

## Dynamiske rom av Leif Hernes

Med et rom menes en avgrenset tredimensjonal geometrisk størrelse. Et rom har sin egen iboende dynamikk. Dynamikk (av gresk Dynamis; kraft) henspiller på læren om kreftene, særlig de som er årsak til bevegelse. Når begrepet dynamikk brukes sies det ikke noe om hvilke bevegelser som gjøres, men hvordan bevegelsene blir gjort. Rommets iboende dynamikk aktiviseres gjennom samspillet mellom rommet og bevegelsene.

I et koreografisk arbeid oppleves rommet av tilskueren som mer eller mindre dynamisk gjennom måten koreografen skaper et samspill mellom rommets beskaffenhet og danserens bevegelser. Ulike estetiske elementer som lys og lyd samt det "fiktive" eller tenkte rom, som skapes i tilskuerens sinn når han ser danserne bevege seg i scenerommet, er viktige bidrag til opplevelsen av dynamikk.

Rudolf Laban skrev sammen med F.C. Lawrence en bok om dynamikk som de kalte "Effort" (1947), og de viste hvordan utøvelsen av den enkelte bevegelsen kunne analyseres i forhold til dens ulike dynamiske elementer. Det danseriske uttrykket kan utvikles til å bli dynamisk interessant, ikke nødvendigvis fordi danseren bruker mye kraft, men fordi det dynamiske uttrykket varieres og tilpasses helheten i det koreografiske verket.

### ET ROM

Et rom vil alltid i arkitekturen ha et eksteriør (av fr. Utvortes) og et interiør (av fr. Det indre). Eksteriøret er med på å skape forventninger til hva som finnes innenfor. Rom kan være med vinduer til verden utenfor og dører som fører til andre "verdener". Et fullstendig lukket rom betegner jomfruelighet. Rommet blir rammet inn eller blir avgrenset av noe annet. Et rom er vi enten inne i eller utenfor, og vi kan gå inn i rommet eller ut av rommet.

En koreograf skal gjennom danserens bevegelser formidle noe til publikum der rommets beskaffenhet har en viktig medspillende funksjon. Danseren i møte med andre dansere stiller seg til skue for publikum i et scenerom skapt av koreograf og danser i fellesskap.

Hvordan tenker en koreograf når han skal lage koreografi for å spille sammen med rommet? Han er avhengig av å gjøre klare valg når det gjelder bevegelsens retninger og nivå for å skape interessante samspill bevegelser i mellom. Skal dans være interessant må bevegelsene i seg selv være interessante. Bevegelsene må være fraserte på en slik måte at tilskueren kan kjenne igjen bevegelsen selv

om den i utgangspunktet var helt ukjent for ham.

Skal koreografen oppnå et handlingens rom, et rom hvor utøvernes handlinger og aksjoner skaper dynamikk, må han ha kunnskap om hvordan en kan skape et dynamisk rom.

Dette er beskrevet i Rudolf Laban's teorier om rom og dynamikk, og er et viktig utgangspunkt i arbeidet med å skape koreografi.

## EN BEVEGELSE

Hver enkelt bevegelse har sin egen dynamikk. Laban beskriver hvordan en bevegelse inneholder ulike dynamiske komponenter som til sammen skaper et dynamisk bevegelsesuttrykk. Det er de fire dynamiske faktorene kraft, tid, flyt og rom som alle har to motpoler: Stor kraft i motsetning til liten kraft (lett berøring) kort tid som motsetning til uthalt (langsom) tid, bunden (holdt) flyt i motsetning til fri flyt, og direkte rom i motsetning til indirekte (fleksibelt) rom.

Hver enkelt bevegelse er satt sammen av minst tre av disse faktorene, hvorav én gjerne er mer dominant enn de andre. Denne dynamikken er det som sammen med resten av bevegelsesinnholdet skaper bevegelsens egen dynamikk som står i et samspill med rommets beskaffenhet og iboende dynamikk.

## BEVEGELSE I TO AV ROMMETS DIMENSJONER

Scenegulvet er flaten danserne skal bevege seg på. Hver danser har sin sti (pathway) i denne flaten. Noen ganger er disse stiene parallelle, andre ganger er det kryssende stier. På veien stopper danserne opp i ulike posisjoner. Dansernes posisjoner danner punkter og mellom punktene oppstår linjer. Diagonaler, buede linjer, linjer som skaper dybde, linjer som gjør at vi som tilskuere opplever bredde. Et blikk fra en danser er nok til å få en linje til å oppstå. For å danne en sirkel må danserne bevege seg i sirkel eller så må 5 dansere plasseres i punkt som til sammen danner en sirkel. Et kvadrat eller rektangel trenger 4 punkter og en trekant logisk nok 3, men blikk, ulike retninger på armer og bein kan gi opplevelsen av de fleste geometriske former.

## KONFLIKTER

Når noen dansere tar uforholdsmessig stor plass med sine aksjoner i forhold til det rommet som er til disposisjon kan tilskueren føle at de virker invaderende på de andre danserne. Rommet som er tilgjengelig vil oftest deles "demokratisk" slik at alle utøverne "får tildelt" plass som er stor nok for den aksjonen de skal utøve. Når dette demokratiske prinsippet blir brutt får vi kryssende stier og med det en "conflict of interest". Denne konflikten er det viktig for koreografen å benytte seg av. Her kan kryssende stier, for liten plass, berøring, føre til nye bevegelses ideer og koreografisk utvikling.

## PERSONLIG OG GENERELT ROM

Laban beskriver de to begrepene personlig rom og generelt rom. Det personlige rommet er det rommet du har rundt deg, det du kan nå med armer og bein uten å forflytte deg. Det rommet som ligger utenfor dette, kaller han det generelle rom som du deler med andre.

Avstanden mellom de ulike danserne forteller mye om relasjonene disse har til hverandre på scenen. Måten den enkelte danser bruker sitt personlige rom på er med på å si noe om den enkelte danser. Bruker danserne sine personlige rom på ulike måter kan det oppstå ulike relasjonene danserne i mellom. Dansere kan ta mye plass og dansere kan ta lite plass. Begge disse forholdene forteller om den enkelte danser sin funksjon i den koreografiske formen. Hvilke forhold har danseren til sine nærmeste omgivelser? Hvilke "rolle" spiller danseren? Hvilken status gir den enkelte danser de andre.

Det blir koreografens oppgave å klargjøre sammenhenger mellom de ulike danserne. Hvilke forhold har de til hverandre i måten de er plassert i scenerommet, hvilke geometriske relasjoner oppstår mellom de ulike plasseringene danserne har, de ulike posisjonene den enkelte danser utøver og hvilke relasjon skaper dette igjen mellom de ulike dansernes ulike posisjoner. Ulike relasjoner som komplementerer hverandre gir muligheter for å skape ulike dynamiske rom.

## DEN SKAPENDE DANSER

Koreografene og danserne skaper bevegelsene som er innholdet i den koreografiske formen. Når danserne øver bevegelsesmaterialet skapes en indre motivasjon for hver enkelt bevegelse og bevegelsessekvens. Som publikum gjør jeg krav på å bli ført inn i denne bevegelsesverdenen, inn i et rom som kun kan oppstå om danseren skaper og gjenskaper bevegelsene. Bevegelsen blir en del av danseren. Da kan det oppstå kommunikasjon mellom danser og publikum. Kommunikasjon skaper rom. Når jeg som publikum følger danseren som gir bevegelsesmaterialet retning, skapes et rom i rommet, et rom hvor tanken kan vandre fritt og hvor hver enkelt tilskuer kan skape sin fiksjon, sitt fiktive rom.

## GULLFISKBOLLEN

Det er en kjensgjerning at mange kunstverk skifter karakter alt etter hvilke synsvinkel publikum tar. Derfor er det viktig for en koreograf å finne de ulike synsvinklene en dansesekvens kan sees fra. Rommet har minst tre dimensjoner, og å lese disse tre dimensjoner er en ting, å gi en opplevelse av de tre dimensjonene i et dynamisk samspill er noe helt annet.

Det er et vell av muligheter som finnes for utøvelse av en sekvens når det gjelder plassering og valg av retninger. Rudolf Laban viser dette klart gjennom sin

geometriske figur som han kalte Icosahedron, og som viser kroppens bevegelsesradius som en kinestetisk sfære – et personlig rom. Laban's tre nivåer (lav, middels, høy) med sine 27 hjørner/punkter viser 20 flater en kan bevege seg i forhold til.

Dersom koreografen i utgangspunktet mener at alle typer bevegelser er mulige, og at alle retninger i rommet er like viktige, blir det et poeng å kunne gi tilkjenne den optimale dynamikken en bevegelsessekvens kan skape i rommet. De fleste rom som danses i er rektangulære. Ofte opplever vi at dansen blir frontal, dvs at danseren henvender seg til publikum med sekvenser som beveger seg fra den ene siden til den andre eller sekvenser som beveger seg bakover eller framover. Med en gang danseren tar i bruk diagonalene eller beveger seg i sirkel får publikum en følelse av de andre mulighetene rommet gir. En koreograf kan behandle det rektangulære rommet som en "gullfiskbolle" og se sekvensen fra flere sider, før den endelige plasseringen og retningene i rommet blir valgt. Publikum får et blick inn i en "verden" som kan sees fra flere sider på samme tid, en sekvens som har flere dimensjoner og dermed også skaper en større dynamikk i rommet.

#### FIKSJONSROM

Danseren er i scenerommet og publikum er i auditoriet. I mellomrommet som oppstår mellom danserne og publikum finnes flere lag av fiksjon. Danseren kan bevege seg ut over dette rommet og på den måten invadere publikumsområdet. Denne overskridelsen kan gjøres med blick, med tale, eller med fysisk overskridelse av det som oppfattes som "grensene" mellom scenerommet og publikums doméne.

Publikum kan oppleve både intime og private rom på en scene. Det er i sammenhenger der danseren bevisst eller ubevisst oppleves av publikum som "seg selv", som subjekt som formidler aksjoner og bevegelser som assosieres å tilhøre det private rom. Dette kan skje når danseren mister grepet om det fiksjonsrommet han har skapt eller han bevisst trer ut av rommet som er skapt på scenen for å konfrontere publikum med et annet fiksjonsrom.

En danser kan invaderer en annen danser sitt personlige rom på en måte som virker pinlig, nedlatende, provoserende og dermed gi publikum en tilsiktet eller utilsiktet opplevelse. I intime og private fiksjonsrom blir vi konfrontert med opplevelser vi egentlig helst vil være foruten med mindre de er nøye planlagte og gir et interessant skifte av synsvinkel for publikum.

#### POSITIVE OG NEGATIVE ROM

Omrisset av kroppen til danseren blir kalt "det negative rommet" og det rommet som kroppen til danseren fyller er "det positive rommet". En danser kan bevege seg i en annen dansers negative rom, det vil si bevege seg rundt, under, over danseren

osv. Danseren beveger seg i den andre danserens personlige rom og måten dette blir gjort signaliserer om publikum skal oppleve det som en invasjon eller om det er positive opplevelser knyttet til fysisk å være så nær. Når danseren berører den andre danseren vil berøringen være med på å vise og skape andre relasjoner. Utøvelsen av berøringen vil kunne kommunisere både nærhet og avstand alt etter måten berøringen blir gjort på.

Når en danser gir en annen et håndtrykk, slår ham på skulderen, gir ham en klem, omfavner ham – er det med på å vise hvilke relasjon danserne har til hverandre. I scenerommet går danserne ofte inn i hverandres rom. Gjort i en riktig sammenheng, som gjør at publikum godtar reglene som er satt opp, kan dette skape interessante relasjoner, dynamiske forløp, og interessante brudd.

### I DET FELLES ROMMET

Ethvert løft må starte med en berøring. Et likeverdig forhold mellom to dansere handler ikke bare om at kvinnen løfter mannen, men det handler om hvordan danserne skaper relasjonen seg i mellom ved måten grepene blir utøvd, dynamikken berøringen skjer med, plassering av grep, initiativ til berøring. I en samdans der begge er "bærende" sin egen vekt, eller i andre berøringsformer der vi er avhengige av felles akse og felles tyngdepunkt, er det lett å skape ulik status. Dette kan en bevisst koreograf gjøre seg nytte av.

### LYDROM

En koreograf kan få et rom til å oppleves mindre enn det faktisk er, eller "for lite" ved å skape støy. Støy kan være lyd/musikk som overgår et normalt lydnivå. Dette vil påvirke publikums opplevelse av rommet. Lydflater kan også brukes for å gi opplevelser av at et rom er større enn det egentlig er. Lyd kan også brukes som trakassering, ikke nødvendigvis fordi nivået er høyt, men fordi lyd kvaliteten er av en slik art at den føles ubehagelig; enten i lys av den assosiasjon den vekker, eller den kan være for utydelig, nesten ikke hørbar eller lignende.

Borduner (toner som klinger med hele tiden), kan være med på å skape flater og lengder med sin tekstur, og på den måten oppheve tidsfølelsen, noe som igjen kan endre opplevelsen av rommets størrelse.

### FOR STORE ROM - FOR SMÅ ROM

Begrepene agrofobi og klaustrofobi betegner to følelser som kan være truende når noe er for trangt eller at noe er for åpent. Publikum kan føle uro når danserne har for liten plass og når danserne har for stor plass. Når en gruppe dansere kommer for nær en annen gruppe dansere, skapes frykt for at de utilsiktet skal komme borti hverandre. Denne følelsen kommer også dersom danserne beveger seg nærmere sceneveggen enn formen på stykket har gitt signal om. Dette kan gi publikum en følelse av romlig utilpasshet. Dette har med hvilke konvensjoner som er etablert

gjennom fremførelsen av dansen. På samme måte kan publikum føle seg utilpass og føle at illusjonen blir brutt når danserne kommer borti inndekningen av scenerommet.

Alle disse "utilpasshetene" kan brukes av koreografen for å skape brudd som vil virke på den totale dynamikken i forestillingen og dermed gjøre den mer interessant?

### EN SAMMENHENG I ROMMET

Koreografi er en kunstnerisk organisering av en praktisk virkelighet som til syvende og sist skal være med på å skape et dynamisk scenerom. Den viktigste brikken i dette arbeidet er danseren. Dansere trener på å utvikle en bevissthet om rommet. Danseren må vite hvor han selv er i rommet og hvor hver enkelt meddanser er til enhver tid. Når en danser vet hvor de andre danserne er plassert i rommet, og hvilke retninger i rommet de antyder når de danser, er han med på å gjøre et koreografisk verk klarere.

Punkter eller plasser i scenerommet, hvor danserne beveger seg fra og til, skaper et nettverk av usynlige stier og dermed relasjoner. Dette nettverket av ulike linjer er med på å skape et dynamisk rom.

Når dansernes utøvelse av bevegelsesmaterialet i et koreografisk verk er klar er også retningen på bevegelsene klare. Dette er med på å antyde avstand og antyde retninger fra eller mot andre deler av scenerommet enn der hvor danseren er. Å henlede oppmerksomhet til andre steder i rommet enn der danseren er posisjonert er med på å gjøre rommet mer dynamisk.

Klarhet i nivå og avstand, når danserne gjør samme bevegelser, når danserne beveger seg fra hverandre, mot hverandre osv. er med på å skape sammenhenger som igjen skaper en dynamikk i scenerommet.

### SCENEKUNSTENS VIRKEMIDLER

Kostymering av dansere er viktig. Dersom vi henter ut et klesplagg fra skapet vil dette ha et snitt som er basert på normale bevegelser som å gå, sitte, stå osv. I en scenisk setting kan dette være interessant dersom koreografen ønsker å kommentere f.eks. hverdagslighet. Mange av disse plaggene vil skjule noe av dynamikken i dansernes bevegelser nettopp fordi dansebevegelser ofte er mer "ekstreme" enn de hverdagslige bevegelser de fleste kan utøve. Dette kan skape en interessant konflikt og dermed et interessant dynamisk element i et koreografisk arbeid.

Oftest bruker koreografer kostymedesignere som er opptatt av bevegelsen slik at linjer kan forsterkes og forlenges, at ryggen i kostymet er slik i snittet at bevegelsen

av kostymet er forårsaket av bevegelsen i ryggen og ikke har for mye egenbevegelse. Dette betyr mye for den totale opplevelsen av dynamikken i rommet. I tillegg vil selvsagt også fargevalg og former på kostymene påvirke publikums opplevelse av dynamikk.

Valg av belysning er viktig å få tilpasset det aktuelle scenerommet. Det er i overgangen mellom lys og mørke at den interessante dynamiske opplevelsene oppstår – i skyggen. Spesielt gjelder dette i rom som har lyse vegger og et lyst gulv. Med valg av farger og lyskilder kan vi få rom til å virke mindre og større enn de egentlig er, i tillegg til at vi kan ha bevegelig lys eller lys som inneholder symboler som er med på å gi deler av rommet mer betydning enn andre deler.

Alle kunstneriske valg er med på å skape et dynamiske scenerom. Vi kan skille ut enkelte elementer i dynamikken og analysere hvordan og når et dynamisk element blir avløst av et annet. Det er ikke slik at noen rom mangler dynamikk, eller at noen koreografiske arbeider er uten dynamikk. Det er heller ikke nok å skape mange dynamiske skift for å skape god koreografi. Det handler om kunstneriske valg der sammenstillingen av de ulike kunstneriske elementer og rommets arkitektur skal fungere i et koreografisk hele.

Det dynamiske rommet og den dynamiske bevegelsen skal skape tilskuerens kinestetiske opplevelse.

□

-----  
(fra danseboken DANSDESIGN, 2001)  
[www.dansdesign.com](http://www.dansdesign.com)

[download this article](#)