimod "effort" til beskrivelse af drivkraften – personens opfattelse af udøvelse af kraft – bestræbelse, anstrengelse, indsats, et intentionelt begreb. 'Effort' udøves således i kropslig handling gennem elementerne vægt, tid, rum og flow.

Laban benytter en lidt speciel 4-dimensionel model, som har den fordel at forskellige placeringer bliver til en form for tegnsprog.



Således bliver attituden 'at slås', som er karakteriseret ved at vægt håndteres 'fast', tidsfaktoren er 'pludselig', og den rumlige faktor er 'direkte'. En fast, pludselig og direkte bevægelse. Denne kombination af egenskaber ser således ud som 'Laban-symbol' (et f-lignende symbol).

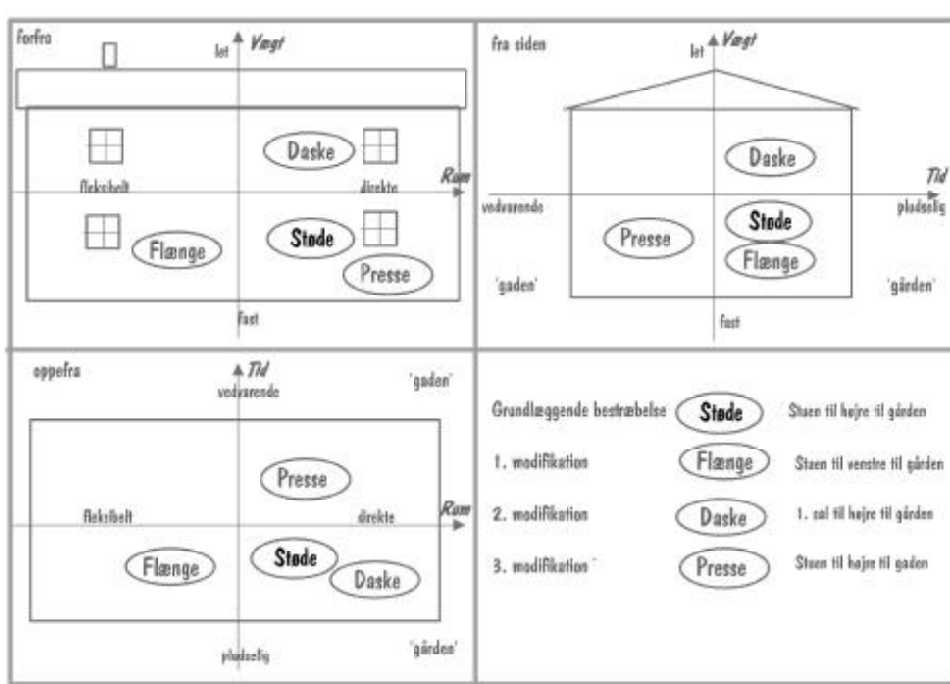
Her følger en sammenfatning af egenskaber ved de fire dimensioner:

Dimension	Fra	Til
Vægt	'firm', fast, bestemt, en stærk modstand overfor vægt, en følelse af vægtfuldhed.	'gentle', blid, let, nænsom
Tid	'sudden', pludselig, over kort tid, med stor hastighed, det momentane.	'sustained', vedvarende, langvarig, over lang tid, lav hastighed, en følelse af det uendelige.
Rum	Direkte, i en lige linie, trådagtig udstrækning i rum, en følelse af noget smalt.	fleksibel, smidig, i en ikke lige linie, bølge, smidig udstrækning i rum,,
Flow	Bundet	Frit.

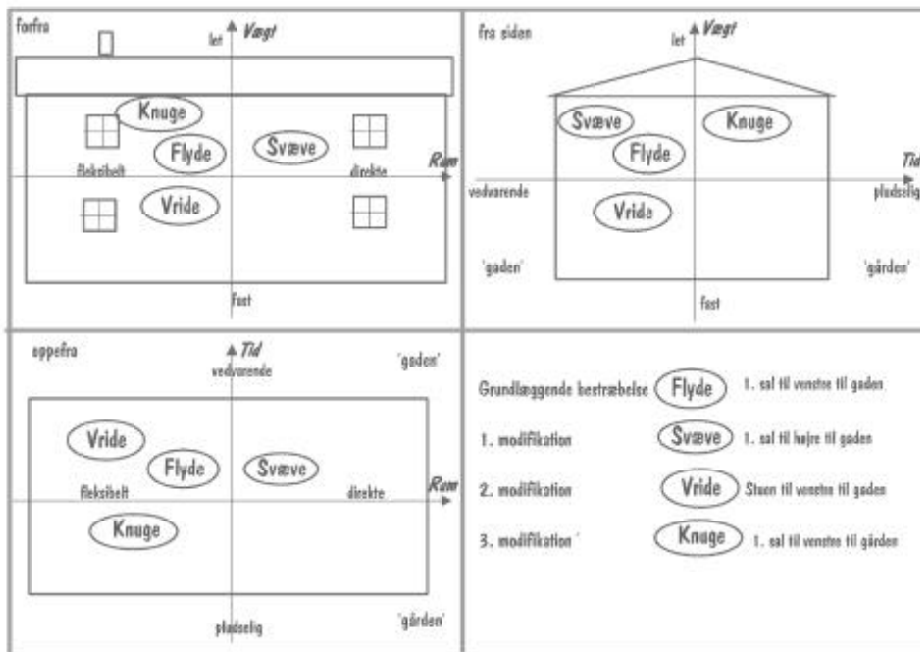
De tre dimensioner vægt, tidskontur og rum kombineres i en tredimensional model med udgangspunkt i to modsatrettede egenskaber: "dæmonen" repræsenteret ved det aggressive at slå og støde og "gudinden" repræsenteret ved det blide det flydende. Disse to egenskaber er placeret i hvert sit modsatte "rum". Man kan forestille sig det tredimensionelle rum delt op i otte områder - et hus med otte rum. Hver grundegenskab modificeres derefter med henholdsvis en af dimensionerne. Dæmonegenskaberne gennemløber hermed at slå, at flænge, at daske, at presse. Gudindeegenskaberne: at flyde, at svæve, at knuge, at flimre. Grundegenskaberne og modificationerne udfylder hele huset og har alle sit værelse (ingen redundans).

Her følger to "arkitekt tegninger" af huset hvor egenskaberne er indtegnet. Tegningerne er huset set forfra, fra siden og fra oven.

Dæmonens egenskaber.



Gudindens egenskaber.



De tre dimensioner som benyttes til at beskrive disse egenskaber med er:

- Tidsdimensionen som går fra pludselig, over kort tid, med stor hastighed, det momentane til vedvarende, langvarig, over lang tid, lav hastighed, en følelse af det uendelige.
- Vægtdimensionen som går fra fast, bestemt, en stærk modstand overfor vægt, en følelse af vægtfuldhed til blid, let, nænsom.
- Rumdimensionen som går fra direkte, i en lige linie, trådagtig udstrækning i rum, en følelse af noget smalt til fleksibel, smidig, i en ikke lige linie, bølge, smidig udstrækning i rum.

Reference:

Rudolf Laban, Mastery of Movement, 1971

Apendix b

Hvem tæller for...

"The fundamental logical requirement for meter is that there be a constant rate within a constant rate - at least two rates of events of which one is faster and another is slower"
(Yeston 1976, s.66)

Dette præcise og indlysende argument er ikke uden konsekvenser. Metaforen "puls" er en dårlig metafor (selv om den er død), idet strukturen i pulsen ikke har en medbetydning af at indrage flere niveauer. På dansk er brugen af udtrykket 'puls' nærmest enerådende. Hvordan kan man så indfange denne grundlæggende betydning af gruppering eller to niveauer. Gordon (1997) har løst problemet ved at indføre et dobbeltbegreb, som består af 'macro-beats' og 'micro-beats' (macro-puls og micro-puls). Gordon gør opmærksom på at 'micro-beats' er vigtigere mhp at etablere et regelmæssigt tempo end 'macro-beats'.

Jeg vil give et eksempel fra på betydningen af niveauer i etableringen af tempo. Boldeksemplet bygger på tre niveauer - 1: kast i gulv, 2: høj dribbel og 3: lav dribbel. Kast i gulv svarer til halve, høj dribbel til fjerdele, og lav dribbel til ottendedele. Det ville ikke være ualmindeligt, at man begynder med at tælle til fire og så sætter 'kast i gulv' i gang, efterfulgt af underdelingen høj dribbel, og tilsidst den yderligere underdeling lav dribbel. Imidlertid er det sådan, at tempoet er defineret af 'vægt og kraft'. Ved 'kast i gulv' har "vægt-kraft" faktoren en stor tolerancebredde - det kan gøres langsomt og hurtigt. Høj dribbel kan varieres indenfor en rimelig tolerance, dog kan det ikke lade sig gøre under et vist tempo. Lav dribbel har en relativ lille tolerancebredde, og den indsnævres desuden af at skulle være (mindst) en todeling af høj dribbel. Derfor er det i første række lav dribbel der sætter tempoet - med en skelen til næste niveau. Sættes tempoet per slump som makropuls, går det galt med ottendedelene, som så skal udledes heraf. Opbygningen nedefra og op efter følger "vægt-kraft" faktoren, der dribles (studies) der opstår en gruppering og et tempo. Opfattelsen af gruppering og metrisk struktur er i denne situation en koordinerende faktor i en gruppe tilsvarende en ensemblesituation. Koordinationen opstår i praksis ret hurtigt af sig selv uden at der tælles for eller angives en puls (og det kan være ganske svært for en musiklærer at lade være).

Spørgsmålet om hvorvidt man tager udgangspunkt i micro- eller macro-beats er et kognitivt spørgsmål. Hvis opfattelsen af micro-beats i en bestemt referenceramme er internaliseret, kunne macro-beats udemærket være en funktionel henvisning. Dette har relation til den opgave man står over for, og den kognitive repræsentation man kan forudsætte. Man kunne forestille sig at man på ekspertniveau anvender en fremgangsmåde/metodik, som adskiller sig fra den, der ville være hensigtsmæssigt i almen undervisning. I en almen undervisning kan man ikke forudsætte en internalisering - det er jo ofte den der er hensigten med undervisningen. Metodik er ofte koblet til en praksisform. Idet man overfører metodik fra en praksisform til en anden (eks. konservatorie til almenundervisning) er det ganske let at få vendt op og ned på noget - og det kan være nok så svært at gennemskue. Eksemplet ovenfor giver - i det mindste når man har prøvet det - stof til eftertanke.

Referencer:

Edwin E. Gordon, Learning Sequences in Music, 1997.

Maury Yeston, The Stratification of Rythm, Yale Uni. Press 1976

Apendix c

Stomp - en symbiose mellem dans og musik.

I Stomp skabes musikken i dansen, men dansens rytme og karakter er afhængig af musikken. Der overføres noget fra dansen til musikken, og der overføres noget fra musikken til dansen.

Uden at kigge på sammenhængen mellem dans og musik som grundlaget for Stomp, kan det være vanskeligt at sætte ord på, hvad Stomp er for en størrelse.

Udtrykket METAFOR betyder overførsel. I den nyere metafor-teori optræder metaforen ikke kun som et sprogligt 'særtilfælde', men anses derimod for at være en grundlæggende mekanisme i forbindelse med tænkning. [Lakoff].

Når metaforer, som i Stomp, ikke er sprogligt baserede taler man om 'begrebsmetaforer' i modsætning til sproglige metaforer (konventionelle metaforer).

Stomp kombinerer bevægelse, rytme og lyd (støj og toner). Bevægelser (fejten med en kost), som laver forskellige lyde (fejelyd, slag, stampen) udføres rytmisk (men et gentaget mønster). Kropsbevægelse tilhører et område, som man f.eks. arbejder expressivt med i idræt (op / ned / nær / fjern o.s.v.) mens lyd tilhører akustik (tone, støj, dæmpet svingning, deltoner, resonans o.s.v.).

I Stomp kombineres disse områder på en udpræget *kreativ* måde, hvilket er umiddelbart iøjefaldende / iørefaldende når man oplever Stomp. Resultatet af dette mix bliver spændende nok noget, som har sit eget iboende tempo og en ganske bestemt rytmisk opspænding. Mixet er kreativt, det er ikke bare 'det ene' plus 'det andet'.

Bevægelse, som indtager kroppen på en bestemt måde, og eksempelvis kostens vægt og længde samt bestemte lyd-kvaliteter, giver bindinger, som står i et spændingsforhold til det regelmæssige, pulsen, beatet. Enkelte/ simple bevægelsesmønstre udvikles fra et rimeligt afslappet grundtrin (f.eks. enkeltfej med kost) til noget, som både kræver kraft og hurtighed (eksv. dobbeltfej med slag). Relationen mellem regelmæssighed og kontrolleret kraft medvirker til den rytmiske opspænding, som gør at Stomp 'oser af fed rytme'.

Mødet mellem dans og musik er ikke blot dansen plus musikken - der er noget 'mere'. Det kunne man så måske kalde STOMP.

Referencer:

Fauconnier, G & Mark Turner (2002) *The Way We Think: Conceptual Blending and the Mind's Hidden Complexities*. Basic Books.

Gärdenfors, P (2000) *Conceptual Spaces, The Geometry of Thought*. MIT Press.

Lakoff, G. & Johnson, M. (1980) *Metaphors we live by*. University of Chicago Press.

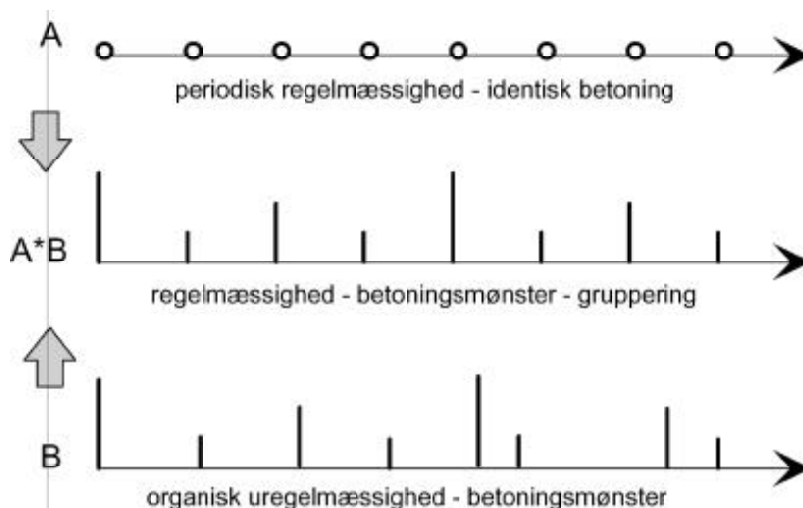
Apendix d

Den kreative kombination ifølge blandingsteorien.

I rytme grupperer nogle hændelser (lyd) sig på en eller anden måde i en form for *regelmæssighed*, som en gentagelse af noget *uregelmæssigt*: et mønster gentages på en genkendelig måde. Rytme indeholder altså på den ene side noget regelmæssigt – på den anden side noget uregelmæssigt. Det er nu interessant at spørge efter en mulig fundering af disse to egenskaber ved rytme i mere grundlæggende erfaringer.

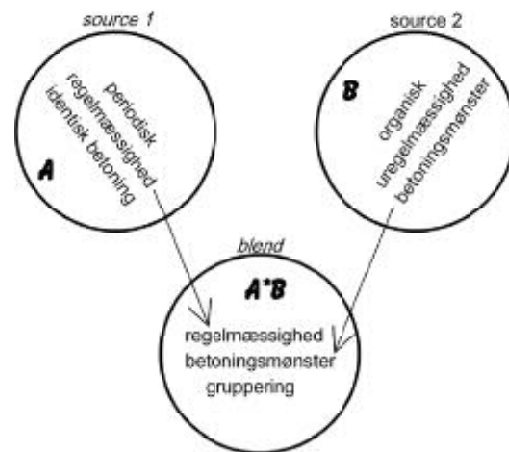
Det bliver ofte fremhævet, at hjerteslaget har en grundlæggende funktion for rytme – heraf metaforen 'puls'. Dette kan kobles med egenskaben ved det regelmæssige, men den egentlig fremtrædende egenskab er måske mere bestemmelsen af et roligt tempo, der hviler i sig selv. En anden, og meget interessant fundering af regelmæssighed, er en grundegenskab ved lyd i sig selv. Den mest grundlæggende egenskab ved en tone er regelmæssighed (en periodisk svingning). I det to toner optræder samtidigt – og det gør de i virkeligheden utrolig ofte – opstår der langsomme svævninger, som er helt og aldeles regelmæssige. Disse svævninger har desuden en interessant karakteristik: de svarer til de taktarter vi benytter i musik. Det er således nærliggende at antage, at grundlæggende erfaringer med lyd kan opfattes som basiserfaring for det regelmæssige aspekt i rytme (metrum). Søger vi efter fundering af det uregelmæssige i rytme, er kropsbevægelse et oplagt bud. Gadedrengeløb er et udmærket eksempel (ka-dung, ka-dung, ka-dung). Skridtene / hoppene er ikke lige lange og ikke lige tunge. Opdelingen mellem lang og kort er ikke nødvendigvis et forholdstal (en til to, en til tre o.s.v.) – faktisk er det meget usandsynligt at det skulle være sådanne rationelle tal. Det er meget mere sandsynligt, at der er tale om irrationelle tal (et velkendt eksempel herpå er det gyldne snit – et spændende tal som vi genfinder i arkitektur, solsikkeblomster, sneglehuse og den menneskelige krop).

På den ene side har vi altså A: den regelmæssige svævning uden betoningsmønster – og derfor ingen mulighed for gruppering. På den anden side har vi B: et mønster af uregelmæssige afstande og betoninger, som på grund af manglende regelmæssighed heller ikke nødvendigvis fremtræder som grupperinger – en bestemt gangart behøver jo ikke at være rytmisk genkendelig i en specifik udførelse. Resultatet A*B overtager regelmæssigheden fra A samt det betoningsmæssige mønster fra B.



Gennem kombinationen af disse *delvise* egenskaber fra A og B opstår de nødvendige forudsætninger for gruppering som en ny egenskab i A*B – opfattelsen af et gentaget mønster – som grundegenskab ved rytme. Denne kreative kombination kaldes et *blend*.

Fra to mere grundlæggende områder (A og B) overføres *delegenskaber* til et tredje område (A*B):



Kun den ene egenskab fra A føres ned i blendet, og kun den ene egenskab fra B føres ned i blendet. Blendet indeholder således mindre end A og B tilsammen. Men blendet indeholder også noget mere, idet den strukturelle forudsætning for *gruppering* hverken var til stede i A eller B.

Vægtningen af egenskaberne fra henholdsvis A og B i A*B er en ganske interessant sag. Er vægtningen fra A overvejende, fås en ganske stram og måske noget maskinel rytme, blendes der mere af 'det organiske' i, bliver rytmen mere energisk, og tager det organiske overhånd går vi i retning af det Laban kalder frit / ubundet flow. I ambientdelen (scene 2) i kapitel 4 fås det fri flow netop ved at begrænse den periodiske indvirken ved at 'filtrere' en del væk.

Reference:

Fauconnier, G & Mark Turner (2002) *The Way We Think: Conceptual Blending and the Mind's Hidden Complexities*. Basic Books. New York.

Apendix e

Er tekno ved at gå bongo

Teknomusikken har skabt nogle nye udtryksformer og virkemidler, som vender sig væk fra rockmusikken. Hvor rockmusikken er domineret af 'songs' og 'songwriters', er teknomusikken i høj grad instrumentalmusik. Vers-refrain modellen er ikke længere det eneste saliggørende – loops / løkker er et nyt virkemiddel (som stammer fra den eksperimentelle, elektroakustiske musikscene), trommerne skal ikke lyde som rocktrommer – så hellere som en rytmeboks, bassen skal ikke lyde som en rockbas – alternativet er en vintage-synth bas o.s.v. Platformen for musikken er den digitale musikteknologi – deriblandt computeren. Club-musikken "udføres" gennem afspilning og DJ'ens rolle udvides kreativt (for at råde bod?).

Den nye musikteknologi har haft en enorm betydning for at skabe musik – at afmystificere den kreative proces i musik og gøre den bredt tilgængelig. At arbejde kreativt med musik er "i den virkelige verden" blevet til noget mange gør – det er blevet en del af den unge generations livsverden, uden derfor nødvendigvis at være blevet del af musikens institutionelle verden...

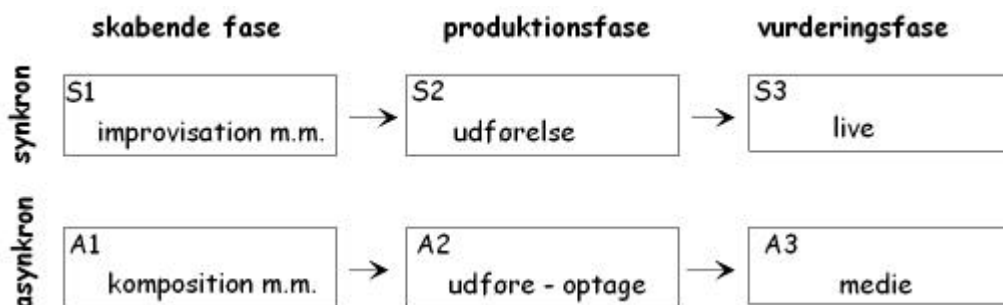
Göran Folkestad - professor i Malmø - undersøger børns omgang med computeren i komposition og peger på at:

"... in the process of music creation the computer becomes 'transparent', and adopts a mediating function for the musical discourse between the young composer and their musical experience while creating music" (Folkestad 1998, s. 129).

Hvis vi kigger på den musikalske arbejdsproces kan den deles op i nogle faser:

- 1) den skabende fase,
- 2) produktionsfasen og
- 3) vurderingsfasen (Husen 1984).

Den proces som foregår i "real-time" (jeg spiller musikken og hører den spillet "virkeligt") kalder jeg synkron (samtidig). Den proces der foregår over en eller anden form for et medie – f.eks. computeren (også omtalt som virtuel) – kalder jeg asynkron (ikke samtidig).



Musikalsk skabende og eksperimenterende arbejde på computeren har den fordel, at der er givet en samtidighed, et overlap som etableres gennem mediet, gennem den asynkrone mulighed. Hermed ændres betingelserne for musikalsk skabende og eksperimenterende processer. Der opstår gennem overlap mellem faserne en proces, som har lighedspunkter med improvisatorisk musik. Dette er uddybet nærmere i 'Computeren som kreativt værktøj i musikalske læreprocesser' (Holst 2001).

Der er ingen tvivl om, at den nye musikteknologi har flyttet grænser vedrørende den skabende arbejdsproces i musik. Men spørgsmålet lurer alligevel, hvorvidt det skal føre til en dominans af medieafspillet "performance" – er livemusikken afløst af en form, som mest ligner en amerikansk musikkanal på radioen, men hvor programværten er "live" tilstede. Eller er denne form måske et akseptabelt supplement til en ny form for musikalsk performance.

Der er i løbet af de sidste år dukket en række fænomener op, som benytter de nye udtryksformer og virkemidler, som er udviklet i tekno og electronica. Til disse fænomener hører bl.a. Stomp-truppen, Blue Man Group og vores danske bidrag – the Bongo Song. 'Fænomenerne' her har et til fælles – de har opnået en stor succes, som ser ud til at være ret

vedholdende. Det ligger på hånden, at de nye kreative muligheder på et eller andet tidspunkt kunne slå igennem og vise sig "synkront" i "live performance" - egentlig kan det vel ikke være en overraskelse. Måske som ny populærmusik med musikalsk krop uden teknologisk berøringsangst?

Referencer:

Folkestad, G. (1998). Musical Learning as Cultural Practice as exemplified in computerbased creative music-making, in *Musikpedagogik, Children composing, Research in Music Education*, Nr.1998:1. Malmö: Malmö Academy of Music.

Holst (2001) Computeren som kreativt værktøj i musikalske læreprocesser, i: *Nordisk Musikpedagogisk Forskning Årbog 5*, F. V. Nielsen og H. Jørgensen (red), Norges Musikkhøgskole, Oslo.

Husen, M. (1984) *Arbejde og identitet*. København: Nyt Nordisk Forlag.