

*Frístundamiðstöðin Tjörnin,
félagsmiðstöðin 100&1,
menntavísindasvið Háskóla Íslands og
Austurbæjarskóli*

DRAUMA- SVIÐIÐ

TÆKIFÆRI TIL SKÖPUNAR



Verkfærakista og uppsetning
námskeiðsins



TJÖRNIN
FRÍSTUNDAMIÐSTÖÐ
VESTURBÆR • MIÐBORG • HLÍÐAR



EFNISYFIRLIT

- 03 Byrjunin
- 04 Draumurinn
- 12 Sköpunin
- 16 Framkvæmdin
- 21 Ígrundunin

Innleiðing menntastefnunnar

BYRJUNIN.

Draumasviðið var samstarfsverkefni Frístundamiðstöðvarinnar Tjarnarinnar, Austurbæjarskóla og menntavísindasviðs Háskóla Íslands sem hlaut **B-hlutastyrk** úr þróunar- og nýsköðunarsjóði skóla- og frístundaráði Reykjavíkur. Þessi styrkur var hluti af innleiðingu nýju menntastefnunnar og kom verkefnið inn á alla þætti menntastefnunnar en lögðum við áherslu á sjáfseflingu, félagsfærni og sköpun. Markmið okkar með verkefninu var að gefa unglungum vettvang og tækifæri til að læra gagnrýna hugsun, eflingu sjálfins og samkennd.

Búið var til **samsköpunarverk** í ferlinu sem því miður var ekki sýnt vegna samkomubannsins. Við vildum við búa til tíma og rými fyrir unglungana til að kynnast ólíkum listformum, sköpunaraðferðum og hvernig þau geta miðlað sínum ástríðum til áhorfenda.

Seigla, þrautseigja og gagnrýni eru þau tól sem sköpun gefur listamönnum og vildum við styðja unglungana okkar í að tileinka sér þessa eiginleika því þeir nýtast okkur allstaðar í lífinu. Í samsköpunarvinnu (devised) í **sviðslistum** hefur hver og einn mikilvægt ábyrgðarhlutverk í að framfylgja sýn hópsins og vonuðumst við með ábyrgðinni auka trú unglunganna á eigin getu og efla sjálfstraust þeirra í gegnum samsköpunina.

Leiklist er í eðli sínu samþætt listform þar sem allar listgreinar koma saman. Leiklist getur haft félagsleg, fagurfræðileg og tilfinningaleg áhrif á fólk. Að horfa á leikrit getur hjálpað okkur að skilja sögu, **menningu** og samfélagið í heild á sama tíma og það hjálpar nemendum að eflast sem persónur að að taka þátt í að skapa og flytja eigin texta og texta annarra, gagnrýnt og rökrætt leikið efni á sviði á gagnrýninn hátt og sett það í menningarlegt og sögulegt samhengi sem skiptir máli í fjölmeningarsamfélagi (Thorkelsdóttir, 2016)

Við tókum saman æfingar og lýsingar á ferlinu. Hægt er að nýta sér einstaka æfingar eða jafnvel notað **uppsetningu** námskeiðsins í heild sinni.

Rannsóknarferlið

DRAUMURINN

Í fyrsta hluta verkefnisins nýttum við æfingar til að efla hópinn sem heild. Við byrjuðum á hópefli, spunaleikjum, upphitunar- og einbeitingarleikjum og bjuggum þannig til öryggi í hópnum. Við tókum umræður um uppruna og sjálfsmynd hvers og eins og tókum fyrir umræður um fjölmenningu. Unglingarnir spurðu sig spurninga eins og; hvað er það sem gerir okkur eins og við erum? Hvað tengir okkur saman? Hvernig erum við ólík? Hvernig erum við lík? Síðan lærðu unglíngarnir gagnrýniaðferðir.

Hér má finna leiki og æfingar sem við nýttum í þennan fyrsta hluta ferlisins. Þær er hægt að nota í upphitun, einbeitingu, hópefli, til að byggja upp traust, bæta samskipti, efla gagnrýna hugsun o.s.frv.

Tékk inn - tékk út

Sjálfskoðun - Traust - hópefli - litlir og stórir hópar

Þessi æfing er gerð í byrjun og lok hvers tíma eða á hverri æfingu. Leiðbeinandi biður hópinn um að staðsetja sig á skalanum 1-10 um hvernig þeim líður á því augnabliki. Hver og einn ræður hvort þau deili bara tölunni eða segi frá því hvað er að orsaka þessa líðan, hvort sem hún er góð eða slæm. En þeim stendur líka alltaf til boða að taka ekki þátt og deila ekki líðan sinni.

Tilgangur þessarar æfingar er að byggja upp traust í hópnum ásamt því að þjálf þau í sjálfsskoðun. Þetta gerir það að verkum að hópurnir getur tekið tillit til þess ef einhverjum líður illa, er ekki í góðu dagsformi eða notið gleði hvers annars. Yfirleitt verður til einlæg stund í byrjun og lok hvers tíma eða æfingar þar sem allir samstillast sig.

Samskiptareglur

Samskipti - Traust - hópefli - litlir og stórir hópar

Í byrjun ferlisins er ákaflega gott að hjálpa hópnum að gera saman samskiptareglur. Leiðbeinandi gefur þau fyrirmæli að hópurnir ætli að gera 10 reglur sem þau þurfa að fylgja í öllu ferlinu svo hópurnir geti unnið vel saman.

Gott er að leiðbeinandi útskýri að reglurnar eigi ekki að vera hamlandi og strangar heldur leiðarljós og rammi til þess að hópurnir geti unnið saman í öruggi rými. Gott er að muna að hægt er að vinna reglurnar yfir allt ferlið. Það má bæta við reglum á listann en gott er að byrja á því að gera 10 reglur. Stundum er gott að leiðbeinandi komi með fyrstu regluna til að láta boltann rúlla. Afskaplega mikilvægt er að ræða allar reglurnar svo að allir skilji hvað hver og ein regla þýðir og afhverju við setjum þær. Það er mjög gaman að skrifa reglurnar á stórt plaggat eða blað og hafa þær uppi við og sýnilegar á æfingum.

Zip-Zap-Boing

Einbeiting - hópefli - upphitun - 5 eða fleiri

Pátttakendur standa allir í hring.

Sá sem byrjar klappar saman höndunum, nær augnsambandi við þann sem stendur við hliðina á þeim til hægri eða vinstri og segir hátt og snjallt „Zip“ og og snýr líkamanum að þeim sem hann er að senda á.

Sá hinn sami sem fékk sent á sig „Zip“ verður að klappa strax og benda á einhvern annan í hringnum til að halda áfram með leikinn. Sá leikmaður getur valið að halda áfram í sömu átt og fyrsti leikmaðurinn og snýr sér þá að næsta, nær augnsambandi og klappar saman höndunum og segir „Zip“.

Hann getur líka valið að snúa við hringnum. Þá horfir hann í augun á leikmanninum sem sendi á hann, veifar báðum höndum sitthvoru megin við höfuðið og segir hátt og snjallt „Boing“. Þá verður næsti leikmaður að snúa sér að þeim næsta og senda „Zip“ í hina áttina.

Hægt er að brjóta upp hringin og klappa saman höndunum og segja hátt og snjallt „Zap“ og senda á einhvern sem er ekki við hliðina á manni. Maður má ekki senda „Zap“ á þá sem standa manni við hlið.

Ef maður fær sent á sig „Zap“ má maður ekki segja „Boing“ því maður getur ekki snúið við hringnum ef maður er að fá sent „Zap“ því það er sent frá manneskju sem stendur ekki við hliðina á manni. Þegar maður fær sent „Zap“ verður maður að senda „Zip“ á manneskju sem stendur manni annaðhvort til hægri eða vinstri.

Mikilvægt er að halda takti í leiknum og að spila leikinn með nokkrum hraða til að halda einbeitingu og hita upp líkamann.

Hægt er að setja inn viðbætur í leikinn þegar hópurinn er búinn að læra grunninn. Hér er dæmi um nokkrar en skemmtilegt er fyrir þátttakendur að hjálpast að við að búa til þeirra eigin viðbætur.

1. *Random*: Ef einhver fær sent „Zip“ eða „Zap“ og ef vill setja af stað viðbótina „Random“ setur hann annan fingurinn upp í loft og segi „Random“ með þykkum frönskum hreim. Þá eiga allir í hópnum að labba um rýmið í örfáar sekúndur, bulla einhver orð á frönsku eða með frönskum hreim og finna sér nýjan stað í hringnum. Þegar allir eru komnir með nýjan stað heldur sá sem byrjaði viðbótina áfram og sendir af stað „Zip“ eða „Zap“.
2. *Keila*: Ef einhver fær sent „Zip“ eða „Zap“ og ef vill setja af stað viðbótina „Keila“ leikur hann látbragð eins og hann sé henda keilu í aðra hvora áttina, til hægri eða vinstri. Þá á sá sem er við hliðina á þeim sem hendir ímynduðu keilukúlunni að hoppa eins og hann sé að forða fótunum frá kúlunni. Svo hoppar næsti við hliðina á honum o.s.frv. Svona gengur þetta hringinn þangað til að síðasti hoppar þá leikur sá sem setti kúluna af stað eins og hann grípi kúluna og kallar „Fella!“ hátt og snjallt. Svo heldur sá áfram sem byrjaði viðbótina og sendir af stað „Zip“ eða „Zap“.
3. *Who let the dogs out*: Ef einhver fær sent „Zip“ eða „Zap“ og ef vill setja af stað viðbótina „who let the dogs out“ þá hoppar hann inn í hringinn og hrópar „who let the dogs out!!!“. Þá taka hinir við og hrópa á móti „who, who, who, who!!!!“ Svo heldur sá áfram sem byrjaði viðbótina og sendir af stað „Zip“ eða „Zap“.

Ég og ég líka

Hópefli - traust - hlustun - 5 eða fleiri

Þátttakendur sitja saman á stólum í hring nema sá sem byrjar stendur í miðjunni og er ekki með stól. Hann deilir staðreynd um sjálfan sig. Þeir sem telja staðreyndina eiga líka um sig standa upp og reyna að ná í nýjan stól og setjast í hann. Það má ekki setjast aftur í sama stólinn. Svo verður einn eftir sem finnur sér ekki nýjan stól og þá deilir sá þátttakandi staðreynd um sig sjálfan o.s.frv. Ef bara einn stendur upp sest sá niður sem var að deila staðreynd og sá sem stóð upp deilir sinni staðreynd. Gott er að byrja leikinn á auðveldum staðreyndum eins og „ég á tvo bræður“ eða „ég á kött“. En svo má fara dýpra og deila persónulegri staðreyndum eins og „ég verð mjög kvíðinn fyrir próf“ eða „mér finnst ég með falleg augu“. Þegar hópurinn deilir persónulegri staðreyndum myndast meira traust í hópnum og þau tengjast betur. Mikilvægt er að leiðbeinandi fylgist vel með og reynir að tryggja að allir geri að minnsta kosti tvisvar til þrisvar. Þessi leikur er virkilega góður fyrir hóp sem þekktist lítið.

Flækjuleikurinn

Samvinna - hópefli - traust - hlustun - samskipti - 5 eða fleiri

Hópurinn stendur þétt í hring. Þau byrja á því að loka augunum, rétta fram hendurnar í miðjuna á hringnum og finna sér hönd einhvers annars og leiða þá hönd. Þau finna sér sitthvora höndina á sitthvorri manneskjunni.

Leiðbeinandi tryggir að enginn ein manneskja leiði ekki báðar hendur á sömu manneskjunni eða einhverjir tveir leiði sömu höndina. Einnig má maður ekki leiða manneskjuna við hliðina á sér.

Svo þegar hver og einn leiðir tvær hendur á tveimur manneskjum segir leiðbeinandinn þeim að opna augun. Nú má hópurinn leysa flækjuna án þess að sleppa tókum á höndunum sem þau leiða. Markmiðið er að enda í hring þar sem hver og einn endar milli þeirra tveggja sem þau leiða. Mikilvægt er að hvetja þau til að vinna saman og að leiðbeinandi hjálpi hópnum ekki að leysa flækjuna.

Þessi leikur tekur stundum langan tíma svo gott er að passa að hópurinn sé ekki í tímaþröng.

Sannleikur og lygi

Hópefli - traust - samskipti - hlustun - stórir og litlir hópar

Hópurinn situr í hring. Hver og einn deilir tveimur staðreyndum um sjálfan sig nema ein staðreyndin er sönn og ein staðreyndin er lygi. Svo á hópurinn að giska hvor staðreyndin er lygi og hvor er sönn. Þegar allir hafa giskað opninberar manneskjan hvor var sönn.

Þessi leikur býr til skemmtilegt og létt umhverfi fyrir hóp til að kynnast. Mikilvægt er að leiðbeinandi tryggi það að hver og einn geri að minnsta kosti einu sinni og hjálpi þátttakendum og komi með dæmi um staðreyndir til að koma leiknum af stað. Skemmtilegast er að reyna að finna tvær staðreyndir sem eru trúverðugar. T.d. „ég hef aldrei farið í sund“ eða „Guðni T.H. Jóhannesson er frændi minn“.

Zombieleikurinn

Samvinna - upphitun - hreyfing - 5 eða fleiri

Hópurinn raðar jafn mörgum stólum og eru þátttakendur á víð og dreif um rýmið. Stólarnir mega snúa í allar áttir og best er að hafa gott bil á milli stólanna. Svo setjast allir í stólana nema einn sem tekur sér stöðu í rýminu sem lengst frá eina lausa stólnum.

Sá sem stendur er Zombie eða uppvakningur og hann hefur það að markmiði að ná að setjast í lausan stól. Hann læsir saman hnjúnum og má hlaupa en hnén á honum mega ekki fara í sundur. Það má alls ekki myndast bil á milli hnjúna á því annars þarf uppvakningurinn að fara aftur í byrjunarstöðuna og byrjar leikurinn upp á nýtt. Markmið hópsins er að koma í veg fyrir að uppvakningurinn nái að setjast í lausan stól. Þau mega hlaupa og setjast í þann stól sem uppvakningurinn er að reyna að setjast í. En ef þau standa upp mega þau ekki setjast aftur í sama stól tvisvar í röð. Ef einstaklingur gerir það fer hann í hlutverk uppvakningsins.

Ef uppvakningurinn nær að setjast í stól verður sá sem nær síðastur að setjast í lausan stól uppvakningur.

Þetta er ærslafullur leikur og getur fólk svitnað vel. Mikilvægt er að brýna fyrir hópnum að vinna vel saman í að koma í veg fyrir að uppvakningurinn nái að setjast. Þau mega tala saman á meðan leiknum stendur. Þau mega nýta tíman áður en uppvakningurinn byrjar til að tala sig saman og ákveða strategíu til að koma í veg fyrir að uppvakningurinn nái í lausan stól.

Skemmtilegt getur verið að setja tímamörk á hvað uppvakningurinn má lifa lengi. Tvær mínútur er góður tími fyrir líftíma uppvaknings. Það er einkar þægilegt ef maður er með stóran hóp því þá geta allir fengið að prufa að vera uppvakningur.

Slóðir á fleiri upphitunar-, samvinnu- og hópeflisleiki

<https://www.icebreakers.ws/>

<http://secure.skatar.is/skatadagskra2/>

<http://leikjavefurinn.is/>

<http://www.learningforlife.org/exploring-resources/99-720/x08.pdf>

http://www.peacefirst.org/digitalactivitycenter/files/cooperative_games_toolkit_10.3_0.2012.pdf

<https://skemman.is/bitstream/1946/31464/2/Betri%20C3%A9g%2C%20betri%20heimur%20-%20kennslulei%C3%B0beiningar.pdf>

Viðgerðarspuni

3 þátttakendur - áhorfendur

Aðstæður: Viðgerðarstofa.

Hlutverk: Tveir viðgerðarmenn og 1 viðskiptavinur.

Markmið leiksins er að manneskjan sem leikur viðskiptavininn á að reyna að komast að því hvaða hlut sá hinn sami er að koma með í viðgerð í gegnum spuna.

Tveir viðgerðarmenn eru að vinna á viðgerðarstofunni sinni og einn viðskiptavinur kemur með eitthvað í viðgerð. Sá sem kemur með hlut í viðgerð byrjar á því að fara fram þar sem hann heyrir ekki í áhorfendum. Því næst velja áhorfendurnir hvað sá hinn sami á að koma með í viðgerð á viðgerðarstofuna. Það má vera hvað sem er. T.d. rúmið sitt, ömmu sína, hjartað sitt, íslendingasögurnar, gular baunir, þjóðkirkjuna, tungumálið, kaffi, Everest, trúarbrögð eða hvað sem fólki dettur til hugar. Best er að þetta sé hlutur sem allir eru vissir um að einstaklingurinn er frammi viti hvað er. Ef manneskjan á að koma með Justin Bieber í viðgerð verður manneskjan að vita hver það er.

Svo kemur viðskiptavinurinn inn og á að leika með tilþrifum að hún sé að koma með eitthvað í viðgerð þó svo að hún viti ekki hvað hún er með. Hlutverk viðgerðarmannanna er að gefa vísbendingar um hvaða hlutur þetta er í gegnum spuna án þess að segja það beint út.

Mikilvægt er að leggja áherslu á spunann en samt vera skýr. Þegar manneskjan kemur inn verða viðgerðarmennirnir að gefa strax viðbrögð. T.d. ef manneskjan leikur að hún sé að koma inn með rosalega þungan hlut en hluturinn sem hún er að koma með er t.d. Hringadrottinshringurinn þá má vera hissa að manneskjunnar finnist svona lítill hlutur þungur.

Þegar viðskiptavinurinn er komin inn er mikilvægt að viðgerðarmennirnir spyrji spurninga og gefi vísbendingar eins og t.d. Hvernig bilaði þetta? Stækkaði hann? Þá passar hann náttúrulega ekki á fingurinn á þér. Viðskiptavinurinn leikur á móti og tekur alltaf í það sem viðgerðamennirnir segja.

Svona heldur spuninn áfram þar til viðskiptavinurinn áttar sig á hvaða hlut hann hefur komið með í viðgerð.

Hverjir, hvar, hvað

Tveir þátttakendur - áhorfendur

Þessi leikur gengur út á að leikarar ákveða í sameiningu í gegnum spuna hver þau eru, hvar þau eru og hvað þau eru að gera. Markmið þeirra er að ná að koma með þessar upplýsingar á sem minnstum tíma þannig hægt sé að gera marga örspuna.

Þessi leikur æfir grunnstoðir spuna og gott að leiðbeinandi minnst á það. Einnig er gott að útskýra að þessi æfing gengur út á að leikararnir þjálf sig í að taka við tilboðum mótleikara og koma með tilboð inn í spuna en ekki endilega að vera myndin eða með bestu hugmyndina. Því í stærri spunum er virkilega mikilvægt að þessar upplýsingar komi fram sem fyrst.

Partyquirks

4 þátttakendur - áhorfendur

Aðstæður: Partý eða veisla.

Hlutverk: 1 gestgjafi og 3 gestir.

Markmið leiksins er að gestgjafinn nái að giska á hverjir eru að koma í partý til hans í gegnum spuna.

Gestgjafinn fer fram þar sem hann heyrir ekki til. Á meðan hann er frammi ákveða áhorfendur og leikarar hvaða gestir eru að koma í veislu til gestgjafans. Þau geta valið hvað sem er eins og t.d. Bubbi Morthens, býfluga, kókómjólk eða hvað sem þeim dettur í hug svo lengi sem þau eru viss um að gestgjafinn viti hver eða hvaða hlutur þetta er og geti giskað á það.

Þegar hlutverkin eru ákveðin kemur gestgjafinn inn og gestirnir fara út. Gestgjafinn byrjar að leika eins og hann sé að undirbúa fyrir komu gestanna. Svo bankar fyrsti gesturinn og kemur í veisluna. Hann má ekki kynna sig en lætur eins og þeir þekkist. Gesturinn á að leika eins vel og hann getur til að gefa gestgjafanum vísbendingar um hver/hvað hann er. Svo koma hinir gestirnir inn koll af kolli. Gestgjafinn má spyrja gestina spurninga og reyna að komast að því hver er kominn.

Mikilvægt er brýna fyrir þátttakendum að ef þeir segi ekki hver þau eru heldur noti spunann eða staðreyndir um manneskjuna eða hlutinn til að gestgjafinn komist nær því hver hann er. T.d. ef gesturinn er Bubbi Morthens að herma eftir talanda hans og bjóðast til að syngja í veislunni o.s.frv.

Hér er myndbandsdæmi af spunanum: <https://www.youtube.com/watch?v=i16wB97DZo4>

Einnig er hægt að finna margskonar spunaleiki á netinu og mælum við með því að leiðbeinandi kynni sér leiki til að prufa með hópnum.

Gagnrýni aðferð

Bæði hægt að nota sem hópa- eða einstaklingsverkefni

Gagnrýni er ekki það sama og smekkur. Þegar maður gagnrýnir verk er maður að reyna að skilja verkið og skilja afhverju listamaðurinn gerir/gerði verkið. Oft þegar maður rannsakar verk og listamenn kann maður betur að meta verkið eða þver öfugt. Þegar maður er að semja verk saman er mikilvægt að geta greint hvað maður er að gera og orðað það sem maður sér án þess að styðjast við eigin smekk. Hægt er að gagnrýna verk á margan máta en þetta er ein aðferð sem hægt er að styðjast við.

Veljið ykkur verk og og skráið niður þessa hluti:

Hvað sjáum við? / hvert er samhengið?

- Sviðsetning
- Rými / staðsetning
- Leikur / leikstill
- Búningar
- Lýsing
- Hljóðmynd
- Texti
- Kyn leikara
- Tilvitnanir
- Props
- Hvaða tilfinningu fáum við?
- Sjáum við eitthvað pólitískt?
- Hvaða listamaður er þetta?
- Afhverju er listamaðurinn að sýna okkur þetta?
- Hvaða niðurstöðu fáum við út úr þessu?
- Persónulegt mat.

Google er besti vinur manns þegar maður vinnur þennan lista. Gott er að reyna að skrifa bara staðreyndir sem maður sér eða finnur um verkið og nota þrjár síðustu spurningarnar til að greina það sem maður heldur að tilgangur og merking verksins er. Hægt er að nota þessa aðferð við hvaða verk sem er; handrit, tónlistarmyndbönd, sýningar, ljósmyndir og margt fleira. Hægt er að aðlaga listann eftir þörfum.

Samfélagið

Slóðir á leiki til að skoða samfélagið



Bókin Kompás býður upp á allskyns leiki sem hægt er að nota í skapandi ferli til að skoða samfélagið. Það er jafnvel hægt að velja sér þema og aðlaga leikina eftir þörfum. Leikurinn taktu skref skapaði einstaklega góðar umræður í okkar hóp: https://vefir.mms.is/kompas/pdf_klippt/2.kafli/48.pdf

Verkefnakista Amnesty er stútfull af fróðlegum og skemmtilegum leikjum sem eykur víðsýni og hvetur unglunga til að afla sér upplýsinga. Leikurinn allir eiga rétt á stóð upp úr hjá okkur: <https://amnesty.is/starfid-okkar/mannrettindafraedsla/verkefnakista/allir-eiga-rett-a>

Leikina er líka hægt að nota sem innblástur fyrir senuvinnu og karaktersköpun. Leiðbeinandi getur punktað niður það sem stendur upp úr í umræðum hjá hópnum og valið hvað þau geta haldið áfram með. Tala þau sérstaklega um einhvern þjóðfélagshóp? Brenna þau fyrir réttindum innflytjenda? Eru mannréttindi barna þeim ofarlega í huga?

Mikilvægt er fyrir leiðbeinanda að hlusta vel á hópinn og vera meðvitaður að í þessum leikjum kemur oft fram hvar áhugi og ástríða hópsins liggur og í hans höndum að hjálpa þeim að koma auga á það.

Efni framleitt

SKÖPUNIN

Þegar hópurinn okkar var byrjaður að ná utan um aðferðir til gagnrýni byrjuðu þau að skapa sjálf. Leiðbeinandi gaf þeim efnivið og reglur sem þau byggðu á til að skapa sín eigin örverk. Eftir hvert örverk settist hópurinn saman til greina verkið eins og þau lærðu þegar þau greindu verkin í fyrri hluta verkefnisins. Hvað ætluðu þau sér með verkinu? Komst það til skila? Hvað mætti gera betur og hvað var gert vel? Á þessum tíma skoðuðu samfélagið sitt og völdu hvert fyrir sig hvað þeim fannst mikilvægt að fjalla um í sinni sýningu. Þau skoðuðu fréttir, skoðuðu skólasamfélagið sitt og nærumhverfi til að finna út hvaða málefni þeim fannst brýnast að fjalla um. Þau spurðu sig spurninga eins og vildu þau gera femínískt verk? Eða fjalla um stöðu flóttafólks? Vildu þau fjalla um ástina eða óttann? Hópurinn kom síðan saman í vinnustofu í lok þessa hluta og ákváðu heildarhugmynd (concept) til að vinna með í næsta hluta ferlisins.

Hér má finna leiki og æfingar sem við nýttum í öðrum hluta ferlisins. Þær er hægt að nota í sköpun einstakra verka, fyrir einstaklinga eða hóp eða til semja senur í lokaverkinu.

Mónólógur eða einræða

Eintal einnar persónu við sjálfan sig eða aðra.

Nemendur / þátttakendur fá það verkefni að semja mónólóg sem er sirka ein blaðsíða. Það getur verið gott að gefa þetta verkefni sem heimaverkefni svo þau hafi smá tíma til að skrifa einræðuna. Hér er að finna nytsamleg tól til að nota við skrif einræðu:

Ákvarðanir / tímamót

- Dramatískustu / mikilvægustu augnablikin í leikhúsi eru þau þegar áhorfendur fá að sjá persónur taka ákvarðanir. Passaðu að þú sért að leikgera einhverskonar tímamót hjá persónuninni þinni. Finndu vandamál í lífi hennar sem þarf að leysa, val milli tveggja valkosta eða leiða. Leyfðu henni að fara yfir valkostina t.d. persóna sem virkilega trúir einhverju einu og svo fáum við sjá hana skipta um skoðun í mónólógnum getur verið virkilega áhugavert að sjá.

Uppbygging

- Gott er ef mónólógurinn byrjar á einni tilfinningu og endar á annarri til að búa til ferðalag persónunnar. T.d. ef manneskjan byrjar mónólóginn glöð er áhugavert ef hún verður leið og endar einræðuna leiður. Skiptir hún um skoðun? Uppgötvar hún eitthvað nýtt? Byrjar hún pirruð á einhverju og endar svo í reiðiskasti?

Samhengi

- Samhengi og aðstæður sem karakterinn er í skiptir miklu máli. Smáatriði eru alltaf skemmtileg fyrir áhorfandann/lesandann til að heyra/lesa því það gerir myndina skýrari.

Persónueinkenni

- Hvernig talar persónan, hvaða orð notar hún, er hún tilfinningarík eða mónótónísk o.s.frv. Persónueinkenni skipta miklu máli og er gott að veita því athygli þegar þú skrifar mónólóginn.

Spurningar sem gott er að styðjast við í karaktersköpun og gerð mónólóga:

- Hver er ég? (t.d. nafn, aldur, hvar bý ég, fjölskylda, hvað líkar mér og hvað líkar mér ekki, líkamsbyggð, trúarbrögð, menntun, á ég vini eða óvini).
- Tímasetning (t.d. Öld, ár, árstíð, dagur, mínúta, bekkur, mikilvægi tímasetningarinnar o.s.frv.).
- Staðsetning (Land, borg, hverfi, bygging, herbergi o.s.frv.)
- Umhverfi (dauðir hlutir, plöntur, dýr, hlutir sem lýsa félagslegri stöðu, smáatriði í umhverfinu).
- Kringumstæður (hvað var að gerast, er eitthvað að fara að gerast, er einhver að koma, er ég að fara eitthvert o.s.frv.)
- Sambönd (pör, hjónaband, systkyni, keppinautur o.s.frv. Og lýsa sambandinu t.d. Er aldursmunur? Saman í bekk? Vinna saman? o.s.frv.)
- Langanir (Hvað langar / þarf persónan í mónólógnum? Aðal markmiðið í augnablikinu og í senunni).
- Hindranir (Hver / hvað stendur í vegi fyrir persónunni?)
- Hvað mun ég gera til að fá það sem ég vil / þarf? (t.d. Ég mun ræna banka til að fá pening).

Við gerð mónólóga er hægt að nota fréttir, ljósmyndir, myndbönd, manneskjur, karaktera í bíómynd eða bókum sem innblástur að skrifunum. Ef á að nota við innblástur getur verið gott að leiðbeinandi að velji t.d. ljósmynd sem hópurinn vinnur með eða hjálpi einstakling að finna hvaða innblástur sá hinn sami vill nota.

Tableau vivant

Litlir og stórir hópar

Hópurinn fær það verkefni að búa til myndir með líkamanum án þess að hreyfa sig eða stillimyndir. Skipta skal hópnum í tvennt; áhorfendur og leikara. Leikarar fá þemu sem þau eiga að túlka með stillimynd á sviði. Þemun geta verið t.d. Ofbeldi, ást, einelti, ferðalög, vinna, gamlir, ungir eða hvað sem þeim dettur til hugar. Leikararnir fara á svið og þeir vita þemað en ekki áhorfendurnir. Það er líka hægt er að leyfa einum að fara upp í einu upp á svið til að túlka þema, tvo í einu eða öllum hópnum. Áhorfendur fá svo tíma til að ræða og túlka hvað þau sjá á sviðinu og hvaða þema þetta gæti verið. Mikilvægt er að eiga góðar umræður. Hjálplegt er að spyrja þau; hvað sjáið þið? Hvaða aðstæður gætu þetta verið? Hvað segir fjarlægðin milli leikaranna um samband fólksins á sviðinu? Hvað segir líkamsstaðan um persónurnar? Er þetta leikhús? Áhorfendur velta vöngum yfir þessu meðan leikarar standa í þögn í myndinni í rýminu. Þegar áhorfendur eru búnir að tjá sig fá leikararnir tíma til að útskýra hvað þau ætluðu sér með myndinni. Ef áhorfendurnir skilja ekki hvað leikararnir eru að reyna að segja má hópurinn reyna að finna leiðir til að skýra myndina svo þemað eða áætlun leikaranna skýrist eða verði betri. Svo má gera æfinguna oft og bæta við búningum, propsi, hljóðmynd, gera þetta utandyra eða hverju sem er.

Hvað sé ég?

Litlir og stórir hópar

Hópurinn fær það verkefni að búa til stillimyndir. Þessi æfing er til að finna samhengi og túlka hvað verður til án þess að vera búin finna þema. Einn byrjar á því að taka sér stöðu í rýminu og svo bætist einn og einn við í algjörrri þögn. Þegar hópurinn er allur kominn með stöður spyrja áhorfendur sig hvað þau sjá? Teknar eru góðar umræður. Sjáum við rifrildi? Sjáum við dýr? Punkturinn er að það er svo mikilvægt hvaða stöðu við tökum okkur á sviði því allt er hægt að túlka. Hvaða stöður eru áhugaverðar og hvað viljum við segja með stöðunum? Skiptir máli hvernig við beitum líkamanum? T.d. Að standa eða liggja.

Upphaf, miðja, endir

Litlir og stórir hópar

Hópurinn fær tíma til að búa til senu með þremur stillimyndum, skapa sögu með uppafs-, miðju- og endamynd. Alltaf eru gefin þemu en hópurinn notast ekki við props, búninga, sviðsmynd eða leik. Heldur eiga þau að láta stöðu leikaranna í rýminu segja söguna. Áhorfendur taka svo umræður um hvað þau sjá.

Hreyfing

Litlir og stórir hópar

Hópurinn býr til stillimyndir á sviði úr þema en bara einn má hreyfa sig. Gott er að skipta upp hópnum eins og áður og taka umræður um hvað var skýrt og hvað ekki. Einnig spyrja þau að því hvað breyttist við að bæta við hreyfingu.

Hreyfing og hljóð

Litlir og stórir hópar

Hópurinn býr til myndir með hreyfingu og hljóðum. Það má nota lög, raddir, hljóðfæri eða tromma á líkamann. En það má ekki nota orð. Umræðurnar snúast um það sama og áður en viðbótin er fyrir hverju finnum við þegar tónlistin og hreyfingin bætist við.

Orð + samhengi

Litlir og stórir hópar

Hver og einn skrifar þrjár setningar sem byrja á:

- Á þessu augnabliki.....
- Maður má alls ekki.....
- Maður verður.....

Svo koma þrjár upp í einu og lesa sínar setningarnar á víxl. Algjör tilviljun ræður því hvaða setningar eru lesnar upp og í hvaða röð og því eiga umræðurnar snúast um hvað verður til úr samhenginu.

Hver og einn skrifar fimm setningar sem byrja á:

- Ef.....

Og aðrar fimm sem byrja á

- Þá.....

Tveir og tveir í einu fara upp og lesa setningarnar sínar á víxl. Aftur eru teknar umræðurnar um hvað verður til úr samhengi þessara setninga. Verður til einhver dýpt? Eitthvað pólitískt? Tilfinningalegt?

Klippa og líma

Bæði hægt að nota sem hópa- og einstaklingsverkefni

Hver og einn fær blað eða tímarit og eiga að búa til stutt ritverk með því að klippa orð, setningar og myndir og líma saman til að búa til ritverk. Má vera auglýsing, saga, grein, ljóð, haiku eða hvað sem þeim dettur til hugar en þurfa að skrifa eftir þema sem leiðbeinandi gefur. Þemun geta verið hvað sem er t.d. ofbeldi, ást, góðmennska, illska, hugrekki, leti, fordómar, vald, hetja, komast lífs af (survival), ríkidæmi, peningar, vatn, vellíðan, einelti, ferðalög, gamlir, ungir o.s.frv.

Heildarhugmynd

Umræður - vinnustofa

Leiðbeinandi stýrir umræðum með hópnum og biður þau að velja sér heildarhugmynd eða concept fyrir sýninguna. Mikilvægt er að vinna hugmyndavinnuna í hóp og gæta þess að allir fái að koma með sína hugmynd eða skoðun. Verkið getur verið um hvað sem er en leiðbeinandi verður að brýna fyrir þeim að þau verða að hafa áhuga á umfjöllunarefninu annars munu þau ekki njóta þess að semja sýninguna. Gott er að nota stórt blað eða maskínupappír þar sem hópurinn getur skrifað niður hugmyndir og svo í lok umræðna geta þau kosið hugmynd með því að skrifa eitt strik undir þá hugmynd sem þeim líst best á.

Efni samsett og æft

FRAMKVÆMDIN

Nú var hópurinn kominn með sýn á hvað þau vildu segja með verkinu og því gátu þau byrjað að setja það saman. Hópurinn vann skapandi æfingar saman til að því að búa til senur og persónur sem endurspeglar hugmyndina. Allar senur, tilraunir og atriði voru tekin upp og leiðbeinandi hélt utan um skrásetningu. Þær senur sem unglíngarnir voru ánægð með eða vildu festa niður skrifaði leiðbeinandi niður í handrit.

Hópurinn skipti með sér hlutverkum þegar handritið fór að skýrast. Samkomubannið skall á akkurat þegar handritið var nánast tilbúið og æfingartímabilið að hefjast en ætlunin var að halda sýningu á verkinu þeirra. Að ferlinu loknu héldu þau vinnustofu þar sem þau greindu ferlið og handritið og gagnrýndu eftir aðferðunum úr fyrsta hluta ferlisins. Þar ræddu þau hvað þau hafa lært af ferlinu og hvaða aðferðir þau munu sjá fyrir sér að geta notað í framtíðinni.

Hér er að finna æfingar og verkfæri sem hægt er að styðjast við í karaktersköpun, senuvinnu og handritagerð.

Innblástursveggur

Allur hópurinn saman



Hópurinn safnar saman myndum, klippum, orðum, skýringum, greinum, fréttum, karakterum, listaverkum, manneskjum eða hverju sem er sem þau tengja við heildarhugmynd verksins. Mikilvægt er að taka eins mikið og þau finna saman til að fá skýra mynd á conceptið og að hópurinn allur hafi skilning á hugtakinu eða þemanu.

Þegar þau hafa safnað saman innblæstri er hægt að prenta út og líma á maskínupappír, plaggat eða bara beint á vegg. Gott er að hafa innblásturinn uppi við og líma á hann hluti sem skapast í gegnum ferlið. Einnig er hægt að taka frá pláss fyrir karakterana og þar líma innblásturinn fyrir þá.

Að hafa innblástur verksins og karakteranna sýnilegan heldur manni við efnið og ef hópurinn afvegaleiðist eða höktir í sköpunarferlinu geta þau leitað í innblásturinn til að fá nýjar hugmyndir.

Fyrsta senugerð

Hópaskipting

Leiðbeinandi skiptir hópnum upp og gefur þeim það verkefni að búa til 3-5 mínútna senur. Hver og einn hópur fær 30 mínútur til að semja senu með ákveðnu þema. Þemað verður að vera tengt heildarhugmyndinni sem hópurinn hefur valið sér og gott er að hvetja hópinn til að nýta sér innblástursveginn til að fá hugmyndir. Á þessum tímapunkti getur leiðbeinandi ítrekað að markmiðið sé að verkið sé senur sem þau hafa búið til fléttaðar saman. Það reynist vel að taka senurnar upp svo hægt sé að horfa á þær aftur og jafnvel skrifa texta eða ramma senunnar upp eftirá. Þegar hópurinn er í hugmyndavinnunni er þægilegt að gefa þeim senublöð þar sem þau geta skráð niður hápunkta eða framvindu senunnar niður svo það auðveldi þeim að sjá hana fyrir sér.

Til eru margar tegundir af senublöðum eða leiðum til að skrásetja senur en við nýttum þetta hér:

Title:				Page:																												
<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 20%; padding: 2px;">Scene No.</td> <td style="width: 10%;"></td> <td style="width: 20%; padding: 2px;">Shot No.</td> <td style="width: 10%;"></td> <td style="width: 30%;"></td> </tr> <tr> <td colspan="5" style="height: 100px;"></td> </tr> </table>	Scene No.		Shot No.								<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 20%; padding: 2px;">Scene No.</td> <td style="width: 10%;"></td> <td style="width: 20%; padding: 2px;">Shot No.</td> <td style="width: 10%;"></td> <td style="width: 30%;"></td> </tr> <tr> <td colspan="5" style="height: 100px;"></td> </tr> </table>	Scene No.		Shot No.								<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 20%; padding: 2px;">Scene No.</td> <td style="width: 10%;"></td> <td style="width: 20%; padding: 2px;">Shot No.</td> <td style="width: 10%;"></td> <td style="width: 30%;"></td> </tr> <tr> <td colspan="5" style="height: 100px;"></td> </tr> </table>	Scene No.		Shot No.							
Scene No.		Shot No.																														
Scene No.		Shot No.																														
Scene No.		Shot No.																														
<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 20%; padding: 2px;">Scene No.</td> <td style="width: 10%;"></td> <td style="width: 20%; padding: 2px;">Shot No.</td> <td style="width: 10%;"></td> <td style="width: 30%;"></td> </tr> <tr> <td colspan="5" style="height: 100px;"></td> </tr> </table>	Scene No.		Shot No.								<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 20%; padding: 2px;">Scene No.</td> <td style="width: 10%;"></td> <td style="width: 20%; padding: 2px;">Shot No.</td> <td style="width: 10%;"></td> <td style="width: 30%;"></td> </tr> <tr> <td colspan="5" style="height: 100px;"></td> </tr> </table>	Scene No.		Shot No.								<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 20%; padding: 2px;">Scene No.</td> <td style="width: 10%;"></td> <td style="width: 20%; padding: 2px;">Shot No.</td> <td style="width: 10%;"></td> <td style="width: 30%;"></td> </tr> <tr> <td colspan="5" style="height: 100px;"></td> </tr> </table>	Scene No.		Shot No.							
Scene No.		Shot No.																														
Scene No.		Shot No.																														
Scene No.		Shot No.																														



Get your free storyboard templates at boards.com

Þegar hópurinn ákveður hvað á að gerast í senunni geta þau teiknað og skrifað inn senuna skref fyrir skref eða upphaf, miðju og endi hennar. Oft verða þau öruggari að sýna senuna þegar þau hafa skrifað hana niður.

Rammi handritsins

Allur hópurinn saman

Þegar hópurinn hefur samið slatta af senum er hægt að byrja að ramma inn framvindu verksins eða söguþráð. Þegar það er gert þarf ekki að vera búið að negla niður allar senur heldur einungs gert til að fá tilfinningu fyrir hvert verkið sé að fara. Hópurinn skoðar senurnar sem þau hafa nú þegar búið til og gera ramma fyrir verkið.

Hér eru spurningar sem gott er að nota:

- Hver er söguhetjan? Hvert er ástandið eða aðstæðurnar? Hvert er ástand hetjunnar í byrjun? Hvernig breytist það ástandi? Breytist það til hins betra eða ekki? Breytir söguhetjan sjálf ástandinu eða er það andstætt afl sem breytir því?
- Hvert er markmið söguhetjunnar? Hvað vill hetjan í upphafi? Söguhetjan stendur frammi fyrir vali, hvaða siðferðilegu eða siðlausu ákvörðun verður hún að taka til að reyna að ná því markmiði?
- Hver er andstæðingurinn? Hver eða hvað stendur í vegi fyrir því að hetjan nái markmiði sínu?
- Hvaða hörmung/ógæfa/áfall/stórslys á sér stað? Hvaða ógæfu verður hetjan fyrir í viðleitni sinni til að ná markmiði sínu?
- Hver er Baráttan/átökin/ágreiningurinn? Hvaða ágreiningur mun eiga sér stað vegna viðbragða hetjunnar við hörmungunum? Og hvert er rökrétt flæði orsaka og afleiðinga sem gerir höfundu kleift að halda þessum átökum áfram í gegnum söguna?

Þegar hópurinn hefur svarað þessum spurningum skulu þau sameina þær í eina eða tvær setningar

T.d. Eirðarlaus sveitastrákur á Tattooin (ástandið/aðstæður), Luke Skywalker (söguhetjan), þráir ekkert heitar en að flytja að heiman og læra að verða flughermaður í the Imperial Academy, svo hann geti staðið undir væntingum dularfulla föður síns (markmið). En þegar frænka hans og frændi eru myrt (hörmungar/áföll) af Stormtroopers vegna þess þau höfðu keypt vélmenni með mikilvægum upplýsingum verður Luke að frelsa fallega eiganda vélmennisins og finna leið til að stöðva áætlanir (átök) vonða heimsveldisins (andstæðingurinn) og til þess þarf hann að eyðileggja helstirnið eða the Death star.

Karakter opnanir

Leikarar

Þegar leikarar í verkinu hafa fundið sér karaktera og aðeins rannsakað hvernig hann er (hægt að nýta spurningar úr sköpunarhluta námskeiðisins í mónólóga verkefninu „spurningar sem gott er að styðjast við í karaktersköpun“).

Karakter opnanir eru litlar spunasenu til að sýna og kynna karakter leikarans. Það þarf ekki að nota orð eða texta til að kynna karakterinn heldur getur þetta verið sena þar sem karakterinn að vakna, að fá sér að borða, dansa, syngja eða hvað sem leikaranum finnst endurspegla hvernig karakter þetta er. Senurnar þurfa að hafa upphaf miðju og endi.

Dæmi um karakter opnanir / kynningar á youtube:

- Willy Wonka: <https://www.youtube.com/watch?v=5psXjzWUve8>
- Spielberg: <https://www.youtube.com/watch?v=iQLJDxp2FEI>
- Noora: <https://www.youtube.com/watch?v=oO7mXOtWKTm>

Gott er að gefa leikurunum það verkefni að búa til opnanir fyrir karakterinn sinn sem kynnir hann þegar hann kemur inn í einhverjar fyrirframgefnar aðstæður. Hægt er að gefa þeim 20 mínútur til að undirbúa sig og gera þeim grein fyrir að þetta eigi að vera spuna senur en ekki fullkomnar senur sem kynna karakterinn frá a til ö. Þau mega nota props, búninga, tónlist, sviðsmynd eða hvað sem leikarinn þarf til að kynna karakterinn.

Þegar leikarar hafa gert opnanir má hópurinn taka umræður um hvað þau sáu og hvað var vel gert og hvað mætti skýra (gott að styðjast við gagnrýniaðferðirnar úr fyrsta hluta).

Þessar opnanir hjálpa leikurum að verða öruggari og hjálpa þeim að dýpka sig í karaktersköpun. Þetta neyðir þau til þess að rannsaka persónuna og prufa sig áfram.

Karakter myndbönd/senur

Leikarar



1-5 mínútna myndband - dagur í lífi:

- Karakterinn þinn er með youtube rás og er að gera sitt fyrsta myndband. Persónan vill sýna sínar bestu hliðar. Hún er að leika hlutverkið sitt sem stereotýpan sem allir halda að hún sé. Mikilvægt er að þetta myndband sýni bara hvernig aðrir sjá hana og halda að hún sé.
- Spurningar sem gott er að hafa í huga í myndbandinu:
 - Hver er hún? (t.d. nafn, aldur, bekkur, hvar bý ég, fjölskylda, hvað líkar mér og hvað líkar mér ekki, líkamsbyggð, trúarbrögð, menntun, á ég vini eða óvini).
 - Hvar tekur hún upp myndbandið og hvað er í kringum hana? (t.d. Í herberginu sínu, úti, á æfingu, á flakki á milli staða. Eru plöntur eða dýr í kringum hana? Veljið hluti sem lýsa félagslegri stöðu. Þælið í smáatriðum í umhverfinu).
 - Hvaða sambönd eru henni mikilvæg? Koma þau fram í myndbandinu? (kærasta/kærasti/kærast, systkyni, keppinautur o.s.frv. T.d. lýsa sambandinu. Er aldursmunur? Saman í bekk? Vinna saman? o.s.frv.).
 - Kringumstæður (hvað var að gerast, er eitthvað að fara að gerast, er einhver að koma, er ég að fara eitthvert o.s.frv.).
 - Hvað vill persónan ykkar segja í myndbandinu? Hvaða langar hana? Hvað er markmið hennar í lífinu?
 - Hvað stendur í vegi fyrir persónunni?
 - Er hún að sýna okkur áhugamálin sín?
 - Er hún að kynna eitthvað málefni sem hún brennur fyrir?
 - Er hún að sýna okkur fötin sín?
 - Er hún að gera hluti sem hún heldur að öðrum finnist kúl?
- Markmiðið er að gera 1-5 mínútna myndband af persónunni þinni að kynna sig og sýna hvað hún gerir dag frá degi.

1-5 mínútna myndband - raunverulega persónan:

- Takið myndband af karakternum ykkar að gera eitthvað í einrúmi. Þetta myndband á að sýna raunverulegu persónuna sem karakterinn hefur að geyma. Myndbandið afhjúpar að persónan er ekki þessi stereotýpa sem allir halda að hún sé.
- Gott að hafa í huga:
 - Er hún með leyndan hæfileika sem passar ekki við hvernig samfélagið sér hana?
 - Hvað er eitthvað sem karakterinn þinn myndi aldrei viðurkenna að henni finnist skemmtilegt?
 - Vill karakterinn að aðrir viti að hann er bara venjuleg manneskja?
 - Reyndu að finna eitthvað andstætt við stereotýpuna sem karakterinn þinn er.
- Myndbandið á að vera 1-5 mínútur og sýna raunverulegu manneskju karaktersins.

Gagnrýni verksins

ÍGRUNDUNIN

Þegar hópurinn hefur lokið æfingum og sýningum á verkinu sínu er mikilvægt að þau skoði verkið og meti hvernig þeim tókst til. Þau nýta gagnrýni aðferðina til þess að reyna að skoða verkið hlutlaust. Þau geta talað við áhorfendur og spurt þau hvað þau sáu eða hvernig þau túlkuðu verkið. Til þess að hópurinn dragi sem mestan lærdóm af ferlinu er ígrundun mikilvæg og einfaldlega nauðsynleg.

Hér eru ýmsar hugmyndir sem má nýta sér til ígrundunar og má leiðbeinandi meta hvað hentar best hverju sinni.

Ígrundunar hugmyndir

Allur hópurinn saman



- Hópurinn fyllir út listann „gagnrýni aðferð“ saman og halda umræður.
- Hver og einn fyllir út listann sjálfur og umræður haldnar þegar allir hafa lokið við listann.
- Rýnihópur áhorfenda fenginn til að fylla út listann og hópurinn metur niðurstöður áhorfenda saman.
- Könnun með vel völdum spurningum um upplifun áhorfenda send á úrtak áhorfenda.
- Leiðbeinandi fyllir út listann og hópurinn metur niðurstöður saman.

