

GATUTEATER

Börja alltid med att värma upp och spänna av. Gatuteater är fysisk teater och dessa metoder bygger på "livlig" improvisation.

Situationsmetoden

1 Bestäm ett tema (För vilka ska vi spela? Var?)

Dessa tankar bör ni ha med i bakhuvudet när ni sedan kommer till "finslipningen".

2 Brainstorm. "Hela huvet stormar". Spåna konfliktfyllda situationer utifrån temat, händelser som ni varit med om, hört talas om eller fantiserat ihop. (Bejaka alla idéer)

3 När så många scener som möjligt kommit fram, improvisera fram detaljerna för en scen i taget, stryk alla onödiga ord. Finns det något ni kan göra i handling istället, gör det. Eventuella repliker skall talas högt och tydligt, men helst inte alls. Använd då talkörer ("rollen" som säger repliken är körledare, med några som säger efter) OBS! Korta och rytmiska meningar.

4 När ni har "gjort klart" scenerna, väv ihop dem till en sekvens.

5 När ni har tillräckligt med scener i sekvensen, gå igenom följande för varje scen:

5.1 "Lyft upp" scenen från golvet. Jobba så högt som möjligt, på varandras axlar, upp på varandras armar, höga fanor, upp på bänkar, stolar eller annat.

5.2 Lägg in rörelse i scenen. Ska figurerna, delarna av statyn förflytta sig? Hur och vart? Gå i takt vid längre "massförflyttningar". Finns det utrymme för akrobatik? Gatuteater är fysisk teater.

5.3 Vänd scenerna utåt mot publiken. Jobba åt alla håll.

5.4 Är bildens budskap tillräckligt klart? Om inte, hur förtydligar vi det? Lägg i värsta fall in mer talkörer.

6 Koppla ihop scenerna ordentligt. Öka tempot, ta bort pauserna, något ska hända hela tiden. Gå över till nästa bild redan i föregående bilds sista talkör.

7 Bestäm en inledning som avbryter gatumyllret (rusa in, spela döda, ropa något käckt i megafon, marschera med fanor).

8 Bestäm en avslutning. Alla i gatuteatern ska vara helt på det klara med vart man ska ta vägen härnäst, och sätta igång med det så fort gatuteatern är över (dela ut flygblad, samla in pengar i bössor, förflyttning till nästa spelplats).

Några sista kommentarer:

- Inga dolda budskap, gå direkt in i handlingen.
- Max 3-4 minuter, helst kortare, spela den flera gånger istället.
- Överdriv och förtydliga ALLT! Budskap, rörelser, objekt (rekvisita), symboler.
- Använd inga stolar, bord eller annan fast rekvisita. Låt era kroppar vara detta istället.
- Använd kläder och smink för att väcka uppmärksamhet och förtydliga budskapet; färggrant, stereotypiskt (hög hatt för kapitalister, trasor och lump för utslagna).
- Gärna enhetligt i både kläder och smink så folk ser att ni hör till samma gäng.
- Bejaka och pröva alla idéer!

Bildmetoden

- 1 Bestäm ett tema (För vilka ska vi spela? Var?) Dessa tankar bör ni ha med i bakhuvudet när ni sedan kommer till "finslipningen".
- 2 Brainstorm. "Hela huvet stormar". Spåna fram så många problem, möjligheter eller fria associationer på temat ni kan komma på. (Bejaka alla idéer)
- 3 När alla uppslag och associationer kommit fram, ta ett uppslag i taget:
- 4 Gör den värsta bilden av "problemet" i statyform.
- 5 Anteckna bilden (ge den ett namn) och låt någon annan göra en annan "värstabild" av samma uppslag.
- 6 När inga fler bilder kommer ur det uppslaget, vänd på bilden och gör en "motbild", d.v.s. hur vi vill ha det istället.
- 7 Anteckna bilden (ge den ett namn) och låt någon annan göra en annan "bästabild" av samma uppslag.
- 8 När inga fler bilder kommer fram, gå till nästa uppslag.
- 9 När ni gjort klart ett par uppslag; välj en bild och en motbild, ställ upp bilden och gå i slow-motion över till motbilden.
- 10 Koppla ihop flera bilder och motbilder till en sekvens.
- 11 När ni har tillräckligt med scener i sekvensen, gå igenom följande för varje scen:
 - 11.1 "Lyft upp" scenen från golvet. Jobba så högt som möjligt, på varandras axlar, upp på varandras armar, höga fanor, upp på bänkar, stolar eller annat.

11.2 Lagg in rörelse i scenen. Ska figurerna, delarna av statyn förflytta sig? Hur och vart? Gå i takt vid längre "massförflyttningar". Finns det utrymme för akrobatik? Gatuteater är fysisk teater.

11.3 Vänd scenerna utåt mot publiken. Jobba åt alla håll.

11.4 Är bildens budskap tillräckligt klart? Om inte, hur förtydligar vi det? Lagg i värsta fall in mer talkörer.

12 Koppla ihop scenerna ordentligt. Öka tempot, ta bort pauserna, något ska hända hela tiden. Gå över till nästa bild redan i föregående bilds sista talkör.

13 Bestäm en inledning som avbryter gatumyllret (rusa in, spela döda, ropa något käckt i megafon, marschera med fanor).

14 Bestäm en avslutning. Alla i gatuteatern ska vara helt på det klara med vart man ska ta vägen härnäst, och sätta igång med det så fort gatuteatern är över (dela ut flygblad, samla in pengar i bössor, förflyttning till nästa spelplats).

Några sista kommentarer:

- Inga dolda budskap, gå direkt in i handlingen.
- Max 3-4 minuter, helst kortare, spela den flera gånger istället.
- Överdriv och förtydliga ALLT! Budskap, rörelser, objekt (rekvisita), symboler.
- Använd inga stolar, bord eller annan fast rekvisita. Låt era kroppar vara detta istället.
- Använd kläder och smink för att väcka uppmärksamhet och förtydliga budskapet; färggrant, stereotypiskt (hög hatt för kapitalister, trasor och lump för utslagna).
- Gärna enhetligt i både kläder och smink så folk ser att ni hör till samma gäng.
- Bejaka och pröva alla idéer!