

# Om Yat-tekniken.

av Per Nordin.  
(Våren 2018.)

## Skådespelaren, rollen, karaktären och publiken.

Det är ingen överdrift att påstå att varje skådespelare har sitt alldeles egna sätt att arbeta med gestaltning och karaktär. Så måste det vara. Var och en plockar bitar från olika metoder och praktiker för att hitta och hålla vid liv sin egen teknik och sitt eget konstnärskap. Ingen metod värd namnet kan fungera "utanför" skådespelaren. Och ingen metod är allmän och statisk.

Skådespelaren har, kan man säga, fyra grundläggande faktorer att ta hänsyn till i sitt arbete: *sig själv, rollen, karaktären och publiken*. Målet är att transformera sig själv till en karaktär med hänsyn taget till de ramar som rollen, och den berättelse som rollen ingår i, sätter upp. Detta ska göras på ett sätt som tydligt och underhållande kommunicerar med en publik.

**Rollen** finns antingen i ett manuskript skrivet av en dramatiker eller i de idéer och visioner som finns hos en eller flera konstnärer som arbetar fram en föreställning med utgångspunkt i något annat än ett manus. Rollen är för skådespelaren som noterna för en musiker eller sångare. Noterna är inte musik. Rollen är inte sceniskt liv. Men genom rollen stiger skådespelaren in i den berättelse som hen är en del av. Rollen är det tomma skal som det är skådespelarens uppgift att fylla med liv.

Ordet roll kommer från engelskans 'role' (som i sin tur är hämtad från ett gammalt franskt ord, 'roule' eller 'roll') – alltså 'rulle'. Det var helt enkelt det ihoprullade papper som skådespelaren fick, där ord, och ibland också fysiska handlingar, stod nedskrivna för den person som skådespelaren skulle gestalta. Rollen är den del av helheten som skådespelaren är ansvarig för. I en bra pjäs är varje roll viktig för hela berättelsen, en roll spelar roll – och det spelar ingen roll om det är en linjär eller en icke-linjär berättelse, traditionell enligt västerländska teaternormer eller 'modern' med en annan slags dramaturgisk uppbyggnad.

**Karaktären**, som jag här använder ordet, föds när skådespelaren möter rollen; när de ord och handlingar som finns i 'rullen' ska bli kött och blod. Rollen har ingen kropp och inget inre liv. Det är först när skådespelaren låter sig förvandlas, bli någon annan, som liv uppstår på scenen. (Det finns naturligtvis många andra saker som skapar liv på scenen; scenografi, ljus, ljud, etc., men här håller jag mig till skådespelarens arbete.) Ordet karaktär kommer från grekiskans 'kharakter'. Ursprungligen betydde det 'det inpräglade'. Karaktären är den hen är därför att hen har präglats av det liv som finns antytt i ett manus eller en föreställningsvision. Skådespelaren gör sin tolkning och, från det, sina gestaltningsval. Karaktären, såsom den kommer till liv i skådespelarens kropp, ger illusionen av en 'riktig' människa. Denna kan vara mer eller mindre komplex, men den har alltid, genom skådespelaren, blivit till kött och blod. Skådespelaren gör det möjligt för publiken att skåda karaktären – och skåda *in* i karaktären.

Och just där, i mötet mellan skådespelaren, karaktären, berättelsen och publiken, uppstår något nytt, något oförutsägbart. Ett möte. En förvandling. Liv.

Det sätt att arbeta med gestaltningen som utgår från den s.k. Yat-tekniken tar hänsyn till alla dessa faktorer.

### Yat-teknikens historia.

Yat-tekniken har sitt ursprung i det arbete som den österrikiske-ungerske dansaren, koreografen och rörelseforskaren **Rudolf Laban** (1879-1958) gjorde från 1920-talet och fram till sin död. Framförallt är det den vidareutveckling som han, tillsammans med William Carpenter, påbörjade under 1950-talet som påverkade det sätt som **Yat Malmgren** (1916-2002) kom att undervisa skådespelare på den teaterskola han var med att skapa på 1960-talet, Drama Center i London.

Labans och Carpenters arbete kom att kallas Movement Psychology, Rörelsepsykologi. De två ville förena Labans analys av rörelse med samtida tankar inom psykologin, främst såsom de kom att formuleras av C. G. Jung.

Yat Malmgren föddes i Gävle 1916 och kom tidigt i sitt liv att bli en framstående fridansare med solodans som sitt signum. (Efter en tid i utlandet bytte han stavningen på sitt förnamn. Han var nämligen döpt till Gert, men eftersom det var svårt att uttala det namnet för en icke-svensk, och om man gjorde det lät det som ett kvinnonamn, bytte han stavningen så att det så mycket som möjligt lät som det svenska namnet. Gert blev Yat.)

När hans karriär som dansare tog slut startade han sin egen studio i London och började undervisa i dans och rörelse, först för dansare men efter ett tag för alltfler skådespelare. Det var vid denna tid Yat Malmgren kom i kontakt med Laban, som då befann sig en bit utanför London. Efter Carpenters plötsliga död fann Laban en möjlighet att föra arbetet med Movements Psychology vidare genom Yat Malmgren. Malmgren, å sin sida, såg i det arbete som Laban och Carpenter dittills hade gjort kärnan till en träningsmetod för skådespelare.

En annan konstnär som strakt påverkat hur Yat Malmgren vidareutvecklade Movement Psychology är den ryske teatermannen **Konstantin Stanislavskij** (1863-1938). Främst är det dennes tankar om målet, uppgiften och den fysiska handling som avgörande för skådespelarens gestaltningsarbete, som kom att prägla hur Malmgren tog Labans och Carpenters arbete vidare.

Detta att ha ett mål, en strävan, var något som även Laban hade varit inne på. Laban menade att all rörelse föds från en önskan eller, ännu hellre, ett *behov*. Vi strävar efter att uppnå det vi vill ha eller förändra. Därför rör vi oss. Även Stanislavskij poängterade alltså denna strävan efter att uppnå ett visst mål. Karaktären handlar därför att hen vill uppnå något specifikt. Och hen gör det på ett visst sätt därför att hen har präglats, och präglas, av livet i pjäsen på ett visst sätt.

I Sverige lärs Yat-tekniken bl.a. ut på scenutbildningarna vid Högskolan för scen och musik, Göteborgs universitet. Den lärs även ut på teaterskolor och institutioner i bl.a. Australien, Danmark, England och USA.

## Yat-teknikens grunder.

### **Bearbetande handlingar – Working Actions.**

Om vi börjar i den del av skådespelarens arbete som är tydligast fysisk i detta sätt att arbeta, får vi gå till Rudolf Labans analys av vad en rörelse är.

En rörelse, såsom Laban analyserade den, är något som sker i tid och rum utfört med en viss kraft. Dessa tre – Kraft, Rum, Tid – är faktorer med olika kvaliteter och kombinerat skapar de åtta olika grundrörelser.

(Eftersom begreppen inom Yat-tekniken kom att utvecklas i England har de fått engelska namn. Jag, liksom de flesta som arbetar med Yat-tekniken i Sverige, har valt att behålla de engelska namnen - ungefär som musikvärlden har valt att använda italienska för sina begrepp.)

De tre faktorer som nämnts – WEIGHT, SPACE, TIME på engelska – har två kvaliteter, eller element, var:

WEIGHT kan antingen vara STRONG (stark) eller LIGHT (lätt)

SPACE kan antingen vara DIRECT (direkt) eller FLEXIBLE (flexibel)

TIME kan antingen vara QUICK (plötslig) eller SUSTAINED (uthållen)

Om en rörelse består av STRONG WEIGHT, DIRECT SPACE och QUICK TIME kommer den att få en viss energi. Den rörelsen kommer att handskas med omvärlden på ett specifikt sätt i sin strävan att uppnå sitt mål. Uttrycket kommer att bli något påstridigt, obevekligt, något som det är svårt att motstå.

På samma sätt kan de övriga rörelsefaktorerna kombineras och skapa andra energier.

Energier som handskas med det som finns runt omkring på andra sätt.

Alla dessa grundrörelser har fått smeknamn för att lättare kunna använda dem i gestaltungsarbetet.

<u>Weight</u>	<u>Space</u>	<u>Time</u>	<u>Smeknamn</u>
Strong	Direct	Quick	Punching (Slående)
Strong	Direct	Sustained	Pressing (Pressande)
Strong	Flexible	Quick	Slashing (Piskande)
Strong	Flexible	Sustained	Wringing (Vridande)
Light	Direct	Quick	Dabbing (Baddande)
Light	Direct	Sustained	Gliding (Glidande)
Light	Flexible	Quick	Flicking (Skvättande)
Light	Flexible	Sustained	Floating (Svävande)

Det är viktigt att komma ihåg att detta är *grundläggande* rörelsekvaliteter och att de mycket sällan, för att inte säga aldrig, är 'rena'. Oftast uppträder de i kombination med varandra på olika sätt. En 'Pressing' går över i en 'Wringing' för avslutas i en 'Slashing', t.ex..

Dessa olika energikvaliteter, med sina olika smeknamn, kallas inom Yat-tekniken 'WORKING ACTIONS'. Det är handlingar som försöker bearbeta någon eller något – BEARBETANDE HANDLINGAR.

När Rudolf Laban först ringade in dessa kvaliteter tänkte han på kroppens rörelser i dans och vardagshandlingar. Men även språket rör sig. William Carpenter sa att 'språket dansar'. En mening kan röra sig Punching-lik: "Lägg av!". En annan kanske dansar på ett Floating-sätt: "Skulle du vilja ta en promenad i solen med mig?"

Tre av dessa element kallade Laban för 'kämpande': strong, direct och quick. De andra tre kallade han för 'vikande': light, flexible och sustained. Den starkast 'kämpande' kvaliteten är alltså Punching, eftersom den innehåller både strong, direct och quick. På motsvarande sätt är Floating den mest 'vikande'.

Bara genom att använda dessa åtta kvaliteter i förhållande till rollens givna fysiska och verbala handlingar kan skådespelaren börja ringa in vilken slags karaktär hen har att göra med. Är det en karaktär som använder mer 'kämpande' än 'vikande' kvaliteter? Eller är det en som nästan hela tiden använder sig av Gliding? Vad händer om karaktären låtsas använda Dabbing, men egentligen vill använda sig av Punching? Möjligheterna är oändliga.

När vi handlar och försöker bearbeta vår omgivning händer det saker, inte bara med det som är runt omkring utan även med vårt inre. Eller tvärt om: när vi har en viss inställning till oss själva och till det som finns runt omkring oss, handlar vi på ett visst sätt eftersom vi värderar det på ett visst sätt.

### **Inre förhållningssätt – Inner Attitude.**

En karaktär kan förhålla sig till sig själv och till den (fiktiva) värld som hen lever i på olika sätt. Det handlar oftast om komplexa förhållningssätt. Varje systematisering är en förenkling, men förenklingen är nödvändig för att hitta användbara verktyg för gestaltningen. Idén är att börja i det förenklade för att sen låta det bli mer och mer komplext – om det är det man vill. Bildkonstnären som ska måla en tavla börjar med att göra en skiss, för att sen fylla på med mer och mer färger.

I en situation kan karaktären förhålla sig väldigt *intellektuellt*, med klara och tydliga tankestrukturer som hjälp för att tankemässigt värdera och handskas med det som sker. En annan gång kommer det känslomässiga in och det är genom ett *emotionellt* raster som karaktären värderar sig själv och situationen. Eller kanske finns det en spontan beredskap hos karaktären att direkt ta tag i det som sker och se till att förändra saker i den fysiska verkligheten – *viljan* till handling, ett, skulle man kunna säga, mer direkt fysiskt inre förhållningssätt.

Vi skulle också kunna använda begrepp som *kognition*, *emotion* och *konation*.

Sen kan dessa tre kombineras så att det uppstår andra avstamp för att se på och handskas med världen. Det kroppsligt/fysiska kan kombineras med det emotionella, det emotionella med det intellektuella och det intellektuella med det kroppsligt/fysiska.

På detta sätt får jag som skådespelare sex olika förhållningssätt som min karaktär kan utgå ifrån i en viss situation – sex olika, sär-skilda, inre beteenden som gör att karaktären handlar på ett visst sätt.

Laban kallade dessa förhållningssätt **INNER ATTITUDES**. 'Attitude' betyder, i detta sammanhang, ett mer eller mindre fastlagt sätt att tänka och/eller känna om andra personer och händelser som – och det är viktigt – kommer till uttryck i beteenden och handlingar.

Detta är inget som skådespelaren kan spela eller försöka illustrera. De inre förhållningssätten, 'inner attitudes', uppenbaras i de handlingar som karaktären gör i en specifik situation på scenen.

Precis som de bearbetande handlingarna har fått smeknamn (se ovan), har de inre förhållningssätten fått olika benämningar för att underlätta arbetet med att göra de sceniska valen specifika.

Det emotionella förhållningssättet kallas **MOBILE** (Mobil). Något som är mobilt är något som är rörligt, lättpåverkligt. När vi blir emotionellt påverkade säger vi att vi blir rörda. MOBILE värderar sig själv och världen emotionellt, antingen med behag eller med obehag. Vi blir förälskade eller skrämde. Och vi försöker handskas med det som händer med oss på bästa möjliga sätt – men MOBILE har inte lätt att komma till handling.

**AWAKE** (Vaken) är den 'inner attitude' som i stället värderar intellektuellt. Vi är vakna, alerta, har huvudet på skaft. Vi kan vara väldigt säkra kring de fakta som gäller men vi kan också vara mer ovissa. Men i AWAKE är jag helt klar över att jag inte, om det nu är så, har allting helt klart för mig.

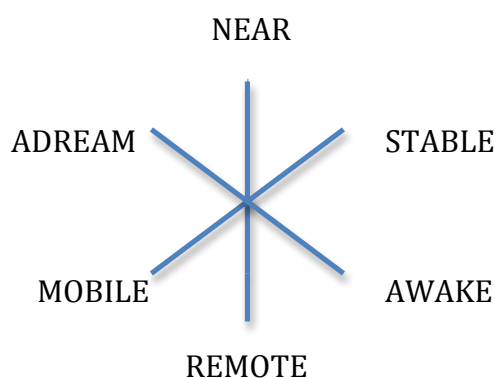
När vi ser världen som något som är direkt hanterbart i fysisk bemärkelse kallas det **NEAR** (Nära). NEAR reagerar på det som händer genom sinnen – och hanterar det på ett sinnligt sätt. NEAR värderar varken emotionellt eller intellektuellt, utan är "bara där". NEAR kan vara omhändertagande, vårdande men också totalt inriktad på att få det som den spontant vill ha, som det lilla barnet som vill ha glass *nu* för att det vill ha glass – *nu!*

Om NEAR och AWAKE kombineras till en ny kvalitet får vi, vad Laban kallade, **STABLE** (Stabil). **STABLE** har tänkt efter och ska se till att det genomtänkta blir genomfört i den fysiska verkligheten. STABLE är motsatsen till MOBILE. Här finns en orubblighet, beslut är fattade och de ändras inte på - något som naturligtvis är både på gott och ont. STABLE kan vara kommenderande, men också inlyssnande utan att vika från det som bestämts.

Det förhållningssätt som kombinerar NEAR och MOBILE har fått namn av ett gammalt engelskt ord: **ADREAM**. Här är det som om världen vore min dröm som jag själv styr över. ADREAM (Drömlig) är ett subjektivt sätt att förhålla sig till världen, till skillnad mot AWAKE, som är motsatsen. Adream kombinerar alltså det fysiska med det emotionella. Om det handlar om behagliga saker kan det vara skönt att vara i ADREAM och vara påverkad av någon som gör avstamp i detta förhållningssätt, att fira en seger till exempel. Men om det är något obehagligt som levs ut fysiskt, kan det bli direkt farligt. Det kan leda till slagsmål där det bara finns en segrare – jag.

Slutligen kan det intellektuella kombineras med det emotionella, AWAKE med MOBILE. En som använder sig av denna kombination vet vad den känner och kan parera sina känslor med hjälp intellektet. Om det är behagliga emotioner kan det öppna upp för de stora visionerna bortom det egostyrda, t.ex. stora visionärer och poeter som inte är ute efter att förverkliga sig själva utan där målet handlar om att uppnå något 'större'. Men här finns även sarkasmer som, i sin värsta form, kan leda till psykisk misshandel. Det kan såra djupt, men det syns inga blåmärken.

Detta förhållningssätt har fått namnet **REMOTE** (Fjärran). REMOTEs raka motsats är NEAR.



Karaktären kan göra avstamp i någon av dessa sex Inner attitudes antingen på grund av den situation hen befinner sig i eller, på ett djupare plan, därför att karaktären har ett inre beteendemönster som ligger mer fast.

### **Inre blir yttre blir inre....**

Hos en komplex karaktär sker hela tiden en växelverkan mellan ett förhållningssätt som ligger mer fast – Yat Malmgren kallade det Karaktärsattityd, Character Attitude – och det som ändras beroende på situationens skiftningar. Detta senare kallas Situationsattityd.

Det som, inom Yat-tekniken, alltså styr vilket förhållningssätt karaktär intar är såväl det yttre skeendet som den 'personlighet' karaktären har.

Karaktärens liv är inte statiskt, det är levande och ibland motsägelsefullt. Den inre attityden skyddas av en yttre, som släpper taget och karaktären återgår till det inre förhållningssättet....

\*\*\*

För att ge ytterligare redskap för gestaltningen av liv på scenen skapade Laban och Carpenter ytterligare ett lager i form av fyra DRIVKRAFTER. Dessa påverkar de inre förhållningssätten och skapar andra dörrar för skådespelaren att stiga genom, in i det rum där karaktärgestaltningen kan utforskas på ett tydligt och kreativt sätt.

## Fyra drivkrafter - Drives.

Drivkrafterna ger näring åt de inre förhållningssätten ungefär som rötterna ger näring till trädet.

Om den 'rot' som kallas **DOING** (Görande) får dominera 'näringsflödet' blir resultatet ett närmast mekaniskt görande där det emotionella inte får plats. Vi gör och reagerar på det som gjorts för att göra igen.

**PASSION** (Iver eller Passion) handlar om att få bort det som vi inte vill ha och ersätta det med något mer attraktivt. Det är en iver som har svårt att ta det lugnt och tänka efter vad saker och ting betyder. Den intellektuella förmågan är inte speciellt närvarande i **PASSION**. Det kan handla om stora passioner, en eld, men också det som tar det lite lugnar, glöd. Det där är en eldig människa. Hen har glöd.

Alla har någon gång trolldoms av något; en saga som berättas vid sängkanten, en film, naturens skönhet. Eller hypnos. Denna kvalitet har fått namnet **SPELL** (Förtrollning). Vi låter oss domineras av något, eller dominerar, fångar. Tiden står stilla. Vi glömmer om det gått en minut eller en timme.

Ibland vill vi lämna den fysiska verkligheten och vara i det som kan ske, som vi drömmer om eller, och då kanske vi inte precis vill vara i detta energifält, som vi befärdar kommer att hända eller som vi vill dölja för oss själva och andra. Då är det **VISION** (Vision) det handlar om. Förmågan att göra direkt verklighet av det vi vill har vi lagt åt sidan eller vi har berövats den.

Drivkrafterna kombineras parvis och ger specifik näring åt de inre förhållningssätten, Inner attitudes, som, om vi använder trädmetaforen, befinner sig inne i stammen.

**DOING** (som tar bort det emotionella) och **PASSION** (som tar bort det intellektuella) ger tillsammans **NEAR** som varken värderar emotionellt eller intellektuellt utan "bara" gör för att bygga upp något eller få bort något.

**DOING** och **SPELL** (som fångar och trolldoms) blir **STABLE** som gör och trolldoms utifrån det som beslutats och därför blir orubblig och oemotionell.

**DOING** och **VISION** (som inte handskas med den fysiska verkligheten) skapar **AWAKE** som 'gör' med tankar och idéer, handskas med tankestrukturer, lägger ut tankekartor.

**PASSION** och **SPELL** leder till **ADREAM**. Eld och glöd kombinerat med förtrollningsförmåga.

**PASSION** och **VISION** gör att vi hamnar i **MOBILE**. **MOBILE** har eld och glöd men snurrar också kring 'ofysiska' idéer och problem.

Slutligen **SPELL** och **VISION**. Vi trolldoms och har idéer som kanske i förlängningen kan få en verkan. Detta blir **REMOTE**.

DOING och PASSION --- **NEAR**

DOING och SPELL --- **STABLE**

DOING och VISION --- **AWAKE**

PASSION och SPELL --- **ADREAM**

PASSION och VISION --- **MOBILE**

SPELL och VISION --- **REMOTE**

### **Det finns mer.**

Detta har blivit en kort presentation av Yat-teknikens grunder.

Syftet med tekniken är inte att sätta fast och stänga inne, utan att ge skådespelaren frihet att söka vidare med tillit till sin intuition och sitt konstnärskap.

Det specifika och tydliga skapar möjlighet att upptäcka vad man hittat och vad som behövs läggas till eller förtydligas för att kommunikationen med publiken ska bli den bästa. Ramar skapar frihet.

Det är en fördel att se de olika begreppen, och vad de står för, snarare som trampoliner att hoppa ifrån än väggar som stänger inne.

Men det finns inga garantier. Ingen metod eller teknik i världen kan garantera ett konstnärligt resultat. Till syvende och sist är det bara skådespelarens hantverksskicklighet och konstnärskap som skapar förutsättningarna för stor skådespelarkonst.

Yat-tekniken innehåller fler möjliga ingångar till gestaltungsarbetet än de som kort beskrivits ovan, men i denna presentation finns inte utrymme att gå in på dessa.

Per Nordin

pelle.g.nordin@icloud.com