

A vibrant, orange-toned collage of theatrical and dramatic elements. At the top left, two stylized masks (one yellow, one red) are shown. Below them, a drum with two sticks is depicted. To the left, a yellow and white checkered puppet is visible. In the center, a person with a skull on their face is shown. To the right, a person with a large, spiky headpiece is holding a cane. At the bottom right, a hand holds a glowing orb. A microphone is also present on the left side. The background is a warm, textured orange.

Drama

- 250 dramatik
dramatisering
- 251 ektemporalspil
mimespil
- 252 dukkespil
cirkus
- 253 revy
lejrball
- 254 udklædningskasse
kulisser
- 255 lydeffekter
- 256 masker

Dramatik

Når man laver dramatik er det ikke kun for at lege og have det sjovt. Man kan også lære sig selv og andre bedre at kende, mens man har det rart.

Dramatikken giver os nye måder at bevæge os på, at tale og at opfatte eller sanse på. Hele tiden arbejder man med sin krop og lærer at udtrykke sig anderledes – at udvide sit kropssprog.

Dramatik er mange ting og kan bruges til meget. Kun fantasien sætter grænser, og der er ingen "rigtige besvarelser". Man skal bare kaste sig ud i det, deltage og opleve. Under et dramatik-forløb kan man:

- få afløb for følelser
- bruge fantasien
- bruge kroppen til at udtrykke sig med
- lære at turde folde sig ud

- lære noget om sig selv og andre
- have det sjovt.

Mange – både børn og voksne – er generte og derfor ikke særlig glade for at skulle optræde. Derfor er det en god idé at starte i en gruppe, så der er mulighed for at "gemme sig". Hvis man skal optræde – og især alene – er det vigtigt at man føler sig tryk.

Dramatisering

At dramatisere en tekst vil sige at bearbejde den, så den kan bruges til en opførelse eller optræden. Alle slags tekster kan bruges: H.C. Andersens eller Grimms eventyr, kapitler fra Danmarkshistorien, tekster af nye og gamle digtere osv – en rundtur på biblioteket, et kig på bogreolen eller i en sangbog kan give idéer og inspiration.

Inden man går i gang, er det vigtigt at alle i dramagruppen kender teksten, og at gruppen har fundet ud af om teksten skal anvendes uændret, eller om der skal foretages en fortolkning. Dramatiseringen kan være til ren underholdning, eller den kan bruges som oplæg til en diskussion.

Det er også vigtigt at man har snakket om hvordan dramatiseringen skal foregå. Det kan fx fremlægges som skuespil, mimespil, skyggespil, der kan sættes musik til osv. Der er nok af muligheder.

Udtryksformen bør dog ikke være mere fast, end at man kan ændre den undervejs.

Ofte vil man opleve at opfattelsen af en tekst ændres under arbejdet med den. Gennem snak og diskussioner med de andre i gruppen, kan man opdage at andre opfatter teksten helt anderledes. Selvom det er den samme tekst man læser, sætter den helt forskellige tanker i gang hos hver enkelt deltager.



Dette kan give gode diskussioner og er en lige så vigtig proces som den senere fremførelse af stykket.



Ekstemporalspil

Ekstemporalspil er en form for dramatik hvor man spiller uden på forhånd at have indstuderet tekst og bevægelser.

Starten på det ukendte vil ofte være at man gruppevis får udleveret en tekst, en sang, et billede eller blot et ord. Ud fra dette skal der så laves en fremvisning – ofte med meget kort eller slet ingen forberedelse.

Er der flere grupper, kan de få samme opgave, men med forskellige krav til fremførelsen. Det kan være at mime,

lave opera, opføre stykket i langsomt tempo eller baglæns.

På grund af den korte forberedelsestid når man ikke helt nøjagtigt at aftale alle replikker. Derfor kan der godt undervejs i fremførelsen opstå situationer som ikke er aftalt, og som gruppen så i fællesskab må løse mens den er "på scenen". Ekstemporalspil kan derfor bruges til at belyse problemer og konflikter eller virke som optakt til en drøftelse af en situation.

Mimespil

At mime er at optræde uden ord, tit også uden rekvisitter og kulisser. Man bruger sin krop og sine ansigtsudtryk – mimik – til at udtrykke sig.

At mime kræver megen koncentration fordi man ikke har sproget til at underbygge sit budskab. Når man mimer, skal alt siges ved hjælp af hånd-, krops- og ansigtsbevægelser.

Man kan fx starte med en enkel situation såsom at dække bord. Først vises bordet, så højde og form opleves. Derefter hentes dugen, den lægges på og glattes. Tallerkener, bestik, glas findes frem osv.

Det er vigtigt at man under hele forløbet forsøger at spille som om bordet virkelig er der og ikke pludselig går ind over det eller sætter glasset uden for kanten.

Her er nogle idéer til mimestykker:

- tre personer får samme opgave, fx "du går tur med din hund". Selv om opgaven er den samme, vil der komme tre helt forskellige stykker ud af det

- fem-seks personer går afside. De der bliver tilbage, finder frem til en situation de vil vise, fx at starte en bil en kold snevejrsdag. Den første bliver kaldt ind og stykket bliver opført. Den første skal så opføre stykket for nummer to der blev sendt udenfor osv. Det vil vise sig at stykket ændrer sig undervejs, fordi man oplever og tolker forskelligt. Man kan slutte denne opgave af med at vise den første opførelse igen for alle



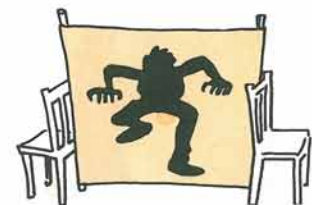
- her er en gruppeopgave. Gruppen får udleveret en liste på 5 ord som slet ikke har noget med hinanden at gøre: vandslange, prop, sne, brevpapir, gulerod. Efter en kort forberedelse fremføres et spil hvor de 5 ord indgår – tilskuerne skal så gætte, hvilke ord det drejer sig om.

Skyggespil

Skyggespillet som kunstform kommer fra Orienten, hvor man har mange traditioner for denne form for teater – i Danmark er det noget forholdsvis nyt.

I arbejdet med skyggespil kan man arbejde ubegrænset med indhold og udtryksform.

Skyggespil kan indeholde tale, sang, dans og musik. Man kan bruge sin egen krop eller bruge dukker og figurer.



Man kan nemt lave skyggespil, blot man sætter et lagen op i en døråbning. Tilskuerområdet skal være mørkt. Lagenet belyses bagfra med fx en skrivebordslampe. Den er god til det, fordi skærmen samler lyset.

Dukkespil og fingerdukker

Dukkespil er en gammel teaterform som igennem tiden har været brugt både for voksne og børn.



Tøjet til dukkerne skal være langt – så armen ikke ses, bredt – så hånden/fingrene kan bevæges og med korte ærmer – så fingrene kan nå helt ud.

Det kræver træning at spille med dukker, for det er nogle helt andre muskler man bruger i hånden og fingrene, end dem

man bruger i det daglige.

Det er vigtigt at man øver dukkens bevægelser, så man ikke behøver at tænke over

dem når man fremsiger sin tekst.

Hvordan fingrene skal placeres i handskedukkerne afhænger af dukkens størrelse, materiale og form.

Hvor kan man så spille dukkespil? Alt kan faktisk bruges: Over en arm; i en døråbning hvor der sættes et tæppe op; bagved et bord som ligger ned.

Ved at prøve de forskellige "kulisser" finder man ud af, hvad der passer én bedst, og hvordan det er lettest at føre dukkerne – når man knæler, står eller sidder.

Cirkus

Langt de fleste har oplevet en cirkusforestilling.

Derfor er kendskabet til hvad der kan indgå i forestillingen næsten ens hos alle, når man starter.

Find ud af hvilke numre der skal være med i forestillingen. Anskaf tøj og udstyr eller fremstil det selv. Gør også noget ud af sminkningen af de forskellige artister.



De mindste spejdere kan optræde som linedansere på en snor på gulvet.

Der kræves lang tids øvelse hvis spejderne vil lave "rigtige" artistnumre som jonglering og linedans.

"Ungarsk vandmand" og lassospinning er også gode numre at optræde med.

Revy

At lave spejderrevy er en god, gammel tradition, og det vrimer med idéer til indholdet.

Man kan få inspiration fra gamle, kendte eller nye revy-numre, spejdersange, pluk fra spejderbevægelsens historie (uniform, spejd-før-og-nu, spejd år 2100 osv), aktuelle begivenheder inden for eller uden for korpsnet.

Når man har fundet en råskitse til hele indholdet, starter arbejdet med det enkelte nummer. Hvordan skal det udføres? Skal noget tilføjes eller ændres?

Det er et stort, men også sjovt arbejde. Ofte vil et nummer ændre sig betydeligt fra man starter til man står med det færdige resultat. Det kan være besværligt, men er samtidig et udtryk for at man påvirker og inspirerer hinanden.

Musik skal der også til. Man kan klare sig med båndoptager (og forstærker), men kan der skaffes levende musik, er det helt fint.

En rigtig scene giver nogle spændende muligheder, men man kan sagtens klare sig uden.

Fra starten kan der skabes en god stemning blandt publikum ved opstilling af små borde med stearinlys.



Lejrbål

Et lejrbål er et fast indslag på næsten alle spejdeture og lejre og er noget de fleste husker og mindes med glæde.

Selve bålet skal bygges ordentligt op så det giver nogle gode flammer – og helst ingen røg! – for til sidst at dø hen i et stille ulmende glødebål.

Det kan være tændt når spejderne ankommer, eller man kan gå i fakkeltog til bålpladsen og tænde bålet med faklerne.

Lejrbålet danner rammen om underholdning, sketcher, sange, råb, taler mv

Det bør ledes af en balleder, der afvikler programmet så det starter festligt og slutter mere

højtideligt, måske med nogle tankevækkende ord og en stille sang.

Deltagerne er ikke tilskuere til en forestilling. De skal deltage aktivt, synge med og skiftes til at optræde. Når natten falder på, er det en god idé at synge sange med fagter, så deltagerne får rørt sig og ikke bliver for kolde.

Hvis ikke der er for mange deltagere, kan man servere te under lejrbålet – teen tilberedes på et andet bål.

Idéer til underholdning kan man få fra sketchbøger eller man kan hente inspiration i lejrens begivenheder og selv skrive underholdningen.

Sketch

Til et spejderlejrbål hører optræden i form af små sketcher. Når man optræder, er der flere ting man skal huske.

Tilskuerne skal kunne se, høre, og forstå pointen. Slutreplikken er som regel den vigtigste – den indeholder tit hele pointen i stykket – den

må derfor aldrig tabes.

Man skal vende ansigtet mod publikum og tale langsomt og tydeligt.

Pointen skal være sjov og overraskende, men aldrig sårende. En parodi – en efterligning af en person, publikum kender – kan være mor-

som, når den er “venlig”.

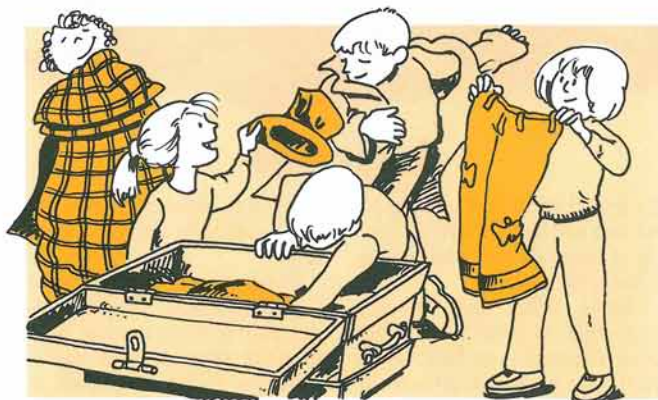
Men pas på – man kommer nemt til at såre, hvis man ikke tænker sig om.

Det er ikke svært at gøre grin med andre. Kunsten består i at gøre det sådan at den man parodierer, også kan se det sjove.

Udklædningskasse

Udklædningskassen indeholder alt det man har brug for til at optræde: parykker, bukser, kjoler, frakker, sko, hatte, støvler, briller, skæg, tørklæder og bæltter.

De forskellige ting man har i kassen, kan ofte skaffes hjemmefra eller man kan finde dem på loppetorve – eller man kan sy det selv.



Parykker kan være dyre at købe, men dem kan man også sagtens fremstille selv af tvist, hør, hamp, garn eller bast. Skæg kan fremstilles af samme materialer eller købes i en forretning med spøg og skæmt.

Udklædningskassen kan være en stor, solid papkasse, en gammel kuffert eller en brændekurv.

Sminkekasse

Sminkekassen kan være en værktøjskasse. Den behøver ikke at være komplet fra starten. Indholdet bygges op efterhånden. I kassen kan der være: korkpropper og tændstikker til at sværte med, øjenbrynsstift, sminkestifter, pudder og pudderkvast, kam, spejl, saks, næsekit, svamp, rensmidler, servietter, fugtigheds- og anden creme.

Under sminkearbejdet skal man have en klud eller et håndklæde ved hånden, så man kan tørre fingrene.



Kulisser

Der skal ikke ret meget til før man har en kulisse der på en nem måde illustrerer hvor stykket foregår.



En helt enkel kulisse kan være blot et bord, en stol eller en stumtjener.



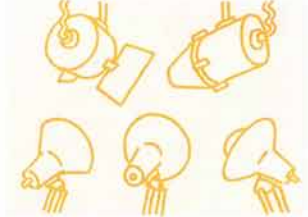
Skal kulissen være en skov, kan man lade bagbeklædningen være grøn, mens der på scenen står et træ eller en busk.



Er man under vandet, kan bagstykket være et blåt lagen eller papir. Grønne crepestrimler kan udgøre tang. Scenen kan eventuelt startes med skvulpelyde fra en båndoptager.

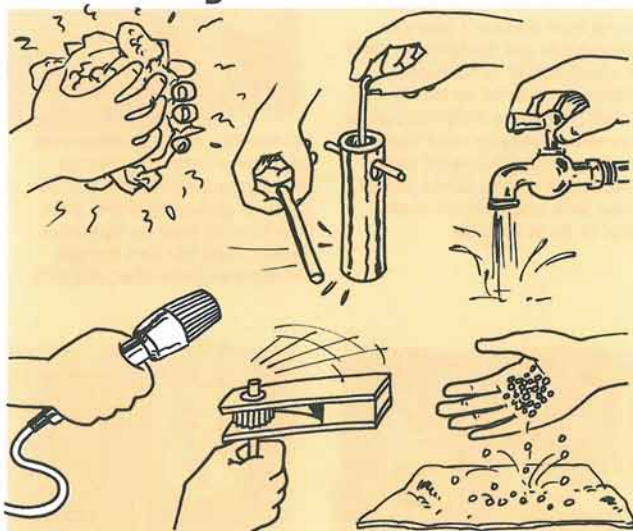


Er der mulighed for det, kan der hænge forskellige ting ned fra loftet som en del af kulisserne.



Belysningen kan være spots oppe i loftet, men kan også blot være arkitektlamper, som indstilles efter behov.

Lydeffekter



Når man benytter forskellige former for lyde undervejs i et stykke, underbygger og supplerer man handlingen på en god måde.

Mange af de lyde man skal bruge i stykket, er lyde man selv kan frembringe, enten direkte eller som båndoptagelser.

Skal man bruge rindende vand, kan lyden nemt optages. Det kan lyden fra en dør der smækker, også, og papir der krølles, tandbørstning, en kedel, der fløjter osv. Hvis stykket er uhyggeligt kan stemningen underbygges med et stykke dyster musik.

Somme tider er det nødvendigt at tage længere væk for at få de rigtige lyde fx fuglefløjt, bil-larm og summen af mange mennesker.

Man kan også kopiere en del af radioavisen og indtale resten, så det passer i stykket.

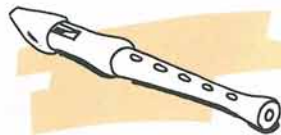
En del af stykkets lyde kan man forudse, andre finder man på undervejs, mens man indstudierer det. Med en del træ-

ning – og det skal der også til – kan man få handling og lyd til at passe fint sammen.

Som lydeffekter kan man også bruge musikinstrumenter.



Sceneskift kan markeres med en fløjte, en glad stemning med en marimba, en vred stemning med en tromme.

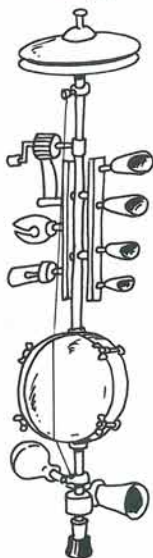


Man kan også kombinere lydeffekterne med noget musik som man selv frembringer. Her afhænger valget af musik/lyd også helt af stykkets art.

Rumsterstang

Den "rigtige" rumsterstang er et gammelt gøglerinstrument. Laver man den selv, kan man bruge et kosteskaf eller en rundstok.

På stangen kan man sætte tværpinde med ølkapsler, bliklåg, kastagnetter, bjælder, klokker – alt det som rasler når stangen rystes. Man kan også forsyne den med en spændt streng, som man knipses på. Til slut kan man dekorere med farverige bånd.



Specielle instrumenter som en kazoo (siger ligesom en redekam med pergamentpapir over) er god som erstatning for tale.



Bækkener (grydelåg) er gode til at markere noget pludseligt.



Maracas kan glimrende vise optakten til noget spændende.

Masker

Med en maske skifter man identitet, og man kan spille en anden rolle end den vante.

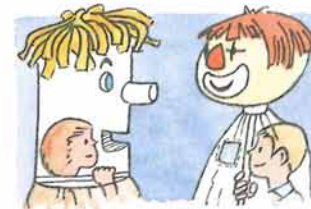


Der findes mange forskellige masker. *Helmasken*, som dækker hele ansigtet, *halvmasken*, som kun dækker noget af ansigtet, som regel øjnene og måske næsen. Det giver en god virkning at sminke resten af ansigtet.

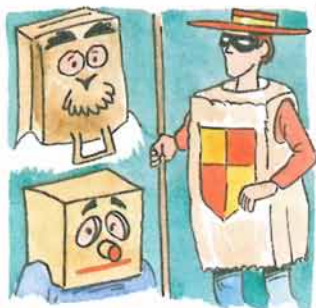
Karaktermasken, som fortæller noget om personen, fx vrede, venlighed, hidsighed. Masken kan også antyde om personen er tyk/tynd, ser træt ud osv. Karaktermasken giver også maskering til de forskellige menneskeracer.



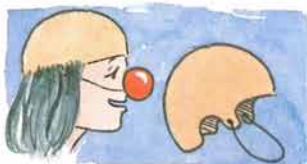
Masker kan købes i forretninger, man kan også selv fremstille dem – som det fremgår af de næste billeder, er det kun fantasien som sætter grænser (se også side 226).



For at lave masker i *kæmpe-størrelse* er det nødvendigt med et solidt stel af fx hønsenet. Masken kan hvile på skuldrene. Nettet beklædes med papmache (revne avisstrimler med tapetklistre) og gipspræpareret gaze. Papmachemasker bliver meget flotte hvis man lakerer dem efter at de er malede.



Masker af poser og kasser kan laves på følgende måde: sæt papirsposen over hovedet, øjenhuller markeres. Posen er nu klar til dekoration og udklipning af øjne mm. Fremgangsmåden er den samme ved papkasser. Store papirs-kraldeposer er også gode – de kan fx bruges til en fuglemaske, hvor fjerene er filtstykker.



En mundur er en skaldepande som den klovn ofte har på. Munduren bliver bedst når den laves af gipspræpareret gaze. Den formes over en oppustet ballon. Som hår kan bruges høvlspåner, tvist eller uldgarn.



Stangmasken giver mulighed for at spille to personer på en gang.

Man laver bare en maske på hver side, fx en glad maske og en sur maske.

Den laves af pap, krydsfinér, masonit eller lignende og forsynes med en stang, som den holdes i.

