

Stomp i skolen

En introduktion.



*Mette Berggreen / Finn Holst
(c) 2000*

Udgivet som del af Fredemusen, jan. 2000.
Frederiksborg Amts Musiklærerforening.

Indledning.

Stomp bygger på en sammensmeltning af to udøvende kunstarter - musik og dans, sammensat på en utraditionel måde. Heri har vi fundet nogle spændende muligheder. I Stomp benyttes bevægelsesmønstre bundet til aktiviteter som f.eks. 'det at feje'. De funktionsbestemte bevægelser betyder, at bevægelsens helhed, balance o.s.v. fører til en livliggørelse ud over 'det taktfaste' - at det bliver til 'rytme' - at det svinger og der opstår rytmisk / musikalsk spænding. Sammensathed og de små og meget præcise forskydninger, som fører til at noget svinger er en meget vanskelig ting at undervise i. Sammensmeltningen mellem dans og percussion med udgangspunkt i noget eleverne har en *medbragt forestilling om*, leder til en slags 'pædagogisk genvej' - elevens forståelse åbnes på grund af en lykkelig sammenligning med et andet stofområde - som Peter Bastian udtrykker det.

Vores materiale er udviklet på baggrund af arbejdet med en fjerde klasse i et antal musiktimer efter at Stomp havde besøgt København i eftersommeren 1999.

Ideen til STOMP er udviklet af to gademusikanter, 'buskers', i Brighton, England. Brighton en stor 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' optræder på gaden og forsøger at fange folks opmærksomhed, så de stopper op og ser på - som vi bl.a. kender det fra Strøget i København. Buskers er en meget gammel tradition i England med rødder tilbage til middelalderens markedsboder, en tradition som bæres videre af nutidens gademusikanter / buskers. Luke Cresswell og Steve McNicholas er de to 'buskers' som udviklede STOMP - og de tiltrak sig megen opmærksomhed!

STOMP er bevægelse af kroppe, ting, lyde og ideer. De ting der bruges til at lave rytmer med er hverdagsting, men de bruges ikke som de plejer. Der siges ikke noget, der er ingen dialog. I STOMP bombarderes man med lyde (støj), som man normalt prøver at holde ude - hverdagslyde fra fløjter, koste, lightere, papir, tændstiksæsker, skraldespandelåg o.s.v. STOMP udforsker rytmen i hverdagsting!

STOMP bygger på en symbiose mellem dans og musik. Musikken skabes i dansen, men dansens rytme og karakter er afhængig af musikken. Musikken og dansen skaber og videreudvikler hinanden.

Børns egne forestillinger.

I forbindelse med en musical omkring eventyret Tommelise med udgangspunkt i en specialklasse i Helsingør gjorde børnene historien til deres egen. På grundlag af børnenes egne bevægelser, som igen havde rod i deres egne forestillinger om historien, blev musikken komponeret, og til disse melodier blev sangene skrevet. Det centrale var at hele forløbet blev bygget på *børnenes egne forestillinger - indre akvalreller* - og de var i stand til at bryde deres normale grænser og lære sig tekster og musik, som normalt ville være alt for svære for dem.

I samspilssituationer er det ikke sjældent at man står med det problem at forklare børn detaljer, som man egentlig godt ved de ikke forbinder ret meget med. Ved at arbejde med MIDI-sequencer i samspilsundervisning, kan man vende billedet og bygge på *børnenes egen opfattelse - deres egne lydbilleder - af musikken*, en parallel til Tommelise-projektet. Lærerens rolle flyttes fra at være behersket af en uendelig strøm af diktater til samtale.

STOMP er ikke blot et forrygende show, men indeholder også idéer som er en pædagogisk døråbner. Ved at tage udgangspunkt i en kost, benytter man sig af *børns egne forestillinger om 'det at feje'*. At feje vil automatisk føre til en bestemt puls, til en bestemt grundrytme og til en indbygget forestilling om en vis usagt underforståethed i denne rytme. Denne tavse viden er indlejret i righoldige forestillinger, kropsbunden, samt knyttet til kostens materiale, størrelse og tyngde. At lave fejebevægelser med en håndkost eller en skurebørste er en helt anden sag end en riskost. Idéen i STOMP bygger på at eksperimenterer med et redskabs klanglige og rytmiske muligheder. Hvad kan vi få en kost, et stykke rør, en tændstikæske o.s.v. til at sige, og hvad kan den måde vi håndterer dem på udvikle af rytmer. At anvende STOMP i forbindelse med 'musik og bevægelse' handler meget om musikalsk bevægelse, rytmisk opspænding, at noget svinger, at det flytter noget, om rytmisk sjæl og i høj grad om rytmisk helhed - *det bygger nemlig på børnenes egne forestillinger*.



Den lykkelige sammenligning.....

"Ingen forståelse uden at gå i dybden og ingen viden uden at gå i bredden!", siger Peter Bastian.

Han mener endvidere at: "I den intense undervisningssituation bliver vi nødt til ubesværet at kunne associere til andre begrebsdannelser. Ofte åbnes elevens forståelse på grund af en lykkelig sammenligning med et andet stofområde. En sådan sammenligning kalder vi en metafor, og netop i metaforerne har vi mulighed for at kortslutte to forståelsesområder, så det forståede låner sin forståelse til det uforståede".

"Tit bygger metaforerne på referencer, som børn her hentet i andre sammenhænge - eller som de får mulighed for at hente sig og dermed gøre oplæringen og indlæringen autentiske."

"Børnene skal møde kernestoffet fra forskellige synsvinkler og have mulighed for at arbejde med det - fabulere og fantasere - og analysere det på en måde, så ord, symboler og billeder bliver deres egne. De skal gives mulighed for at udtrykke sig gennem mange sprog, hvad enten det er gennem leg, dans, drama, poesi, sang, skrift eller hændernes tale." - Uddrag fra: "En musikalsk dannelses- og undervisningskultur" af Ole Albæk (Musisk Udvalg).

STOMP er et eksempel på metaforisk sammenhæng. Der er en direkte sammenhæng mellem bevægelse og rytme. Denne metaforiske sammenhæng er ikke en sammenhæng af sproglig karakter, men derimod det som betegnes som en 'begrebs-metafor'.

STOMP i undervisningen udnytter den forhåndsviden børn har f.eks. i omgang med en fejekost (og det er der vist ingen der slipper for med 'rationaliserede' rengøringsbudgetter) til rytmisk begrebsudvikling. På sin vis en 'pudsig' kobling.

STOMP er således et udemærket eksempel på at viden metaforisk kan overføres fra et område, som er mere erfar-

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 ('toppen af isbjerget'). På samme måde som begrebet 'hypotenuse' bedst kan forstås som del af en retvinklet trekant [Langacker]. Begrebet (f.eks. Stomp eller Hypotenuse), er indlejret i en underliggende struktur. Struktur fra dansedimensionen i Stomp kan overføres til rytmedimensionen, og omvendt.



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). Den svenske kognitionsforsker Peter Gärdenfors har opstillet en forståelsesramme, som ikke bygger på et sprogligt-symbolisk grundlag, men derimod på en beskrivelse af egenskaber i et begrebsligt rum, som består af en række dimensioner. Det begrebslige rum for musik kan eksempelvis beskrives i denne forståelsesramme.

Stomp kombinerer bevægelse, rytme og lyd (støj). Bevægelser (fejten med en kost), som laver forskellige lyde (fejelyd, slag, stampen) udføres rytmisk (men et gentaget mønster). Der er således 3 forskellige områder, som på en eller anden måde kombineres. 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 to områder på en udpræget *kreativ* måde, hvilket er umiddelbart iøjefaldende / iørefaldende når man oplever Stomp. Dette blandings-fænomen - bevægelser med redskaber, som bruger ganske bestemte lyde, kombineres så med det rytmiske (dimension i musik). Og resultatet af blandingsproces nummer to bliver spændende nok noget, som har sit eget iboende tempo og en ganske bestemt rytmisk opspænding. Blandingen er også her kreativ, det er ikke bare 'det ene' plus 'det andet'. Regelmæssighed overføres til bevægelsesmønstre, og bevægelsesmønstre overføres til regelmæssigheden og der skabes ('konstrueres' rammer kun dårligt det centrale i denne proces) noget nyt, noget som er mere end summen af de to dele. Sådanne kreative blandingsfænomener kaldes BLENDING [Fauconnier, Turner].

Bevægelse, som indrager 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 (cirkulære), 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'.

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

Litteraturhenvisninger:

Ronald Langacker, 1986, An Introduction to Cognitive Grammar, Cognitive Science #10, 1986.

Georg Lakoff, 1987, Women, Fire and Dangerous Things, University of Chicago Press.

Gärdenfors, P. 1992 Mentale repræsentationer, begrebslige rum og metaforer. Litteratur og Samfund nr. 47-48, s 53-81.

Fauconnier, Gilles and Mark Turner. [1994]. "Conceptual projection and middle spaces," UCSD Cognitive Science Technical Report 9401. San Diego.

Web-referencer:

Center for the Cognitive Science of Metaphor:

<http://darkwing.uoregon.edu/~rohrer/metaphor.htm>

Begrebslige rum:

<http://www.lucls.lu.se/People/Peter.Gardenfors/Conceptual.Spaces/index.html>

Blending and Conceptual Integration:

Stomp-projekt med 4-klasse.

I forbindelse med STOMP truppens optræden i København og den følgende avis- og TV dækning af 'fænomenet' var der stor interesse blandt eleverne 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 ca. 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 selvfølgerligt erfaringsgrundlag og giver en anden vinkel. De enkelte 'instrumenters' særpræg og muligheder har inspireret til et 'tema' eller 'koncept' for hver.

Koste er helt sikkert gode til at feje med. Forskellige fejemåder kombineres 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 for-enes i et team. De store overdrevede fejebevægelser understøtter processen fra bevægelse til rytme.

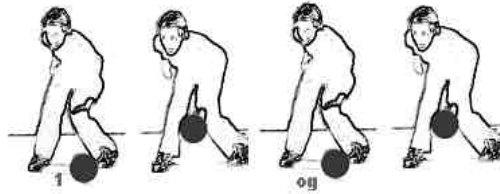
Basketbolde har ligesom koste sin egen dynamik. Drible og kaste/ gribeøvelser har været et naturligt udgangspunkt for tema / koncept. Forsøg på at lade de langsomme slag bestemme tempoet viste sig hurtigt som en vildmand. Udgangspunktet er pulsen der lægges gennem de hurtige slag ellers kan der ikke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

Bambusstave bestående af en lang stav / stok og en kort slagpind 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 overdrevne kropsbevægelser f.eks. ved at løfte og sænke staven, hvilket og skaber en dramatisk effekt og iøvrigt er en uvurderlig hjælp til at skabe og opretholde 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'.

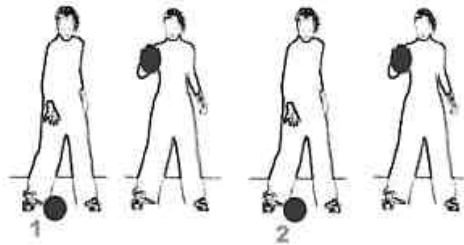
Basketbolde.

Gruppen deles i tre hold:

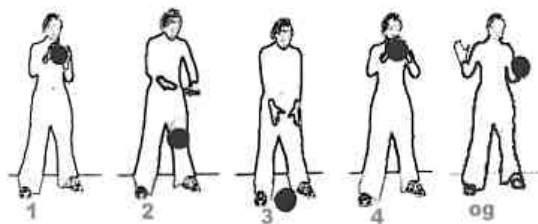
Hold 1: 'Lav dribling'
Rammer gulvet på ottendedele.



Hold 2: 'Høj dribling'.
Rammer gulvet på fjerdedele.



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

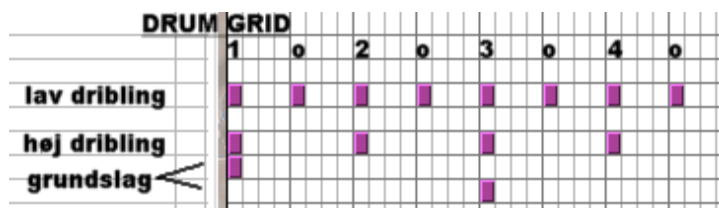


Hold 1 begynder, idet der kommer en person ind fra hver side. 'Lav dribling' begynder og sætter dermed tempoet for de andre, hvilket er nødvendigt da det er ved den lave dribling "grænserne mø-



Herefter kommer Hold 2 ind, igen fra hver sin side. Der er endnu ingen faste pladser.

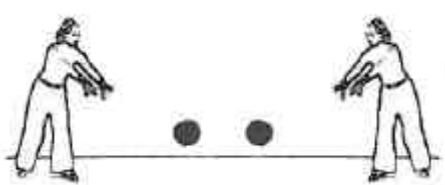
De tre grupper spiller nu sammen i en rytmisk helhed.



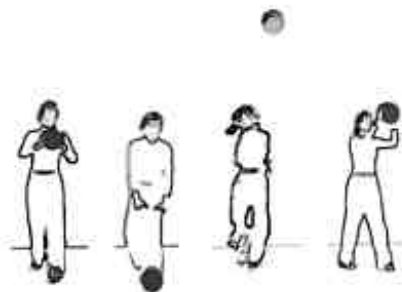
Når alle boldspillere er på scenen begynder de, mens de fortsætter rytmen, at forme en cirkel. Når den enkelte spiller er kommet på plads i cirklen går hun/han over til 'Kast i Gulv'.



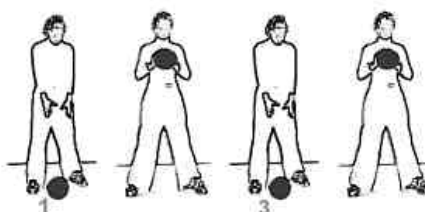
Når alle er med fortsættes med "Jamming", som består i at man to-og-to laver en solo med 'Byt Bold' :



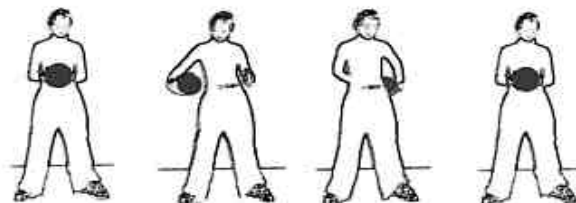
eller 'Højt Kast':



De andre fortsætter 'Kast i Gulv' som grundrytme. Ved slutningen af denne Jam-session laver alle 'Kast i Gulv'.



Alle går over i 'Grundkast' (klask-bong) mens de går ud på en lang linie med hold-et'terne yderst, så Hold 2, og Hold 3 i midten og laver 'Bag om Ryggen'.



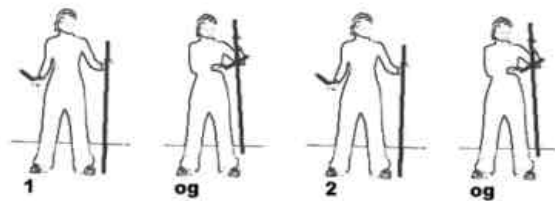
Herefter går Hold 1 igang med 'Lav Dribling', derefter går Hold 2 i gang med 'Høj Dribling' efterfulgt af Hold 3 med 'Kast i Gulv'.



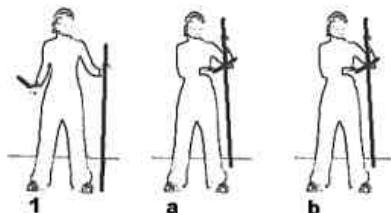
Der afsluttes med at alle laver 'Højt Kast' - og lyset slukkes.....

Stave.

GRUNDSLAG I TO.
Udføres gående på ét
og to stående.



GRUNDSLAG I TRE.



Start::

Hele stav-gruppen kommer ind på en række gående med 'Grundslag i to', går over til den modsatte side af scenen, og tilbage og tager opstilling på én række på tværs af scenen .



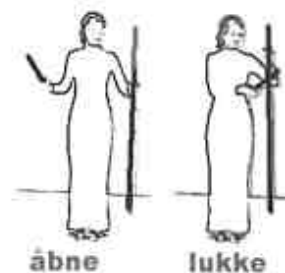
Abe-fill:

Når alle er kommet på plads, giver sidste mand signal til at lave et Fill med 'Grundslag i Tre', som hurtigt kom til at hedde en 'Abe', og der returneres til 'Grundslag i to'. Fill'et kan laves to gange.



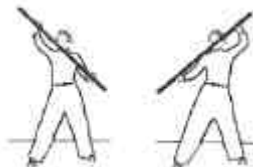
Drejning:

Herefter laves en drejning, som består i at man drejer sig en kvart omgang og laver et 'Mellemslag'. 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 et Fill med 'Grundslag i Tre' (en Abe), og gentages - fire kvarte drejninger og

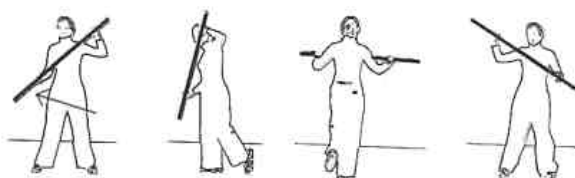


Stavkamp:

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 (kryds, kryds, slå rundt; højre arm er oppe i første kryds, og i næste runde startes med venstre arm oppe hvilket medfører at drejningen gennemføres i modsat retning).



De andre deltagere går to efter to over i stavkamp med drejning indtil alle synkront har gennemført en hel runde. Lyset slukkes på den sidste drej-



Koste.

Eleverne deles op i to hold: Hold

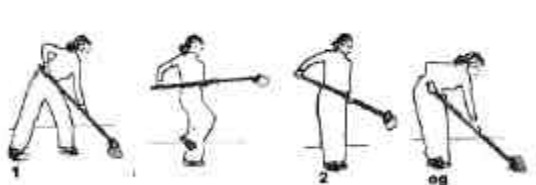
A og Hold B.

Hold A bruger :

1: 'Enkelt Fej'



2: 'Enkelt Fej med Slag'.



Hold B bruger:

1: 'Dobbelt Fej'

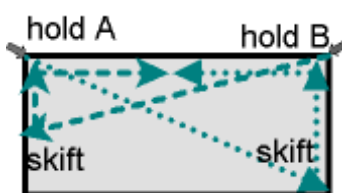


2: 'Dobbelt Fej med Slag'.



De to hold starter i hvert sit hjørne af scenens bagkant, og hvert hold står på en linie.

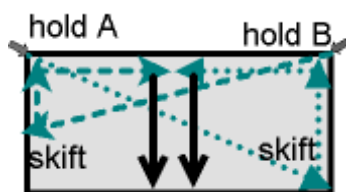
Hold A begynder med 'Enkelt Fej', diagonalt på tværs af scenen, og overgår til 'Enkelt Fej med Slag' når de er kommet til den modsatte forkant af scenen (højre side) hvorfra de fortsætter mod scenens bagkant og ind mod mid-



Hold B begynder efter at Hold A har lavet 8 gange 'Enkelt Fej' (8 takter). Hold B begynder ved bagerste venstre hjørne, og går tværs over scenen med 'Dobbelt Fej'. Når de er kommet tværs over og drejer mod scenens bagkant skiftes til 'Dobbelt Fej med Slag'.



De to hold mødes midt på scenen og går parvis fremad midt på scenen idet begge laver 'Enkelt Fej med Slag'.



Når alle er kommet med og de forreste er kommet frem til scenens forkant, drejer to og to ad gangen udaf og slå 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 (tælles: én, to, tre, én - se 'Abe' under Stave).



Stomp-holdet med fejekoste, bambusstave og basketbolde.