

FORMIDLING OG REGITRICKS I EN SCENEPRODUKSJON

Bevege seg rundt i rommet – deler som leder (innsiden av hånda, panne, rygg, nese, øre, knær, skulder, albu, føtter, følg etter hverandres føtter, - hils på hverandre med hofter)
Lillie of the valley – Jun Miyake

Gå – en stopper, alle stopper. Dette er en øvelse som jeg hr lært av Susanne Ousten (regissør fra Klarateatern i Stockholm) og kan være svært nyttig i forbindelse med oppsetninger. Etter en stund kan du gi oppgaver som rollekarakteren: – neste gang dere stopper, sett dere på huk som karakteren din, - strekk deg som karaktereren, gjør en gest som karakteren. (ev kan du bruke denne øvelsen når dere begynner med rollearbeid, for å prøve ulike gangarter som kan passe til rollefiguren).
En annen fin øvelse i forhold til gangarter er å overdrive gange. (f.eks fire på rekke, alle overdriver den foran)

Nye dansevarianter

Gruppekoreografi hver gruppe fikk en kroppsdelen de skulle konsentrere seg om. (Må ikke bare bruke denne ene kroppsdelen)
Variere gruppeformasjon (linje sirkel trekant, firkant osv). Ha en klar begynnelse og en slutt.
Hubba hubba zott zott

Overganger:

3 gjennom midten – bevege seg rundt på scenen. Silkepapir.
Uten musikk – med musikk.
Fox Trotte – René Aubry (Forget me not) / Merry Christmas mr. Lawrence

Drysse inn. Stå på rekke, gå og drysse folk. Alle begynner på likt og får antall skritt de skal bevege seg – da er folk godt spredt på scenen til slutt.

Hvilken virkning har det å plassere seg på ulike steder i rommet – i forhold til publikum – Hvordan virker det når to eller flere personer forholder seg til hverandre i et rom, bevisst eller ubevisst – plassering, fokus – virkning aktørene har på hverandre.

Strikk – kan være fin scenografisk virkemiddel. Lage ulike mønstre i rommet med en strikk og tre personer.

Einstein on the Beach – Knee 1 – Philip Glass

Husk å gjøre en ting av gangen – ikke bland sammen alt til en røre:
Øvelse **Klovnegrimase**: Gå - stopp – snu hodet – hånd til panne – grimase – slipp grimase – hånd ned, snu hodet – gå.

Anitas firkant

Lag fire hjørner – 6 skritt langs sidene og 9 skritt over diagonalene. Begynne med høyre fot. Gå langs sidene på 6 og snu mot diagonalen. Gå 9 skritt snu i diagonalen – men ta et skritt til høyre på det femte – så inn på diagonalen igjen.

Vi satte 2 personer i hver hjørne en begynte langs siden og den andre gikk diagonalen (Alle må telle til 9 og snu)

Undertekst

Undertekst er det som rollefiguren **egentlig** sier, det han/hun **egentlig** mener, det som kan uttrykkes med tonefall, miner, gester, kroppsspråk osv. Underteksten viser den **egentlige** hendelsen.

Det er gjennom underteksten at karakteren får betydning.

Det viktigste er ikke ordene, men det som skjer - handlingen.

Hvem er dere, hvor er dere, hva slags relasjon har dere til hverandre og hva vil den personen som prater. Hva så dere, hva hendte, hvor var de, deres relasjon. Kunne man tydeliggjøre underteksten enda mer?

SITUASJON / RELASJON / MOTSTRIDENDE BEHOV (KONFLIKT)

LILLE TRILLE SATT PÅ HYLLE

Undertekst: Tragedie – noe fryktelig har skjedd / Glede

Gjennom denne lille regla spilt med ulik undertekst, vil regla få helt ulik betydning.

- A. Hvor mye er klokka?
- B. Den er elleve.

Mange mulige undertekster:

Situasjon 1- i en dødscelle

Situasjon 2 – i en kjedelig skoletime

Situasjon 3 – Opptatt med noe annet – og vil komme for sent til legetime.

IKKE GÅ! – kommanderende, overtalende, formanende, advarende.

Benken – to personer – Bestemme seg for type – i løpet av 1 minutt skal noe skje som gjør at dere må reise dere opp: **SAMTIDIG.**

Det finnes mange forskjellige benkeøvelser som kan være gode å gjøre når det gjelder å få tak i karakterene. Når du har satt deg ned skal du etablere karakteren – som blir tydelig for publikum. Først uten ord – deretter med ord.

I ring – **følge leder** takk for i dag –
Dance of the Little Fairies - Sky

Den siste timen snakket vi om regitips.

I en produksjon er det en hovedperson som skal nå et mål – det oppstår hindringer underveis som skal løses.

Det er ofte konfliktene som er interessante. Hva vil rollefiguren oppnå på scenen? Hvilke knep benytter rollefiguren (overtalelse, trussel, hån, ironi).

Gi deg tid til å fremkalle klare bilder – et rom – et sted fra din private virkelighet som passer i denne situasjonen. Noe du har sett bilde av – eller noe du bare skaper i din egen fantasi.

Løft frem og forsterk

Konflikter og valgsituasjoner – gjør det vanskelig for rollefiguren. Let etter konflikter.

Alle har positive og negative sider – også rollefiguren din.

La figuren holde på med noe – ikke bare sitte og prate (spise, lese, pusse sko, knytte skolisser, tørke støv, se på TV, re opp senga, tørke oppvask, spille sjakk, lese avisen).

Følelser må uttrykkes i en ytre handling som er forståelig for publikum – f. eks. Du spiser en kjeks på en benk i en park og den du er forelsket i dukker opp –uttrykk dette gjennom måten du spiser kjeks på.

SPILL / VIS – ikke fortell

Jeg skjønner hva du sier, men skjønner ikke hva du egentlig mener.

Husk at du skal fortelle noe også når du ikke snakker.

Hva skal du fortelle til publikum med denne scenen (Hva vil du at publikum skal forstå?)

Det kan være en hjelp for skuespilleren å få en **fysisk** motivasjon – (i et mørkt rom, i storm osv.)

Gi karakteren en **psykisk** motivasjon (nyforfremmet, på vei hjem, spent og glad)

Gi karakteren en **surrealistisk** motivasjon (føle seg som en ballong, du er av metall)

Eller sette rollefiguren inn i ulike miljøer (fireåringer i en sandkasse, på aldershjem, vampyrer under fullmånen, i en katedral osv.)

Be skuespillerne om å lytte til medspilleren som om det var første gang replikken ble sagt.

Be skuespillerne konsentrere seg om det som skjer i scenen (i nuet) og ikke på hva som skal skje eller neste replikk.

PAUSER ER VIKTIGE!

Et vendepunkt er når situasjonen merkbart forandres for rollefiguren. De sees ofte i teksten, men skuespiller og regissør kan også lage dem gjennom analyse.

Der handlingen snur og tar en ny retning.

Viktig å ikke avsløre vendepunktene.

Hva vil du vise? Hva oppfatter publikum? (se med publikums øyne)

Spørsmål til rollekarakterene

Hvem er han/hun?

Hvor befinner han/hun seg?

Hvilken tid?

Hva vil han/hun?

Hvorfor vil han/hun det?

Hva har hendt han/hun før spillet begynner?

Hvor skal han/hun etterpå? (Ha alltid et mål når du forlater scenen).

Til slutt noen tips om bruk av rom – jeg snakket sikkert bare om litt av dette:

Bruke diagonaler – og ikke bruk opp midten

Noen steder på scenen er viktigere enn andre.

For eksempel har vi fire hjørner på scenen – og en midt. De er viktige punkter. Og nå er det noen som mener at det er lurt å oppholde seg i midtpunktet. Det kan det være men ikke for lenge, effekten forsvinner etter hvert. Magien blir borte.

Hele rommet er fylt av usynlige retninger. Både på gulvet og fra taket. Vi har diagonaler

Rundt i sirkel, fra side til side og fra senter bak til senter foran.

Bak foran

Mystisk bak – gå forover senter – person med et navn, en hårfarge, øyenfarge. Her kan du ikke være særlig heroisk eller tragisk.

Diagonal bak venstre til f- høyre

Veldig sterk og helt framme blir personen en venn, en vi bryr oss om.

Hvis du skal være morsom bør du være foran på scenen.

Distanse er humorens fiende.

Det er 6 svake og syv sterke punkter på scenen.

Scenen er som tangentene på et piano – du må sette fingeren på riktig sted ellers går det galt.....

Innganger og utganger

Vi må komme inn og ut av scenen. Det skal ikke være tilfeldig hvor vi går inn eller hvor vi går ut. For eksempel utganger og innganger på midten av scenen på sidene er ikke så bra - heller bak eller foran.

Noen ganger kan det være fint å la aktører komme gjennom publikum, men det blir også fort brukt opp.

Bruk av sceneteppe/ Black out / Her bør regissør sette ned foten slik at det ikke blir black out etter hver scene. Veldig slitsomt for publikum.

Oslo den 19.11.2017

Tusen takk for en hyggelig dag i Stavanger!

Mvh

Gro Lystad