



De bouwstenen van DRAMA

Als je theater wilt beschouwen, waarover kun je het dan hebben als je het niet over de inhoud van het toneelstuk wilt hebben? Je kunt spreken over de vormgeving door het te hebben over de spelvorm en het gebruik van de bouwstenen. Als je zelf een scène wilt spelen, moet je naast de inhoud ook nadenken over de vormgeving. Opnieuw kunnen de bouwstenen hierbij een grote ondersteuning bieden.



Er zijn zes bouwstenen in drama (theater).

ROL	De personages in het stuk
HANDELING en TAAL	De acties die de personages uitvoeren en het gebruik van tekst
STRUCTUUR	Het verloop van het verhaal, de scène
TIJD	Het gebruik van tijd, tempo en timing
RUIMTE	Het gebruik van de (speel)ruimte
SAMENSPEL	De interactie tussen de spelers

Vragen die je kunt stellen, zijn ...

ROL	Welke personages spelen mee? Hoe is hun karakter?
HANDELING	Wat doen de personages? Wat zijn belangrijke handelingen/acties?
STRUCTUUR	Hoe verloopt het verhaal? Hoe begint en eindigt het verhaal? Wat is het kernconflict?
TIJD	Wanneer speelt het zich af? Wat is het tempo van het stuk?
RUIMTE	Waar speelt het zich af? Hoe gebruikt men de speelruimte?
SAMENSPEL	Hoe spelen de acteurs samen? Hoe is de interactie met het publiek?

De bouwsteen ROL

Rol is het spelen van een personage. De acteur leeft zich mentaal in en past zich fysiek aan om de rol te spelen. Hij speelt zijn rol geloofwaardig en houdt zijn rol vol. De acteur kan zich verkleden en schminken om de rol weer te geven en ook gebruik maken van attributen. Zo draagt een lakei een deftige slipjas en is hij eerder bleek van tint.

Meer dan je inleven

Een personage spelen is meer dan je maar wat inleven. Je moet je soms ook fysiek aanpassen en zeker je rol volhouden. Enkele begrippen:

- **Inleving** slaat op het zich kunnen voorstellen hoe het personage zou reageren, wat het voelt, hoe het omgaat met verschillende situaties. Inleving kun je aan de houding en de mimiek aflezen. Vragen die je kunt stellen zijn: hoe voelt hij zich? Bang, boos, blij, verdrietig, eenzaam, ... Wat vindt hij fijn om te doen? Slapen, lezen, spelen, andere mensen zien, ... Wat vinden anderen van hem? Vriendelijk, grappig, gezellig, ...
- **Transformatie** is het zich fysiek aanpassen aan de rol, de bewegingen die het personage doet. De klankkleur van de stem en de manier van spreken (hees, stotterend, hoge stem, ...) sluiten hier ook bij aan. Hoe ziet hij eruit? Groot, klein, dik, smal, ... Wat zijn bijzondere kenmerken? Stapt met sleepvoeten, heeft steeds de handen in de zakken, ...
- **Rolvastheid** is de kenmerken van je personage volhouden, niet uit je rol vallen. De elementen inleving en transformatie op dezelfde manier blijven spelen. Aan welke beweging kun je hem herkennen? Traag stappen, geeuwt veel, ... Hoe klinkt zijn stem? Laag, spreekt traag, zingt een beetje, ...

Publieksgericht spelen

- **Focus** is de aandacht pakken en op de juiste plaats leggen. Een speler kan de aandacht leggen op zichzelf, op een object, plaats of andere speler. Focus wordt ook soms gebruikt om de concentratie van de speler aan te geven.
- **Présence** is geloofwaardig overkomen. Je moet overtuigd zijn van wat je doet en dat overbrengen naar het publiek. Doorgaans vraagt een sterk personage neerzetten présence, meer dan een typetje. Een **typetje** is een rol met een of enkele duidelijke kenmerken die de acteur wat uitvergroot, een **personage** is genuanceerder en is uit het leven gegrepen.
- **Oogcontact maken** is een manier om betrokkenheid te creëren tussen het publiek en de speler. De blikrichting geeft de kijkrichting aan, oogcontact zoekt de verbinding. Zeker als je iets vertelt aan het publiek moet je durven oogcontact te maken.

De psychologie van een personage

- De psychologie van een personage is vaak onderbouwd. Daarom stel je soms de vraag: waarom doet dit personage dit? Wat is het motief, de reden waarom het zo reageert? Wat gaat er in het personage om? Om de ontwikkeling aan te geven gebruikt men soms een **innerlijk conflict**, een spanning in het personage.
- Een personage evolueert ook, in een film, serie of theaterstuk zul je merken dat een personage op het einde een verandering doormaakt. Dit principe noemen we de **opgewonden veer**, de interne verandering die zich voltrekt.

De bouwsteen HANDELING EN TAAL

SCENE

Emotie
Attributen hanteren
Handelingen
Situaties spelen
Intentie (inzet)

Wat is handeling en taal?

Met handeling en taal kleur je de situatie die je speelt. De situatie is het *wat* in een scène, bijvoorbeeld schoenen kopen. In deze actie zal het personage handelingen uitvoeren, bijvoorbeeld de deur openen, rondkijken en iets vastpakken, ... Dat noemen we ook non-verbaal spel. Om zijn boodschap duidelijk te maken kan het personage ook taal gebruiken (verbaal spel). Dan zegt hij iets waarop een ander personage dan weer kan reageren. Er komt een man met een tasje binnen in de schoenenwinkel.

Verkoper: Zo, meneer, u had een klacht?
Arend: Het is te zeggen, eerder een probleem.
Verkoper: Een probleem, en ... wat voor een probleem? (buigt zich over de toonbank)
Arend: (zet een stap achteruit en neemt de doos uit zijn tas) Hier. (hij doet de doos open)
Verkoper: (leunt nog verder over de toonbank zodat hij alles kan zien) Huh?
Arend: Ik kocht gisteren een paar schoenen, maar ze passen niet.
Verkoper: (staat terug recht) Maar, meneer, gisteren pasten ze toch wel?
Arend: Nee, ik bedoel, de schoenen passen niet bij elkaar. Het zijn twee verschillende schoenen.

Handelingen

Handelingen zijn de bewegingen die je doet, al dan niet met een (onzichtbaar) voorwerp: een boterham eten, een jas aantrekken, een toverspreuk uitspreken. Door handelingen te gebruiken leeft je personage en zorg je voor actie op de scène. Er gebeurt iets. Handelen zonder spreken noemt men ook stil spel. Het geeft meteen veel informatie over wie-wat-waar.

Een belangrijke tip is om tijd te nemen voor de handeling, ze vertelt veel over het personage en de situatie. Bladeren in verschillende tijdschriften in de wachtzaal van de dokter kan op verschillende manieren. Het kan nervositeit, boosheid of verveling uitdrukken.

Taal

Taal gaat over de verbale communicatie. De fysieke **manier van spreken**, het stemgebruik, hangt vast aan de rol, maar de inhoud van de taal (woordkeuze, intonatie) sluit dan weer aan bij **handeling en taal**. Net zoals handelingen de scène kleuren, doet taal dat ook. Je kunt teksten op verschillende manieren brengen.

De bouwsteen RUIMTE

Wat is ruimte?

Het spelen in de ruimte of een ruimte weergeven. Als je acteert, speel je op een speelveld, de ruimte die je krijgt om te spelen. Die kan groot of klein zijn. De ruimte functioneel benutten is een belangrijk element in het acteren. Daarnaast speelt een scène zich ook op een bepaalde plaats af, een keuken, een kiosk of onder de grond. Soms is er een decor gebouwd, maar meestal suggereer je de ruimte door enkele decorelementen en door het spel van de acteurs.

Ruimtelijke begrippen

Ruimtebewustzijn is de voorziene ruimte durven te gebruiken. Niet steeds maar ter plaatse blijven omdat je niet durft te bewegen. De plaats die je inneemt op een scène vertelt ook iets. Sta je dicht bij het publiek, maak je grote bewegingen en kijk je het publiek aan, dan zul je veel aandacht krijgen. Sta je ver achteraan en maak je kleine bewegingen en kijk je naar beneden, dan krijg je veel minder aandacht.

Ruimteverdeling

Dit begrip gaat over de plaats die je inneemt ten opzichte van andere spelers. Welke positie en verplaatsing maak je in de scène.

De verbeelde ruimte is de geografische locatie waar de scène zich afspeelt. In welk land, plaats, locatie.

Ruimtesuggestie is met handelingen of materialen een ruimte weergeven. Je kunt het publiek laten geloven dat je aan het strand bent door te zonnen, een zandkasteel te bouwen, pootje te baden en een ijsje te likken.

Open spelen is gericht naar het publiek spelen zodat het alles kan zien. Speel een gesprekje met z'n tweeën in een V (met de opening naar het publiek), zorg dat iedereen de mimiek van beide personages kan zien.

Mise-en-scène is dan weer het bewust omgaan met de plaatsing en de verplaatsing van de personages. Zo kan de regisseur de aandacht op de juiste plaats leggen.

De bouwsteen STRUCTUUR

STRUCTUUR (COMPOSITIE)

Herhaling
Spanningsopbouw
Sfeeropbouw
Conflict

Wat is structuur?

De structuur is het verloop van het verhaal. Een verhaal heeft een begin, een verloop en een einde. Met leerlingen spelen we doorgaans enkel scènes, geen theaterstuk in zijn geheel. Ook een scène heeft een begin, een midden en een afloop.

De structuur van een theaterstuk

Een theaterstuk heeft een verloop, net zoals een verhaal.

In het begin weet het publiek niets. In de **expositie** maak je kennis met de personages en de situatie in rust. Dan ontstaat er een probleem, een actie waardoor het verhaal begint te lopen, de rust is verstoord. Dat noemen we het **motorisch moment**. Daarna ontwikkelt het verhaal zich en komen we bij het eerste (**dramatisch**) **conflict**. Daarna volgen nog een aantal conflicten tot we aan **de climax** komen, het kernconflict van het verhaal. Daarna volgt de **resolutie**, de afwikkeling en komen we aan **het slot** waar alles terug in evenwicht is.

De dramatische situatie gaat over wie-wat-waar en het **dramatisch conflict** is de probleemstelling in de scène. Dat heeft niets met ruzie te maken, wel met een onevenwicht dat ontstaat en dat opgelost moet worden. Een scène zonder dramatisch conflict is niet interessant.

Mira gaat naar de zolder. Ze stapt de trap op en doet de deur open. Op zolder trippelt ze naar de grote kast, doet die open en vindt haar grote boek.

De dramatische situatie is duidelijk: Mira (wie) gaat op zolder (waar) een boek zoeken (wat).

Mira gaat naar de zolder. Ze stapt de trap op en doet de deur open. Op zolder trippelt ze naar de grote kast, doet die open en zoekt haar grote boek. De kast is zo groot dat ze er helemaal in kan. Plots slaat de deur van de kast dicht. Ze probeert de deur open te duwen, maar ... het lukt niet.

Hier is een dramatisch conflict toegevoegd waardoor je meteen spanning krijgt.

Vragen die je kunt stellen:

- Hoe begint het verhaal, wie is wat aan het doen?
- Wat weten we over de personages, hoe zien we dat?
- Wanneer begint het verhaal echt?
- Wat is het eerste probleem? Hoe lossen ze dat op? Zijn er vijanden en helpers?
- Zijn er meerdere problemen? Wat is het belangrijkste probleem?
- Hoe loopt het verder af? Wie helpt hen?

De bouwsteen TIJD

Wat is tijd?

Tijd gaat over timing en tijdssuggestie, werkelijke tijd en verbeelde tijd. Een scène heeft een eenheid van tijd en ruimte. Dat wil zeggen dat de scène zich afspeelt in de aangegeven tijd op de aangegeven plaats. Verander je van plaats of speelt zich iets vroeger of later af, dan verkrijg je een nieuwe scène.

Tijd in theater

- **Timing** is op het juiste moment reageren of een actie uitvoeren.
- **Tijdssuggestie**: het suggereren van een bepaald tijdstip (midden in de nacht, 's morgens vroeg). Dat doe je door handelingen uit te voeren die op dit tijdstip voorkomen.
- **De historische tijd** is het tijdstip waarop de scène zich afspeelt, het jaar, de dag, het tijdstip.
- **Werkelijke tijd** (speeltijd) is de reële tijd die een actie inneemt.
- De **verbeelde tijd** (gespeelde tijd) is de tijd die verstrijkt in het echt, mocht je echt de actie uitvoeren.

De werkelijke tijd kan korter zijn dan de verbeelde tijd (bijvoorbeeld een reis maken), kan even lang duren (bijvoorbeeld de krant uit de brievenbus halen) of langer (bijvoorbeeld de tijd stilzetten voor een gedachte).

Auteurs kunnen tijdssprongen maken, stukken herhalen in een andere tijd of verhalen in verschillende tijden door elkaar laten plaatsvinden.

De bouwsteen SAMENSPEL

SAMENSPEL

Aandacht geven (contact maken)

Acceptatie

Interactie

Generositeit (ridderlijkheid)

Koor

Wat is samenspel?

Samenspel, het woord zegt het zelf, is het samen spelen met andere personages. Samenspel is niet eenvoudig voor jonge kinderen, heel jonge kinderen spelen vaak op zichzelf. Langzamerhand komen ze tot samenspel waarbij ze met elkaar rekening houden.

Samenspelvaardigheden

Samenspel in theater vraagt heel wat vaardigheden. De spelers moeten aandacht geven aan de andere personages en tot interactie komen. Ze moeten bereid zijn samen in het verhaal te stappen en inspelen op elkaars ideeën. Waar ze in de ruimte tegenover elkaar staan is ook erg belangrijk, de ruimteverdeling.

Terug

- A We gaan terug.
B Waarom?
A We hadden hier nooit aan mogen beginnen.
B Maar we zijn nu zo ver.
A Dit voelt niet oké, we moeten hiermee stoppen.
B Nog even en dan is alles voorbij.
A Nee, ik wil niet meer.
B En al die voorbereiding dan?
A Jammer.
B Je bent een zwakkeling, je hebt geen beetje doorzettingsvermogen.
A En dan ...?
B Volgende week, spreken we dan volgende week af?
A Dat zien we nog wel.