

NAVN _____

TEN SING DRAMASEMINAR 2019 RESSURSHEFTE



Du har vært deltaker på dramaseminaret på TSS 2019. Vi har lekt, ropt, improvisert, dramatisert, tullet, zippet, zappet, boinget, skrevet manus, kjørt bil, kastet pølser og sit-downet. Det har vært helmaksimalt hyggelig å være med deg denne uken. I dette heftet finner du en gjennomgang av øvelsene vi har gjort, samt en liste med utrolig kloke tips og triks dere enten har hørt fra meg før eller som jeg glemte å si på seminaret. Dere kan bruke heftet når dere selv skal ta styringen i dramagrappa hjemme i din TenSing-gruppe. Det er litt langt, så dere trenger ikke lese alt på en gang, men dere kan ta det frem og lese deler når dere trenger det. Masse lykke til!

- Joakim

Leker og andre småøvelser

Et par ord om leker og småøvelser:

For at en gruppe skal kunne spille hverandre gode på en scene, er det viktig at alle kjenner hverandre godt. En god måte å bygge relasjoner på er å leke mye. Da blir man godt kjent. Særlig i starten av et semester er dette viktig.

Hvis man begynner en øvelse med leking hjelper det også på å samle alle til samme mentale plan. Leking drar alle inn til her og nå, og man glemmer å tenke så mye på andre ting.

Det er også viktig å ha noen øvelser som pusher folk til å si og gjøre det første som faller en inn. Fjern selvsensuren! Det er ikke farlig å kaste seg uti. Improvisasjon er alt annet en gjennomtenkt. Det er utrolig gøy når man først kaster vekk filteret sin og blir selv overrasket over hva man sier og gjør. PS: Noen ganger i visse type øvelser kan det komme ut noen ord man aldri ville sagt ellers. Det er viktig at dere uttrykker at det er lov, og at man ikke burde bli flau over det. Når man ikke sensurerer seg selv må man tåle at det kommer noe rart ut.

HVA	FORKLARING	HVORFOR
Ropestafett	En etter en går stiller seg på scenen foran resten av gruppen og roper et valgfritt ord eller frase så høyt man kan.	- Lære seg å tørre å utfolde seg med stemme foran andre. - Få ut litt agg
Big booty	Alle i ringen får utdelt et tall, bortsett fra «bootyen». «Bootyen» har ansvaret for å lede regla og sende tall rundt i ringen. Alle klapper takten sammen, og regla går slik: «Big booty, big booty, big booty. Oh yeah. Big booty. Booty to the X. X to the Y...» Osv. Om man gjør en feil, sier alle «aaa, flush» og den som gjorde feil må stille seg sist.	- Denne er egentlig for det meste moro. Men det er viktig å ha det moro også!
Zip Zap Boing	Alle står i ring. Zip sender energikula ett hakk videre. Zap sender til den man peker på. Boing spretter kula tilbake der den kom fra. Man kan etterhvert lage egne måter å sende energikula på. Et par eksempler vi gjorde på TSS: Fiskestang, thunderball, tunell, PANG, bank-bank, tautrekking, manflesh, bowling, pil og bue.	- Få opp energien i gruppa - Samle fokus
Forundringsmaskinen	En person stiller seg på scenen og repeterer en bevegelse og evt. lyd. De er en del av det som etterhvert skal bli en hel maskin. Ettersom publikum får idéer skal de slenge seg på med egen bevegelse og lyd. Når alle sammen er blitt en del av maskinen, går man en runde for å kartlegge hvilken hensikt de har i maskinen. Det er viktig at deltakerne har et klart bilde av hva de bidrar med til maskinen, selv om det ikke nødvendigvis samsvarer med hva de andre har sett for seg.	- Lære seg å spille på det andre gjør - Kroppslig kontroll, mimeøvelse

Barampambam	Alle står i ring og klapper en takt på lårene. En person sier et ord, og neste skal si et annet på neste takt. Det andre ordet skal helst ha sammenheng med det forrige. Alle i ringen sier det sammensatte ordet. Eks.: «Kina – kål, Kinakål barampambam» osv.	- Lære å fjerne filteret sitt, ikke la seg selv-sensurere. - Spille på lag
Tre ting	Alle står i ring og roper «tre ting» i kor. En person gir så en beskrivelse av en situasjon som legger opp til at nestemann kan ramse opp de tre første tingene hen forbinder med beskrivelsen. Eks.: «- <i>Tre ting, tre ting, tre ting</i> du samler på. – Bananer, frimerker, søsken». Leken fortsetter rundt ringen.	- Lære å fjerne selvsensur og tenke kjapt
Fokusklapp	Alle står i ring med hendene parat til å klappe. Lederen skal klappe først, så skal alle klappe etterpå. Målet er at det andre klappet er unisont.	- Fint for å samle fokuset, for eksempel før en fremførelse eller etter en pause.
Balansere på hver fot	Stå i ring. Sammen kan dere flytte tyngden i kroppen over på høyre fot. Fokuser på hver del av foten; hælen, tåballene, indre og ytre del. Ta dere god tid, pust godt og gjør så det samme på venstre fot.	- Få bakkekontakt og kontroll over kroppen og nervene før en fremførelse.

Improvisasjon

Et par punkter på improvisasjon:

Hvorfor vi improviserer. Noen synes det er ubehagelig å improvisere, særlig i starten, fordi man kan føle på et press på å prestere og være morsom. Likevel er det viktig å oppfordre alle til å delta så mye som mulig. Man lærer å lytte til andre, å bruke motivasjoner og man får spille mange forskjellige karakterer. Etterhvert blir det mindre og mindre skummelt, og mer og mer befriende å improvisere ettersom man får bort sperrene sine.

Fri-impro. Selv om det nedunder er en liste over mange forskjellige improøvelser som setter interessante rammer for scenen, kan det være befriende å noen ganger bare velge å sette en scene hvor deltakerne kan improvisere fritt. Lederen kan etablere en enkel scene. Eksempel: «to av dere er et nyforelsket par på Ikea som skal kjøpe ny sofa. En av dere er veldig opptatt av komfort, den andre av stil. Den siste er en salgsperson som ikke kan tall.» Lederen bestemmer selv hvor spesifikk scenen skal være, men ofte er det vanskelig å improvisere uten *noen* rammer.

Sette scenen: steder/relasjoner/situasjoner/motivasjoner/karaktertrekk. Under en improvisasjonsøkt er en av oppgavene til dramalederen å sette scenen for deltakerne slik at de får noe å jobbe med.

- Et **sted** bestemmer *hvor* scenen skal spilles (*i hjemmet, på cafe, i skogen*).
- **Relasjoner** bestemmer *hvem* karakterene er ovenfor hverandre (*rørlegger/kunde, søsken, soldater*).
- **Situasjoner** bestemmer *hva* som skjer der de er (*et rør er gått dunken, nyttårsfeiring, de har militærøvelse*).
- **Motivasjoner** er den indre drivkraften i karakterene (*du vil vise rørleggeren at du har masse peiling på rør, du vil gjøre alle nyttårsforsettene på en kveld, du vil utføre alle ordre generalen har gitt*).
- **Karaktertrekk** bestemmer *hvordan* karakterene er og oppfører seg, og kan enten jobbe med eller mot motivasjonen (*du har vannskrekk, du må ha kontroll over alt, du er veldig feig*).

Når man setter en scene trenger man ikke bestemme alle disse variablene, men det er i alle fall greit å sette *sted og relasjoner*. Ta gjerne i mot forslag fra publikum.

Lurt å tenke på når man improviserer:

Gi bud. Når noen i en scene kommer med et forslag, kaller man dette et bud. For eksempel kan en karakter si «nå har vi gått langt – skal vi fyre opp bålet?» eller «hvorfor har du tatt med deg en død måke i sekken?». Slike bud er noe av det som driver scena fremover.

Akseptert bud. Eller enklere sagt – si ja! Når noen kommer med et bud, ikke blokker det! Ta det i mot og spill ut hvordan karakteren reagerer på budet. Det betyr ikke at karakterene trenger å være enige hele tiden (tvært i mot – konflikter er veldig viktig i improvisasjon), men hvis noen kommer med et forslag eller andre type bud, ikke nekt for det. Det setter en stopper for driven i scena. Å akseptere bud betyr også at må *lytte til hverandre*.

Vær konkret. I stedet for å si «det er noe der borte», prøv å vær konkret og si for eksempel «se, en gammel kiste!». Det er mye enklere for de andre i scena å kunne reagere på det konkrete i motsetning til det diffuse.

Finn ut hvem karakterene er for hverandre. Helt i starten av en scene er det en god tommelfingerregel å avklare relasjoner – altså hvilke forhold karakterene har til hverandre (søsken, kollegaer, et par på første date etc.). Ofte kan dette bestemmes av en leder før scenen begynner, men hvis ikke er det lurt å bestemme i scena så fort som mulig. Det gjør det enklere for skuespillerne å ha en felles forståelse om hva som foregår, og dermed kan være mer konkrete.

Finn en motivasjon. Det er lettere å improvisere hvis man har en klar formening om hva karakteren man spiller vil i løpet av scenen. (Dette gjelder ikke bare motivasjon, men er veldig viktig i skuespill med manus også!) Selv om ikke motivasjonen nødvendigvis blir veldig tydelig for publikum, gjør motivasjoner det enklere å leve seg inn i situasjonen. Ofte kan det være gøy om karakteren har et karaktertrekk som bryter veldig med motivasjonen. La oss si at i en scene skal en kunde kjøpe seg nye bukser, og bak disken er sjefen og en ansatt på opplæring. Den ansatte vil naturligvis ha motivasjonen «vil vise sjefen at hen gjør en god jobb», men har også karaktertrekk «sier frekke ting uten å tenke seg om». Du kan selv tenke deg at det kan bli en interessant scene – fordi karakteren dras i forskjellige retninger. Motivasjoner og karaktertrekk kan også settes på forhånd av lederen.

Ikke fokuser på å måtte være morsom. Selv om improvisasjon kan være vanvittig gøy, så er ikke det målet. Målet er å lære hverandre å kjenne på scena, bli flinkere til å spille sammen, lytte til andre og å prøve å være mange forskjellige karakterer. Det er vanlig at man fokuserer så hardt på å finne noe morsomt å si at man glemmer å høre på hva de andre sier og gjør. Okei, nok prat, over til øvelsene.

Improvisasjonsøvelser

HVA	FORKLARING	HVORFOR
Bursdagsselskap	Her er passer det godt med fire deltakere. Én stiller i stand bursdagsselskap, og de andre er gjester. Hver gjest har fått en hemmelig motivasjon eller et karaktertrekk som bare de selv og publikum vet hva er. Deltakerne spiller ut hvordan selskapet utfolder seg. Når scenen er ferdig kan verten prøve å gjette motivasjonen/karaktertrekket til gjestene. Hvis dere vil kan alle sammen bruke 5 minutt på å skrive ned forslag til motivasjoner på en lapp. Eksempler på motivasjoner og karaktertrekk kan være: «Du synes alle andre er for dårlige med hygiene», eller «du tror det er vanlig å hilse hver gang man får øyekontakt.»	- Gir øvelse i å spille scener med tydelige motivasjoner og karaktertrekk. I denne leken får man utdelt veldig tydelige karakterer. Et godt tips er å prøve å spille slik at motivasjonene og trekkene ikke avsløres for enkelt. Karakteren vil gjerne prøve å skjule det litt. Det er god teaterøvelse.

<p>Lappeleken</p>	<p>I denne leken spiller to eller tre deltakere en vanlig scene. På forhånd kan lederen eller alle i hele gruppa forberede en bunke med tilfeldige replikker. Når lederen sier «trekk en lapp» skal en deltaker trekke en lapp, og så - uten å nøle - lese det som står på lappen som en replikk. 4-5 lapper per scene er fint.</p> <p>Eksempel på lapper kan være «kan du plis bære meg?», eller «jeg har kidnappet hunden din».</p> <p>OBS: I denne leken det vanlig at man glemmer å ta på alvor det som blir sagt. For eksempel kan en karakter lese opp «sekken min er full av mais!», og så går man tilbake til den forrige samtalen, nesten som om det aldri hadde blitt sagt. Prøv å oppfordre til at man må ta stilling til alt som blir sagt.</p>	<p>- Øvelse i å akseptere bud. Øvelsen dreier seg om at karakterene i scenen må finne på måter å rettfærdiggjøre det de nettopp sa. Dette driver scenen videre.</p>
<p>Mer og mindre</p>	<p>To eller tre deltakere spille en scene. Underveis kan lederen si «mer» eller «mindre». Da skal den personen som sist sa noe gjøre mer eller mindre ut av det den nettopp sa/gjorde. Både i kropp, stemme og hva som faktisk ble sagt.</p> <p>Eksempel: «Jeg har allerede spist middag. (Mer!) Jeg har allerede spist en sjuretters middag (Mer!) Jeg har spist alle dyrene vi har her på gården, og hvis du ikke passer deg spiser jeg deg også».</p>	<p>- Denne øvelsen tvinger deltakerne til å gå til det ekstreme, som ofte er befriende. Noen ganger i improvisasjon kan scenene bli litt flate. Denne leken setter en stopper for det!</p>
<p>Dubbing</p>	<p>To personer står på scena og skal spille en scene helt uten å lage lyd med munnen. Lydene er det to andre som skal lage. De som sier replikkene ser på og de to andre skal prøve å mime etter og spille ut det som blir sagt. Her er det veldig viktig at de som spiller lytter til hva som blir sagt uten å prøve å ta så mye styring selv.</p>	<p>- God øvelse i å samarbeide og å lytte til de andre.</p>
<p>Autoritetsbytte</p>	<p>To personer skal spille ut en scene. En person får utdelt høy autoritet, og en annen lav. (Høy autoritet: mye selvtillit, bestemt, dominerende, høy rang. Lav autoritet: usikker, spak, ydmyk, lav rang.) Når lederen klapper i hendene, skal de to kjapt bytte autoritet. Prøv å få autoritetsbyttet til å bli så naturlig som mulig - finn gjerne en grunn for at man bytter autoritet.</p>	<p>- Øvelse i å ha godt samspill med de andre på scenen.</p>

<p>Pekehistorie</p>	<p>Tre-fem deltakere sitter på stoler på scenen og skal fortelle en historie. En leder peker på den som skal fortelle. Når lederen bytter person, skal historien nå fortsettes sømløst av den personen som blir pekt på. Hvis noen gjør en feil, altså sier noe som ikke henger sammen med det forrige som ble sagt, eller de bruker for lang tid, skal de bytte med noen andre i publikum. Få gjerne tittelen på historien ved å sette sammen tilfeldige ord gitt av publikum.</p> <p>PS: I en versjon av denne leken skal deltakerne fortelle historien ett og ett ord av gangen.</p>	<p>- Øvelse i å tenke kjapt og å spille på det andre har sagt.</p>
<p>Dokumentar</p>	<p>Denne likner litt på pekehistorien, men her skal deltakerne spille karakterer i en dokumentar. Tre-fem deltakere sitter på stoler og skal fortelle hver sin versjon av en hendelse, slik det ofte er i dokumentarer når enkeltpersoner intervjues. Hvem sin tur det er til å fortelle bestemmes av en leder som peker på personen i fokus. Hendelsen i dokumentaren avdekkes etterhvert som de forskjellige karakterene forteller hva de har opplevd. Oppfordre til at deltakerne kan bygge på det de andre har sagt til sin fortelling. Få publikum til å finne en tittel til dokumentaren.</p>	<p>- God lytteøvelse, samtidig som man kan leke seg med karakterer.</p>
<p>Haikeren</p>	<p>Sett fire stoler på scena i rekker på to. De skal illustrere en bil. Fire personer setter seg på stolen og spiller ut at de er på en roadtrip. På turen skal en og en fra publikum haike etter tur. Når haikeren kommer skal alle i bilen speile karakteren som haiker. Pass på at alle tar seg tid til å lytte og la haikeren selv styre karakteren sin. Sjøføren hopper ut, alle andre flytter til et ledig sete og haikeren sitter seg bakerst i rekken. Etter rundt 20 sek kan en ny haiker stå for tur.</p>	<p>- Det er en god idé å gjøre denne øvelsen tidlig i økta. Den er topp for å lære seg å lytte til andre, samtidig som at det er rom for å få være virkelig absurde karakterer.</p>
<p>Følelser i rommet</p>	<p>La deltakerne gå rundt i rommet. Etter hvert kan lederen dele rommet inn i scenarioer. For eksempel kan ett hjørne være «du har fått 6 på mattetentamen» og et annet være «du mistenker at soppen du spiste var giftig». Når deltakerne går inn i en del, skal de speile den følelsen.</p>	<p>- Øvelse i å kjenne på og uttrykke forskjellige følelser, og å bytte mellom dem.</p>

Lang-improvisasjon

Det er en spesiell improvisasjonsøvelse jeg er veldig glad i å bruke, som skiller seg ut fra de typiske øvelsene. Øvelsen tar lang tid – kanskje flere timer, men utfordrer deltakerne til å gå mye lenger inn i improvisasjonen og innlevelsen enn hva korte øvelser kan. Etter øvelsen kan man føle at man har glemt litt hvem man selv er fordi man har vært en annen så lenge. Øvelsen er delt inn i tre steg – hvi kaller dem «romgangen», «samtales» og «scenen».

Steg 1: Romgangen. Gi deltakerne beskjed om å gå fritt rundt i rommet. Det er viktig at de prøver å unngå å ha kontakt med de andre. Deretter skal de tenke på en person. Lederen bestemmer hvor de skal hente personen fra. Det kan være fra nesten hvor som helst – en klassekamerat fra barneskolen, noen de irriterer seg over, noen de har sett opp til, eller man kan basere karakterene på et oppdiktet navn de får eller la dem bli i et magasin og ta utgangspunkt i et bilde. Det kan også være en god idé å la deltakerne ta utgangspunkt i en karakter fra drama-stykket dere lager.

Etter at alle har slått seg til ro med en karakter mens de går rundt i rommet, skal lederen rope ut tall, stigende fra 1-10. Tallet 1 betyr at de skal være seg selv. Tallet 10 betyr at de skal være karakteren. Altså skal de gradvis bli karakteren de tenker på. Underveis kan lederen stille ledende spørsmål som hjelper dem med å forme karakteren. Hva liker de å spise? Hvordan er gangen deres? Hva er hobbyene deres? Hvilke saker brenner de for? Hva synes de om fremmede? Hvis det er en ekte person de har i tankene, kan de ofte føle at de ikke vet nok om personen til å sette seg inn i den. Si at de bare tar utgangspunkt i personen - det er lov å finne på egne ting!

Etter tallet 10 er sagt er rommet fullt av forskjellige karakterer. Nå er det lov å hilse på hverandre. La de gjøre dette en liten stund før de går over i samtalen. Det er viktig at ingen går ut av karakteren sin selv om dere skal gå over til steg 2.

Steg 2: Samtalen.

Sett opp stoler mot hverandre på en rekke. Samle alle sammen og si at de skal ha en kjapp samtale med hverandre. Jeg bruker å si at det skal være en slags speed-date. Det er ikke viktig, men det kan være lurt for å få samtalen til å gå. De skal nå sitte på stolene, ansikt mot ansikt på en rekke. Sett klokka på 2 minutter og be dem prate sammen. Etter to minutter skal den ene rekka bytte ett hakk til siden. Gjør dette helt rekka har gått rundt. Samtalen er over, og alle kan sette seg i ring.

I ringen skal lederen styre ordet, og la alle *karakterene* (vi er fremdeles i rolle) fortelle om opplevelsen. Hvem fant de tonen med? Hvem likte de? Hvem likte de ikke? La samtalen i ringen gå fritt, og la noen kaste seg på det som blir sagt.

Steg 3: Scenen.

Etter karakterene har pratet med hverandre, er det tid for å dra med hele gjengen på utflukt. Be alle karakterene finne seg en stol foran en scene. Hvor utflukten skal være kan dere bestemme selv – det kan være på cruise, telttur, sydentur eller noe helt annet. Lederen skal herfra styre scenen som en regissør – og bestemme hvilke karakterer som skal være på scena, klipper mellom situasjoner og styre historien videre. Her er et eksempel – vi sier at vi skal på cruiseferie:

Leder: «Arve og Ulv, dere deler lugar, og skal pakke ut sakene deres. Arve, du har tatt med deg veldig mange ubrukelige ting. Ulv, du bor jo ute i naturen, så du har bare med deg en ting.»

Arve og Ulv spiller ut scenen i lugaren.

Leder: «Fredrikke, du banker på døren. Det har skjedd noe dramatisk på baugen, og du må fortelle dem det.»

I scenen forteller Fredrikke at Birgitte henger fra båten i en livbøyle.

NAVN _____

Leder: «Okei, jeg vil se hva som skjedde der oppe på båten. Hvordan havnet Birgitte i livbøylen? Vi klipper til 10 minutter før, oppe på baugen. Birgitte, Stein og Fredrikke, vær så god.»

Birgitte, Stein og Fredrikke overtar scenen og spiller ut det som skjedde. Og så videre.

Slik kan man holde på i all evighet, men man kan stoppe når man merker at folk begynner å gå veldig lei.

Det er viktig at lederen også er flink til å høre på improvisatørene, og styrer historien etter hva de sier og hvordan de er, ikke bare etter idéer lederen selv har fått.

Manus

Drama-gruppa i TenSing-gruppene rundt om i landet har alle sine egne måter å vise seg frem på. Mange TenSing-grupper har to konserter i året hvor drama-gruppa står for 3-5 innslag i løpet av showet. Innslagene kan være sketsjer, tekstopplesninger eller en historie som fortelles del for del. Andre grupper gjør det på en helt annen måte. Felles for de fleste er at de må utarbeide et manus sammen.

Her vil jeg prøve å oppsummere noen viktige punkter om prosessen, fordelt i *idé*, *skrive* og *prøve med regi*.

Idé

Det er aldri en fasit på hvordan man får gode idéer. Noen ganger kan det føles ut som at man er verdens minst kreative gjeng og alt går i stå, mens andre ganger bobler idéene og man er flinke til å spille på hverandres forslag.

Heldigvis bestemmer mange TenSing-grupper seg for et tema konserten skal handle om. Det er lettere å lage noe når man har et tema å ta utgangspunkt i. Blanke ark er skummelt!

I starten er dere kanskje enda ikke sikre på om dere vil skrive sketsjer, en historie, tekstopplesninger, gjøre bevegelser til musikk eller gjøre noe helt annet. Det er greit – dere er i idéfasen hvor alt er lov. Her skal dere kanskje være i flere uker. Dere har en felles idémyldring og har skrevet ned noen stikkord knyttet til temaet på en tavle. Her er noen øvelser dere kan gjøre for å hente ut flere idéer fra temaet.

- Alle bruker 15 minutter på å skrive ned alle tanker de har rundt temaet. Etterpå leser dere opp, og diskuterer det dere har lest. Se om noe av det som kommer frem kan brukes til en dramatisering.
- Alle skal skrive en begynnelse på en scene om temaet. Etter fem minutter bytter dere ark og skriver videre på en annens tekst. Teksten skal gå i sirkel helt til den er kommet tilbake til den som startet på scenen. Les opp resultatet.
- Sett av fem minutter til å skrive ned så mange replikker og situasjoner knyttet til temaet dere kan tenke dere. Bruk lappene som utgangspunkt og improviser rundt dem.

PS: Under idé-perioden er det viktig at man er flinke til å prøve å spille videre på andre sine idéer, i stedet for å kritisere dem. «Hvordan kan vi få dette til å funke?» er bedre å si enn «det kommer aldri til å gå». Senere kan man bli mer kritisk.

Skrive

Etter man har funnet en eller flere idéer er det best å bare prøve å skrive det ut. Det kan ofte bli rotete hvis alle sammen skal skrive på samme manus. Derfor er det lurt at én eller to tar oppgaven og skriver noe basert på idéene som er kommet opp. De kan sette seg ned i en times tid og skrive, før de kommer tilbake til gruppa for å vise hva de har. Gruppa gir så tilbakemeldinger, og kanskje prøver det ut på scenen. Etter man ser hva som funker og ikke, setter man i gang en ny skrive-økt for å endre/videreutvikle manuset. Hvem som har skrive-rollen kan gjerne byttes på, så alle får prøvd seg.

NAVN _____

Et lite tips til manus:

Uansett om det er sketsjer eller en historie som skal utvikles er det noen tips som er lure å ha i bakhodet mens man skriver.

- Ikke ha for lange replikker. Gjør manuset så effektivt som mulig.
- Tenk at en historie har tre deler:
 - Etablering, hvor publikum får et inntrykk av hva som skal fortelles, hvem karakterene er, hvilke mål de har og hvor i verden vi er.
 - Konflikt, hvor en eller flere hovedpersoner møter en hindring som står i veien for målet deres. Dette driver historien videre.
 - Avslutning, hvor hovedpersonene enten har greid eller ikke greid målet deres. Om det er en sketsj kan det gjerne komme et ekstra humoristisk poeng på slutten (punch).
- Det trenger ikke være mange scene-forklaringer (setninger som ikke skal sies) i et manus. Det kan være greit å skrive litt om hvem karakterene er og hvordan rommet ser ut, hvis det er viktig for historien. Man trenger *ikke* skrive hvor karakterene skal stå på scenen eller hvordan de skal si replikkene sine. Det kan man bestemme senere.

Prøve med regi

Med manuset klart kan man begynne på ordentlig øve på scenen. Det første budet er at alle må lære seg replikkene sine så fort så mulig. Hvis man husker hva man skal si, blir det mye enklere å være fri på scenen. For å øve seg på manuset kan man gjøre en *italiener* sammen – å spille scenen så fort som mulig, uten å ha noen tenkepauser.

Det er ofte dramalederen sin oppgave å sette regi, selv om alle kan hjelpe til. Regi betyr blant annet å hjelpe skuespillerne til å finne motivasjonene sine – hva karakterene skal føle. Det kan også bety å bestemme hvor skuespillerne skal sitte/stå/gå og å tenke på om det er noen andre grep, som for eksempel bruk av bilder fra projektor eller musikk, som vil gjøre scenen bedre.

.... Da kommer jeg ikke på flere utrolig kloke tips jeg kan gi dere. Jo- forresten! Et siste tips: start alltid øvelsen med en liten innsjekk. Ta en runde på hvordan dagen har vært til nå. Det er ikke alltid man klarer å være kjempegira hver eneste øvelse, og det kan være godt å si ifra til gruppa hvis man ikke er helt i toppform. Det er fint for gruppa å vite hvor de har hverandre. Til slutt: lek mye, ha det gøy sammen, ikke tenk så mye på om det dere lager er «bra» eller ikke – om dere koser dere på scenen med det dere har fått til, vil også de som ser på kose seg.

Lykke til på TenSing i år! Om det er noe du lurer på eller trenger hjelp til, send meg en mail på joakim.ljones@gmail.com, så skal jeg bidra så godt jeg kan.

<3 Joakim