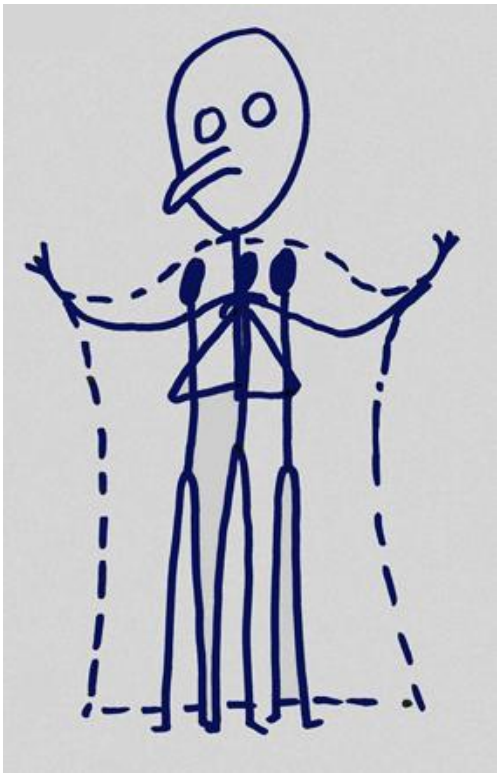
Hedvig Westerlund-Kapnas

SPÆLIÐ SJÓNLEIK





Upphiting, søgur, sagnir og ævintýr

INNGANGUR

Hetta heftið er ætlað sum eitt slag av "uppskriftsbók" til byrjanarskeið í sjónleiki fyri børn og ung, í skúlum og feløgum. Í heftinum eru tilfar og nýtsluleiðbeining.

Í dag vita vit, at børn í størri mun enn vaksin læra og uppfata umheimin í heildarmyndum. At seta inn smálutirnar er fyri barnið næsta stig - at byggja út og fylla í heildina. Mínar royndir, nú eg í nógv ár havi arbeitt við barnasjónleikarskúla, hava ferð eftir ferð víst mær, at so er. Hetta er námsfrøðiliga grundarlagið undir frálæruháttinum í hesum hefti.

Í staðin fyri at byrja við einum leikriti og at læra leiklutir uttanat vísir hetta heftið á ein arbeiðsháttt, har byrjað verður á gólvinum, og ikki fyrrenn bólkurin hevur spælt og kennir innihaldið í leikinum, verður farið undir sjálvt leikritið.

Mítt uppskot er at byrja við smáum heildum, søgum og søgnum. Søgugongd, rødd, rørsla, ljós, ljóð og pallmynd - alt hongur saman.
Ætlanin er, at barnið frá fyrstu venjing fær kensluna av at vera við í einum felags arbeiði fram móti einum úrsliti: einum sjónleiki. Við leikinum sum felagsnevnara verður arbeitt við framburði av teksti, rørslum og samanspæli.

Venjingarnar og leikbrotini, sum eru við her, havi eg brúkt í undirvísing í bólkum, har luttakararnir vóru millum 6 og 15 ár. Tað sigur seg sjálvt, at nógvar aðrar venjingar, søgur og leikir kunnu nýtast á sama hátt. Tilfarið í heftinum eru einstøk dømi um, hvussu ein søga, eitt leikbrot, ein upphiting kann byggjast upp, so at hvørt barn í einum stórum bólki kann sleppa framat og møguliga fáa ein lykil til eitt listarligt upplivilsi.

Tey klassisku leikbrotini verða bólkað fyri seg í hefti 2 við tí í huga, at bólkurin skal hava møguleikan at royna ymiskar fatanir av, hvat sjónleikur er/kann vera.

At skriva og finna uppá egnar leikir er mennandi og stuttligt, men mínar royndir eru, at leikarar fáa meira burturúr, um tey fyrst hava fingið eitt leiklistarligt grundarlag at byggja víðari á.

INNIHALDSYVIRLIT

Fyrsta stig:
Upphiting og tvær dramavenjingar s. 5

Annað stig:
Leika kendar søgur (improvisatión) - l.-4. flokk ella eldri børn s. 12
- rekvisittir sum íblástur

Triðja stig:
Stuttar søgur við leikstjórn, forskúla - 4.flokk s. 14
- ljóðkulissa
- ljós
- rødd

Fjórða stig:
Føroyskar sagnir, 3. - 8. flokk og eldri s. 24
- pallur av borðum, stólum og toyi
- felags rørslur (mima)
- búnar
- felags frásøgn
- rammusøga

FYRSTA STIG: UPPHITING OG DRAMAVENJINGAR

Venjingarnar kunnu brúkast til bólkar í øllum aldri.[1]

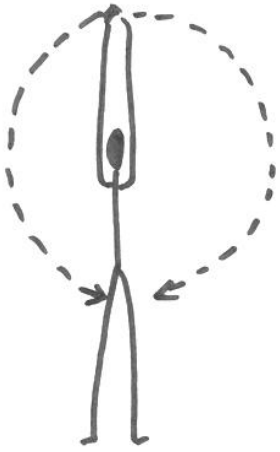
Endamálið við upphitingini er
- at hita kropp, limir og rødd, og loysa spenningar
- at gerast tilvitað/ur um kropp og rødd
- at menna sítt egna úttrykk
- at hava tað stuttligt, sjálv/ur og saman við øðrum.

Upphitingin umfatar risti- og strekkivenjingar fyri kroppin, andadráttarvenjingar, samanspæl og raddarvenjingar. Í upphitingini er ongin kapping, øll "stemma sítt egna ljóðføri"

Nøkur uppskot:

1. Byrja í ringi, standandi.

Strekk armarnar so langt upp, sum tú kann. Flætta fingrarnar og vend lógvunum uppeftir. Strekk allan kroppin og lat armarnar tekna ein stóran runding, meðan tú tekur teir niður.

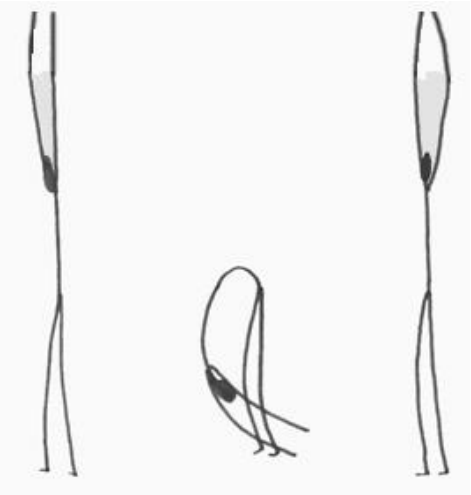


Kroppurin er nú avspentur og ryggurin strektur, og akslar somuleiðis avspentar.

Endurtak 2 - 3 ferðir, ikki ov skjótt !

[1] Venjingarnar í hesum parti eru frá Teaterstudion í Stockholm, Instituut voor Scheppende Ontwikkeling í Antwerpen, frá arbeiðsfeløgum og so ymiskt, eg sjálv havi tilevnað gjøgnum árini.

2. Strekk kroppin sum í fyrru venjing, men sveiggja nú armar og yvirkropp fram og niður. Hav oyruni mitt ímillum armarnar, so spennir tú ikki í hálsinum.



Samstundis sum tú gert rørsluna, letur tú røddina glíða frá einum høgum til ein lágan tóna. Lat yvirkroppin hanga eina løtu, ansa eftir at armar og nakki eru avspentir.
Sveiggja upp aftur, lat røddina fylgja við, nú frá einum lágum til ein høgan tóna.
Endurtak 5 - 8 ferðir.

Um røddina: Brúka ongantíð røddina soleiðis, at tú fært ilt í hálsin. Tú arbeiðir við at mýkja hana varliga.
Ikki skrála, ikki teska: Upphitingina gert tú fyri tína egnu skuld. Mest fæst burtur úr, um øll í bólkinum hugsa um sítt, ikki um hini.

Endamálið við venjingini er at fáa røddina at koma úr einum djúpum andadrátti heilt niðri úr búkinum, uttan spenningar.

3. Byrja við strektum kroppi og strektum ørmum. Royn at tekna eina trappu ella ein stiga við fløtum hondum.

Byrja ovast á trappuni, "gakk" við hondunum niður eftir trapputrinunum. Lat røddina fylgja við - í staccato. Í hesari venjing kanst tú benda knøini. Tá tú kemur niður í kjallaran, er røddin sera djúp og myrk, tú stunar sum ein spøkilsispápi.
Klív nú uppaftur við hondum og kroppi. Hægri upp tú kemur, yngri verður spøkilsið. Tá tú kemur á ovasta trin, og kroppurin er heilt strektur, er tað tað yngsta og minsta spøkilsið sum stunar.

Tá tú hevur gjørt venjingina nakrar ferðir, og tað gongur væl, kanst tú spæla tær eitt sindur - t.d. klív upp og niður við rødd og rørslu, dett í trappuni og rulla oman, so rødd og rørsla ferðast upp og niður við ferð.
Enda venjingina standandi við vanligari rødd.
Tað loysir seg sjáldan at gera somu venjing alt ov leingi. Royn heldur at endurtaka venjingarnar við jøvnum millumbilum.

4. "Tokið"
Standið í ringi. Sigið ”Ffff” og ”Tsss” nakrar ferðir. Snarið tykkum ein fjórðing, so tit standa aftan fyri hvørannan í einum longum hala. Ein verður valdur til leiðara, til tokstjóra. Hesin avger ferðina, hvussu skjótt tokið koyrir og fer til gongu við føstum, rútmiskum fetum. Hini gera tað sama sum tokstjórin, so halin verður til eitt tok. Stíg á høgra fót samstundis sum tit siga ”Ffff”, og á vinstra fót samstundis sum tit siga ”Tsss”.

Byrjið spakuliga, set ferðina upp so við og við. Gangið í einum longum hala í rúminum, gerið rundingar og farið inn í krókar. Tá ein løta er farin, setið ferðina niður so við og við til tokið steðgar.

Tað er gott at stíga við føstum fetum og trampa, tá tit ganga. Armarnir kunnu eisini vera við í rørsluni, bendið teir og flytið teir aftur og fram í somu takt sum fet og ljóð, eins og ásarnir á einum lokomotivi.

Skiftist um at vera tokstjóri.

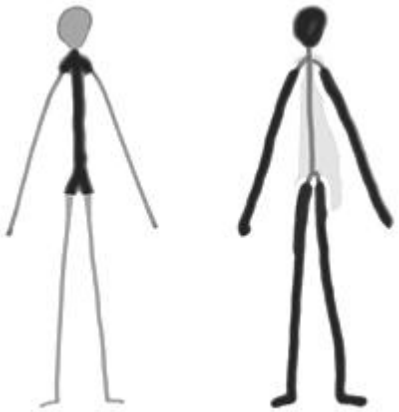
5. Andadráttarvenjing, so tú ikki missir ondina, um tú t.d. skalt dansa ella berjast á pallinum og tosa samstundis.

Hoppa við beinunum saman. Í takt við hoppini telur tú hart upp í fýra, samstundis sum tú andar út. Anda inn tá tú hevur sagt fýra, men halt á at hoppa í somu takt uttan steðg og tel upp í fýra, umaftur og umaftur. Tú andar bara inn millum fýra og eitt. Tær nýtist ikki at hugsa um at anda, tú skalt einans sleppa luftini inn, restina greiðir kroppurin sjálvur.
Endurtak umleið 20 ferðir.

Solar plexus
Rødd og rørslur, sum hava støði mitt í kroppinum, í búkinum og lørunum, eru kraftmiklast og tykjast mest náttúrlig. Orsøkin er at búkvøddarnir stýra luftstreyminum í lungunum, og

lærvøddarnir stýra javnvágini í kroppinum. Tað er sostatt ein spurningur um at leiða orkuna frá einum miðdepli og sleppa undan óneyðugum spenningum.
Kendi franski mimarin Etienne Decroux var vanur at siga við sínar næmingar:

Hetta er tú:



Restina eigur tú.

6. Henda lítla venjing hevur til endamáls at finna og brúka solar plexus.

Strekk upp Bend teg framyvir Enn longur







Gev eftir í knøunum, so tú endar á øllum fýra. Danda aftur og fram á øllum fýra eina løtu.



Hugsa tær, at eitt skrímsl við trimum ørmum kemur við trimum nálum, og stingur teg alt í einum í búkin, beint við nalvan, og í báðar rumpubøllarnar, beint har sum tað kemur ein kulla, tá tú spennir afturpartin.

Tá skrímslið stingur teg, spennir tú búk og rumpuvøddar. Hetta fær teg at ressast, hóast knøini enn eru bend.



Teir vøddar, tú nú spennir, eru í solar plexus.
GG!! Høvur og armar hanga enn niðureftir.

Rulla spakuliga ryggin upp, til hann verður rættur. Enda við høvdinum og lat armarnar hanga. Ver bein/ur sum ein pinnur frá knøum til høvd.



Strekk beinini.



Tú merkir venjingina í búki, lørum og afturparti. Tað er í lagi!

Endurtak 2-3 ferðir.

7. Rist nú allan kroppin:

- høvdið, so hárið flákrar og kjálkar og varrar rista
- armar, heilt út í fingrasnipparnar
- allan kroppin - gloym ikki rumpuna!
- beinini, heilt út í tærnar, fyrst annað, so hitt.

Tvær dramavenjingar[2]:

Tær báðar næstu venjingarnar eru sera góðar fyri at menna samanspælið og konsentratiónina.

8. "Frysti - venjing"
Allir luttakarar ganga við góðari ferð á gólvinum. Hugsa tær, at tú t.d. ert á veg at keypa tær ein ís, og tú skalt skunda tær. Tú hugsar bert um, hvar tú fert og leggur ikki merki til hini fólkini á vegnum. Tá tú kemur til ein vegg, vendir tú bara og fert víðari.

Tá leiðarin sigur "FRYSTIÐ" steðga øll beinanvegin og standa pinnastill, til leiðarin sigur "GANGIÐ". Tá halda øll áfram sum áður, og sum um tit ongantíð steðgaðu. Leiðarin gevur við millumbilum somu boð.

[2] Tað finnast nógv góð hefti á donskum við dramavenjingum, tí eru einans 2 dramavenjingar við í hesum hefti.

Tað er ikki loyvt at tosa saman ella royna at fáa hini at leggja merki til ein.
Tá ein løta er farin, ber til at seta ferðina upp. Leiðarin kann eisini teska "Frystið" ella "Gangið", klappa ella bresta við fingrunum.

Hetta er ein sera vanlig dramavenjing.

9. Hvalspýggjan

Být bólkin í helvt.

Onnur helvtin fer í eitt horn í rúminum, stillar seg tætt saman í trunka - so ikki ein millimetur av luft sleppur í millum. Øll eru farin úr skónum. Hesin bólkur er hvalspýggjan. Hini stilla seg í ein stóran ring rundan um hvalspýggjuna. Øll, sum eru hvalspýggja, blunda.
Tey í ringinum leiða nú varliga hvalspýggjuna gjøgnum rúmið og eiga at ansa væl eftir, at ongin rennir á ella smekkar seg í, men at øll koma trygg vegin fram. Tá tey eru komin í hin endan av rúminum, letur hvalspýggjubólkurin eyguni upp. Bólkarnir skifta nú um.

Tað er sera umráðandi, at hvalspýggjubólkurin kennir seg tryggan. Tað er eisini umráðandi at tey glíða fram eftir gólvinum og ikki lyfta føturnar uppfrá og traðka á hvørannan.

Venjingin kann broytast, soleiðis at bólkarnir leiða hvørannan longri og meira krókutar leiðir, men venjingin má altíð fara fram varliga og spakuliga, so ongin fær ilt ella verður bangin.[3]

10. At enda:
At spæla pikk, at syngja lættar sangir, kanska við rørslum, sum t.d. "Høvd, akslar, knø og tær", er altíð góð upphiting.

Upphitingin skal ikki vera longri enn einar 10 - 15 minuttir, um vant/arbeitt verður í 45 minuttir. Tað er altíð gott at byrja arbeiðið við somu venjingum, so bólkurin lærir tær væl.

[3] Leiðarin: Tað eru fleiri sum í byrjanini eru bangin, teimum dámar ikki at standa tætt saman í trunka, at blunda ella at verða leidd á henda hátt. Lat hesi sleppa at leiða, áðrenn tey sjálvi verða leidd, og far varliga fram. Legg væl merki til, um onkur klípur, kitlar ellar ger fortreð. Hetta má ongantíð góðtakast!

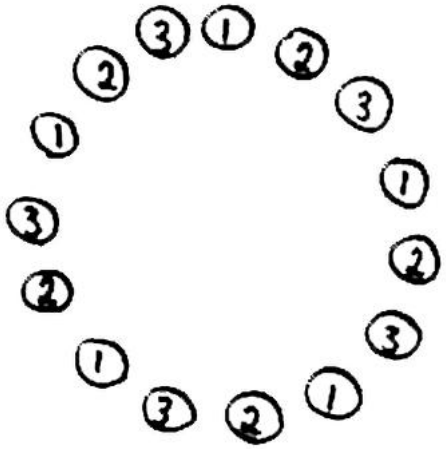
ANNAÐ STIG. SMÁLEIKIR ÚR KENDUM ÆVINTÝRUM

Hóskar til l. - 4. flokk - og eldri børn, um tey sjálvi hava hug.[4]

Fyrstu ferð ein bólkur fer at improvisera, er kent tilfar so sum ævintýr hent at byrja við. Vel 3-4 ævintýr, t.d. Reyðhetta, Bukkarnir Brúsi, Øskufía, Snjóhvíta.

Býtið tykkum upp í bólkar við 4 - 5 í hvørjum, t.d. soleiðis:

Øll stilla seg í ring, tel 1-2-3-osfr., so allir eittarar fara í ein bólk, tveyarar í ein, osfr. Á henda hátt slepst undan, at børnini velja tey somu, ella tey, sum tey altíð plaga at vera saman við.



Hvør bólkur fær ein posa ella eina kurv við ymiskum lutum í: toykloddum, steinum, kustaskøftum. Hattar, húgvur, stylvar og høghælaðir skógvar eru eisini vælegnað til at seta gongd á hugflogið. Tað, sum er í posunum / kurvunum, verður brúkt til rekvisittir og búnar.

Hvør bólkur tekur ein lepa, har tað stendur á, hvat ævintýr tit skulu framføra. Farið í hvør sítt rúm ella hvør sítt horn í rúminum.
Tit hava eitt korter at fyrireika tykkum í. Býtið leiklutirnar ímillum tykkum, gerið av um tit vilja spæla ævintýrakent ella meira nútímans.

Býtið rekvisittirnar ímillum tykkum og byrjið!

Leiðarin gongur runt til bólkarnar og hjálpir, har tað er neyðugt.

Sitið ikki still og tosið ov nógv um hugskotini tit fáa og brúkið ikki tíð uppá at skriva. Roynið heldur hugskotini við at spæla tey uttan at steðga upp og finnast at. Tað ger onki, um tit ikki

[4] Íblástur og hugskotini í hesum broti havi eg fingið í arbeiði saman við mínum næmingum, á dramaskeiðum, úr bókini "Improvisation og teater" hjá Keith Johnstone og frá einum fyrilestri hjá Annu Karin Waldemarson.

fáa tíð at spæla alt ævintýrið. Um bólkurin heldur tað vera neyðugt, verður ein valdur til leikstjóra.

Leiðarin sigur frá, tá 5 minuttir eru eftir at venja í.
Tá venjingartíðin er liðug, spæla bólkarnir fyri hvørjum øðrum. Roynið at fáa góð og stuttlig hugskot frá hvør øðrum, heldur enn at finnast at ella samanbera tað, tit hava gjørt.

Soleiðis kunnu tit halda áfram:
Tit kunnu arbeiða við sama ævintýri og broyta okkurt.
Tit kunnu býta um og spæla ævintýrið hjá einum øðrum bólki. Framførslan verður ofta enn betri, tá tit hava sæð eina sýning, spæla somu søgu og leggja egin hugskot afturat.

Næstu ferð kunnu tit spæla ævintýrini uttan orð. Í staðin kunnu tit brúka ljóð, sum tit sjálvi gera: klapp, skríggj, floyt, muss, prutl, murra eitt lag..osfr.

Roynið eisini at gera eitt hoyrispæl, bara við ljóðum og uttan rørslur! Takið upp á band og lurtið.

TRIÐJA STIG: TRÍGGJAR SMÁSØGUR VIÐ LEIKSTJÓRN

Hóskar væl til forskúlaaldur og upp til 4.flokk[5]

Tá arbeitt verður við hesum søgum, leikstjórnar leiðarin og hjálpir tykkum at velja og venja rørslur og replikkir.[6]

Í fyrstu søgu verður leikgongdin lýst sera nágreiniliga, við uppskotum til replikkir og rørslur. Henda arbeiðsgongd kann síðani nýtast sum fyrimynd, tá arbeitt verður við aðru og triðju søgu. At enda standa nakrar leiðbeiningar og góð ráð.

Úr "ESOPS DØMI"

NORÐANVINDURIN OG SÓLIN (Æsops dømi nr. 4)

Einaferð fóru Norðanvindurin og Sólin at klandrast um, hvør mundi vera sterkari. Tá kom ein ferðandi í stórum frakka gangandi framvið.
"Skulu vit siga, at hann, sum fyrst fær tann ferðandi úr frakkanum, er sterkari?" segði Sólin.
Hetta gekk Norðanvindurin við til.
Og so ýldi og leikaði Norðanvindurin við allari sínari megi. Men harðari hann blásti, fastari ballaði maðurin seg í frakkan. At enda, mátti Norðanvindurin gevast.
Tá kom Sólin fram og skein so heitt og lýtt, at hin ferðandi mátti lata seg úr frakkanum.
Og so mátti Norðanvindurin viðganga, at Sólin var sterkari.

(Við blíðum orðum vinst meira enn við valdi.)

[5] Hesar søgur vórðu nýttar í verkætlanini "Havnin, ein býur har børnini trívast" á várið 2004. Súsanna Tórgarð, Kristina Hansen, Páll Danielsen, Katarina Nolsøe og undirritaða undirvístu øllum forskúlabørnum í Havn í drama.
[6] Leiðarin: Royn so nógv sum møguligt at brúka hugskotini, sum leikararnir koma við.

Í posanum ella kurvini: Toystykkir, umleið 1 fermetur stór, í gulum, bláum og hvítum.[7]

I posanum eru eisini nakrir jakkar ella kappar, húgvur, hattar og turrikløð. Stuttligari verður, um klæðini eru ov stór og kanska eitt sindur "serlig", t.d. pelsar, høgur hattur, langt stríput turriklæði osfr.

Pallurin er eitt tómt gólv, og við veggin eru stólar til áskoðarar. Tað ber til at hava skermar á hvørji síðu sum pallveggir og til at koma inn og fara út ígjøgnum.. Men hurðarnar í rúminum, skáp ella gardinur kunnu eins væl brúkast sum inn / útgongd, og leikurin kann eisini spælast soleiðis, at øll síggjast allatíðina. Tit velja sjálvi!

Fyrireikandi venjingar:

Lesið ella sigið frá søguni, eina ella tvær ferðir.

Ljóðkulissa: Øll sita í ringi á gólvinum og blunda. Gerið regnljóð - "trippa" við fingra-snippunum á gólvið og lurtið. Gerið umaftur og byrjið við nøkrum fáum regndropum, sum spakuliga verða fleiri og fleiri, til grovan æling, hegling og síðani minni og minni til at enda bara nakrir fáir dropar eru eftir sum at enda hvørva heilt. Latið eyguni upp.

Roynið nú á sama hátt at gera vind: Blundið, blásið spakuliga sum eitt milt summarfleyr, sum veksur til hvassan vind og storm og ódn, sum aftur minkar - og tá tað er stilt, lata tit eyguni upp.

Brúkið hugflogið og finnið ymiskar mátar at gera regn og vind: floytið, sigið ssssssjjhh, smellið við tunguni, skavið neglirnar eftir gólvinum - alt tit kunnu finna uppá!

Sólskin og fínasta veður er triðja ljóðkulissa. Lýtt lot, fuglar sum láta, flugur og vespur sum surra.....osfr.

At gera ljóðkulissu er ein góð konsentratiónsvenjing, tí øll mugu lurta hvør eftir øðrum fyri at heildin skal virka.
Í summum bólkum riggar tað væl at spæla ljóðkulissuna inn á band og síðan lurta og royna at gera hana betri. Men í einum barnaleiki er ein livandi ljóðkulissa nógv meira spennandi enn ein á bandi. Tá tit sjálvi gera ljóðið "live", verður tað ongantíð akkurát tað sama, men avspeglar, hvussu "lagið" er í bólkinum júst henda dagin, og tit fara eisini at duga betri og betri at gera tey ymisku ljóðini.

[7] Silki til silkimálarí fæst í rullum á 10 m og kann litast. Tað er sera væl egnað til pall og gott at eiga, tí tað kann brúkast fleiri ferðir til alt møguligt. Annars ber til at lita gomul løk ella brúka aðrar toyrestir

Leikurin: (Minnist til, hetta er eitt uppskot til, hvussu tit kunnu gera. Brúkið tað, sum tað er, ella sum íblástur. Í uppskotinum eru fleiri ting við, sum børn í ymiskum bólkum hava funnið uppá.)

Býtið bólkin í 3 smærri bólkar. Ein bólkur er sólin, ein vindurin og ein er fólk. Gerið eisini av, hvør ger ljóðkulissu og nær.

Byrjið í myrkri (sløkkið allar lampur í rúminum).
Tey, sum spæla sólin, standa aftast á pallinum inni við veggin, tey hava gul toystykki. Tendrið ljósið, kanska eina lampu í senn, so tað veksur líðandi. Fuglar byrja at láta.

Sólin reisir seg spakuliga og breiðir armarnar út við gulum toystykki.

Tey sum spæla **Vindurin** koma inn við bláum toystykkjum. Vindljóð blandast saman við fuglaljóði. Vindurin kann royna ymsar mátar at koma inn, kanska rennur/leypur hann/tey inn, kanska rigga stór "slow-motion" fet betur, ella ein hvirlu-dansur?

Vindurin (ýlir): Eeeeg eri sterkari enn túúúúú.....

Sólin: (við einum smíli), svarar við sjálvgjørdari replikk, okkurt sum "Heldur tú tað?" ella "Neyvan!" ella "Tí trúgvi eg ikki".

Vindurin, sjálvgjørd replikk, kanska: "Júúú, tað eri eg, hygg hvussu eg blási" ella okkurt líknandi.
Fólkini koma inn hinumegin pallin. Tey eru væl ílatin, í jakkum, turrikløðum og húgvum.

Sólin: Skulu vit vedda um, hvør er sterkari?

Vindurin: (ýlir) Jaaaa....

Sólin ger eina replikk, sum sigur, at tann, ið fyrst fær fólkini úr klæðunum, er sterkari.

Vindurin: (ýlir) Eeg vil royna fyrst!

Sólin: Fínt / Alt í lagi / Tað er í ordan / Tað kanst tú gott...

Sólin tekur seg aftur. Her eru nógvir møguleikar: Tit kunnu venda ryggin móti áskoðarunum ella seta tykkum niður og koyra høvdið niður. Tit kunnu koyra tað gula toystykkið niður ella burtur, tit kunnu hava nakrar leikarar við hvítum ella gráum toystykkjum, sum eru skýggj og koma inn frammanfyri tykkum...Roynið hvat riggar best!

Fuglaljóðið tagnar. Vindljóðið, kanska saman við regnljóði, verður harðari.

Vindurin ger eina villa stormrørslu yvir allan pallin, runt og framman fyri fólkini, men nertur ikki við tey. Vindurin er jú luft. Hann er ikki førur fyri at taka í ella sláa nakran!

Fólkini skelva í kulda, kúra, balla klæðini fastari um seg. Finnið upp á orð sum t.d. ”Sum tað bleiv kalt knappliga!”, ”O, denn vindur!” ”Eg má heldur knappa jakkan ordiligt” o.s.fr. – tosið um veðrið!

Vindurin: heldur fram við at ýla og hvína, til hann/tey verður/a heilt útlúgvað/ur. Vindurin minkar til eitt troytt suff. Tað endar við, at Vindurin mestsum fellur saman sum ein prikað ballón við einum seinasta suffi. Kanska sigur/a hann/tey eina replikk sum ”Tað er vónleyst”, ”Tað er ómøguligt”, ”Nú orki eg ikki longur”.

Sólin kemur fram. Um tit høvdu eitt skýggj fyri sólina, fer tað nú burtur ella til viks.

Sólin: Nú skal eg royna!/Nú eigi eg.

Sólin strálar sum í byrjanini av leikinum, men sterkari og sterkari. Vindljóðið er tagnað, fuglalátini byrja aftur, eins og flugur, vespur o.s.fr.

Fólkini skelva ikki longur, tey rætta ryggin upp, hyggja upp, og siga okkurt sum ”Gott at sólin kom fram aftur”, ”Sum tað er heitt”, ”Eg má lata meg úr turriklæðnum” o.s.fr. Tey lata seg úr vetrarklæðunum og enda við at leggja seg á jakkarnar at sóla sær, mitt á pallinum.

Sólin kann enda leikin við einari replikk, sum gongur út uppá, at hon hevur vunnið.
(Ein bólkur vit einaferð arbeiddu við, helt, at leikurin ikki var rættvísur móti vindinum, og endaði í staðin fyri við, at vindurin gjørdi eitt nýtt veddimál, har tann, sum fyrst fekk fólkini at fara í klæðini aftur, hevði vunnið.)

Blackout (sløkkið lampurnar). Stillið tykkum á rað, tendrið ljósini aftur og bukkið.

Um tit hava meir enn eitt rúm at vera í, kunnu tit býta bólkin í tvey ella trý. Bólkarnir gera hvør sína sýning og spæla fyri hvør øðrum. Ein sovorðin lítil og rættiliga einfaldur leikur við nógvum sjálvgjørdum orðaskifti, rørslum og pallnýtslu, gevur eina smakkroynd av sjónleikararbeiði. Fyri tað fyrsta fara tit til verka við øllum kroppinum og skapa í felag eina livandi mynd. Fyri tað næsta eru ljóð, rørslur, reaktiónir og orðaskifti øll líka týðandi partar í leikgerðini. Fyri tað triðja er javnvágin í sjálvum rúminum – tykkara palli – við frá byrjan: sólin stendur i miðjuni, vindurin kemur úr eini ætt og fólkini úr eini aðrari. Tit hava avgjørt frá byrjanini, hvar áskoðararnir skulu sita.

HØNAN OG HANIN

eftir Steinbjörn B. Jacobsen

Ein dagin fór Hanus oman í garðin at taka eplir upp. Nógv eplir vóru undir og eisini dýrandi fult av maðkum. Teir vóru stórir og feitir. Teir skundaðu sær, alt tað, teir orkaðu, niður í moldina aftur.
Sum Hanus stendur og grevur, kemur ein høna, og hon fer alt fyri eitt at skava.
Hon skavar, og so hyggur hon, um okkurt var komið undan, og so aftur at skava. Nú einaferð er hesin feiti maðkurin komin undan. Hon leyp upp og fór at láta:
Kák, kák, kák, a kó! ...so glað var hon.
Hetta hoyrir hanin, hann stóð eitt sindur burtur frá, og hann skundaði sær til hønuna. Og tá hanin sá henda langa og tjukka maðkin, greip hann við nevinum um endan á honum.
Men maðkurin vildi sleppa niður í ta myrku moldina, hann royndi at bora seg niður. Hanin setti føtur í spenni, og hey! Har hekk maðkurin í nevinum á hananum. Og so át hanin hann. Maðkurin fór singlandi niður í tann myrka búkin á honum.
Hanin fetti sær á og gól: Kakkularakó!
Men hønan fór rennandi móti hømiliubløðunum og har boraði hon seg inn ímillum tey. Tá hon var heilt fjald av bløðunum, fór hon at skava og gjørdi eina lítla kullu. Og so lá hon púra still.
Við eitt vekk, nú kemur eitt stórt og vakurt egg úr henni.
Og tá hon sá eggið, leyp hon upp og fór at láta: kák, kák, kák, akó!
Hetta hoyrir hanin, og hann fór rennandi til hønuna. Hann helt, at nú hevði hon aftur funnið sær ein stóran feitan maðk. Men hvat sær hann, ongan maðk, hann sær eitt stórt hvítt egg.
Tá var lítið um hanan, hann fór so nakkalangur av stað aftur, tí hann kundi ikki verpa.

(Tey flestu skúlabókasøvnini eiga søguna sum myndabók.)

Í posanum:
- eitt turriklæði (toystykki) ella ein húgva til Hanus/Hansinu, sum skal taka epli upp. Ein spann.
- toystykki, gjarna reyð, brún ella hvít til høsnini. Hanarnir kunnu møguliga fáa reyðar keppar. Reyð toystykki, knýtt sum bringuklútur um hálsin, síggja sera høsnakend út.
- í einum bólki, sum vandi leikin, knýttu leikararnir sum spældu maðkar beinini saman.
- grøn toystykki kunnu leggjast yvir ein stól ella ein leikara (kanska leiðaran) til hømiliubløð.
- ein ella fleiri bóltar til egg. Hvítar hosur rullaðar saman kunnu eisini vera egg.

Sigið frá/lesið søguna saman.

Fyrireikandi venjingar:

Hvør í bólkinum dugir at seta og taka upp epli? Vís hinum, hvussu tað verður gjørt, men við "ósjónligum" amboðum sum í keipuleiki. Øll royna.
Hvør eigur høsn? Roynið at látast sum hønur og hanar. Haldið fram eina løtu og byrjið at ganga sum høsn. Hanar spenna bringuna út, gera nakkan sera langan, hønur smárenna ofta og pikka eftir mati. Minnist til at brúka øll hugskot, sum tit halda vera góð, so tann endaliga rørslan er sett saman av øllum teimum bestu, sum bólkurin dugir. Fuglar nikka við nakka og hálsi, tað er eyðkent fyri teir. Hugsið, um armarnir skulu vera veingir ella??
Vríggið síðani, øll, sum maðkar á gólvinum. Vríggið eisini yvir og undir hvør øðrum, sum maðkaspagetti, men gevið gætur: ikki vera í skóm, og ansið væl eftir at fara varisliga fram, so eingin verður kroystur ella fær ilt!

Leikgerð: Gerið av hvaðani øll koma.
- Eru maðkarnir longu á gólvinum, tá tit byrja?
- Hvar kemur Hanus/Hansina frá. Minnist til at venda aftur til sama stað...
- Hvar er høsnagarðurin?
- Hvar eru hømiliubløðini? Leggið eggið/eggini klár aftan fyri tey.

Leikurin kann, eins og hinir, byrja við, at sólin rísur, ljósini verða tendrað. Maðkarnir vakna og fara at vríggja, hanin gelur "góðan morgun".
Hanus/Hansina kemur inn og byrjar at taka epli upp. Maðkarnir mugu ansa eftir spakanum (sjálvt um hann ikki veruliga er til...).
Hønan/hønurnar koma út og byrja at pikka, ein ber eyga við ein maðk, rennur fram og fer at láta. Øll hyggja at hønuni!
Hanin kemur rennandi og tekur maðkin í nevið. Hvussu skal hann bera seg at fyri at eta maðkin? Roynið ymiskt, t.d. kann onkur krógva maðkin, hann kann rulla vekk, hann kann fjala seg aftan fyri hanan...júst í tí løtu sum hanin gelur og fettir sær á. Í sjónleiki er ofta so,

at beint tá ið ein leikari ger okkurt ógvisligt sum at gala ordiliga hart, so leggur ongin av áskoðarunum merki til, hvat hini gera í tí løtuni.
Hanin gongur stoltur og reypar eina løtu, samstundis rennur hønan til hømiliubløðini og ger eina kullu aftanfyri tey, skavar og setir seg. Knappliga "finnur" hon eggið (sum hevur verið har alla tíðina). Nú fer hon at láta. Hanin rennur fram, men verður illa við, tá hann sær eggið og gákar bara eitt sindur.
Hanus/Hansina kemur út aftur við spannini, finnur eggið og fer inn at gera morgunmat.
Sløkkið ljósið, stillið tykkum á rað, tendrið og bukkið.

Leikurin kann gerast við einum frásøgufólki, men kann eisini verða spældur heilt uttan orð. Ein triði møguleiki er, at Hanus/Hansina hevur orð, men eingin annar. Hann/hon kann siga frá um, hvussu gott veðrið er, at nú skulu eplini helst takast upp...gongur og tosar við seg sjálva/n. Í endanum kann hann/hon siga okkurt um, hvussu gott tað verður við nýggjum eplum og nývorpnum eggum.

Tit leikarar avgera, hvussu tit vilja gera leikin.Tað kann vera áhugavert at royna fleiri mátar og síðani velja tann, sum tit halda riggar best. Ofta er stuttligari at venja, um leikararnir skifta leiklutir soleiðis, at øll sleppa at spæla ymisk ting.

"TRÍGGIR VINIR" *(ensk søga)*

Einaferð vóru tríggir firvaldar, ein hvítur, ein reyður og ein gulur. Teir flugu av einari blómu aftur á aðra og spældu og dansaðu í sólini. Teir vóru als ikki móðir, tí teir høvdu tað so stuttligt.
Men so knappliga fór at regna.
Ikki var hugsingur um hjá teimum trimum firvaldunum at sleppa turrir aftur at húsum. Tí flugu teir til eina tulipan og søgdu:
"Góða tulipan, lat blómu tína upp fyri okkum, so vit sleppa at kroka"
Men tulipanin svaraði:
"Eg vil lata upp fyri tí reyða og tí gula, tí teir líkjast mær. Men tann hvíta dámar mær einki."
Tá søgdu bæði tann reyði og tann guli firvaldurin:
"Nei, vit koma ikki inn, sleppur tann hvíti ikki við."
Men regnið helt á og versnaði í hvørjum.

So flugu teir til liljuna og søgdu:
"Góða lilja, lat blómu tína upp, so vit sleppa at kroka."
Liljan svaraði:
"Tí hvíta vil eg sleppa inn, tí hann líkist mær. Men hinar dámar mær einki."
Tá segði tann hvíti firvaldurin:
"Nei, eg fari ikki inn, tá hinir ikki sleppa við. Vit eru vinir, og vit skiljast ikki. So vilja vit heldur vera vátir allir tríggir."
Og so flugu teir av stað.
Men sólin hevði hoyrt alt, sum teir prátaðu um, og hon vildi hjálpa teimum, tí teir vóru so góðir vinir. Tí rak hon regnið burtur, og tá skein hon so heitt, at veingir teirra brátt tornaðu.
So spældu og dansaðu teir tríggir firvaldarnir aftur til sólin fór í kav, og so flugu teir heim.

Í posanum: Toystykki, hvít til lilju og hvítar firvaldar, gul og reyð til tulipanir og hinar firvaldarnar. Gult toystykki til sólina, um tit velja at hava eina sól á pallinum. Blá toystykki til tey, sum spæla regn og vindur. Til ber eisini einans at nýta ljós, ljóð og spæl til at vísa, nær sólin skínur og nær tað er illveður og regn.

Lesið/sigið frá søguna.
Tað er ikki meiningin, at tit skulu duga orðini, so sum tey standa skrivað. Roynið heldur at minnast so nøkunlunda, hvør sigur hvat og hví og finnið so uppá orðini av nýggjum, meðan tit spæla. Tað, sum umræður, er, at firvaldarnir vilja vera saman, og at blómurnar gera mun og vilja skilja teir sundur.

Fyrireikandi venjingar:

Roynið, allur bólkurin í senn, at flúgva sum firvaldar – ljóðleyst! – og finnið upp á stuttlig firvaldaspøl. Finnið fram til ymsar mátar at flúgva, t.d. munin millum at flúgva á løttum veingjum í góðveðri og á regnvátum og tungum veingjum í illveðri.
Ljóðkulissan verður vand eins og í hinum smásøgunum.
Venjið síðani øll, hvussu blómur vakna og lata seg upp, og hvussu tær bera seg at, tá tað fer at regna. Um tit hava hug, kunnu tit geva blómunum ymiskan persónleika. Liljan kann t.d. vera snobbut og følsk, tulipanin kann vera illa hýrd og lúnut…Venjið sólrørslur og vind- og regnrørslur, um tit hava fólk til at spæla sól, vind og regn.

Leikgerð:
Gerið av, hvar hvør tykkara byrjar. Í hesum leikinum, snýr tað seg mest av øllum um at skapa ymiskar stemningar. Tí er umráðandi at gera nógv burtur úr teimum ymiskum leiklutunum – blómunum og summarfuglunum, sól, vind og regni, og teirra lyndiseyðkennum. Leggið eisini dent á munin ímillum at spæla stuttlig spøl í góðveðri og vera kaldur og vátur úti í illveðrinum.
Á sama hátt sum í hinum smásøgunum, byggja tit upp leikgongd, venja nakrar ferðir og framføra.

Nakrir tankar: (tips)
Um ein bólkur heldur, at teirra leikur er heilt miseydnaður, skal hann fáa høvi til at royna aftur aftan á fyrstu sýning. Bólkurin hevur loyvi at nýta hugskot, sum hinir bólkarnir komu við. Bólkurin velur, um hann vil royna sjálvur, ella um hann vil hava leiðaran ella onkran úr bólkinum/hinum bólkunum at leggja lag á. Um bólkarnir eru serstakliga ójavnir, noyðist leiðarin at gera nýggjar bólkar.

Avgerið frammanundan, hvussu langa venjingartíð bólkarnir fáa – 15-20 minuttir til eina smásøgu plagar at vera ivaleyst.

Viðhvørt kemur tað fyri, at onkur noktar at upptraðka og "spæla býtt" frammanfyri hinum - yvirhøvur ikki tímir at spæla sjónleik. Her eru nøkur hugskot:
- Hann/hon kann vera ljóðmaður við høvuðsábyrgd fyri sól- regn- og vindljóði
- Hann/hon kann vera ljósmaður um tit hava fleiri lampur í rúminum kunnu tit variera millum myrkt, hálvmyrkt, ljóst, blinkandi ljós í illveðri... Sterkar lummalyktir (møguliga við litaðum glasi) kunnu nýtast sum eykaeffekt.
- Hann/hon kann vera leikstjóri.
- Hann/hon kann vera "lurtari", stilla seg longst møguligt burtur frá pallinum, kanska enntá beint uttanfyri hurðina. Hann/hon blundar og sigur frá, um øll orð og ljóð hoyrast og eru skillig.

Harafturímóti er tað ikki stuttligt, um ein ella fleiri stilla seg heilt uttanfyri leikgerðina og einans hyggja og gera viðmerkingar. Øll, sum eru í rúminum, skulu helst vera virkin.[8]

"Sjónleikarateknikkur"
Um røddina: Øll børn, sum ikki hava kropslig ella sálarlig brek (og tey allarflestu av teimum eisini) duga natúrliga at fáa røddina at hoyrast. At duga at rópa og skríggja er onkuntíð

[8] Leiðarin: Vanliga er so, at dugnaligari og meira áhugaður ein bólkur er, longri tíð kann hann brúka til ein lítlan leik. Eru fleiri bólkar við, sum duga væl at arbeiða sjálvstøðugt, kann ein bólkur fáa sum uppgávu at gera skemtileik, ein kann gera sorgarleik, ein kann gera sjónvarpstíðindi, dansisýning, ella sangleik...alt við somu søgu.

neyðugt fyri at klára seg millum vinir og systkin. Hoyrist tú illa á pallinum, er tað ofta tí, at tú knappliga fert at hugsa um røddina og um, at fólk lurta og hyggja.
Tað kann hjálpa at

- minka um ferðina - at tosa nógv, nógv seinni enn vanligt. Hugsið, sum eina fantasiroynd, at tað er langt til oyrini hjá áskoðaranum, og at ljóðið skal røkka allan vegin fram, áðrenn næsta ljóð fylgir. At tosa seint er ikki tað sama sum at tosa spakuligt! Tað kann hjálpa tær at seta ferðina niður, um tú gert eina rørslu við arminum, sum um tú rørir í einari risastóru grýtu, og so letur tú orðini fylgja ferðini á arminum.
- Úttala hjáljóðini væl. Hjáljóðini eru tey, sum gera, at vit skilja orðini, sjálvljóðini eru jú so fá. Vit kunnu rokna við, at um hjáljóðini eru skillig og greið, so skilja áskoðararnir sum oftast eisini sjálvljóðini.
- Brúkið ein lurtara, kanska ein í bólkinum, ella helvtina av bólkinum í senn og skiftist um. Lurtarin sigur frá, hvørja ferð okkurt er ógreitt, um tit tosa ov títt ella ov spakuligt.

Minnist til, at tað er strævið at síggja ein sjónleik, har leikararnir rópa alla tíðina. Harafturat kunnu røddirnar hjá leikaranum fáa skaða. Fleiri hjáljóð eru ómøgulig at rópa (royn sjálvur at skrála eitt M ella eitt T!), og hjáljóðini bera tekstin. Minst til at anda nóg ofta og syrgja fyri at hava nokk av luft!

Leikbrot uttan orð eru ofta sterk. Verið pinnastill uttan fyri pallin, um tit ikki gera ljóð sum hoyra til leikin. Í Esops dømi kunnu tit gott loyva Vindinum at ýla, sólini at skína, fólkunum at frysta ella sveitta eina góða løtu, uttan at undirstrika hvat sum hendir við orðum. Í *Hønan og Hanin* hava tit langar senur við maðkum, eplaveltu og høsnum, har eingi orð eru, og í søguni um firvaldarnar eru hugløgini heilt avgerandi. Meira tit spæla, færri orð eru neyðug.

Bjóðið endiliga onkrum at hyggja, sjálvt um tit kanska ikki gera eina ”veruliga” sýning – bjóðið t.d. grannaflokkinum, skúlastjóranum, vinum, foreldrum.

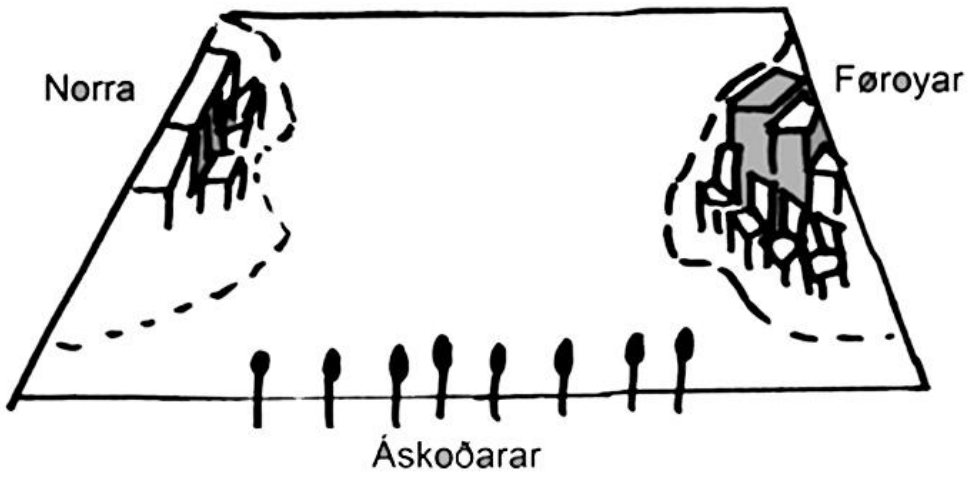
FJÓRÐA STIG: FØROYSKAR SAGNIR SUM TILFAR TIL LEIKGERÐ

Hesir báðir leikirnir vórðu gjørdir til eitt sjónleikaraskeið fyri ung í Norðurlandahúsinum. Seinni hava teir verið settir upp við yngri børnum í sjónleikarskúlanum í Sjónleikarhúsinum í Havn og á styttri skeiðum. Á tí fyrsta skeiðnum varð ein rammusøga løgd afturat.

I. KJØLUR Á NESI úr "Sagnir og Ævintýr" eftir Jakob Jakobsen, doktara.

***Ein bóndi var á Trøllanesi á sinni, sum æt Kjølur. Hann droymdi eina nátt, at hann skuldi eiga átta synir, og síðan skuldi hann síggja hval koma og gloypa allar átta á útróðri. Hann vaknaði, sovnaði aftur og droymdi, at um hann goymdi henda dreym í tríati ár, skuldi hann einki hava at týða. So er at telja frá, at Kjølur átti átta synir, teir vuksu upp og komu til útróðrarmenn. Ein dagin, tá tað gongur á tretivta árið frá tí, at bóndin droymdi dreymin (ikki vóru tey tríati árini full), eru teir á útiróðri allir, bóndin og synir hansara. Tá ið teir eru komnir inn í Kalsoyarflógvan áraka kleivina, sum gongur upp til bygdina á Nesi (Trøllanesi), nú hugsar bóndin: "Skamm dylji nú dreymin longur! nú man hann einki hava at týða, tí nú gongur á tretivta árið," og so telur hann dreymin. Tá kemur ein slættibøka og gloypir yvir bátin, allan sum hann er. Slættibøkan kom rikin í Bergen í Noreg, og báturin varð drigin fram úr kjaftinum á henni; tá sótu allir menninir fram á knøini við árunum í hondunum. Teir komu aftur til Føroya, men hin gamli, Kjølur, var so forharmaður um henda tilburðin, at hann rýmdi av Trøllanesi og búsettist á Kjalarnesi (Kjalnes) í Kollafirði. Tí eitur tað Kjalarnes (Kjalnes), sigur gomul munnsøgn*.

Pallur: Byggið upp ein pall við borðum og stólum soleiðis, at gólvið er tómt mitt í rúminum – hetta er havið – og "fjøll" eru við báðar síðuveggirnar. Øðrumegin er fjallið breiðari og hevur ein hamara bygdan upp av stólum ella beinkum. Leikarar skulu kunna ganga eftir hamaranum. Hetta eru Føroyar – Trøllanes.
Hinumegin havið er ein strond, har ein hvalur kann gera landgongd. Hetta er Norra – við Bergen.
Takið nøkur stór toystykki – t.d. tvær 10 m rullur av stóti, sum kann keypast bíliga, ella eina "presenning" ella nógv gomul løk og ullteppir av tí slagnum¨, sum flytimenn brúka.
Festið toyið sera væl, t.d. við pakkaklistribandi ella "gaffatape", so toyið ikki fer á glið, tá tit spæla.



Rekvisittir: Ein hvalur (slættibøka). Hvalurin skal vera so stórur, at fleiri leikarar kunnu fjala seg aftanfyri hann. Her eru nøkur uppskot til, hvussu hvalurin kann gerast.

- Málið eitt stórt toystykki við latexmáling og klippið út, so tað líkist einum hvali. Tað er avgjørt ein fyrimunur, um hvalurin sær út sum ein slættibøka, hyggið í eina bók (”Villini sugdjór í Útnorði” eftir Dorete Bloch og Edward Fuglø hevur flottar hvalamyndir).
- Sagið ein hval úr einari finerplátu (122cm x 244cm) og málið hann. Handtøk aftanfyri gera tað lættari at spæla, ein stór pláta vigar eitt sindur. Slípið kantarnar, so tit ikki fáa flís.
- Ein stór kartongpláta av einari frystibokspappeskju, møblapappeskju e.t., verður skorin til, málað og fest á fjalir.[9]

Búnar: Húgvur, gjarna føroyskar húgvur, til Kjøl og hansara átta synir. Eitt kustaskaft kann nýtast til fjallstav hjá Kjøli.

Nakrir leikarar skulu vera aldur. Teir kunnu vera í einslittum gráum, bláum ella svørtum klæðum. Tað, sum telur mest, er, at klæðini eru góð at røra seg í, strammar buksur ella niðurdeilar forða spælinum. Knæverjur eru góðar at hava hjá alduspælarunum. Hava tit ikki “ordiligar” knæverjur, kunnu tit falda beinhitarar og hála teir upp á knøini.

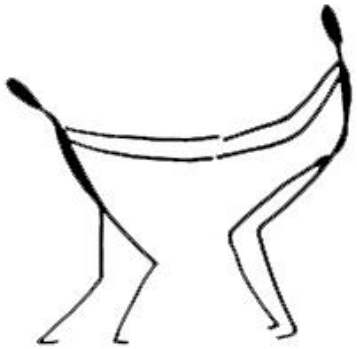
Fyrireikandi venjingar:

Lesið søgnina.

Báturin: Venjið at rógva uttan árar ella bát. Í flest øllum bólkum er onkur, sum dugir at rógva og kann leggja hinum lag á. Gevið gætur: Tá tú ikki hevur nakran bát ella nakrar árar, hevur

[9] Um tykkara bólkur er ein skúlaflokkur, mæli eg til, at tit kanna møguleikan at gera verkætlanararbeiði og samstarva við myndlista-, smíð- og lívfrøðilærugreinarnar.

tað serliga stóran týdning, at tú brúkar lær- og búkvøddar fyri at fáa kraft í rørsluna – sum róði tú veruliga úti á fjørðinum. Er hetta trupult, kunnu tit gera pør, annar rør, hin heldur ímóti. Kannið, hvørjar vøddir tit nýta og haldið fram við at brúka teir, tá ið eingin heldur ímóti. Tað er hart arbeiði!



Tá øll í bólkinum hava fingið ta grundleggjandi rørsluna við, stilla tit tykkum lið um lið, tvey og tvey, sum í einum áttamannafari. Ein stendur vendur móti hinum, hetta er róðursmaðurin.
Venjið nú at rógva við felags rútmu, so tit finna áralag. Minnist til at traðka aftureftir, ikki frameftir – tað ger bara róðursmaðurin. Roynið at stýra bátinum, uttan at hann bognar ella brestur.
Næsta venjingarstig er at lata bátin rulla. Tit gera alt, tit longu hava vant: halda áralag, stýra...og so brúka tit beinini og undirkroppin til at rulla – reagera uppá aldur. Ímyndið tykkum, at alt sum er niðanfyri miðjuna er sjógvur og bátur og alt frá miðjuni og uppeftir útróðrarmennirnir. Venjið eina fitta løtu, so tit finna eina góða rútmu, og farið við millumbilum úr bátinum og eygleiðið hvør annan. Skiftist at vera róðursmaður, meðan tit venja.

Sjógvurin: Venjið nú at vera aldur í sjónum. Sitið á knøunum, leggið yvirkroppin flatan yvir lørini, leggið armarnar á gólvið framman fyri tykkum, í forleinging av yvirkroppinum.
Hálið kroppin upp við búkvøddunum – rullið kroppin upp so at miðparturin av rygginum reisir seg fyrst, so ovari parturin av rygginum, síðani akslar, armar hendur og høvd. Rørslan er ein stór alda, sum reisir seg við megi, fellur og reisist aftur.



Gerið alduljóð, eitt schhhh-ljóð, sum fylgir rútmuni í rørslunum. Sterkasta ljóðið er, tá aldan nærkast toppinum, so minkar tað niður í eitt suð. Tá tit venja ljóð og rørslur saman, kunnu tit byrja við hvør síni rútmu uttan at geva hinum ans. So við og við finna tit eina felags rútmu. Tit kunnu spæla tykkum við aldunum. Roynið at rista við fingrunum og gerið brim á aldubrotini. Roynið at gera eina felags aldu, sum flytir seg frá leikara til leikara, gerið eina seriu við smærri og størri aldum...

Á fjall: Gangið, ein í senn, eftir hamaranum, sum tit hava bygt. Brúkið hugflogið – tað er tíðliga um morgunin, kámt og kanska mjørki. Følið tykkum fram við fótunum og stavinum. Ikki skunda tykkum, gangið næstan á staðnum, so tit skapa eina ímynd av einum longum fjallagongutúri. Tá øll í bólkinum hava roynt einaferð, loysir tað seg at endurtaka venjingina. Lánið alt gott, tit hava sæð hvør annan gera. Ein fyri og annar eftir spælir Kjølur, ella ein av synunum, á veg eftir fjøllunum til bátin "árla um morgunin". Tit kunnu undirbyggja stemningin við einstøkum fuglaljóði, jarmi, brimi...

Leikgerðin:
Tá ljósið verður tendrað, liggur Kjølur mitt á gólvinum og svevur. Øll hini standa í hálvklingru rundan um hann, nær við pallkantin. Øll í bólkinum eru frásøgufólk, leikararnar skiftast um at siga replikkirnar. Kjølur eigur tvær replikkir.

Rødd:
Ein bóndi var á Trøllanesi á sinni, sum æt Kjølur.

Rødd:
Hann droymdi eina nátt:

Hálvklingran við leikarum nærkast spakuliga tí sovandi bóndanum og umgyrða hann á trimum síðum. Teir benda seg niður yvir hann, teir eru hansara dreymar. Orðini verða teskað í felag, ómetaliga seint. Minnist til at úttala hjáljóðini væl, so klára tit at fylgjast, og áskoðararnir fara at skilja orðini.

Dreymurin:
Tú skalt eiga átta synir.
Tú skalt síggja hval koma og gloypa allar átta á útróðri.

Rødd:
Hann vaknaði, sovnaði aftur og droymdi
Í hesari replikk spælir Kjølur tað, sum orðini siga frá. Hann hvøkkur við, setist upp undir seg, vaknar. Nývaknaður lítur hann rundan um seg, so sissast hann og sovnar aftur.

Tá Kjølur hvøkkur við, fara dreymaspælararnir í stundini – ljóðleyst – aftur á plássini, teir høvdu við leikbyrjan. Tá ið hann er sovnaður aftur, byrja teir at ganga móti honum, sum í byrjanini, og teska aftur ómetaliga seint:

Dreymurin:
Um tú goymir henda dreym í tríati ár, skal hann einki hava at týða.

Rødd:
So er at telja frá, at Kjølur átti átta synir, teir vuksu upp og komu til útróðrarmenn.
Øll fara av pallinum. Kjølur og tey, sum verða hansara synir, syrgja fyri at hvørva á tí síðuni, sum er Føroyar. Teir lata seg í húgvur, Kjølur tekur fjallstavin, og teir byrja sín langa fjalltúr eftir hamrinum úr bygdini til bátin.
Hini leikararnir verða býttir upp í tveir bólkar, annar setir seg á gólvið og byrjar beinanvegin aldurørslur, hin fer aftur um fjallið (hinumegin Kjøl og synirnar), har hvalurin liggur klárur.
Tá ið Kjølur og synir hansara eru komnir til sjóvarmálan, spæla teir, at teir stíga umborð á bátin, loysa hann og rógva út. Teir rógva eina løtu, til teir eru komnir aftur um tey, sum spæla aldur. Har steðga teir, leggja árarnar inn og fara at fiska.
Hvalberarnir aftan fyri fjallið gera seg til reiðar.

Rødd:
Ein dagin, tá tað gongur á tretivta árið frá tí, at bóndin droymdi dreymin

Rødd:
ikki vóru tey tríati árini full

Rødd (sami leikari sum byrjaði setningin):
eru teir á útiróðri allir, bóndin og synir hansara.

Rødd:
Tá ið teir eru komnir inn í Kalsoyarflógvan áraka kleivina, sum gongur upp til bygdina á Nesi (Trøllanesi), nú hugsar bóndin:

Kjølur:
Skamm dylji nú dreymin longur! Nú man hann einki hava at týða, tí nú gongur á tretivta árið. Hoyrið, dreingir, fyri næstan tríati árum síðani droymdi meg ein løgnan dreym. Eg droymdi, at eg skuldi eiga átta synir, og at ein slættibøka skuldi koma og gloypa bátin og manningina alla sum hon var!

Minnist til, at synirnir eiga at hyggja at pápanum, tá ið hann tosar. Meðan hann sigur frá, byrjar hvalurin at svimja móti bátinum.

Rødd:
Tá kemur ein slættibøka og gloypir yvir bátin, allan sum hann er.

Hvalurin svimur alt í einum fram millum bát og aldur, soleiðis at menninir hvørva aftan fyri hvalin. Leikmyndin verður sterkari, um útróðrarmenninir rópa, kløkkir og bangnir, tá teir verða gloyptir.
Aldurnar gera eisini eina villa rørslu, tá hvalurin gloypir bátinum, sum vóru tær kjalarvørrir.
Síðani fara aldurnar við bátinum móti "Norra"...

Rødd:
Slættibøkan kom rikin í Bergen í Noreg

...har alduleikararnir leggja seg við strondina og rulla í aldubrotunum. Teir rulla nakrar ferðir aftur og fram, rulla síðani av pallinum, reisa seg upp og verða norðmenn (lata seg t.d. í bundnar húgvur). Norðmenninir hála "bátin" fram úr hvalakjaftinum, t.v.s. at teir spæla, at teir hála við fullari megi, og í meðan toga hvalaberararnir hvalin eitt sindur aftur, og Kjølur og synirnir grulva eitt sindur fram, so teir koma til sjóndar sitandi við "árum" í hondunum.

Rødd:
og báturin varð drigin fram úr kjaftinum á henni; tá sótu allir menninir fram á knøini við árunum í hondunum.

Øll uttan tey seinastu frásøgufólkini fara av pallinum.
Ein annar møguleiki er, at øll verða verandi á pallinum, lata seg úr húgvunum, seta hvalin niður, og seta seg rundan um tey seinastu frásøgufólkini og lurta eftir søguni.

Rødd:
Teir komu aftur til Føroya, men hin gamli, Kjølur, var so forharmaður um henda tilburðin, at hann rýmdi av Trøllanesi og búsettist á Kjalarnesi (Kjalnes) í Kollafirði.

Rødd:
Tí eitur tað Kjalarnes (Kjalnes), sigur gomul munnsøgn.

Sløkkið ljósini – stillið tykkum á rað – tendrið aftur – bukkið.

Minnist til at royna tykkara leik við einum lurtara í hinum endanum av rúminum – er alt væl skilligt?
Spælið tykkum við røddunum. Roynið eina djúpa abbarødd til Kjøl. Hálið orðið "gloyyyyyyyyyypa", sum verður teskað í dreyminum, og gerið tað nógv, nógv longri enn tit duga at ímynda tykkum. Endurtakið hetta, tá hvalurin gloypir bátinum.

Gerið frásagnarrøddina meira dramatiska, tá Kjølur er um at siga frá dreyminum. Vit hava jú fingið at vita, at hetta fer at enda galið. Við at vaksa um dramatikkin í røddini, minna vit áskoðararnar um tað sama.
Skal hetta rigga sum effekt, er tað umráðandi, at aðrar replikkir, eitt nú “so er at siga frá, at Kjølur átti átta synir”, verða søgd beint fram, uttan dramatikk.

Ein variatiónsmøguleiki er at syngja ein sálm ella eitt Kingo-lag, tá baturin leggur frá landi. Ljóð av sjófuglum kunnu leggjast til leikin. Duga tit í bólkinum norðoyamál, kann Kjølur, ella øll, sjálvandi brúka tað.

At enda: Um tit í bólkinum hava onnur og betri uppskot til leikgongd enn tey, sum standa her, skulu tit sjálvandi brúka tey og vraka míni!

II. GÍVRINAR HOL Á SANDOY *úr Savn eftir V.U. Hammershaimb (útg. Emil Thomsen 1969)*

Í Klivum fyri vestan Sandsbygd er eitt stórt hol niður í jørðina, sum kallast "gívrinar hol"; undir tí býr ein gívur. Tað er søgn, at maður heiman av Sandi fór niður í holið at finna gívrina. Hon stóð og mól gull í eini kvørn; eitt lítið barn sat inni hjá henni og spældi við eitt gullkelvi. Kellingin var blind; maðurin fór spakuliga at kvørnini og tók til sín av gullinum, ið hon stóð og mól. Hon hvørki sá ella hoyrdi nakað til hansara, men mælti tó: antin er tað músin, ið melur, ella tjóvurin, ið stjelur, ella ruggar henda gamla ikki rætt. Maðurin fór nú frá henni, tók gullkelvið frá barninum, og sló tað í heysin; harvið fór tað so sárt at gráta. Nú sprakk gívurin á føtur og grunaði ilt, hon trilvaði eftir honum um alt hellið, men tá var hann longu uppkomin úr holinum, stigin á hestin og tvísporaði sum skjótast heim við gullinum. Gívurin kundi ikki finna hann, og rópaði tí eftir grannkonu síni, segði henni frá sínum vanda og bað hana hjálpa sær at taka tjóvin. Hon var ikki sein á fótum, ginaði tvørtur um vatnið, hvar fótasporini síggjast enn í steinunum, hvørt sínuminni um vatnið; kallast tey gívrinar spor. Men maðurin slapp undan henni, til tess hann kom til Volismýri, tá var hon so nær, at hon náddi at tríva um halan á hestinum, og hon slepti honum ikki; tá koyrdi maðurin so hart undir hestin, at hann sprakk fram eitt lop, men halin slitnaði, tí gívurin var standandi føst; nú kastaði maðurin seg fram á, og var so heppin, at hann í tí sama eygnablikki fekk at síggja kirkjuna, men tá var gívurin ikki ment at gera honum nakað ilt, og við tí skili mátti hon venda aftur. – Enn hoyrist yvir gívrinar holi, hvussu hin gamla blinda gívurin melur gull niðri í tí djúpa hellinum.

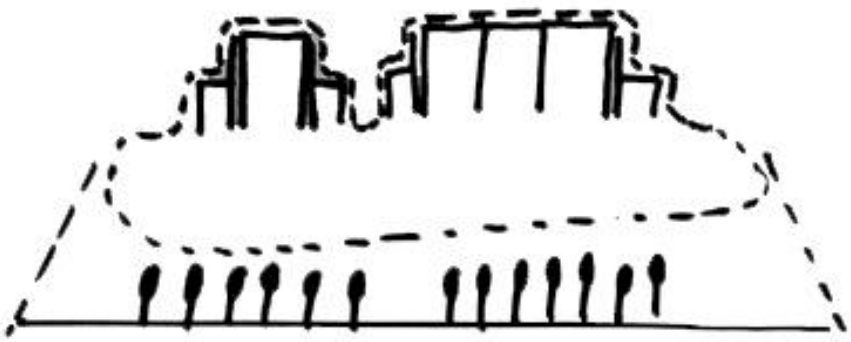
Leikgerðin er til 10-12 leikarar. Um tykkara bólkur er størri, kunnu tit leggja eina rammusøgu[10] afturat.

Pallurin verður bygdur við sama tilfari sum tað, sum varð skotið upp til "Kjølur á Nesi".

- Skúlaborð, stólar og bonkar.
- Stór toystykki, presenningar e.t.

[10] rammusøga: sí s. 38

Til Gívrinar hol stilla tit borð saman mitt fyri. Spælt verður bæði á pallinum og á gólvinum. Ímyndin verður, at áskloðararnir sita “heima á Sandi” og hyggja út móti haga og fjøllum. Tit gera Gívrinar Hol við at lata glopp vera einastaðni millum nøkur borð. Stólar verða settir, so at tað ber til at sleppa frá pallinum niður á gólvið, og upp og niður, inn í og upp úr holuni. Minnist til at festa alt toyið, so tað ikki fer á glið!



Áskoðarar

Tá pallurin er bygdur, loysir tað seg at brúka eitt sindur av tíð til at royna hann. Gangið runt, upp og niður, fyrst róliga og so skjótari. Spælið “frystið” – venjingina á pallinum. Endið við at spæla pikk. Um øll ikki kenna seg trygg, byggja tit um og bøta um tað, sum kenst vandamikið.

Leiklutir og búnar:

- Hesturin verður spældur av einum leikara. Hestahøvdið hevur ein skort. Ein hestahali verður festur í buksurnar hjá manninum, tá ið hann ríður, og krógvaður onkursvegna, tá ið hann og hesturin ikki eru saman.



- Maðurin er í føroyskari húgvu og troyggju.
- Gívrarnar eru tvær. Tær hava hvør sín risakjóla og verða spældar av trimum leikarum í hvørjum kjóla. Harafturat krevst ein skortur á kustskafti sum verður hildin omanfyri høvdini á leikarunum. Kjólin skal antin vera gjørdur úr toyi, sum leikararnir kunnu hyggja í gjøgnum, ella hava lúrihol.



- Gívrabarnið verður spælt av einum ella tveimum leikarum, eisini í risakjóla og við skorti á kustaskafti. Gívrabarnið hevur eitt gullkelvi, t.d. eitt træpetti málað við gullmáling.

Frásøgufólk og sangarar bera søgnina. Tey kunnu vera í modernaðum klæðum, í einslittum búnum ella í gomlum klæðum. Val av búnum sigur okkurt um, hvussu tit tulka søgnina. Um tit siga, at ung nú á døgum vilja bera sagnirnar víðari, skulu tit ikki ivast í at velja modernað klæðir. Um tit halda, at hetta er eitt minni frá gomlum døgum, velja tit klæðir frá langommu- og langabbasa tíð… Tosið um, hvat tit vilja siga áskoðaranum og veljið búnarnar út frá tí. Brúka tit eina rammusøgu, verða klæðini vald við tí í huga.

Skortarnar gera tit av høsnaneti, "papmaché"[11] og latexmáling. Ein skjótari og sterkari máti er at brúka trælím og toykloddar, sum tit líma á høsnanetið, men hetta er sjálvandi dýrari.

[11] dimmudeiggj

Ansið eftir at byrja við skortunum í góðari tíð, tað kann taka eina viku fyri “papmaché” at torna, og tað skal vera turt, áðrenn tit mála. Trælím luktar sterkt nakrar dagar aftaná, at tað er turt.



Hestaskorturin kann byggjast á einum bólti ella einum parúkkhøvdi. Ansið eftir, at høsnanetið innan í skortinum er væl klætt við pappíri ella toyi, so tað ikki skræðir andlit og eygu hjá leikaranum! Faks av tógvi verður límað á, tá formurin er liðugur og høvdið málað.
Minnist eisini til, at gera nógv luft- og lúrihol í hestaskortinum. Tað ber væl til at gera nøkur eyka hol t.d. mitt á hálsinum, tað hevur nógv størri týdning, at leikarin sær, hvar hann rennur, enn at tit hava eitt perfekt hestahøvd…

Gívraskortarnir skulu ikki berast á høvdinum og kunnu vera heilt ónatúrliga stórir og ófantaligir. Long nøs, stór oyru og løgnir litir rigga bara væl! Festið skortin væl á kustaskaftið.

Leikgerðin:

Rødd:
Í Klivum fyri vestan Sandsbygd er eitt stórt hol niður í jørðina, sum kallast “gívrinar hol”; undir tí býr ein gívur.

Maðurin og hesturin ríða inn. Hesturin hellur seg eitt sindur framyvir og tvísporar við beinunum og ørmunum. Hann og frásøgufólkini/sangararnir smella hógvaljóðið við tunguni. Hesturin kann gneggja av og á.

Um frásøgufólkini/sangararnir vilja hava rørslur, kunnu tey vera seyður. Maðurin situr ikki á hestabaki, hann tvísporar eisini beint aftan fyri hestaleikaran, soleiðis at hansara bein verða bakbein á hestinum.
Maður og hestur ríða fram til holuna, oman fyri inngongdina.
Har stígur maðurin av hestinum og setur hestin á beiti við ein stein. Maðurin byrjar at klíva niður í holuna. Av tí, at søgnin er óverulig, riggar tað væl, at allar gívrarørslur verða gjørdar í

“slow motion”, og maður og hestur hava eitt annað tempo. GG! Temposkift á pallinum eru umráðandi, skal leikurin halda fram at fanga áskoðararnar.
Gívurin og gívrabarnið hava verið í holuni frá tí, at leikurin byrjaði. Hava tit møguleika at fáa pallljós, skifta tit nú frá ljósi á øllum pallinum til eitt konsentrerað ljós inni í holuni. Ljósið í holuni kann gott vera litt, sterkt grønt ella reytt. Til ber eisini at hava eina skriviborðslampu inni í holuni. Tá leikur skiftir niður í holuna, tendra tit ta lítlu lampuna og sløkkja hini ljósini í rúminum.
Sangararnir gera eina ljóðkulissu við knirkandi ljóði frá gullkvørnini, og eitt skjaldur – helst eitt sum umrøður gull. Hesi ljóðini byrja so skjótt, sum maðurin klívur niður í holuna. Um skjaldrið verður ónatúrliga seint kvøðið, gevur tað eisini eina kenslu av støddd – vit eru í risaheiminum.

Rødd:
Tað er søgn, at maður heiman av Sandi fór niður í holið at finna gívrina.

Rødd:
Hon stóð og mól gull í eini kvørn; eitt lítið barn sat inni hjá henni og spældi við eitt gullkelvi.

Barnið tvætlar á pinkubarnamáli, meðan tað spælir. Tað kann vera ein stuttlig detalja, um tað lítla barnið hevur eina djúpa rødd – tað er jú eitt risabarn.
Gívurin murrar eisini lagið og melur gull á eini ósjónligari kvørn við ørmum, ið arbeiða runt í risarørslum. Leikarin til høgru brúkar høgra arm til gívrina, leikarin til vinstru brúkar vinstra arm. Leikarin í miðjuni heldur skortinum. Um hesin leikarin vil flyta skortin og soleiðis gera gívrina meira livandi, so hugsa um at hon er blind og fylgir hendingunum við hoyrnini, ikki við sjónini. Maðurin sníkir seg ljóðleyst fram við vegginum í holuni.

Rødd:
Kellingin var blind; maðurin fór spakuliga at kvørnini og tók til sín av gullinum, ið hon stóð og mól.

Maðurin sníkir seg fram og tekur gull. So skjótt sum gívurin fer at tosa, tekur hann seg aftur.

Rødd:
Hon hvørki sá ella hoyrdi nakað til hansara, men mælti tó

Gívur 1:
Allir tríggir leikarar sum spæla gívur 1 tala í senn, sera seint og við lágari rødd.
Antin er tað músin, ið melur, ella tjóvurin, ið stjelur, ella ruggar henda gamla ikki rætt.

Rødd:
Maðurin fór nú frá henni, tók gullkelvið frá barninum, og sló tað í heysin; harvið fór tað so sárt at gráta.

Tá ið maðurin slær barnið við gullkelvinum, er tað sjálvandi skortin, ikki leikaran/arnar, sum hann slær. Barnið fer at skríggja – við síni risarødd – grætur ógvisliga, sangurin tagnar.

Rødd:
Nú sprakk gívurin á føtur og grunaði ilt, hon trilvaði eftir manninum um alt hellið
Gívurin sveiggjar við ørmunum í allar ættir. Maðurin sníkir seg undan, krýpur undan ørmum hennara. Barnið fylgir manninum við sínum skortaeygum, men tað dugir ikki at siga nakað.

Rødd:
men tá var hann longu uppkomin úr holinum, stigin á hestin og tvísporaði sum skjótast heim við gullinum.

Gloymið ikki at loysa hestateymarnar tá maðurin skal ríða avstað! Hesturin gneggjar. Ríðið næstan á staðnum, so maður og hestur ikki hvørva av pallinum langt áðrenn leikurin er liður. Minnist til, aftur at smella við tunguni.

Rødd:
Gívurin kundi ikki finna hann, og rópaði tí á grannakonu sína

Vit síggja Gívur 1 klíva upp og stinga høvdið og yvirkroppin upp úr holuni. Av tí, at hon er blind, kunnu tit royna hvat riggar best: at hon rópar beint út yvir áskoðararnar ella at hon snarar høvdið móti staðnum, har hin gívurin stingur høvdið upp.

Gívur 1:
Ein tjóvur hevur verið her inni. Hann hevur stolið gull mítt og sligið barn mítt. Hjálp mær at taka tjóvin!

Allir tríggir leikarar í gívrini tosa í senn, ónatúrliga seint og lágt. Sangararnir/frásøgufólkini kunnu styrkja ævintýrastemningin og kensluna av vídd við at gera ekkó.
Gívur 2 kemur fram hinumegin pallin.

Rødd:
Hon var ikki sein á fótum, ginaði tvørtur um vatnið, hvar fótasporini síggjast enn í steinunum, hvørt sínumenni um vatnið; kallast tey gívrinar spor.

Tá Gívur 2 tekur síni risafet, skulu tit royna, hvat riggar best – skal leikarin sum er mittast stýra hinum, sum hoppa fram við beinunum saman? Skulu leikararnir til høgru og vinstru bara vísa ytra beinið, sum tekur risastór fet? Vilja tit kanska hava eina seksbeintu gívur, og stíga stórt við trimum høgrabeinum í senn og trimum vinstrabeinum í senn? Roynið, hvat riggar í tykkara bólki, tað sum er best í einum bólki er ikki altíð tað, sum riggar hjá einum øðrum.
Gívur 1 kann antin verða standandi uppi í holuni, kanska við barninum hjá sær, ella fara niður í holuna aftur.

Rødd:
Men maðurin slapp undan henni, til tess hann kom til Volismýri, tá var hon so nær, at hon náddi at tríva um halan á hestinum, og hon slepti honum ikki.

Venjið rørslurnar hjá manninum og hestinum, so at tað sær út sum um teir berjast fyri at sleppa leysir, og hjá gívrini sær tað út, sum togaði hon av øllum alvi. Hetta kann verða til eina heila senu í leikinum. Tá tit venja, kunnu tit skiftast um at hála og geva eftir – tit samstarva, sjálvt um tað sær út sum bardagi.

Rødd:
tá koyrdi maðurin so hart undir hestin, at hann sprakk fram eitt lop, men halin slitnaði, tí gívurin var standandi føst.

Gívur 2 stendur við hestahalanum í hondini, hestur og maður taka eitt stórt lop frameftir, og hestaleikarin hjálpir manninum at kasta seg fram…hann kann gott bólta rút. So tvísporar hesturin av pallinum.
Rødd:
Nú kastaði maðurin seg fram á, og var so heppin, at hann í tí sama eygnablikki fekk at síggja kirkjuna

Tey sum eru á pallinum hyggja øll í senn á eitt stað, sum tit hava avtalað frammanundan, rættiliga lágt niðri (kirkjan liggur jú við sjógvin), og allir leikarar frysta.

Rødd:
men tá var gívurin ikki ment at gera honum nakað ilt, og við tí skili mátti hon venda aftur.

Aftan á eina løtu vendir Gívur 2 sær við og fer til gongu við stórum, tungum fetum. Hon vendir aftur har, sum hon kom frá. Gívur 1, um hon enn er uttan fyri holuna, klívur niður aftur saman við barninum hjá sær og setur seg við kvørnina at mala gull. Sangararnir byrja at murra sítt skjaldur, kvørnin fer at ríkja, men sera, sera spakuliga. Kvørnin og skjaldrið hoyrast, meðan seinasta replikkin verður søgd.

Rødd:
Enn hoyrist yvir gívrinar holi, hvussu hin gamla blinda gívurin melur gull niðri í tí djúpa hellinum.

Tað seinasta, sum hoyrist, eru skjaldrið og kvørnin sum ríkja.

Sløkkið ljósini – stillið tykkum á rað – tendrið aftur – bukkið.

Nøkur ráð:
Gerið brúk av tí, sum tit í bólkinum duga. Tey, sum duga at ríða, kunnu hjálpa hesti og manni. Tey, sum plaga at syngja ella kvøða, leggja lag á ljóðini. Hava tit fimleikarar ella akrobatar tykkara millum, kunnu bæði hesta- og gívrarørslur mennast til okkurt spennandi. Tey, sum duga væl at tekna, smíða og seyma, kunnu skapa eina flotta pallmynd og flottar skortar. Um tit hava møguleika til ljósseting og onkur í bólkinum dugir við teknikki, kunnu tit gera nógv burturúr skiftandi ljósi í holuni og í fjallalandslagnum, og kanska ein kastari (ella sterk lummalykt) fylgir hesti og manni.

At byggja ein pall, hvussu einfaldur hann enn er, krevur eitt sindur av tíð. Tað er heilt klárt ein fyrimunur í "Kjølur á Nesi" og í "Gívrinar Hol" um tit kunnu venja leikin í einum høli, har alt ikki skal beinast burtur hvørja ferð.
Um sagnirnar verða vandar og framførdar í einum stórum høli ella á einum palli, mugu tit leggja tykkum eftir at arbeiða væl við framburðinum av tekstinum – minnist til at úttala hjáljóðini væl, anda nóg djúpt so tit altíð hava ríkiligt av luft. Gerið brúk av einum lurtara, sum kannar, um orðini eru væl skillig.

Flest allar sagnir kunnu gerast til leik, men roynið at skipa soleiðis fyri, at øll í bólkinum sleppa framat, ikki bara ein ella tveir leikarar.
Veljið okkurt, sum passar til júst tykkara bólk. Í einum bólki við nógvum dansarum kann ein søgn sum Kongsdóttirin í Nólsoy vera uppløgd, hugsið bara um ballini í borgini í Skotlandi. Hava tit fjallaklintrarar í bólkinum, velja tit kanska heldur søgnina um Snæbjørn.

Rammusøgur:

Til ber eisini at seta upp sagnir soleiðis, at ein rammusøga verður løgd afturat.
Ein rammusøga gevur tykkum:

- fleiri leiklutir og ein meira virknan leiklut til frásøgufólkini.
- eina bakgrundsvitan. Tær rammusøgurnar, sum her eru við, snúgva seg um, hvussu sagnirnar vórðu skrivaðar niður
- eina longri framførslu

Onnur rammusøgan er eitt bræv (stytt niður) sum Jakob Jakobsen, doktari, skrivaði til ein vinmann í Hetlandi. Upprunabrævið er skrivað á enskum.

Grundtvigsvej 5,
Keypmannahavn
16. desember, 1898.

Dear friend,
Nú er langt síðani, vit báðir hava frætt hvør frá øðrum, og mær leingist eftir at frætta, hvussu tær veit við.
Ja, eg havi verið aftur í Føroyum heilt frá juli mánaði og kom ikki aftur higar til Keypmannahavnar fyrr enn fyri trimum vikum síðani.
Høvuðsendamálið við ferðunum var at fullfíggja savn mítt av føroyskum søgnum og fólkaævintýrum.
Men eg má siga, at ferðin var strævin. Fyrstu ferð, eg var á veg út á oynna (Mykines) við báti, mátti manningin venda við – har var eingin vón um, at tað fór at bera okkum til at leggja at. Aðru ferð gekst næstan líka illa (tað vóru vágamenn, ið komu við mær), men at enda funnu vit eitt stað, har møguleiki var at leggja at.
Eg skal siga tær, at ein alda breyt mær upp um høvd og nærum tann næsta við, men tíbetur var ein maður á landi, ið fekk eitt band um miðjuna á mær, so eingin vandi var fyri lívinum.
Eftir hetta mátti eg ganga rennvátur, sum eg var, eina danska míl (fýra enskar) til bygdina at finna mær lívd. Eg mátti upp um eitt høgt fjall í so tjúkkum mjørka, at vit valla tektu tríggjar føtur fram fyri okkum.
Í Vágunum var eg komin í rasshaft av einum ørum tarvi, men tað endaði eisini í øllum góðum.

Ferðin um fjøllini á Streymoynni frá Kvívík til Havnar var strævin. Teinurin var tilsamans sekstan enskar mílir, so tað var einki at tosa um, men tá leiðvísari mín og eg komu upp á ein fjallarygg, ið eitur Sornfelli, kom rættiligt ódnarveður á okkum.

Hattarnir á okkum báðum fuku av, og so rætti eg manninum lummabókina, meðan eg fór í klædnasekkin eftir einum øðrum hatti.
Tá skrykti ein ógvislig hvirla lummabókina úr lumma hansara og bar hana út á eggina.
Eg varð frá mær sjálvum av øði.
Vit fóru ein umveg oman gjøgnum hesa brøttu líðina í eini roynd at fáa bókina aftur. So sóu vit hvirluna taka hana inn í eitt helli í einum sonevndum hamri, men ikki bar til at røkka henni.
At enda tók ein hvirla bókina út úr hellinum og sendi hana oman í dalin, har hon feyk aftur um eina túgvu. Vit hildu aftaná og fingu hendur á bókini, sum sjálvandi var eitt sindur skadd. Men nú kom tað strævnasta. Vit skuldu 2000 fót uppaftur gjøgnum eina sera bratta fjallasíðu, um skriður og leysan eyr, so fyri hvørji tvey fótafet uppeftir skreiddi eg eitt niðuraftur, og tá eg var komin hálva leið upp, brast kavaódn við tøttum hvirlum á okkum.
Tíbetur vardi kavaódnin ikki leingi, annars hevði vandi verið á ferð.
Eg var móður, tá eg kom til Havnar, men kendi mær annars ongar keðiligar avleiðingar av hesi hending – men eg fekk bókina.
Ferðin niður til Keypmannahavnar í síðsta mánaða gekk væl.
At enda heilsanir til tín sjálvan og familju tína. Eg vóni, at alt veit væl við,
Your sincere friend,
Jakob.

Leikgerðina av brævinum kunnu tit improvisera fram. Finnið rørslur, býtið út leiklutirnar og strikið í tekstinum, um hann verður ov langur. Her eru nøkur uppskot at byrja við:
Jakobsen doktari kann verða spældur av tveimum leikarum. Annar stendur og skrivar brævið og lesur hart, meðan hann finnur uppá, hvat hann skal skriva. Hin spælir tað, sum skrivað verður. Nr. 2 hevur sjálvandi ein vegvísara við sær, og lummabókina sum hann skrivar í. Brævaskrivingin kann steðga upp, tá Jakobsen kemur til Mykinesar – og knappliga tekur bygdafólkið yvir leiklutin sum frásøgufólk og sigur frá eini søgn, sum tit spæla.
Aldurnar á ferðini við báti, hvirlan sum skrykkir lummabókina burtur, kavaódnin – alt hetta eru upplagdar bólkasenur, sum kunnu fylla allan pallin. Leikarar kunnu eisini gera ein grótgarð um bøin, tá tarvurin kemur.
Tað er eingin grund til, at skrivarin skal vera einasti frásøgumaður. Tá frásøgnin verður spennandi, kunnu aðrir leikarar gerast frásøgufólk, sum um søgan var vorðin livandi.
Hetta er ein rammusøga, sum hevur fyritreytir at eydnast væl, tí tey flestu hava roynt tær ymisku hendingarnar: at ganga í fjøllunum í dýggjvátum klæðum, at rógva, at detta útí, at klintra omanbrekku í illveðri... Tí skuldi ligið væl fyri at skapt rætta huglagið og funnið spennandi rørslur.

Ein onnur rammusøga kundi verið eitt lítið brot úr “Savn” hjá V.U. Hammershaimb
(útg. E. Thomsen, 1969):

“***Meddelelser fra en rejse på Færøerne i 1847-48”***
(upprunatekstin er á donskum.)

Foreldur míni eru føroysk, og sjálvur var eg borin í heim í Føroyum. Har livdi eg míni barnaár og tosaði føroyska tungumálið til eg 13 ára gamal fór til Danmarkar.
Tá eg hevði fingið studentsprógv, fór eg eina stutta ferð uppaftur til Føroyar og kveikti lív aftur í tey hálvgum droymandi barnaminni, eg hevði haðani.
Nú var tað mær greitt, at í lívinum hjá føroyingunum, hugaheimi hansara og sangum var so nógv vakurt arvað úr ætt í ætt, sum vert var at kenna og bjarga undan at fara fyri skeyti og hvørva, sum hevði tað aldri verið til.

Tá vit gjørdu hesa rammusøguna, bleiv tað til eina skemtiliga endurgávu av einum gamaldags skúla. Børnini sótu við skúlaborð, tvey og tvey, royttu hvør annan, snoraðu, klóraðu lús… Lærarin smekkaði peikipinnin í borðið, las tær fyrstu reglurnar, og rópti so upp børnini, eitt fyri og annað eftir, at lesa víðari. Hetta gevur nógvar møguleikar til rolluspæl – ein lesur væl, er kanska eygnasteinurin hjá læraranum, ein annar kemur ongan veg við orðunum, tvey eru kanska forelskað og fjasa…
Tá ið næmingarnar hava lisið eina løtu, sovnar lærarin og søgnin tekur við. Næmingarnar kunnu antin frysta í skúlaflokkinum, ella fara av pallinum og spæla í søguni.
Tá søgnin eru liðug, kann lærarin vakna, og senda børnini í fríkorter.

Tøkkir:

Høvuðsheimildin til alt, sum eg geri í sjónleiki, er sjónleikagranskingin hjá Ruth Mandel og Harvey Grossmann. Harnæst koma øll tey børn og ung, sum saman við mær hava ment ymiskar arbeiðsháttir.
Har, sum heimildin er heilt greið, ella sum eitt lívsverk stendur sum grund fyri venjingum, havi eg roynt at nevna listafólkið, sum eigur æruna. Tó er soleiðis, at gullkorn í sjónleiki kunnu koma so ymsastaðni frá, at tað er ógjørligt at nevna upprunan hjá øllum.

Súsanna Tórgarð hevur hjálpt mær at føroyska tekstin og er komin við nógvum góðum ráðum. Hon hevur umsett Esops dømi um Norðanvindin og Sólina, hevur umsett orðatakið, og Randi Randi Kurberg hevur eisini rættlisið handritið.
Guðrið Rubeksen hevur umsett rammusøgutekstirnar. Steinbjørn B. Jacobsen hevur givið loyvi til at brúka sína søgu. Nikos Kapnas hjálpti við layout og prenting. Fólkaskúlagrunnurin veitti stuðul.

Takk til tykkum øll.

Og allarsíðst: Takk í forhond fyri rættingar, viðmerkingar og betringaruppskot. Tey kunnu meylast til hedvig-n@post.olivant.fo

Í Havn, 30. 09. 2004
Hedvig Westerlund-Kapnas

Hedvig Westerlund-Kapnas, teaterpedagogur, hevur lært sjónleik í Teaterstudion í Stockholm og Instituut voor Scheppende Ontwikkeling í Antwerpen. Í nógv ár starvaðist hon á hesum institutti sum sjónleikari, skeiðleiðari og innan granskingina hjá bólkinum, dokumenterað m.a. í bókina “Architecture instead og Picture”, Harvey Grossmann, Nederlands Instituut voor Theateronderzoek, 1988 og í greinini “l’Espace du Theatre, doît-il changer?”, Actualité de la Scénographie, París 1989.

Síðan 1998 hevur Hedvig undirvíst í sjónleiki í skúlanum hjá Havnar Sjónleikarfelag (sum samstarvar við Tórshavnar Kvøld- og Ungdómsskúla). Hon hevur eisini staðið á odda fyri ungdómsverkætlanir hjá Norðurlandahúsinum, m.a. “Ung í Føroyum” (saman við Rakel Helmsdal) og “Norðurlendsk mentanarlega fyri ung” 2002. Mentanarlega fyri Ung 2002, Ung i Norden 2006 og Listaleypurin, síðan 2008.

