

Íðorðasafn í menntunarfræðum – **Leikhúsaðferðir**

©Rannsóknarstofa í leiklistarfræðum

Höfundar:

Rannveig Björk Þorkelsdóttir og Jóna Guðrún Jónsdóttir

Leikhús fermetrans / örleikhús - spunaleikhús

Einn eða fleiri þátttakendur á einum fermetra búa til örleikhús sem tekur 3 mínútur að æfa og 2 mínútur að sýna. Leikhús fermetrans er spunaleikhús þar sem spurningum líðandi stundar er svarað í örleikhúsi. Hver þátttakandi velur sér rými sem er aðeins einn fermetri. Á þessum fermetra býr hann til örleikhús t.d. út frá þemanu Vistfræði – sjálfbærni, leiklist – fagurfræði, ég – veröldin, flóttamenn – Ísland o.s.frv.

Unnið með myndir – Samsköpunarleikhús/ Devised theatre

Nemendur vinna saman í hóp og setja sama ferli þar sem unnið er með myndir sem kveikju.

Nemendur velja sér myndir (hugmynd að sögu) þar sem þeir vinna með fjórar kennsluaðferðir eins og: Kyrrmyndir, spuna, kastljós og samviskugöng. Þeir skrifa niður hugmyndir sínar um hvernig þeir geti hugsað sér að vinna með myndirnar með nemendum sínum og prófa sig svo áfram með hópnum.

Speglun - Kyrrmyndaleikhús

Nemendur ferðast um salinn þar sem einn auður stóll er í miðjunni. Þegar einhver hefur áhuga á að setjast í stólinn þá gerir hann það og byrjar að segja sína sögu, t.d. hvað varð til þess að viðkomandi valdi listgrein sína o.s.frv Þegar því er lokið sýna allir hinir, með kyrrmynd (hver og einn með sínum hætti), hvað þeim kom í hug þegar sagan var sögð. Með þessu móti skapast ólíkar kyrrmyndir.

Stopp leikhús - Forum-leikhúsið

Forum-leikhúsið er leiklistaraðferð þróuð af Augusto Boal og byggir á þátttöku áhorfandans. Boal notar hugtakið spect-actor (sá sem horfir og leikur) um áhorfendur til að lýsa virkum áhorfendum.

Spect-actor getur komið inn í atriði og unnið úr aðstæðunum eins og hann telur best, í spuna á móti leikurunum. Þannig geta áhorf- endur verið virkir á meðan á sýningunni stendur og náð að hafa áhrif á atburðarásina.

Leikhússport – spunaleikhús

Leikhússport er leikhúsaðferð sem er keppni í spuna. Þeir sem stjórna keppninni eru kynnirinn sem getur líka verið sá sem heldur utan um allt ferlið, einhver til að halda utan um stigin, tímavörður og einhver sem passar upp á óheppilegt orðalag.

Skipt er í fjögurra manna lið. Tvö lið eru á sviðinu í einu. Þau sitja á stólum sitt hvoru megin í stofunni eða á sviðinu.

Hver spuni tekur þrjár mínútur. Tímavörður tekur tímann og lætur liðið sem er að leika vita þegar 30 sekúndur eru eftir af tímanum.

Þrír dómarar eru í keppninni, hver með sitt svið til að dæma: 1.

Söguþráður, 2. Tækni (hann skoðar hvort liðin séu að halda sig við þann stíl sem þau völdu og hvort það sem beðið var um úr sal skili sér í spunann), 3. Skemmtanagildi. Dómararnir eru allir með fimm spjöld númeruð frá einum upp í fimm. Eftir hvern spuna gefa þeir svo einkunn hver fyrir sitt svið með því að lyfta upp hver sínu spjaldi. Stigavörður reiknar svo saman stigin.

Annað liðanna á sviðinu skorar á hitt í byrjun að leika spuna út frá einhverju þema, t.d. flugvélaspuna (oft er sagt „Við skorum á ykkur að leika besta flugvélaspunann“). Þá hefur viðkomandi lið nokkrar sekúndur til að ákveða í hvaða stíl þau vilja leika flugvélaspunann, t.d. í sápuóperustíl eða óperustíl). Síðan koma leikarar liðsins upp

á svið, þakka fyrir áskorunina og tilkynna í hvaða stíl þau ætli að leika spunann. Oft fá liðin einnig einhver orð úr sal sem geta tengst viðkomandi þema, t.d. matur í flugvél, fatnaður eða tilfinning. Þessi orð þurfa þá að koma fyrir í spunanum. Þegar allt er tilbúið byrja stjórnandi og áhorfendur að telja niður: „5 4 3 2 1 byrja“, og leik- urinn hefst.

Þegar fyrra liðið hefur leikið spunann sem var skorað á þau að leika, tekst seinna liðið á við sína áskorun (það skiptir máli til að þau séu ekki að reyna að klekkja á andstæðingi sínum).

Að því loknu skorar fyrra liðið á seinna liðið og bæði liðin takast á við nýja áskorun.

Hægt er að hafa fyrirkomulag keppinnar með ýmsum hætti hvað varðar uppröðun á liðum í keppnina en best er ef öll liðin geta spunnið saman a.m.k. einn spuna. Það fer þó eftir fjölda liða hvort það er hægt. Stundum er bara leikin ein áskorun:: A+B þar sem A kemur með áskorun á B. Lið B leikur og lið A fer af sviðinu og lið C kemur inn. Lið B gefur C áskorun, þau leika og B fer út. Lið D kemur inn, C gefur þeim áskorun og þau leika og C fer út. Síðan kemur A aftur inn og fær þá sína áskorun frá D. Þetta er ágætt ef það er lítill tími og mörg lið.

Að lokinni fyrstu umferð eru stigin reiknuð saman og t.d. þau þrjú lið sem eru efst keppa til úrslita.

Spunaáætlun með dæmum um æfingar
Já og... Mikilvægasta reglan í spuna.

Að segja Já og....

Já þýðir ekki endilega að það þurfi alltaf að segja já heldur þýðir það í raun að við tökum á móti hugmyndum annarra og samþykkj- um þær.

Og – þýðir að eftir að við höfum samþykkt hugmyndir annarra bætum við einhverju við þær. Mikilvægt er að byggja á því sem var sagt síðast í stað þess að búa til eitthvað nýtt líkt og verið sé að byggja kubba hvern ofan á annan í stað þess að dreifa þeim út um allt.

Endurtaka og bæta við

Tveir vinna saman í hóp. annar byrjar að segja frá og gefur þar með upp ákveðnar upplýsingar. Hinn endurtekur það sem fyrsti sagði og bætir við upplýsingum.

Dæmi:

Ég bakaði köku

-Já og þú bakaðir köku af því að ég á afmæli.

-Já þú átt afmæli og lítur líka svona vel út

-Já ég lít svona vel út af því að ég fór á strangan megrunarkúr o.s.frv.

Hver/Hvað/Hvar

Í byrjun er mikilvægt að kennari útskýri fyrir nemendum/leikurum mikilvægi þess að „hver - hvað – hvar“ komi fram eins fljótt og hægt er. Þessar upplýsingar eru ekki á ábyrgð eins leikara og má vera mjög einföld og óspennandi. „Hver - hvað – hvar“ er notað til að búa til vissan upplýsingagrunn í spunanum svo að leikararnir séu á sömu blaðsíðu og lendi ekki í vandræðum.

Róbota – senur

Tveir nemendur fara upp á svið. Einn stígur fram og segir hver hann er. Hinn stígur einnig fram og segir hver hann er. Sá verður að passa sig að byggja á því sem sá fyrsti sagði. Sá fyrsti segir nú hvar þeir eru og sá seinni í kjölfarið hvað þeir eru að gera o.s.frv.

„Ég er lækni“ – „ég er sjúklingur“ – við erum á heilsugæslunni – og þú ert að skoða á mér eyrun

Þegar nemendur eru orðnir færir í þessu er hægt fá þá til þess að prófa að leika upphafið á senunni og reyna að láta þessar upplýsingar koma fram eins hratt og hægt er.

Frumkvæði

Þegar leikari byrjar spuna-senu er það kallað frumkvæði.

Útskýra þarf fyrir nemendum mikilvægi upplýsinga í frumkvæði. Slæmt frumkvæði eru t.d.: „Hvað er þetta?“, „Hæ! Hvað heitir þú?“ o.s.frv.

Best er að vísa í hvað er að gerast í stað þess að spyrja spurninga.

Má ég fá eitt orð úr sal

Nokkrir nemendur stilla sér upp í röð aftarlega í rýminu og biðja um orð úr sal. Áhorfendur gefa þeim tillögur með því að kalla fram orð. Allir í röðinni stíga hver á fætur öðrum inn á sviðið, og leika í beinu framhaldi út frá orðinu (taka frumkvæði). Passa þarf að leikurinn sé alltaf með upplýsingum (t.d. eitthvað af hver/hvað/hvar). Allir eiga að fá tækifæri til að hafa frumkvæði út frá hverju orði. Þetta verða ekki senur heldur aðeins örfáar línur. Gott er að minna á að orðið þarf ekki að koma fram, bara að það sé skýrt að hugmyndin að leiknum sé sprottin út frá tilteknu orði.

Tilfinningar

Mikilvægt er að kennari ræði við nemendur um mikilvægi afstöðu leikarans til hluta og aðstæðna. Ef persónan sem verið er að leika er t.d. með skýra tilfinningu þá er auðveldara að skilja og bregðast við aðstæðum.

Fyrirfram ákveðin tilfinning

Tveir nemendur leika saman senu. A velur tilfinningu, fyrirfram. B er með frumkvæði og A bregst við því sem gerist með tilfinningunni sem hann var búinn að velja. A heldur í tilfinninguna allan tímann og útskýrir af hverju honum líður eins og honum líður. Gott er að minnst á að það þarf ekki að sprengja sig strax. Ef tilfinningin byrjar sterkt, þá þarf að hvíla hana aðeins inn á milli.

Leikhússport stílar:

Hafið í huga að gott er að hafa fjóra í hóp.

Rithöfundurinn:

Einn í hópnum er rithöfundur. Hann situr og vélritar söguna um leið og hann spinnur hana áfram. Hinir þrír í hópnum leika söguna.

Rithöfundurinn getur lagt þeim orð í munn eða gert hlé á máli sínu og leikararnir spinna sínar setningar. Þannig getur orðið skemmti-legt samspil.

Skyldir stílar við þennan eru:

Bloggstíll sem er alveg eins nema að sá sem talar er að blogga

Slædsmyndastíll. Þá eru sá sem situr að horfa á slædsmyndir sem hann lýsir um leið og hann horfir (gott ef ekki er komin mikil færni í spuna)

DVD stíll. Þá er sá sem situr að sýna og lýsa um leið bútum úr t.d. uppáhalds bíómyndinni sinni eða vídeói úr sumarfríinu.

Íþróttافرétastíll:

Tveir nemendur sem íþróttافرétastamenn sitja á stólum og lýsa íþróttakeppni (skemmtilegast er að lýsa einhverri fáránlegri íþrótt, t.d. uppvöskunarkeppni). Tveir nemendur keppa. Íþróttافرétta- mennirnir kynna keppendur til leiks og þeir byrja að keppa. Allt er hægt og mjög gaman er þegar keppendur fara út fyrir ramma keppninnar. Þeir geta sjálfir haft frumkvæði að því eða fréttast- mennirnir. Svo er bara að grípa hugmyndirnar.

Íslendingasögustíll:

Hér er ekkert sérstakt form á spunanum nema hvað leikendur eiga að leika og tala eins og þeir séu persónur í íslendingasögu. Best er að velja eitthvað hversdagslegt nútímapema í þessum stíl, t.d. fjölskylduspuna í íslendingasögustíl.

Barnaleikritastíll:

Í þessum stíl á að spinna eins og um barnaleikrit sé að ræða. Alt er einfaldað og matreitt mjög ýkt fyrir áhorfendur og talað til þeirra beint. Mjög skemmtilegt er að láta t.d. mafíuspuna eða skurð- stofuspuna vera í barnaleikritastíl eða eitthvert þema sem maður myndi ekki bjóða börnum upp á.

Spurningastíll:

Hér verða allar setningar að vera í spurningaformi. Allt sem sagt er verður að vera spurning. Annað er opið.

Óperustíll:

Allur textinn er sunginn eins og í óperu. Hér er líka gaman að leika sér með aðstæður, t.d. búðaspuna í óperustíl.

Tilfinningasvæði:

Hugmynd að þremur tilfinningum er fengin frá áhorfendum. Sviðinu er síðan skipt upp í þrjú tilfinningasvæði þar sem hvert svæði hefur sína tilfinningu. Þegar leikið er verða leikararnir að skipta um tilfinningu þegar þeir fara inn á nýtt svæði. Galdurinn er að ná að tengja hinar mismunandi tilfinningar við spunann og hlusta vel á mótleikarana.

Sápuóperustíll:

Hér er það aðallega söguþráðurinn og kúvendingar á honum sem skipta máli, eins og í sápuóperu þar sem tilfinningar og aðstæður eru ýktar. Miklu skiptir að halda þó söguþræðinum þó óvæntar persónur séu kynntar til sögunnar og ýmis leyndarmál komi í ljós.

