

Leren Acteren
voor de camera

Titels van de uitgaven:

Educatief:

Leren Acteren *handboek*

Leren Acteren *voor de camera handboek*

Docent Drama *met camera handboek*

Koetjes en Kalfjes *kinderboek* *

Dodeman *roman* *

De bus van heden naar verleden *novelle* *

Mensen van de buitenwereld *novelle* *

Appetijt *korte verhalen* *

Het blogboek van Partout *columns* *

Emoties *gedichten* *

Gedichten voor de Slapelozen *gedichten* *

Daar komt de bruid *gedichtencyclus* *

De Drenkeling *experimentele tekst* *

www.FilosofievandeDood.nl *boek* *

Gedachten *essays* *

Toneelstukken *:

Victoria *eenakter*

De Emotionelen *toneelstuk*

De Zelfmoordenaar *toneelstuk*

Scenario's *:

De Spermadonor *scenario telefilm*

Dood doet leven *filmscenario*

* ook als luisterboek verkrijgbaar op www.luisterrijk.nl

Al deze producties kunt u bestellen via:

www.rutgerweemhoff.nl

Rutger Weemhoff

Leren Acteren

voor de camera

*Over alle aspecten van het leren acteren
voor de camera, ten behoeve van professionele
acteurs, inclusief oefeningen.*

Uitgeverij Partout

Titel: Leren Acteren *voor de camera*
 handboek m.b.t. camera-acteren

Copyright: Rutger Weemhoff
Uitgeverij: Partout Amsterdam 2010

Niets uit deze uitgave mag worden vermenigvuldigd zonder nadrukkelijke schriftelijke toestemming van de auteur.

Zonder enige geldingsdrang komt niets tot stand.

CURRICULUM VITAE

ik kan bouwen
ik kan bouwen met hout
ik kan bouwen met leem
ik kan bouwen met stenen
ik kan metselen
ik kan schilderen
ik kan timmeren

ik kan waterleiding aanleggen
ik kan elektriciteit aanleggen
ik kan riolering aanleggen
ik kan centrale verwarming aanleggen

ik kan verkopen

ik kan curiosa verkopen
ik kan antiek verkopen
ik kan boten verkopen
ik kan huizen verkopen
ik kan kastelen verkopen
ik kan beleggen

ik kan acteren
ik kan acteren in het theater
ik kan acteren voor de camera
ik kan lesgeven in acteren
ik kan regisseren
ik kan schrijven
ik kan dichten

ik kan muziek maken
ik kan zingen
ik kan schilderen
ik kan beeldhouwen

ik kan filmen

ik kan liefhebben

ik kan opvoeden

ik kan denken

ik kan voelen

ik kan dromen

ik kan filosoferen

ik red mij wel

(hieronder uw eigen lijstje invullen, aub)

.....

INLEIDING

Er is iets heel eigenaardigs aan de hand: niet alleen wil iedereen tegenwoordig acteren, maar vooral ook acteren voor de camera. Hoe komt dat? Er is door de razendsnelle ontwikkeling van de beeldcultuur een enorme markt ontstaan voor films en televisiedramaproducties.

Acteurs en actrices die in deze producties aantreden worden als geen ander op een voetstuk gezet en worden - als waren zij halfgoden - alom vereerd. Maar verstaan zij het vak van acteren voor de camera eigenlijk wel voldoende? Zij worden immers maar al te vaak letterlijk voor de leeuwen geworpen. De meeste goede camera-acteurs hebben in tal van projecten zeer specifieke vakkennis opgedaan in de praktijk tijdens opnames, en dat is vaak wel een erg harde leerschool. Note 1

We hebben het immers over een genadeloos medium, dat niets ontziend mensen kan maken of breken. De camera kent geen mededogen wanneer het gaat om een ongelooftwaardig acteur. Het kader bepaalt daarbij altijd diens positie ten opzichte van de toeschouwer. De omstandigheden waaronder de acteur zijn vak uitoefent zijn bij film/televisie nu eenmaal volslagen anders dan die in het theater. Ook al hebben de meeste spelers dan vaak wel wat acteervaring in het theater achter de rug, de complicaties die het acteren voor de camera met zich meebrengt zijn vaak dermate ingewikkeld dat we zelfs zeer gerenommeerde theateracteurs volledig ten onder zien gaan voor de camera. Die complicaties betreffen dan met name de te theatrale werkwijze van deze acteurs, een volslagen verkeerde manier van acteren en natuurlijk ook het geweld van de techniek die er nu eenmaal aan te pas komt bij film- of televisieopnames. Je kunt wat mij betreft dan ook bij acteren voor de camera beter van een apart vak spreken, in de zin van ambacht. Natuurlijk, er zijn tal van overeenkomsten met het spelen in het theater, maar er

zijn ook minstens zoveel verschillen. Hier wordt in dit boek natuurlijk uitgebreid op ingegaan. Dit werkboek wil iedereen een helpende hand toesteken die reeds het vak acteren voor de camera beoefent, of die zich als (film-) acteur daarin verder wil gaan bekwamen. Wie zich eerst wil verdiepen in de meer algemene aspecten van het acteren verwijs ik gaarne naar mijn boek over *Leren Acteren (in het theater)*. Overigens, deze meer algemene kennis over acteren veronderstel ik als reeds bekend bij de lezer van het onderhavige boek. Ik heb bij de samenstelling van *Leren Acteren (voor de camera)* zoveel mogelijk dezelfde systematiek aangehouden.

In het deel THEORIE gaat het over de verschillen en overeenkomsten met het spelen in het theater en tevens over het verschil van acteren voor film of televisie.

Diverse genres worden besproken, met name ook, tot slot, autonoom televisiedrama.

In het deel PRAXIS behandel ik zo methodisch mogelijk alle aspecten van het camera-acteren in tal van oefeningen. Verder beschrijf ik kort zoveel mogelijk inhoudelijke aspecten van het vak: wat is naturel spelen, wat is echtheid, wat zijn fixaties, wat is juiste spanning, wat is wendbaarheid, wat is je verhouding tot het kader, wat doet montage met je? Daarna volgen stevast de talloze (praktijk-)oefeningen. Hier kan niet alleen de acteur, maar ook zijn docent zijn voordeel mee doen.

Voorin dit boek vindt u een opgave van mijn andere/eerdere werk als auteur.

Tenslotte wijs ik u gaarne op mijn boek *Docent Drama met camera*. Al deze producties zijn te bestellen via mijn webwinkel :

www.rutgerweemhoff.nl

Ik wens u veel lees- en spelplezier!

Rutger Weemhoff

INHOUDSOPGAVE

Titels van de uitgaven

Curriculum Vitae

Inleiding

I.THEORIE

pag. 18

OVEREENKOMSTEN / VERSCHILLEN VAN HET
ACTEREN IN HET THEATER EN VOOR FILM pag. 20

Schema

ESSENTIËLE COMPONENTEN VAN FILMMAKEN,
AFGEZET TEGEN THEATER pag. 26

Tijd en Ruimte

Verschillen in regie

Casting

Zelfwerkzaamheid

VERSCHILLEN TUSSEN FILM EN TV pag. 36

Film en televisiedrama nader onder de loep

Verschil in waarneming en geluid

Reality tv

Er is nog zoveel meer mogelijk

Nog steeds invloed van theater op dramaturgie bij
televisie

AUTONOOM TELEVISIEDRAMA pag. 41

Televisiedrama als een nieuwe kunstvorm

Voorbeelden van autonome televisiedramaproducties

Nieuwe televisietechnieken

Het publieksbereik van televisie

II. PRAXIS pag. 47

FILMMAKEN, EEN VAK APART pag. 49

KENNISMAKING MET HET MEDIUM pag. 51

DE SCREENTEST pag. 56

FILMTECHNIEK pag. 59

Filmtechniek

Beeld is het belangrijkste

Discontinuïteit

Het kader

Close-up

Medium

Totaal

Overige shots

P.O.V. beeldrijm en cues

Camerastandpunten

Camerabewegingen

Licht,
Geluid
Decoupage
Storeyboard
Opname
Montage
Mise-en-scène

FYSIEKE CONSEQUENTIES

pag. 109

Warming up met de groep
Warming up van de individuele acteur
Lichaamsdelen
Lichaam ala intstrument
Mimiek en gezichtsuitdrukking
Gestiek
Bewegingstechniek
Mise en scene
Alexandertechniek
Geschikt voor camera acteurs
Toegepast op een acteerprestatie
Fixaties en het spel
Ontspanningsoefeningen
Adem, stem, ritme
Stem algemeen

MENTALE CONSEQUENTIES

pag. 154

Acteren, wat is dat eigenlijk?

Acteermethode

Filmacteren gaat vooral over spontaniteit

Het kader

Naturel spelen

Waarnemen, observeren

Zintuigen

Aandacht, concentratie

Handelingen

ELEMENTAIR SPEL

pag. 187

Schema Acteren A en B

Intentie

Geleide fantasie

ROLOPBOUW

pag. 216

Biografie

Karaktereigenschappen

Emotionele binnenwereld

EMOTIES en GEVOELEN

pag. 229

Emotionele wendbaarheid

Stanislawski en The Method

Stadia van emoties

Emotional memory

HET WERKEN MET (SUB-)TEKST

pag. 245

Scenario

Het belang van subtekst

GELAAGD ACTEREN pag. 257

Stilering

Overgangen maken

Samenspel

Short stories

NOTES pag. 284

ADDENDA pag. 298

Appendix I: Eigen Oefeningen

Appendix II: Individuele bewegingstechniek

BRONVERMELDING EN DANKWOORD

I. THEORIE

THEORETISCHE ONDERBOUWING MET BETREKKING TOT HET ACTEREN VOOR DE CAMERA

Aloude wet bij het vertellen van een verhaal voor de camera is echtheid, in de zin van geloofwaardigheid.

De kamera is daarbij het alziend oog.

Naturel is dus een eerste vereiste voor een goede filmacteur.

OVEREENKOMSTEN EN VERSCHILLEN VAN HET ACTEREN IN THEATER EN VOOR FILM

Wat hebben Film en Theater gemeenschappelijk?
Beide verstaan de aloude kunst van het vertellen van verhalen. Men gebruikt daarvoor over het algemeen steeds de Aristotelische dramatische structuur: eerst volgt een expositie, dan een complicatie die uiteindelijk leidt tot een climax, waarna het verhaal zich oplost (resolutie). Er is daarbij altijd sprake van een conflict. Hoe dan ook, gebeurtenissen worden voor de toeschouwer volgens dit oeroude schema tot leven gebracht door middel van een spel door acteurs, meestal betreft het een herordening van een verhaal uit de realiteit. Deze eeuwenlange traditionele wijze van vertellen maakt op zijn beurt gebruik van het “alsof” principe. Geheime code is namelijk: we doen als toeschouwer net alsof het verhaal nu plaatsvindt. Deze stilzwijgende afspraak m.b.t. het “alsof”, geldt inmiddels als een eeuwenoude overeenkomst tussen eerst de theatermaker en zijn publiek, en sinds ruwweg een eeuw ook tussen de filmmaker en zijn toeschouwers. Toneel bestaat reeds duizenden jaren, film pas ruim een eeuw. Beide media doen een beroep op de visuele en auditieve waarneming door een toeschouwer. Het gaat over zien, over het beluisteren van taal, tekst en geluid, bv. muziek. Bij film gaat het allereerst om beeld, het is een vooral visuele verbeelding van de inhoud. Toneel vindt “live” plaats, in een werkelijk bestaande ruimte, met behalve de makers, de acteurs op het podium, tevens in die ruimte aanwezig tijdens hun opvoering: het publiek. Alles wordt in het bijzijn van dit publiek ter plekke in deze werkelijke ruimte geproduceerd door werkelijke personen, met behulp van werkelijk bestaande decors en attributen. We spreken bij toneel ook wel van een encenering. Op het niveau van de verbeelding is

theater dus uitgesproken werkelijk, in de zin van reëel. Film/tv is daarentegen juist fictie, dat wil zeggen, bestaat niet echt, is imaginair. De waarnemingsact door een toeschouwer is wel echt, - film is geen fantasma -, maar wat die toeschouwer ziet is niet echt. De locaties, woorden, objecten, ja zelfs de acteurs zijn fictioneel. Een film kan immense landschappen, complete veldslagen en zelfs hele levensgeschiedenissen van mensen bevatten en niettemin in een ronde metalen trommel van bescheiden afmetingen worden opgeborgen. We nemen niet de realiteit waar, maar een afbeelding daarvan, een schaduw, een replica, een spiegel. Film zelf is dus wezenlijk imaginair, en daarmee uitgesproken irreëel, onwerkelijk. Vreemd genoeg: op het niveau van het verbeelde wordt het theater vaak als meer imaginair en juist de film als meer werkelijk ervaren. Film is in hoge mate irreëel, is kunstmatig, vertoning komt tot stand met behulp van technische middelen, en de vertelling is reeds eerder via opnames en montage vastgelegd. Het gaat om het vertonen van een registratie van spel door acteurs die met heel specifieke technische middelen tot stand gebracht wordt: de camera fotografeert, in speciaal gekozen kaders, in de montage wordt tot op het laatste moment nog gemanipuleerd met de beelden. Desondanks mag bij film zo min mogelijk aan de kunstmatige schepping van het beeld herinneren. Filmbeelden lijken zodanig echt dat de toeschouwer ze als realistisch ervaart en vergeet dat die beelden door mensen zijn gemaakt. Alles wat ook maar enigszins herinnert aan het maakproces wordt voor de kijker verbloemd. In het theater is duidelijk te zien hoe de “alsof” situatie is gecreëerd, waardoor de toeschouwer de situatie makkelijker doorziet. In het theater heeft de maker artistiek nu eenmaal te maken met de beperkingen die de ruimte hem opleggen. Er wordt daarom van alles – vaak met een knipoog- gesuggereerd, hetgeen overigens juist

een extra dimensie kan opleveren. Theater volstaat met bijvoorbeeld een geschilderd achterdoek, terwijl het publiek bij film gewend is om de werkelijke ruimte te zien te krijgen.

We kunnen dus stellen dat beide media overeenkomen omdat zij beide een “alsof” situatie creëren, waarbij zaken als gebruik van de ruimte, spel van acteurs, mise-en-scène, decor, licht etc., een belangrijke rol spelen. We constateren tevens dat de wijze waarop de toeschouwer in elk van de twee settings het geboden spel innerlijk concipieert, totaal verschilt van elkaar.

Er zijn meer verschillen. De geschiedenis van toneel gaat veel verder terug dan die van film. Denk eens aan de indrukwekkende mythische verhalen van de Griekse tragedies. Inhoudelijk bevatten de klassieken echt wel iets meer dan het eerste filmpje, ooit gemaakt door de gebroeders Lumière.^{Note 2} Een toneelvoorstelling heeft natuurlijk ook een veel kleiner publieksbereik dan film.

Toneel is in die zin elitair, het behoort tot de hoge cultuur. Tv en film worden gezien als lage cultuur, op de kunstfilm na, waar dan weer bijna niemand naar gaat kijken. Een toneelregisseur is niet afhankelijk van technische ontwikkelingen. Hij maakt gebruik van de speelvloer, de spelers en het publiek. Een computer-gestuurde lichtinstallatie is handig maar niet noodzakelijk voor het creatieve proces. Film heeft van meet af aan ook een technische component gehad, de techniek is zelfs a priori voorwaarde bij film om te kunnen bestaan.

Het theater vraagt een bepaalde vertrouwdeheid van het publiek ten aanzien van de afspraken op het gebied van “doen alsof”. Het theater kent zo zijn eigen conventies die al eeuwen oud zijn. Bij toneel wordt vaak veel meer gesuggereerd dan bij film, een stoel is bij wijze van spreken al voldoende om een ruimte aan te geven.

Theater is daarmee uitermate suggestief.

De dramatische illusie in het theater is bijna nooit uitsluitend die van de realiteit. Theater werkt met een kunstmatige realiteit, die noemen we theatraliteit. We zien achter het personage de acteur bezig. De acteur geeft een “voorstelling”. Het gaat dus om een ingebeelde illusie, met een meestal hoog abstractieniveau. Bij film zien we het personage het liefst als levensecht. De acteur moet het personage “zijn”. De toeschouwer kent aan het filmverhaal realiteitswaarde toe. Zelfs naturalistisch, in die zin dat film bij voorkeur de hele optische alledaagse realiteit als uitgangspunt neemt. Landschappen, steden, complete veldslagen, mensenlevens, bloedspatten, het maakt niet uit, als het maar net “echt” lijkt. Film ontleent dus als modern medium, behalve aan het spel van de acteurs, een deel van zijn status aan zijn technische mogelijkheden. De kijker ervaart een film als realistisch en gaat er al snel in mee door de “echtheid” van de beelden en vergeet gemakkelijk dat ook deze beelden door mensen gemaakt zijn. Hij wordt altijd gemanipuleerd door de camera en de gekozen kaders, kortom, door techniek, al is het maar door het technisch mogelijk maken van tijdsprongen (flashbacks). Theater presenteert een meer symbolische werkelijkheid, film roept een naturalistisch beeld op van de waarneembare realiteit van alledag. De toeschouwer bevindt zich bij theater steeds op dezelfde vaste plek en heeft dus van daaruit steeds dezelfde afstand tot het gespeelde. Het publiek heeft een actieve en participerende rol: de toeschouwer wordt verondersteld zelf te kiezen waar men met de aandacht op focust. Bij film heeft de regisseur het eerste en het laatste woord: hij bepaalt wat het publiek te zien krijgt en hoe: door zijn keuze van het kader, camerastandpunt, en camerabeweging, perspectief, tijdsduur van een shot, montage, toevoeging van muziek, etc.

Samenvattend: *toneel suggereert een specifiek theatrale werkelijkheid, film toont de alledaagse werkelijkheid.*^{Note 3}

Let wel dit een grove indeling, er zijn altijd uitzonderingen op. Een filmacteur speelt natuurlijk, moet het personage zijn, terwijl de toneelacteur een personage voorstelt, suggereert. Ik wil van hieruit nog wel een stap verder gaan: de wijze waarop de acteur in de ene of de andere setting functioneert, vraagt om een wezenlijk ander acteerproces.

Het acteerproces is bij film of theater direct afhankelijk van het gekozen medium.

SCHEMA:

THEATER komt tot stand op **2** niveaus:

1. PREPRODUCTIEFASE

het repeteren aan een voorstelling, spel van de acteurs, mise-en-scène, later decor, licht en overige techniek.
nb beide gebeuren in *continuïteit*.

2. DE VOORSTELLING

Als uiteindelijke *live* representatie van een verhaal, verteld volgens principes van *continuïteit*.
het spelen van een x - uiteindelijk gelimiteerd - aantal voorstellingen in het theater.

FILM komt tot stand op **3** niveaus:

1. OPNAMEFASE

voor de camera: het spel van de acteurs, de mise-en-scène, decors/locaties, licht en overige techniek e.d.
met de camera: keuze voor kaders, camerastandpunten, camerabewegingen e.d.
nb.: beide gebeuren in *discontinuïteit*.

2. POSTPRODUCTIEFASE

montage, toevoegen van muziek e.d.

3. DE VERTONING

van het eindresultaat als uiteindelijke *fictieve* representatie van een verhaal, verteld volgens principes van *continuïteit*.
een x – maar in principe oneindig - aantal malen.

ESSENTIËLE COMPONENTEN VAN FILMMAKEN, AFGEZET TEGEN DIE VAN THEATER

Bij het schema lijkt het wellicht op het eerste gezicht alsof het voor een acteur niet zoveel uitmaakt of hij voor theater of voor film aan het werk gaat. Immers, het einddoel ligt gelijk, het gaat om de representatie van een verhaal volgens continuïteit, alles op alles wordt gezet om de toeschouwer tijdens het eindproces de ervaring te geven van een nu. In het theater is tijdens het gehele voorafgaande productieproces sprake van een intens besef bij de spelers van deze continuïteit. De uiteindelijke voorstelling, te zien als een herhaaldelijk op te voeren continu eindproces, vindt uiteindelijk “live” plaats. Het accent van de training van de acteur ligt bij theater op dat momentane proces: de uiteindelijke voorstellingen vinden plaats binnen een werkelijke ruimte en tijd. Op het podium speelt een acteur zijn rol in een tijdsparke van 2-3 uur. De acteur is dan doende zijn verhaal actueel in het heden te vertellen van A-B-C etc. Hij beweegt zich letterlijk over het podium, hier en nu. In het theater ontwikkelt het acteerproces zich dus ten alle tijde continu: de acteur kan in een reeks van scènes die over het algemeen chronologische gebeurtenissen bevatten heel sterk werken aan de ontwikkeling van zijn rol. Hij concentreert zich tijdens de voorbereidingen vooral op het eindproces: de voorstelling. Hij is uiteindelijk in staat deze, telkens opnieuw, in het nu, te reproduceren. In film daarentegen ontwikkelt de eindvertoning zich fictief, ingeblikt, het spel van de acteurs werd immers reeds tevoren in discontinuïteit opgenomen. Vaak niet alleen op diverse locaties, maar zelfs in verschillende landen. De speler voor de camera speelt kleine uit hun verband gerukte fragmenten. Hij moet een manier zien te vinden om zijn spel op te pakken daar waar hij aan het

einde van het vorige shot gebleven was, zelfs als die opname enige dagen of zelfs enige weken geleden was. Bij elke opname moet door hem dus terdege rekening worden gehouden met de scène die eraan voorafgaat, en met de scène die erop volgt. Omgeving, kleding, rekwisieten, acties en handelingen moeten met elkaar stroken, zodat het publiek straks naar een ononderbroken verhaal kijkt. Daarom houdt een filmspeler er vaak een soort logboek op na, waarin hij de gevoelsmatige ontwikkelingen van zijn te spelen personage tevoren heeft geschematiseerd en waarin hij noteert hoe hij een bepaalde sequens gespeeld heeft. Na elke opname wordt zo door hem bijgehouden hoe een scène gespeeld is, en dan met name met welke intentie en emotie. Soms gaat dit noteren over de kleinste details: kopje in de rechterhand, en de sigaret half opgerookt in de linker. Dat acteerspel is allemaal hoogst exclusief, in de zin van eenmalig, en wordt opgenomen in een hutspot van fragmentarische scènes en sequenties die ook nog eens helemaal niet chronologisch behoeven te zijn. De acteur werkt m.a.w. steeds hap/snap aan zijn rol, en krijgt na een hooguit beperkt aantal takes nooit meer een herkansing, het is tijdens de opnames nu of nooit. Ga uw gang! Op het juiste moment pieken = het criterium voor de filmacteur! De acteur heeft bij film wel het voordeel dat hij daarna het gespeelde nooit meer hoeft te reproduceren, zoals in het theater. Het is zelfs voor eeuwig vastgelegd. De filmacteur moet dus optimaal discontinu eenmalig op het hoogste niveau presteren, terwijl het eindproduct net als bij theater een coherent en continu geheel dient te zijn. Het acteren voor film lijkt dan ook veel onnatuurlijker dan acteren op een podium. Allereerst omdat de volgorde waarin wordt gewerkt vrijwel uitsluitend door de techniek bepaald wordt. Hoe kan een producent zijn productie-kosten in de hand houden? Het aantal technici overschrijdt soms met tientallen het aantal spelers in een film,

en het opnameschema wordt dus logischerwijze afgestemd op de meest efficiënte wijze van opnemen. En die opnames worden dan ook nog voortdurend ten behoeve van die techniek onderbroken! Je krijgt dus als acteur voor de camera niet de kans in je rol te groeien en te spelen op een onderstroom zoals bij theater. Je speelt bij film slechts korte fragmenten achter elkaar en moet steeds in staat zijn de daarbij behorende gemoedstoestand naar boven te halen. De filmacteur is een echte schakelaar! Bovendien is je bewegingsvrijheid vaak enorm beperkt door het kader en andere aanpassingen aan de techniek, wat maakt dat alles op de millimeter nauwkeurig moet zijn. Je bent aan het spelen dat je vader net is overleden en ja hoor dan komt het volgende verzoek: “Wil je a.u.b. eerst t.o.v. de camera vertraagd in een halve cirkel lopen, a.h.w. in slow motion, om uiteindelijk op die zwarte sticker uit te komen in verband met het licht?” Deze vereiste technische nauwkeurigheid leidt vaak tot fixaties in het spel van de acteurs, waarover later meer. Het eindeloze fragmentarische technische gepiel, - soms letterlijk op de vierkante millimeter – kan een acteur die deze nare omstandigheden niet weet te overstijgen, natuurlijk maken en breken. Het spel van de filmacteur moet in de montage uiteindelijk toch weer die illusie van continuïteit oproepen, net als in het theater. Met andere woorden, het moeilijkste aspect voor een filmacteur is de continuïteit van zijn rol (zelf) te bewaren en te bewaken, terwijl hij voortdurend discontinu zijn werk moet doen. Ook de filmvertoning wil uiteindelijk, net als de theatervoorstelling, hetzelfde zien te bereiken bij de toeschouwer: het gevoel dat het verhaal, de vertelling nu gebeurt.

Tijd en Ruimte

In film kan makkelijk gemanipuleerd worden door middel van de camera en de montage met de tijd. Dramatisch oninteressante tijd kan worden weggesneden. Iemand kan in een shot een ruimte binnenkomen en in het volgende shot aan de andere kant van die ruimte in een stoel plaats nemen. De tijd die het kost om van de ene naar de andere kant te komen kan bij film dus weggelaten worden (timelaps), op het toneel kan zo iets fysiek nu eenmaal niet. Heden, verleden, en toekomst zijn bij film onbeperkt te manipuleren. De filmische tijdsstructuur kenmerkt zich door bewegelijkheid door middel van tijdssprongen en samensmelting van gebeurtenissen door middel van overvloeiers. De film kan met het grootste gemak spelen met de chronologie van de gebeurtenissen: onbeperkt kunnen immers “flashbacks” worden ingelast.

Bij toneel zijn we meer gebonden door de vaste speelplek, er is in principe eenheid van plaats, handeling en tijd.

Theater werkt in dat geval zelfs optimaal. Ik noem u als voorbeeld het stuk “Wachten op Godot” van Samuel Beckett.^{Note 4} De personages in dat meesterwerk doden hun tijd, volgen een specifieke handeling, op een bepaalde plek, gedurende een nauwkeurig afgemeten tijd, en wij, de toeschouwers doen met hen mee. De suggestie van een “nu” is sterker dan ooit. In het theater dien je over het algemeen ook veel zuiniger om te springen met flashbacks. Denk alleen al aan de benodigde decorwisselingen! Ik spreek hier overigens steeds in de breedst mogelijke zin over, er zijn natuurlijk talrijke uitzonderingen. Er is nog een andere manier waarop “tijd” een rol speelt bij het onderscheid tussen theater en film. Bij theater zijn er een aantal factoren die de regisseur niet in de hand heeft. De timing van de voorstelling is immers afhankelijk van het publiek en de reacties. Theater is interactie! Het grote voordeel van theater is dat alles live, “echt” gebeurt. Overigens, wat fout gaat tijdens een

toneelvoorstelling gaat fout, zo iets kan niet meer hersteld worden. Theater is dus “momentaan”, alles wat er gebeurt, gebeurt op het moment zelf, ter plekke.

Spannend gegeven!

Film heeft als voordeel dat elk object dat gebruikt wordt in principe te manipuleren is door de regisseur: niet alleen de in principe oneindige hoeveelheid locaties, ook alle andere objecten en ingrediënten worden letterlijk “ingeblikt”. Zelfs ook de acteurs! Niet alleen zal de grootst mogelijke aandacht van de regisseur naar beeldregie uitgaan, er dient door hem ook zeer nauwkeurig aan spel gewerkt te worden, zonder enige concessie aan de kwaliteit die hij nastreeft. Dit kwaliteitsaspect is essentieel en geldt voor alle onderdelen bij film! Een beetje filmregisseur werkt zolang door totdat hij het echt niet meer beter krijgt. Het filmpubliek heeft, anders dan bij theater, tenslotte tijdens de eindvertoning geen enkele invloed op het gebodene. Film is alleen maar: kijken! Aan de hand van het schema en de toelichting hierop zie je dus duidelijk hoe bij film de intermediërende rol van de camera doorwerkt: de opnames verlopen vanaf het begin discontinu, en de continuïteit van het verhaal wordt pas na de montage (weer) bereikt. Met alle consequenties voor het acteren. De conclusie is voor acteurs die voor de camera gaan spelen van het grootste belang om goed te onderkennen: film is expliciet en a priori een uitgebreid technisch proces.

Verschillen in regie

Film ontleent zijn kracht voor een groot deel aan zijn beeldende, dwz fotografische mogelijkheden. Film maakt gebruik via de camera en het kader van voorgestructuurde waarneming, de regisseur bepaalt wat het publiek uiteindelijk te zien krijgt en hoe dat eruit ziet. Een filmregisseur is hierbij minder afhankelijk van zijn spelers dan

een toneelregisseur die met zijn acteurs de voorstelling dan wel gerepeteerd heeft, maar die na de première het iedere avond opnieuw aan de acteurs zal moeten overlaten hoe de voorstelling er dan uit komt te zien. Een filmregisseur heeft dat in principe allemaal zelf in de hand en is er veel meer op gericht om de beelden die hij in zijn hoofd heeft te realiseren, dan om zich te bekommeren hoe zijn acteurs binnen het hele filmcircuit van het opnemen van zijn film zo goed mogelijk kunnen gedijen. Dat is jammer want er is alle reden daar juist wel aandacht aan te geven, want de ingewikkelde manier waarop een televisiedrama- of filmproductie technisch tot stand komt lijkt vaak de dood in de pot voor het acteren en voor het spel. De opbouw van een set, licht, geluid, de plaats van de camera, het gekozen kader, het storey board, kortom de beeldregie, vragen veel aandacht en aanpassingen van de filmregisseur.

Bij toneel wordt er gedurende een langere periode gerepeteerd, totdat iedereen het stuk van begin tot het eind onafgebroken kan spelen. Al die tijd is men bezig met de opbouw van het stuk en de rollen.

Bij film gaat dat heel anders, sommige filmregisseurs oefenen zelfs bij voorkeur helemaal niets droog! Zij gaan voor spontaniteit. Oftewel: god zeg de greep.

Anderen doen dat wel, dat varieert van het vooraf uitwisselen van ideeën, het maken van afspraken over hoe een en ander gespeeld zal gaan worden, tot het scène voor scène met de spelers doorspreken en repeteren, met als doel op basis van de onderliggende intenties het werkelijk spelmatig uitdiepen van scènes. Een draaidag op een filmset heeft dan ook meestal het karakter van iets dat tussen een repetitie en een voorstelling in ligt.

Toch, je zult hen nog steeds de kost geven, de regisseurs met uitsluitend aandacht voor en verstand van de techniek van het opnemen. Ik heb vaak verbijsterd gestaan over de beroerde omstandigheden waaronder de acteurs hun

moeilijke werk moeten doen. Een gigantische studio, een enorme crew, een fantastische locatie en filmset: en dan die toch die hoogst eigenaardige desinteresse voor de acteurs. Gezocht wordt hoe dan ook naar dat ene moment waarop alles (spel, camera, geluid, e.d.) samenkomt. Daarna hoeft het betreffende fragment immers nooit meer gespeeld te worden. Daar waar de toneelregisseur tijdens het repeteren van een voorstelling alle aandacht heeft voor het spel van de acteurs en dat soms wekenlang, heeft de filmregisseur domweg veel minder tijd voor spelregie. De goeden, zoals bijv. Francis Coppola ^{Note 5}, niet te na gesproken. Beeldregie is natuurlijk uiterst belangrijk, maar hoe zit het dan met de door de willekeurige welke acteur zo vurig verlangde spelregie bij film? Spellessen op die Filmacademie. Elke dag! Wees vooralsnog maar zeer alert op deze praktijk als acteur. Regisseer desnoods jezelf!

Casting

Casting, het invullen van iedere rol afzonderlijk is bij film zeer belangrijk. Bij toneel kan in principe iedere rol wel door een goede acteur of actrice gespeeld worden. Men transformeert in zijn rol, welke het ook is. Men zet als het ware het masker van het te spelen personage op. Bij film ligt dat anders. De toeschouwer is geheel overgeleverd aan het personage, als een acteur niet geloofwaardig overkomt irriteert de film ons meer dan dat hij ons boeit. Kan elke toneelrol door een goede speler vertolkt worden, in film is de keus voor een bepaalde speler vaak reeds kenmerkend voor wat de regisseur ons wil vertellen. De filmcamera toont de eigenheid van de speler veel meedogenlozer dan die kan worden waargenomen op een podium. De toeschouwer wil absolute geloofwaardigheid. Echtheid. De filmspeler blijft dus veel dichterbij huis, bij zichzelf, vooral uiterlijk.

Toneel kan spelers ouder of jonger casten dan de rol, bij film ligt dit veel moeilijker. De filmcamera achtervolgt de acteur genadeloos, tot in zijn diepste binnenste.

Toneel kan vanuit een eigen visie worden ontwikkeld.

Een stuk van Shakespeare kan afhankelijk van de regisseur, spelers, tijdgewricht, en visie heel verschillend worden vorm gegeven. Film is meestal gebonden aan een meer realistische interpretatie. Bij toneel wordt uitgebreid de tijd genomen om te repeteren, te schaven aan het personage. Een toneelstuk is een voorstelling van het resultaat van repetities. Bij film is de casting een heel wezenlijk moment. Daarom ook aandacht voor de auditie en screentest. Acteurs zijn uiterst kwetsbare mensen, zij werken immers altijd met iets van zichzelf, en als zij tijdens een auditie iets laten zien is het vaak nog onaf en ruw vormgegeven. Zij zijn nog zoekende. Zij proberen iets van het personage te spelen en zoeken eigenlijk naar bevestiging door een castingdirector of regisseur of zij met hun zoektocht op het goede spoor zitten. Vaak wordt er over de speler heen gewalst door de beste stuurder die vanzelfsprekend stevast aan de wal zitten. Regisseurs die onvoorwaardelijk aan hun acteurs laten voelen dat zij op zijn minst solidair met hun acteurs zijn tijdens deze zoektocht zijn uiterst dun gezaaid. Terwijl dit nu juist zo essentieel is voor een werkelijk professionele samenwerking. Vaak wordt er verder nauwelijks gerepeteerd. Een film ontstaat immers vooral tijdens de opnames en de montage. De acteur is m.a.w. meestal aan de leeuwen overgeleverd. Dit gegeven vraagt om veel, heel veel zelfwerkzaamheid van de acteur voor de camera.

Zelfwerkzaamheid

Wanneer de toneelregisseur tijdens een repetitie iets vraagt te veranderen aan een speler, vertaalt de speler dat direct in zijn spel. De vraag van de regisseur komt immers

voort uit zijn behoefte iets aan het spel van de acteur te veranderen. Bij film zal heel vaak eerst iets technisch van de acteur gevraagd worden in verband met licht, de camera, of het geluid. De speler hoeft dus zijn spel niet zo snel aan te passen. Als de speler dan de aanwijzing van de filmregisseur opvolgt, ervaart hij geen effect op zijn spel, omdat de aanwijzing daar niet op gericht was.

Voor spelers die niet bekend zijn met de (technisch) gecompliceerde materie van het filmmaken, kan zo'n aanwijzing zinloos lijken of zelfs frustrerend werken.

De speler in een toneelstuk kent de opbouw van het gehele stuk van binnen en van buiten: hij is op de hoogte van alle gebeurtenissen, ontwikkelingen, van de onderstroom van het geheel en van de uiteindelijke algehele vormgeving. Bij het maken van een film is de regisseur vaak de enige die precies op de hoogte is van deze aspecten. Er zijn natuurlijk filmregisseurs die ervoor zorgen dat hun spelers precies weten waar de film over gaat om hen zo bij het geheel te betrekken. Anderen instrueren hun acteurs slechts per scene, vertrouwend op de spontaniteit van hun spelers. Vertrouwen is een groot goed als het om film gaat. Je kunt je echter afvragen hoeveel regisseurs dat vertrouwen geven aan hun acteurs, en andersom, in hoeverre zij zelf het vertrouwen van hun acteurs verdienen? De acteur voor film kan maar beter zelf zo goed mogelijk beslagen ten ijs komen en niet alles verwachten van de filmregisseur als het over spel gaat.

Hoe meer hij zelf zijn personage en spel ontwikkelt, hoe minder frustraties hij oploopt. Ga zelf aan het werk met je rol! Je zou kunnen zeggen, mensen die filmacteur willen worden moeten niet zo zeuren, zij moeten maar weten waar ze aan beginnen. Maar hen een gebrek aan professionaliteit verwijten is niet terecht. Integendeel, er is veeleer vaak sprake van frustratie die heel andere oorzaken kent. Want ook al is de achtergrond van veel acteurs het theater en ook al is er soms terechte kritiek op

hun filmspel, dan nog is dat beroerde spel vaak juist niet alleen aan hen te wijten. Het is immers de filmregisseur die uiteindelijk bepaalt wat het publiek te zien krijgt. En daar ben je dus als acteur sterk van afhankelijk: waarom is die regisseur op een bepaald moment ineens heel tevreden met een take? Speelt spel daarbij een doorslaggevende rol of eerder zaken als licht, camerabeweging etc., met andere woorden wat bepaalt eigenlijk zijn uiteindelijke keuze voor een bepaalde take in de eindmontage? Als je op een gegeven moment te theatraal acteert is hij toch de aangewezen persoon om dat tijdens de opname op te merken en om op zo'n moment aan te geven wat dan wel van jou als acteur verwacht wordt? Anderzijds, de filmregisseurs mogen dan wellicht soms steken laten vallen, de acteur voor de camera kan beter ook maar de hand in eigen boezem steken, het ontbreekt hem vaak aan een goede scholing, het is een geheel ander medium dan het theater! Dit alles betekent voor de acteur voor film dat hij zich goed bewust moet worden van de ingrijpende verschillen ten aanzien van het acteren in het theater. Hij zal als acteur niet alleen veel zelfstandiger moeten zien te opereren, maar ook in ambachtelijke zin een flink aantal vaktechnische zaken onder de knie moeten krijgen. *Het is acteren voor camera is domweg een andere discipline.*

VERSCHILLEN TUSSEN FILM EN TV

Film en Televisiedrama nader onder de loep

Ik heb het tot nu toe vooral over filmspel gehad. Natuurlijk is dat niet voor niets. Het acteren voor de camera is een hoogwaardig vak, en het is logisch om in een werkboek als dit zo hoog mogelijk te grijpen en dan kom je bij film uit. Daar werkt de acteur voor de camera pas werkelijk op de top van zijn kunnen. Toch zullen de meeste acteurs hun werk voor de camera meer bij de televisie (gaan) doen. Daarom wil ik in het volgende theoretische hoofdstuk aandacht geven aan televisiedrama, afgezet tegen de film, om tot slot enige vraagtekens te plaatsen of de huidige praktijk van de productie van televisiedrama niet een veel te eenzijdige is?

Verskil in waarneming van beeld en geluid

Meest opvallende verschil tussen film en televisie ligt op het vlak van de beeldgrootte. Een modern televisietoestel heeft de afmeting van een klein projectiescherm tegenwoordig, de film verwent de kijker pas echt met enorme projecties die vaak vele m²'s beslaan. Technisch verschilt het kijken naar een elektronisch beeldscherm (televisie) nogal van het kijken naar een fotografisch beeld (film). We gaan het in dit korte bestek niet verder hebben over de consequenties voor de scherppte, kleur, dieptewerking en contrast e.d. Die verschillen bestaan, en zeker de liefhebbers herkennen deze onmiddellijk. Het verschil in beeldformaat heeft met name invloed wanneer we naar de werking van de close-up kijken. Bij televisie heeft een close-up van een gezicht ongeveer de ware grootte en zou dit de kijker een gevoel van intimiteit moeten kunnen geven. Of dit nog wel zo werkt ...? Enorme close-ups in de bioscoop zullen snel gekunsteld

aan doen (die zie je daar dan ook niet zo snel zien). In zijn algemeenheid gaat film veel zorgvuldiger om met het kiezen van kaders.

Ook het geluid speelt bij televisie een specifieke rol. Bijvoorbeeld ingeblikt gelach kan al snel de aandacht opnieuw trekken en de blik ook weer terug op het beeldscherm brengen. Een dergelijk fenomeen kennen we bij film (gelukkig) niet. Geluid draagt televisiedrama voor een belangrijk deel, door middel van teksten en muziek en dergelijke, terwijl het beeld een meer illustratieve functie heeft en meer neigt naar simplisme. Het is ontgaan van details of ingewikkelde betekenissen. In tegenstelling tot kaders bij film. De omstandigheden waaronder het ene of het andere product bekeken wordt zijn ook anders.

Het in een donkere zaal samen met andere gelijkgestemden kijken naar een groot verlicht scherm is van een totaal andere psychologische orde dan het kijken naar televisie in de huiskamer met koffie, borrelnoten, telefoons die rinkelen, etc. Een kwestie van concentratie!

Voor een bezoek aan de bioscoop (trouwens ook aan het theater) moet je het huis uit, en op voorhand bereid zijn geld en energie te steken in een product dat je nog niet van tevoren kent. De intensiteit van de waarneming is in de huiskamer onmiskenbaar minder, ten nadele van het getoonde. Een televisiekijker ontvangt programmamakers in zijn eigen huiselijke sfeer en kan die situatie zonder de minste opschudding te veroorzaken opheffen, wanneer hij die behoefte voelt. Zappen! Weglopen uit een voorstelling in de bioscoop ligt toch echt net iets moeilijker.

Reality tv

Hoewel ook film een realiteitsverwachting oproept, is televisie het werkelijkheidsmedium bij uitstek. Nieuws en actualiteiten, reportages en reality tv, documentaires, maar ook televisiedrama wordt ingebed in een dagelijkse

infostroom waarbij inhoudelijk alles zoveel mogelijk “uit het leven gegrepen” is. De televisiekijker is hoe dan ook op zoek naar realiteit, niet alleen in programma’s die op ware gebeurtenissen geënt zijn, maar ook in televisie-dramaproducties’s. We kunnen hier inmiddels van een onverwoestbare conditionering van het kijkgedrag spreken. Er is blijkbaar weinig behoefte aan experimenteren op dit vlak. Jammer!

Hierdoor is nl.de misvatting ontstaan dat voor het onrealistische en fantastische geen plaats zou zijn op televisie. De enige rechtvaardiging daarvoor is echter niet meer dan een totaal ingeburgerde en ingesleten gewoonte van kijken. Net zoals bijvoorbeeld in de popmuziek het gebruik van een oorverdovend scala aan geluidsapparatuur niet meer ter discussie is.

Er is zoveel meer mogelijk

In feite zijn beide media, televisie en film, door hun technische mogelijkheden nog onbegrensd in hun mogelijkheden. Wie bijvoorbeeld een film als *The Matrix* gezien heeft, weet waarover ik spreek. Bij televisie heeft Jaap Drupsteen ^{Note 6} jarenlang bij de VPRO mogen experimenteren met vormexperimenten. Men kan met de computer tegenwoordig ongehoorde effecten bereiken, de mogelijkheden zijn onbeperkt. Met name televisie zou ons desgewenst in andere, schitterender werelden dan die van het realisme kunnen doen meenemen, als men dat in de hogere echelons maar zou willen toestaan. De ontwikkelingen lijken echter te stagneren. Is men zich eigenlijk wel voldoende bewust van de grenzeloze mogelijkheden van het eigen medium? Er valt hier nog een wereld te winnen. Het A, B, C kennen we, nu de rest!

Nog steeds invloed van theater op dramaturgie bij televisie

Laten we het gemiddelde televisiedrama in Nederland eens onder een vergrootglas leggen. Het eigenaardige is dat met name televisie vaak meer gemeen heeft met theater, dan op basis van de technische mogelijkheden te verwachten zou zijn. Allereerst omdat zonder uitzondering tekst een belangrijke rol speelt. Verder wordt met name dramatisch dode tijd vaak niet weggesneden, omdat men bij voorkeur scènes in een studio opneemt met drie of vier vaste camera's op een vaste plek en vanaf een vaste hoogte. Daardoor krijgt het tv-spel van de altijd hardwerkende acteurs toch iets van een registratie. We kijken als het ware via de vierde wand (net als bij theater) naar scènes met veel tekst. Tijd en ruimte worden verder niet intensief gemanipuleerd (wel wordt soms tussen scènes tijd weggesneden). De camera filmt voortdurend de actie vanaf de buitenkant: oversoulder shots en point-of-view shots ontbreken meestal. Als kijker blijf je daardoor er ook steeds van de buitenkant tegenaan kijken. Geld en tijd spelen hierbij een doorslaggevende rol: de mogelijkheden om van ruimte te veranderen of van decor/locatie te wisselen zijn slechts beperkt. De scènes worden zoveel mogelijk tot hapklare (tekst-)brokken afgerond. Ieder segment is een min of meer afgerond geheel, met een korte eigen spanningsboog. Door de werkelijke tijd bij bv soaps door te laten lopen wordt die verzelfstandiging van de segmenten nog eens extra vergroot. Deze segmentering maakt het mogelijk, - ook na bijvoorbeeld de onderbreking van een telefoongesprek door de kijker in de huiskamer -, het verhaal relatief snel weer op te pakken. Men heeft zich daarmee natuurlijk ook dramaturgisch ingesteld op de zap cultuur. Dit in tegenstelling tot een filmvertelling die meer uit opeenvolgende lange filmische sequenties bestaat, een toeschouwer in de bioscoop zal immers niet zo snel

afhaken. In het algemeen gesproken is de film al veel verder in de ontwikkeling van een geheel autonome dramaturgie die vertrekt vanuit de beeldvertelling van het verhaal. Tekst wordt als ondergeschikt gezien ten opzichte van beeld, en mijns inziens is dat volkomen terecht. Film heeft een eigen taal ontwikkeld, televisiedrama moet nog volgen, ook al zijn er al natuurlijk beroemde voorbeelden, vooral in Engeland, waarbij televisiedramaproducties als *The Singing Detective* van Dennis Potter speciaal ontwikkeld werden voor het medium televisie.

AUTONOOM TELEVISIEDRAMA

Schrijven voor televisie, ook al doe je niets anders, blijkt toch niet mee te vallen. The well made play is het nieuwe Hilversumse fenomeen. Een volgens bestaande (Amerikaanse) formules ontwikkeld massaproduct dat liefst dagelijks geconsumeerd kan worden.

Geen autonoom televisiedrama, maar soaps, conventionele comedies en licht verteerbare single plays als One Night Stand (VPRO). Kan het ook anders? Niets op tegen allemaal, maar is er ook nog een andere vorm van televisiedrama mogelijk? Origineel, authentiek, met een eigen idioom, echt nieuw en, - wie weet? – gaat het ook nog werkelijk ergens over? Wat nodig is: verbeeldingskracht. De vrijheid om juist een eigen schrijftechniek te ontwikkelen. De vrijheid om een eigen dramaturgie, een nieuwe beeldtaal en vormgeving, maar vooral ook een eigen manier van acteren voor de camera, van spelen te ontwikkelen.

Televisiedrama als een nieuwe kunstvorm

Om nu te achterhalen wat het essentiële is van televisiedrama is zullen we nog één keer kijken naar de wortels ervan: het theater en de film.

Het adapteren van toneelvoorstellingen voor televisie – iets dat met name de NOS jarenlang hardnekkig bleef doen – maakt wel iets duidelijk over de misvattingen die bestaan ten aanzien van televisiedrama. De toneelvoorstelling die live plaatsvindt met een publiek dat ervoor betaald heeft en dat dan maar registreren, men was hooguit goedkoop uit als omroep. Van op zich boeiende toneelvoorstellingen werd maar aangenomen dat zij het op de buis ook wel zouden doen. Niet dus. Qua inhoud is het gemiddelde tv drama tegenwoordig hooguit

zoals gezegd een afspiegeling van de dagelijkse realiteit. Men heeft daarbij leentjebuurt gespeeld bij de Amerikaanse film: daarbij dient de Aristotelische verhaalstructuur als basis voor spannend televisiedrama. Dialogen spelen daarbij een belangrijke rol. Via talloze scenariocursussen worden deze procédés getraind en toegepast. Eigenlijk hoeft een maker niet meer in Hilversum aan te kloppen wanneer zijn scenario niet aan de voorspelbare norm voldoet. Kijkcijfers daar draait het allemaal om. En toch...

Voorbeelden van autonome tv-dramaproducties

Iemand als de filmer Fassbinder ^{Note 7} is er uiteindelijk in geslaagd om vanuit de kleine theater-kelders te kruipen om vervolgens op zijn eigengereide condities televisieseries te realiseren. En werd Dennis Potter ^{Note 8} in zijn begintijd niet neergesabeld en met de grond gelijk gemaakt? Zijn eerste televisiedramaproductie mocht zelfs niet worden uitgezonden. Uiteindelijk heeft hij op zijn voorwaarden diverse televisiedrama's gerealiseerd, die tot de absolute top behoren. Hetzelfde geldt voor David Lynch ^{Note 9} met zijn onnavolgbare serie: Twin Peaks, waar miljoenen mensen naar gekeken hebben, ondanks de behoorlijk hoge moeilijkheidsgraad van de serie. Oorspronkelijk televisiedrama is dus wel degelijk in staat een nieuwe realiteit te scheppen, een realiteit die de kijker via het kleine venster in de hoek van zijn huiskamer wil verleiden de wondere wereld van de maker te betreden. Wie een scenario van de oorspronkelijk voor toneel schrijvende Dennis Potter analyseert ziet dat het krioelt van de beeldbeschrijvingen. Met andere woorden het visuele aspect is van doorslaggevend belang, en wordt puur vanuit de inhoud associatief toegepast en gebruikt.. Potter is op zoek naar de zeggingskracht van beelden, letterlijk op zoek naar verbeelding.

Met werkelijke creativiteit, en m.b.v. de technische mogelijkheden van het medium televisie, is een heel andere dramaturgie mogelijk en nodig dan die van het theater. Laten we het een associatieve dramaturgie noemen. *The Singing Detective* ^{Note 10}: wat een verademing om te zien hoe op TV een verhaal vooral via beelden verteld kan worden. Wat een beeldovergangen, wat een vloed aan beeldrijmen, wat een rijke bron van nieuwe vormen van dramaturgie! Door b.v. te spelen met tijdsovergangen in het verhaal weten we als kijker nauwelijks meer of we naar de tegenwoordige tijd kijken naar de man in het ziekenhuisbed (magistraal gespeeld door de acteur Michael Gambon) of naar scènes uit diens verleden. Maar ook de toepassing van allerlei genres door elkaar heen: theatrale elementen als de grote tragedie tot en met musical wisselen elkaar af. Volmaakt door zijn eigenzinnigheid, discontinuïteit, a-synchroniteit, niet-logische structuur, en dramaturgische inhoudelijke gelaagdheid. Met een zeer weloverwogen gebruik van de acteurs en hun spel in het totaal van het beeld. De erin optredende acteurs weten maar al te goed hoe zij geacht worden te functioneren! Zij kunnen zich met recht acteurs voor de camera noemen. En dat allemaal uitgeknoebeld voor dat kleine beeldscherm en receptie in de huiskamer: de kijker wordt flink aan het werk gezet.

Nieuwe tv technieken

Een groot technisch verschil tussen film en televisie is dat televisie meestal met meerdere camera's en schakeltechniek tijdens de opnames werkt. (Overigens is *The Singing Detective* ook een voorbeeld hoe mooi en bijzonder het gebruik van maar een (1) filmcamera bij het maken van televisiedrama kan uitpakken). Door alle nieuwe televisietechnieken zie ik nog onbegrensde mogelijkheden voor tvdrama: allerlei vormen van

videomixage en de meest geavanceerde computer-animaties en – toepassingen staan tot onze beschikking. Maar ook door verdere inhoudelijke ontwikkeling en verdieping: wat zijn nu de verhalen die we werkelijk willen vertellen? Wat betreft de inhoudelijke ontwikkeling van een specifieke op het beeldscherm toegesneden associatieve dramaturgie heeft Potter de eerste letters van het alfabet verkend. Het gaat erom nu een verdere toepassing te vinden van al de moderne technieken die het uiterst wendbare medium ons te bieden heeft, om zo tot een absoluut autonome verbeelding van zeer oorspronkelijke verhalen te geraken.

Het publieksbereik van televisie

Het publieksbereik van tv is gigantisch. Het is en blijft voorlopig nog wel een massa-medium. Programmavoorstellen die niet beantwoorden aan de verwachtingen van traditioneel denkende omroepbazen en hoofden van dienst en netdamagers worden weggemaaid. Daar is geen publiek voor - wordt er dan al snel gezegd. Een zeer cultureel verantwoord programma als de zes uur durende Mahabaratha (regie Peter Brook ^{Note 11}) werd ooit uitgezonden op televisie, ondanks de hoge moeilijkheidsgraad en de duur. Het werd relatief massaal bekeken en heeft zijn verfrissende werking bij grote groepen van kijkers gehad. In Hilversum mag men 100.000 mensen die zo'n Mahabaratha uitzitten belachelijk weinig vinden, hoe lang moet je in schouwburgen spelen of je film in de bioscoop laten draaien om zo'n enorm aantal mensen te bereiken? Let wel: de artistieke vrijheid van theater en filmmakers is eindeloos veel groter dan die bij de makers van televisie. Makers van televisiedrama doen er dus goed aan in de leer te gaan bij hun vakbroeders van het theater en de film. Die zijn gewoon vaak veel eigenzinniger, experimenteler, en blijven steeds op zoek naar nieuwe

vormen. De uitdaging zal blijven voor creatieve geesten om bij de televisie in te breken met autonome dramaproducties die een juiste balans kennen tussen artistieke en publieksbereik. En de acteurs voor de camera zullen dan pas echt kunnen laten zien wat zij allemaal (nog meer) in huis hebben.

II. PRAXIS

Wellicht ten overvloede vestigt de schrijver er nog maar eens de aandacht op dat het proces van acteren een samenhangend proces is.

Hierna wordt dat proces schematisch in een aantal elementen uiteengelegd, om het ons mogelijk te maken het als leerproces te analyseren, te beschrijven en er vat op te krijgen door middel van diverse oefeningen.

Dit levert een methodisch overzicht/inzicht op.

We zijn ons er van bewust dat dit uiteenleggen iets kunstmatigs heeft, uiteindelijk gaat het om de intrinsieke samenhang tussen al deze verschillende elementen en komt het aan op de beheersing van het geheel van het ingewikkelde proces dat we acteren noemen.

Techniek: bij alle oefeningen van de Praxis is minimaal één camera en één monitor aanwezig.

Een statief en een eenvoudige dolly is mooi meegenomen. Meestal monteren we in de camera. Het is fijn wanneer er af en toe ook materiaal echt via de montageset gemonteerd kan worden.

Probeer zoveel mogelijk om beurten achter de camera ervaring op te doen, het zelf maken van beelden is de beste, want snelste leerschool om gevoel voor het medium te ontwikkelen.

Tip: kijk niet altijd alles terug, maar in principe alleen de laatste versie, dat scheelt veel tijd.

FILMACTEREN, EEN VAK APART

Ik ben er bij de navolgende oefeningen van uitgegaan dat de inhoud van mijn boek *Leren Acteren* (in het theater) als grotendeels bekend wordt verondersteld. Er is daarmee dan namelijk al een solide basis gelegd voor het acteren in het algemeen. De oefeningen die je hierna aantreft zijn dus aanvullend en beschrijven wat het proces van acteren voor de camera praktisch allemaal nog méér inhoudt. Daarbij is gestreefd naar een zo volledig mogelijke inventarisatie van alle extra aspecten, om zo tot een duidelijke afbakening van het acteren voor de camera als ambacht te komen. Ik schets hierna dan ook tal van verschillende invalshoeken tot het vak van acteren voor de camera. Laat je vooral niet ontmoedigen door al die terminologie: we komen er steeds uitgebreid bij de oefeningen op terug en dan wordt het vanzelf duidelijk. Ik heb in de jaren '80 een aantal pogingen gedaan om in Hilversum in eigen beheer dramaproducties te maken. Met echte aandacht voor het acteren voor de camera. Met een werkproces waarbij de techniek zich nu eens richt naar de acteurs, en niet andersom. Het is destijds drie keer gelukt om met geld van de publieke omroep (NOS) een aantal eigen dramaproducties te realiseren. Deze kun je evt. bestellen op www.rutgerweemhoff.nl. De titel van de dvd luidt: "Drie x Drama". Note 12

Ik ging aanvankelijk erop uit, met collega Arend Bulder, een heel goed acteur, - helaas inmiddels al jaren geleden overleden - met een camera achterin de auto, om op tal van locaties onze teksten te repeteren en proefopnames te maken. We experimenteerden uitgebreid met het spelen voor de camera. Ontdekking: eindelijk waren de omstandigheden nu zo dat er ruimte was om serieus te werken aan spel. We kwamen er allengs spelenderwijs achter hoe het medium film in elkaar zat. Duidelijk werd

al snel: de camera vereist absoluut een autonome vorm van acteren. Het filmacteren is immers een heel eigen vak, in de zin van ambacht. Nog eerder, in 1968, als aankomend acteur op de Toneelschool in Amsterdam had ik al in het eerste jaar een preoccupatie met de camera, met tv en film. Ik kreeg (facultatief) les van Erik Terpstra ^{Note 13}, een filmmaker die heel boeiende spel oefeningen met ons deed. Naar mijn weten was hij de allereerste in Nederland die les gaf in “acteren voor de camera”. Hij begon elke les met een opname van iedere student in “full close-up”, één minuut lang, met als opdracht: “doorleven”. Wanneer je met de camera in full close up iemand opneemt en iemand vraagt gewoon “door te leven” krijg je heel vreemde dingen te zien...de camera registreert dan – ook nog eens extra uitvergroot – aanvankelijk vooral onechtheid en leugens. Het ene na het andere masker gaat dan immers op. Je ziet vooral angst voor de camera, ver weggestopt, diep achterin de ogen. Dit is m.a.w. meteen de aller-moeilijkste oefening! Niets vastzetten, fysiek niet en psychisch niet. Niets blokkeren. Ga er maar aanstaan. De eerste opnames waren vreselijk. Je zag iedereen vooral doen alsof. Als je goed keek zag je voornamelijk de exploitatie van ieders “valse” zelf voor de camera, en pure angst voor dat enge ding. Vooral niet teveel in de lens kijken, en dan net doen of je jezelf op je gemak voelt. Het was één grote worsteling om gewoon door te functioneren. Na een aantal lessen ging het al beter. Na tien lessen zette Erik Terpstra dan ieders eerdere los opgenomen “minuut” achter elkaar en je zag de enorme verschillen: de verschrikkelijke starheid en de zogenaamde gewoonte van het begin werd allengs ingeruild voor zowaar lachen en kijken, ook in de lens, doordenken en voelen: het werd steeds natuurlijker: n a t u r e l. Het is dus blijkbaar buitengewoon lastig om je werkelijk helemaal op je gemak te voelen voor de camera, alsof je er een dagelijkse relatie mee hebt.

NADERE KENNISMAKING MET HET MEDIUM

We gunnen onszelf hierna de luxe om helemaal vanaf het begin te beginnen. Stel je maar voor dat je nog een kind bent die nog helemaal van niets weet en die een middagje mag stoeien met de mogelijkheden van een nieuw stuk speelgoed: de camera. Door met elkaar in een groepje spelers deze oefeningen te doen ontdekken we spelenderwijs de beeldende kracht van het medium. Voor even terug in de zandbak, waarom niet? Probeer vanaf het allereerste begin nieuwe wegen te bewandelen, de oefeningen willen je daarbij helpen. We kennen elkaar en het medium nog niet zo goed, maar in plaats van door te praten gaan we via een aantal eenvoudige spel oefeningen elkaar en de camera beter leren kennen. In eerste instantie zijn deelnemers vaak angstig voor het werken met videoapparatuur. Die apparatuur is kostbaar en lijkt ingewikkeld. Door vanaf het eerste begin de technische spullen in handen van jullie, de deelnemers, te geven, slaat die bangigheid vanzelf om in enthousiasme. Pak de aangereikte verantwoordelijkheid en ga ermee aan de slag. Bij de navolgende oefeningen zijn de deelnemers vooral fysiek betrokken. We hebben niet alleen hersens, maar ook lichamen gekregen. Je lichaam is als het ware een groot zintuig, daarmee neem je alles waar wat er om je heen is, daarmee verhoud jij je tot de buitenwereld. Het bijzondere is nu: hetzelfde geldt voor die camera, beschouw die ook als een zintuig! Acteren voor de camera doe je bijna altijd samen met je medespelers en die camera. Daarom gaan we leren hoe je jezelf kunt openstellen voor anderen, en hoe je jouw spel kunt afstemmen op dat van de anderen en op de camera. Beschouw die camera steeds als een gelijke, hij is één van jullie!

1. zandbak 1

allen 10 min

- doel: via de elektronische weergave jezelf en de anderen leren kennen, als je vertrouwd raakt met je eigen beeld en met de camera kun je ermee werken.
- kader: we zien een lege ruimte met een deur waardoor de deelnemers binnenkomen. de monitor staat op een tafel en de camera staat achter de monitor opgesteld, beide zijn gericht op de deur waardoor de spelers binnenkomen. de camera staat op ooghoogte van de acteurs. de entree van de deelnemers wordt opgenomen in een ruim totaal. de spelers bepalen zelf hun kaders.
- omschrijving: vrije oefening, nieuwsgierigheid staat voorop, en experimenteerdrang. wanneer de spelers binnenkomen, zien zij onmiddellijk zichzelf op het televisiescherm, als in een spiegel. kijk eens wat je allemaal kunt doen.
- variatie: de begeleider wijst een speler aan in het veld en wijst dan naar een plek op de monitor waar die speler met zijn hoofd op het scherm terecht moet zien te komen. dit doet hij één voor één met alle spelers in het veld: groepsportret!
- evaluatie: wat doet het beeld allemaal met jou, en wat gebeurt er als je verderaf of dichterbij de camera komt? kun je ook iemand afdekken, bijvoorbeeld met je hand? waardoor is het lastig om meteen op de goede plek op de monitor uit te komen?

2. camera als buitenaards speeltje

allen 10 min

- doel: angst voor techniek tackelen en door regelmatig en consequent terugkijken als speler snel vertrouwd leren raken met je eigen beeld en met wat je gedaan hebt.
- kader: geen.
- omschrijving: laat de groep zich voorstellen dat de camera een buitenaards object is, dat de aarde kan redden. de groep is uitverkoren om uit te zoeken hoe het werkt. de diverse technische mogelijkheden van de camera kunnen zo, mede dankzij de technische instructie door de begeleider, worden uitgetoetst door de spelers: in- en uitzoomen, versneld achteruit spoelen met weergave, op pauzestand zetten (zg. freeze) bijvoorbeeld op het beeld van de binnenkomst, etc. vervolgens gaan we de opname uit 1 terugzien, het binnenkomen van de spelers. een van de spelers brengt de camera daarvoor technisch in gereedheid. dit doen we voortaan altijd zo. zo raakt ieder vanzelf vertrouwd met techniek. terugkijken dus naar de eerste opnamen van het binnenkomen van de spelers.
- evaluatie: hoe is het om jezelf in al die verschillende kaders terug te zien?

3. zandbak 2

_____ allen 10 min

- doel: ontdekken van het medium.
experimenteren.
- kader: mediumshot, monitor op een tafel, met
daarachter op ooghoogte de camera.
- omschrijving: een speler mag binnenkomen en gaan zitten
en krijgt als opdracht om een gesprek met
zichzelf te voeren. er staat een draaikrukje,
hij kan zichzelf zien op de monitor of
wegdraaien, of zich rechtstreeks tot de
camera richten.
- variatie: twee deelnemers staan nu voor de camera.
zij zien zichzelf op de monitor. de een staat
dichtbij, de ander veraf. degene die dichtbij
staat raakt nu de contouren van de ander.
zo lijkt het op de monitor. in werkelijkheid
raken zij elkaar niet aan. de voorste kan de
achterste speler afdekken, onder de duim
houden, je kunt een gesprekje tussen een
reus en een dwerg voeren, etc.
- evaluatie: kijk terug en bespreek kort de effecten.

4. medusa _____ allen 5 min

- doel: fysiek met elkaar samenwerken t.o.v. de
camera.
- kader: ruim medium, camera filmt frontaal.
- omschrijving: een speler gaat voor de camera staan, de
andere spelers gaan erachter staan en
bewegen hun armen naar opzij en naar

- boven. het lijkt nu net alsof de voorste heel veel armen heeft.
- variatie: je kunt behalve in slow motion, ook heel snel vliegen.
- evaluatie: was er sprake van echte samenwerking? werd het een echt geheel?

5. doorleven

1/1 1 min

- doel: camera-angst overwinnen
- kader: full close -up
- omschrijving: iemand zit op een stoel en wordt in full close-up gedurende 1 minuut gefilmd, met als enige opdracht: doorleven. je zit dus oog en oog met de camera, dat zwarte gat van de Lens loert naar je, wat doe je? denken en voelen, niets vastzetten of blokkeren.
- variatie: doe deze oefening 10 lessen achter elkaar, bewaar de opnames en monteer van iedere deelnemer de 10 x 1 minuut achter elkaar tot een eigen filmpje. analyseer de verschillen en kijk hoe een en ander zich ontwikkelt..
- evaluatie: wat is jouw maniërisme? we zien één grote worsteling om gewoon te doen. je ziet iedereen een masker opzetten. wat zit er aan angst in die ogen? wat een leugentjes! allengs wordt het "spel" rustiger, natuurlijker, spontaner.

DE SCREENTEST

6. mag ik mij even voorstellen 1

_____ allen 1/1 1 min

- doel: verschillen opmerken tussen iemands reële aanwezigheid en in beeld.
- kader: de camera staat gericht op een stoel met daarop een van de spelers. de monitor staat boven deze stoel, erachter opgesteld, gericht naar de camera en naar de andere spelers, die in een halve cirkel rondom de stoel zitten. de anderen zien dus de speler op de stoel zowel in het echt als op de monitor. in beeld kadreren we een close-up van de speler die op de stoel zit.
- omschrijving: een van de spelers neemt plaats op de stoel en krijgt de gelegenheid om zich met een direct op de camera gesproken tekst een minuut lang voor te stellen..voor elke opname moet nu eerst technisch steeds het kader gecheckt worden. een van de spelers stelt zich op achter de kamera om dit uit te proberen. daarvoor wordt advies gevraagd aan medespelers in de cirkel: hoger, lager, iets meer naar links of rechts, kleiner, groter, scherpstellen. we leren zo te kadreren.
- variatie: laat iemand de opnameleiding doen.
- evaluatie: de opnames worden stuk voor stuk teruggekeken en besproken. een speler zal vooral bij zichzelf vervormingen in beeld

en stem opmerken. bij de andere spelers merkt men deze meestal veel minder op.

7. mag ik mij even voorstellen 2

_____ allen 1/1 1 min

- doel: jezelf presenteren zonder foefjes en gedoe.
- kader: idem als de oefening hierboven.
- omschrijving: vertel een persoonlijke anekdote in 1 minuut. kijk terug en bekijk hoe je overkomt op camera. in hoeverre ben je jezelf bewust van de camera? ben je er bang voor? zie je maniertjes van jezelf?
- variatie: herhaal dezelfde anekdote met verschillende intenties, bijv kalm, of agressief.
- evaluatie: kun je aanwijzen op welk moment je echt helemaal jezelf was?

8. mag ik mijzelf even voorstellen 3

_____ allen 1/1 1 min

- doel: jezelf op een professionele manier durven presenteren, in besef van je kader.
- kader: close-up
- omschrijving: hetzelfde als in 3, maar nu met een taakverdeling voor de rest van de spelers als crew, alsof het een echte opname bij een screentest betreft. verzin zoveel mogelijk rollen voor de crew: iemand doet

bijvoorbeeld de timing (stopwatch). een “regisseur” is verantwoordelijk voor de (beeld-)regie en heeft de leiding. vraagt de speler recht in de lens te blijven kijken wanneer deze zich voorstelt. andere taken zijn: kamera, geluid, opnameleiding, schmink, kleding, licht etc. gebruik ook bij het begin en na afloop van de opname “actie” en “cut”.

variatie: laat “de regisseur” op het eind van de minuut ineens een extra vraag stellen.

evaluatie: kijk terug, en beoordeel of elke speler inhoudelijk en op beeld goed uit de verf komt? hoe verliep de samenwerking tussen de diverse disciplines van de crew? jezelf voor het eerst terugzien kan confronterend zijn. zorg dus voor een veilige omgeving. na de eerste paar ervaringen verdwijnt deze onzekerheid vanzelf.

FILMTECHNIEK

Kun je een piano bespelen zonder dat je iets van het instrument afweet? Het kan, maar beter is het om je in de techniek ervan te verdiepen. Vandaar nu eerst uitgebreid aandacht in dit hoofdstuk voor de techniek van de opname. Wat houdt acteren voor de camera technisch in? Jouw spel vindt plaats in een ruimte waar zich ook de camera bevindt, er is sprake van een studio of locatie, en er is geen publiek. In film hoeft lang niet alles via spel te worden uitgedrukt. Met de kaders van de camera, met de wijze van inscenering en opname, of via de montage, kan de regisseur al voor voldoende expressie zorgen. Bijvoorbeeld een close-up van een gezicht kan al zoveel emotie weergeven dat er geen speciale mimiek van de acteur meer vereist is. Enige basale kennis van filmtechniek is hoe dan ook voor elke speler noodzakelijk. Ik geef nu steeds eerst een korte uiteenzetting van de belangrijkste technische begrippen gevolgd door een aantal praktische oefeningen.

Beeld is het belangrijkste

Film werkt met beelden, veel meer dan met tekst, zoals bij toneel. De filmacteur doet er goed aan zich in de techniek van het filmen, dat wil zeggen het produceren van beelden te verdiepen. De camera met name is immers zijn voertuig, zijn expressiemiddel? En dat is nog maar het begin. Het gebruik van beeld en het kader zijn bepalend voor je spelimpulsen, m.a.w. het acteren dient afgestemd te worden op die beeldruimte, op het plaatje dat de camera van jou maakt. Makkelijk gezegd, maar hoe werkt dat nu allemaal precies?

9. beeld

allen 8 min

- doel: analyse van beeld(-overgangen).
- kaders: diverse.
- omschrijving: vertoning van een willekeurige film, zonder geluid. we concentreren ons slechts op de beelden en de overgangen. hoeveel telde je er in 5 minuten?
- variatie: we bezien nu één los beeldfragment met een geënceneerde gebeurtenis.
beschrijf het beeld nu eens zo exact mogelijk op papier.
- evaluatie: welke beelden tijdens het bekijken vond je het sterkste werken? en waarom?
kun je je beeldbeschrijving van het fragment ook omzetten in een tekening?
welke van de twee vind je het meest overtuigend als beeldverslag?

10. stillevens 1

allen 1/1 10 min

- doel: één helder beeld, in dit geval een stillevens maken, met aandacht voor:
- kader: diverse. let op stabiliteit/rust, scherpte, beelduitsnede, licht, kleur.
- omschrijving: zoek een paar voorwerpen bij elkaar en formeer er een stillevens mee.

gebruik evt. je medespelers om e.e.a. uit te voeren zoals jij het wilt hebben. onderzoek nu met de camera wat het allermooiste plaatje oplevert.

variatie: doe hetzelfde maar nu met de spelers die je een duidelijke pose laat aannemen. er ontstaat op jouw aanwijzingen vanzelf een tableau vivant, een schilderij. maak gebruik van de ruimte in beeld, hoog en laag, ver weg en dichtbij. hoe kun je met perspectief het beeld beïnvloeden, probeer uit wat diepte is. zijn er onvermoede mogelijkheden om tot een goede compositie te geraken?

evaluatie: in hoeverre nam je vrijheid om je eigen subjectieve kader te creëren? welke beelden spreken het meest tot de verbeelding en waarom?

11. ontdekking van beeld

_____ allen 5 min

doel: kader verkennen.

kader: vast topshot, ruim totaal.

omschrijving: camera hangt aan het plafond o.i.d., lens is naar de grond gericht. baken nu aan de hand van het kader met tape de speelruimte af op de vloer. hierbinnen kunnen zich taferelen afspelen. als je bijv. op de grond gaat liggen en langs de rand van het kader loopbewegingen maakt, lijkt het alsof je loopt. laat iemand je nu naar boven trekken

- dan vlieg je ineens omhoog. etc.
experimenteer hiermee verder.
- variatie: ook de verticale lijn uitproberen, door bijv. richting camera te springen?
- evaluatie: kijk terug en noteer welke shots je vindt werken, en waarom.

12. gebruik van de ruimte

_____ allen 1/1 5 min

- doel: het verder verkennen van de beeldruimte, hoe verhoudt je spel zich daartoe.
- kader: cameraman: ontwikkel aan de hand van het spel de beste compositie. maak gebruik van verschillende kaders: totaal, medium, close. anderzijds kun je achter de camera ook de acteur instructies geven hoe jij het graag wilt hebben.
- omschrijving: een speler komt het beeld ingelopen, drement wat heen en weer, en gaat een tijdje staan wachten op iemand. hij loopt steeds exact dezelfde mise-en-scène. spel: er is steeds sprake van een beweging van binnen naar buiten, van actie/reactie, en hoe dan ook: altijd is er doorgaande innerlijke activiteit. let dus op bij het spel dat er niets vastgezet wordt, doorleven! uiteindelijk komt diegene op wie je wachtte erbij en geef je elkaar een hand.
- variatie: behoud de kaders die je het beste vond werken, en speler: behoud steeds dezelfde mise-en-scène. verzin nu een reden om te wachten, bijvoorbeeld:

- wachtkamer dokter,
- wachten op de uitslag van een examen,
- wachten op de uitslag van een medisch onderzoek.
- wachten op je geliefde.

de tegenspeler sluit steeds weer de scene af met het geven van de hand.

evaluatie: welke beelden vond je als je aan “wachten” denkt het sterkste werken? wat zijn de verschillen in spel/beeld, alnaargelang de situatie?

Discontinuiteit

Omdat film veel uitgebreider kan manipuleren met ruimte en tijd, zal de camera in principe onbeperkt steeds weer van kader en standpunt veranderen. Omdat er meestal meerdere locaties in een film voorkomen die hun eigen opbouw, aankleding en belichting vragen, worden diverse scènes steeds aan de hand van één bepaalde locatie opgenomen en niet noodzakelijk in de chronologie van het verhaal. binnen die scènes bepalen de camerastandpunten en weer niet de chronologie in welke volgorde de afzonderlijke shots worden gedraaid, waarbij de uiteindelijk verkozen kaders en/of de camera-bewegingen tot op het laatst om nog weer extra aanpassingen vragen van het spel van de acteurs.

13. 3 x bedscène

allen 2/2 15 min

- doel: discontinuïteit van het verhaal trainen,
vanuit eenzelfde locatie.
- kader: en profil close shot op een man in bed, hij
ligt op zijn zij op de voorgrond, een vrouw
ligt - vaag te zien - achter hem, we
eindigen in close-up op de man.
- omschrijving: - a scene met jonge man op zijn zij gelegen
en met achter hem zijn jong echtgenote,
we filmen in een ruim totaal de
slaapkamer, een huwelijkse scene:
tekst vrouw: ik hou van je.
tekst man: dat weet ik toch.
de vrouw buigt zich over hem heen en kust
hem ietwat verveeld (close-up).
- b idem, we zien nu de man op iets oudere
leeftijd op zijn zij gelegen met achter hem
zijn minnares, nu wordt de scene anders
gespeeld, in medium:
tekst vrouw: ik hou van je.
tekst man: dat weet ik toch.
de vrouw buigt zich over hem heen en kust
hem hartstochtelijk (close-up).
- c idem we zien nu de man op stokoude
leeftijd op zijn zij gelegen met achter hem
zijn echtgenote, de scene wordt van
medium naar close-up gespeeld.
tekst vrouw: ik hou van je.
tekst man: dat weet ik toch.

de vrouw buigt zich over hem heen en kust hem (close-up).

attentie: het is de laatste kus van de echtgenote, een doodskus

variatie: montage: we zetten deze drie scènes nu in volgorde achter elkaar:

1. eerst de huwelijkse scene aan het begin van de film, dan

2. die met de minnares halverwege de filmvertelling, dan

3. tenslotte de sterfscène met de man en zijn echtgenote op latere leeftijd.

evaluatie: kun je zonder schmink e.d. als speler leeftijdsverschillen overtuigend voor de camera spelen? zijn de personages continu? klopt het dat de man in de eerste scene reeds een minnares heeft? hoe zit het met de dramatische opbouw en ontwikkeling? en hoe werken de gekozen kaders daarin mee?

Het kader

Elke opname kent een kader voor de camera. Het kader is de uitsnede in beeld. Met het kader bepaalt de regisseur wat wel en niet in beeld is. Zoals we reeds ontdekt hebben: de termen die gebruikt worden zijn o.a. totaal, medium, close-up. Compositie is de term die we gebruiken voor de opbouw van het beeld binnen een kader. Het kader is de maximale speelruimte die de acteur heeft. Het gebruik van die ruimte is alles bepalend voor het spel van de acteur.

Het is een rechthoekig vlak, bij televisie is het beeldscherm niet groter dan een fors dienblad, bij film is het wel een tamelijk imposant groot oppervlak dat al gauw een flink aantal m² beslaat. Een acteur voor de camera kan mijns inziens niet anders dan zeer nieuwsgierig zijn naar zijn kader, oftewel: hoe word ik in beeld gebracht? Dat bepaalt immers mede zijn spel! Hoe verhoudt zich een totaalshot, hoe een mediumshot en hoe een close-up tot mijn spel? Soms staat een acteur heel mooi te huilen in een scene terwijl hij in een overshoulder shot gefilmd wordt: er is dus in beeld niets te zien van zijn prachtige emotie...

14. kaders benoemen

_____ allen 10 min

- doel: analyse van (nu nog eenvoudige) kaders.
- kaders: divers: totaal, medium, close-up.
- omschrijving: vertoning van een willekeurige film, zonder geluid. we concentreren ons slechts op het benoemen van de kaders: totaal, medium, close-up.
- variatie: we zien weer fragmenten. beschrijf de kaders nu eens nauwkeuriger:
 ruim totaal, half totaal, ruim medium, half medium, ruime close-up, full close.
- evaluatie: welke beelden vond je het sterkste werken? en waarom? zat er een zogenaamd establishing shot tussen? wat is dat precies?

15. op elkaars lip

2/2 3 min

- doel: ontdekken van kader.
- kader: eerst zonder camera, later in full close-up.
- omschrijving: speel een liefdesscènetje zonder tekst waarbij twee spelers heel langzaam steeds dichterbij met hun gezichten naar elkaar toekomen om elkaar te kussen, op het allerlaatste moment roept de spelleider: stop! en vraagt de deelnemers goed naar elkaar te kijken: dit is namelijk wat de kijker ziet in een full close-up. bij het televisiekijken zitten we elke avond letterlijk zo op iemands lip!
- variatie: doe nu hetzelfde maar neem nu twee aan twee spelers ook op met de camera.
- evaluatie: bekijk elkaar rustig en aandachtig, en voel hoe dichtbij en intiem je bent.

16. wat is mijn kader

allen 1/1 10 min

- doel: je als acteur leren juist te verhouden tot je kader.
- kader: totaal, medium, close-up, overshoulder.
- omschrijving: je staat bij het graf van je overleden vader en je hebt immens verdriet. wat er ook gebeurt je gaat door met je spel. de camera filmt alle genoemde kaders frontaal tijdens de scene.

- variatie: idem maar nu in een ruim medium, gooi ook wat zand op de kist. verder in close-up, met gesloten ogen en met een gebedstekst.
- montage: destilleer evt. in een eenvoudige montage de meest krachtige beelden.
- evaluatie: welk kaders zijn het meest passend bij deze scene?

17. de richting van je spel

allen 1/1 8 min

- doel: je spel leren richten binnen je kader.
- kader: ruime close-up, later overshoulder via tegenspeler(s).
- omschrijving: spreek de navolgende tekst woedend tegen de kamera:
- ik heb er genoeg van. meer dan genoeg. ik wil jou nooit meer zien. hoor je. nooit meer. nooit. rot maar op. scheer je weg. nu!
- variatie:
- nu tegen een tegenspeler die overshoulder in beeld gebracht wordt.
 - dan tegen een tegenspeler die buiten beeld blijft (r.naast de camera staat).
 - dan zonder een tegenspeler, alsof deze rechts van de camera staat.
 - nu tegen verschillende tegenspelers, overshoulder in beeld gebracht
 - dan tegen verschillende spelers buiten beeld (r.naast de camera staand)

- dan zonder tegenspelers, alsof deze rechts van de camera staan.

- voor je uit, voor jezelf (noch op de camera noch op tegenspeler(s)).

- combineer nu en speel nu eens op de ander en dan weer voor jezelf.

evaluatie: kijk terug en bespreek de verschillen. soms moet je zonder tegenspel geloofwaardig de ander(-en) suggereren. acteurs hebben vaak de neiging om al hun spel op hun medespelers te projecteren. wees hier alert op en durf soms in jezelf terug te keren.

Close-up

We onderscheiden:

ruime close-up: je hoofd tot aan bovenkant schouders,

close-up: alleen je gezicht in beeld,

full-close-up: alleen details van je gezicht.

De camera is zo dichtbij dat in principe alleen je gezicht te zien is. Sterke troef in handen van de filmregisseur is de close-up, die de mimiek van de speler en de kleinste details van zijn gezicht zichtbaar kan maken.

Een gezichtsuitdrukking die in de schouwburg nauwelijks over het voetlicht komt, of een handgebaar dat op het toneel verloren gaat in de ruimte, kan bij film in een close-up ineens een geweldige nadruk en betekenis krijgen. Die tekens worden immers door de close-up geïsoleerd en krijgen daardoor een extra expressiviteit.

Dus de acteur hoeft dat moment niet meer nog eens extra zijn spel te expliciteren. Film kan zo allerlei details tonen die op het toneel verloren gaan door de grote afstand tot de toeschouwers. In die zin kan de close-up gezien worden als het filmische equivalent voor het theateraalexpressieve woord of gebaar en als compensatie voor het gemis aan lichamelijke aanwezigheid van de acteur. De close-up is als een spiegel van het innerlijk van het personage. De close-up kan een dermate sterke presentatie geven van een innerlijk moment van het personage, dat toneel op dit punt zelfs het nakijken heeft..Het is een beeldend wapen in handen van een goede filmregisseur, die het toch al moet hebben van beeldtaal. Een close-up is een signaal van een regisseur dat een bepaald moment van groot belang is. Hierdoor kan het expressieve deel verlegd worden van het spel voor de camera door de acteur, naar het doen en laten van de camera zelf. Door de mogelijkheden van het medium kan de regisseur het karakter van een personage als het ware beschrijven.

18. leren kadreren 1

allen 1/1 10 min

doel: technisch leren kadreren

kader: ruime close-up en close-up.

omschrijving: neem frontaal/centraal in beeld een hoofd van een van de spelers, met veel loze beeldruimte rondom. neem nu hetzelfde terwijl je het hoofd links of rechts bovenin zet. er is nu meer plaats voor tekst of kijkrichting in spel. als de persoon naar rechts kijkt wordt hij links geplaatst, als hij naar links kijkt wordt hij rechts

geplaatst. zorg dus voor ruimte in het beeld, de zg. kijkruimte.

variatie: laat de camera iemand nu eens frontaal van voren opnemen. dit geeft een nogal plat plaatje. draai als speler nu een kwartslag met het hoofd, je kader wordt er vervolgens meteen een stuk interessanter door.

evaluatie: het belangrijkste hoeft zich niet altijd midden in het beeld te bevinden. let altijd ook op de randen van je kader. iets vrije ruimte boven en naast het hoofd is prettiger om naar te kijken. en loze ruimte voor de neus is een must. je kunt soms als acteur je eigen kader door een kleine beweging net iets interessanter maken. wanneer je jezelf een kwartslag draait met je hoofd ten opzichte van de lens, is niet alleen de voorkant van je gezicht, maar ook een deel van de zijkant te zien. dit geeft veel duidelijker expressie aan je gezicht.

19. leren kadreren 2

allen 1/1 10 min

doel: technisch leren kadreren, spel afstemmen op je kader

kader: full close-up, experimenteer met detailshots van het gezicht.

omschrijving: probeer als speler eens uit hoe het is als je gedurende 1 minuut van binnen een

heel hevige emotie speelt, bijvoorbeeld vreugde, of wanhoop, of angst, zonder dat je er echter uiterlijk iets van laat zien. wat zie je als je dit terugkijkt?

variatie: doe hetzelfde. nu laat je op zeker moment heel even zien wat er in je omgaat.

evaluatie: wat werkt het beste? wees zo zuinig mogelijk op jezelf in een close-up. de kijker zit al letterlijk op je lip. alles is te zien, het medium is genadeloos. daarom is het beter minder dan meer te doen. laat alleen zien wat echt functioneel is voor het verhaal, de rest niet. je kunt op je kader vertrouwen.

Medium

We onderscheiden:

medium: van je hoofd tot aan je middel,

ruim medium: van je hoofd tot en met je middel.

Ook wel halftotaal shot genoemd, je bent tot aan je middel in beeld en kunt dus eventueel gebruik maken van gestiek, gebaren. Er ligt nog steeds een behoorlijk accent in beeld op jou als acteur.

20. leren kadreren 3

_____ allen 1/1 5 min

doel: technisch leren kadreren, spel afstemmen op je kader.

- kader: medium, later ruim medium. nb. bij een medium is het niet nodig overdadig veel beeldruimte open te laten.
- omschrijving: speel direct op de camera: je staat op de markt met niet al te beste sinasappels en je probeert deze zo goed mogelijk te verkopen. gebruik flink je gestiek!
- variatie: maak nu af en toe tijdens je verhaal een sprongetje, of ga ineens op de hurken.
- evaluatie: je hebt dan voor het kader natuurlijk een iets ruimer medium shot nodig.

Totaal

We onderscheiden:

- totaal: je bent als personage in zijn geheel te zien,
 ruim totaal: jouw personage is te zien in de omgeving.

Bij een gewoon totaalshot zitten hoofd en voeten op de rand van het kader. Zo'n totaal is een opname van grotere afstand, het personage in zijn omgeving. Een ruim totaal zorgt voor nog veel ruimere informatie omtrent het personage. We krijgen zo echt overzicht, in het Engels spreken we ook wel van een establishing shot.

21. leren kadreren 4

_____ allen 2/2 5 min

- doel technisch leren kadreren, spel afstemmen op je kader.

- kader: totaal. het is echt lang niet altijd nodig ook benen/voeten te filmen.
- omschrijving: een speler staat te wachten bij de bushalte. vanaf de zijkant loopt een medespeler het totaalshot in en deze omhelst speler 1 met een draai.
- varianties:
- een speler staat te wachten, dan komt al snel in de cameralijn de geliefde op speler 1 toegesneld (dus inlopend langs de camera) en deze wordt wederom innig in het totaalshot omhelsd, met een zelfde draai. 1 kom uit met je gezicht naar de camera. hou voldoende ruimte in totaalshot voor al deze bewegingen.
 - als we nu een groepje wachtenden bij de bushalte filmen wat is dan een mooie opstelling, hou de omhelzing van de speler 1 als gegeven vast.
- evaluatie: bij het opnemen van een groepje in een totaalshot kun je beter voorkomen dat zij allemaal op een rij op de actielijn staan. twee of meer mensen kadreer je het mooiste wanneer men op verschillende afstand van elkaar staat.

22. leren kadreren 5

allen 2/2 5 min

- doel: leren kadreren, spel afstemmen op het kader
- kader: ruim totaal.
- omschrijving:

zelfde spel als in 4 hierboven bij bushalte. speler 1 staat te wachten. straks als actie: een speelster loopt weer in langs de camera en omhelst onze wachtende speler in het belangrijkste gedeelte van het kader, het midden. plaats nu eerst op de voor-grond nog wat extra mensen/voorwerpen op dezelfde lijn van de camera als de twee hoofdobjecten. we zien bv rechts voorin beeld een gedeelte van de paal van de bushalte, en/of nog een paar wachtende personen. we kennen allemaal wel het voorbeeld van de bloemen die uit het hoofd van de nieuwslezer komen. de plaatsing van voorwerpen in beeld luistert dus nauw. toch, juist in totaal kunnen we mooi diepte suggereren: achterin beeld plaatsen we dus ook nog een groepje wachtenden. vaak krijg je diepte door een perspectivisch (diagonaal) verloop..

- variatie: stouw nu het beeld eens zoveel mogelijk vol met voorwerpen en activiteit.
- evaluatie: let er dus op dat het beeld ook weer niet te vol loopt met acties, en hou het accent in de gaten op de belangrijkste gebeurtenis van het shot: de omhelzing.

Overige shots

We onderscheiden verder nog:

- twoshot: kader met twee personen in beeld,
- threeshot: idem met drie personen,

overshoulder: op speler over de schouder van de tegenspeler.

Zoals al eerder bij de close-up beschreven werd: het belangrijkste van een te filmen beeld, de acteur, wordt lang niet altijd in het midden van het kader geplaatst. Een goede regisseur zal altijd ook de randen van zijn kader onderzoeken. Meestal kiest hij, als het erom gaat twee of nog meer personen in beeld te kadreren, voor de een links- en de ander rechtsboven in beeld, waardoor de vlakverdeling (via de diagonaal) mooier uitkomt en er enige beeldruimte overschiet tussen de beide personages. Wanneer je recht van voren zou filmen geeft dat nu eenmaal een veel te plat plaatje. Daarom werken - zeker met twee spelers of meer - overshoulder shots toch vaak het beste.

23. tweegesprek

allen 2/2 10 min

-
- | | |
|---------------|--|
| doel: | technische vooroefening twoshot |
| kader: | medium, experimenteer met verschillende camera standpunten. |
| omschrijving: | neem twee personen recht van voren in beeld. gesprekje over verliefdheid. experimenteer eens op welke manier je de twee nog meer in beeld kunt brengen, o.a. via overshoulder shots. |
| variatie: | doe hetzelfde nog eens in close-up. |
| evaluatie: | waarom zijn sommige shots zoveel interessanter dan het eerste? |

24. interview 1

_____ allen 2/2 5 min

- doel: technisch leren kadreren.
- kader: bij een interview is een mediumshot gebruikelijk. neem de geïnterviewde op via een overshoulder mediumshot.
- omschrijving: iemand wordt 5 min. lang geïnterviewd over zijn vader. voel aan wanneer het interview een dusdanige intensiteit krijgt dat je wil inzoomen naar een close-up. als je gaat zoomen doe dat dan tijdens of direct na een vraag (stel dat je het interview later wil monteren, in een zoom snijden is lastig). neem tenslotte ook een paar vragen op van de interviewer, ook via de geïnterviewde in een overshoulder medium shot. maak ook nog enige luistershots (zg cutaway shots. hiermee kun je later weggkomen in de montage als je het interview wilt bekorten).
- variatie: interview gaat nu over iemands moeder, of anderen uit de familie.
- evaluatie: kon je aanvoelen wanneer er een goed moment kwam om in te zoomen?

25. interview 2

_____ allen 2/2 5 min

- doel: technisch trainen, hoe kun je spontaniteit forceren tijdens het interview.

- kader: probeer nu ook een medium shot-tegenshot te maken maar nu door heel snel van de geïnterviewde naar de interviewer te pannen (een zg. zipbeweging). de ondervraagde staat aan het eind van het interview op en de camera maakt een zg.tilt-up beweging mee.
- omschrijving: zonder dat de geïnterviewde dit weet fluistert de spelleider de interviewer aan het begin van de sessie in dat deze op zeker moment tijdens het interview ineens moet laten vallen dat de vader van de interviewer overleden is. kijk wat er vervolgens kan gebeuren i.v.m. het inzoom moment.
- variatie: hetzelfde, maar nu maakt de interviewer ineens op een geëigend moment een onverwacht lief gebaar tijdens het interview, bijv. de streling van de wang van de geïnterviewde, ook hier weer: attentie i.v.m. de inzoom
- evaluatie: hoe kun je als interviewer de ondervraagde scherp krijgen/houden?

26. groepsgesprek

_____ allen 10 min

- doel: technisch trainen
- kader: (evt.handhold) medium shots, pannen, zippen, overshoulder shots.
- omschrijving: groepsgesprek over een televisie uitzending, film dit zo adequaat mogelijk.

variatie: iemand stelt vragen.
evaluatie: hoe vermijd je dat het gebabbel wordt?

27. eerste dialoogje

1/1 15 min

doel: technisch trainen en herhalen van spel/scene i.v.m. de opname.

kader: werk uit op papier in een draaiboekje of middels tekeningen (storeyboard): de handelingen, kaders, camerastandpunten, diverse shots, eerst op speler A, dan idem op speler B.

omschrijving: een jongen (A) is verliefd en zit duidelijk al een tijd te wachten op een bankje. een meisje (B) komt het shot ingelopen en blijft staan. tekst:

B: zat je allang te wachten
A: nee hoor. wat zie jij er mooi uit?
B: zo zie ik er altijd uit.
A: des te beter.

meisje gaat nu naast de jongen zitten, en slaat haar arm om zijn nek. jongen kijkt eerst nog strak voor zich uit. dan kust hij haar voorzichtig.

variatie: speel hetzelfde, maar blijf nu tijdens take ongemerkt elkaars geur opsnuiven. idem blijf steeds met je ogen tijdens de scene elkaar aftasten.

evaluatie: was het lastig om exact hetzelfde spel te reproduceren?

hoe behoud je spontaniteit in het spel?
ging de camera wel eens “over de as”?
dit fenomeen behandelen we hieronder.

P.O.V. en beeldrijm, cues

P.O.V. staat voor point of view shot, dit is een shot waarbij de camera jouw oog wordt. Wat jij ziet als personage zien wij nu via het oog van de camera (je blijft daarbij zelf dus buiten beeld).

Beeldrijm, waarbij een voorafgaand en volgend shot matchen d.m.v. een associatief beeld, is ook een mooie manier om van beeld te wisselen.

In sommige situaties wordt gewerkt met zg. cues.

28. P.O.V. op zoek directeur

allen 1/1 10 min

-
- | | |
|---------------|--|
| doel: | point of view shot oefenen. spel afstemmen op het shot. |
| kader: | neem loopshots van de acteur, afgewisseld met p.o.v. shots vanaf de schouder, waarbij we zien wat jij ziet. monteer deze in de camera door elkaar (via record pause). |
| omschrijving: | je komt als speler een (school-) gebouw binnen en je bent op zoek naar de directeur. je maakt een tocht door het gebouw. soms schakelen we naar een p.o.v. shot, waarbij we zien wat jij ziet. |
| variatie: | we zien je een deur openen, en dan horen we je p.o.v. een vraag stellen. |

evaluatie: kijk de beelden terug. is het een geheel geworden? hoe introduceer je zo'n P.O.V. shot nu het beste?

29. P.O.V. filmpjes

_____ allen 1/1 10 min

doel: technische training POV.

kader: totaal, medium en close op speler, van daaruit P.O.V.

omschrijving: een speler doet een korte eenvoudige dans. we zien hiervan beelden. we bezien ook de wereld om hem heen in beweging via zijn P.O.V.

variatie: een speler maakt een korte fietstocht. we zien hiervan beelden. we bezien de wereld om hem heen in beweging via zijn P.O.V.

evaluatie: kon je een geheel hieruit maken door in de camera te monteren?

30. beeldrijm

_____ allen 5 min

doel: leren associëren in beelden.

kader: experimenteer met allerlei vormen van beeldrijm.

omschrijving: kan via kader, bv 2 x water filmen in eenzelfde medium shot, kan ook via beweging, doordat een beweging in het volgende shot a.h.w. wordt overgenomen.

of je kunt ook voorwerpen met elkaar associëren.

variatie: kan zelfs ook via spel bijv. agressie die zich doorzet in een volgende situatie.

evaluatie: wees je goed bewust van de waarde van deze manier van beeldwisseling.

31. reactie op cues

_____ allen 1/1 5 min

doel: leren te reageren op cues.

kader: medium

omschrijving: de cameraman spreekt een aantal handcues af: bijv. voor begin, stop, zachter, luider, sneller, langzamer, etc. in een monoloog wacht je nu steeds op een cue van de camera man voordat je de actie doet of tekst produceert.

variatie: de cameraman vraagt tot slot nog om een aantal losse reacties.

evaluatie: is het lastig om je te laten sturen in je spel door technische zaken?

32. repetitio

_____ allen 10 min

doel: 1e herhaling van begrippen uit hoofdstuk filmtechniek.

kader: divers.

omschrijving: cameraman krijgt technisch opdracht vanaf de kant tot kaders maken: (gebruik meerdere acteur(s) als je die nodig hebt):

- extreem totaal (establishing shot)
- ruim totaal
- totaal
- ruim medium
- medium
- ruime close-up
- close up
- full close-up
- detailshot
- single shot
- shot/tegenschot
- two-shot
- overshoulder
- getrokken shot
- topshot
- p.o.v.
- beeldrijm
- beeldovergang
- sequens

variatie: dit ook andersom doen, de camera maakt beelden, aan de kant benoemen.

evaluatie: heb je al met al reeds wat meer technische basiskennis opgedaan? je kunt er ook voor kiezen bepaalde zaken uit het vooraf gaande nog eens extra te oefenen.

Camerastandpunten

Al naar gelang het standpunt dat we innemen met de camera informeren we de kijker. Dat standpunt zegt in alle gevallen iets over de betrokkenheid. Hoe groter de afstand tot een object, hoe meer afstand de kijker voelt. Hoe dichterbij, hoe meer betrokken de kijker wordt. Er wordt ook altijd iets gesuggereerd m.b.t. de verhoudingen, proporties en de waardering van personen en objecten. Die verslaglegging kan objectiverend werken, maar ook meer subjectief uitpakken. De camera zal meestal op ooghoogte staan, dat geeft een neutraal c.q. objectief kijkeffect, de kijker voelt zich psychologisch het meest op zijn gemak met dit kader. De camera kan echter ook vanuit een meer subjectief, bijv. een laag of hoog standpunt, opereren. Het lage standpunt wordt het kikkerperspectief genoemd. Drukt macht uit, of dreiging e.d. Bij een vogelperspectief filmt de camera vanaf hoog: kan soms een dramatisch effect hebben, je personage wordt er kleiner door.

33. kikker

allen 1/1 3 min

-
- | | |
|---------------|---|
| doel: | verkenning van camerastandpunt. spel afstemmen op het camerastandpunt. |
| kader: | totaal, medium, close-up: kikkerperspectief |
| omschrijving: | speler houdt een vlammeende verkiezings-toespraak, camera zoomt in via totaal, medium naar close vanuit kikkerperspectief. geef onderweg tekens als je naar een volgende uitsnede inzoomt, zodat de speler gelijk op met de camera en de zoom zijn spel steeds meer kan intensiveren. |

variatie: speel in dezelfde kaders nu eens hetzelfde maar heel beheerst en rustig.
evaluatie: welke van de twee takes werkt het beste?

34. vogel

allen 1/1 3 min

doel: verkenning van camerastandpunt, spel afstemmen op het camerastandpunt.
kader totaal, medium, close-up: vogelperspectief
omschrijving: speler speelt een jongetje dat zijn strenge(!) moeder (de camera) om chips zeurt, zoom in via totaal, medium naar close vanuit vogelperspectief. geef onderweg tekens als je naar een volgende uitsnede inzoomt, zodat de speler gelijk op met de camera/de zoom zijn spel steeds meer kan intensiveren.
variatie: speel in dezelfde kaders nu nog eens hetzelfde maar heel beheerst en rustig.
evaluatie: welke van de twee takes werkt het beste?

Camerabewegingen

Camerabewegingen hebben altijd een functie. De kijker wordt meegevoerd naar iets. De beweging van de camera zorgt voor vernieuwing van het kader, dit kan in horizontale en in verticale richting. Als de camera voor of achteruit verplaatst wordt verandert de schaal van het gefilmde. Wanneer je vooruit gaat met de camera wordt het gefilmde groter in beeld, achteruitgaand wordt het object kleiner in het kader. Met de optische travel, of zoom kan je het kader of gefilmde object groter en kleiner

maken zonder de camera te verplaatsen. Met een uitzoom nemen we afstand tot het object, met inzoomen bewerkstellig je (technisch) een verheving. Met een rijder ziet ditzelfde er meer organisch uit: door het kader al rijdend te vergroten/verkleinen, accentueer je een optisch zintuiglijker betrokkenheid via de camera ten behoeve van de kijker dan via zoomen.

We onderscheiden:

- pannen: rustige - links of rechtsom - horizontale beweging van de camera
- zippen: een zeer snelle horizontale draaiende beweging van een punt naar een ander.
- tilt maken: (omhoog en omlaag) verticale beweging van de camera.
- zoom: cameralens zoomt in en uit, ervaar je als technisch. rijden is mooier.
- rijders: in en uitrijden op een object, meerijden als je b.v. loopt, rond rijden, tegengesteld rijden aan de beweging die je maakt, (e.e.a. gebeurt met een dolly, statief op wieltes, of met rails).
- crane: aparte beweging waarmee de camera als geheel op en neer beweegt e.e.a. gebeurt door middel van aparte crane functie.
- steadycam: geheel los beweegbare camera d.m.v.gewichten, geeft een prachtig effect.

combinaties van al deze genoemde zaken zijn natuurlijk ook goed mogelijk.

Tenslotte kennen we nog het fenomeen “over de as gaan”, het is noodzakelijk altijd met de camera aan één bepaalde kant van een actie te blijven, anders krijg je een springer.

35. pannen

allen 1/1 5 min

- doel: spanning suggereren in spel, tot en met een spontaan moment, in spannende samenwerking met pannende camera.
- kader: eerst totaal, dan medium, dan close-up.
- omschrijving: er wordt een bom verstopt ergens in de ruimte, cameraman is op de hoogte van de plek waar hij verstopt wordt. een speler krijgt opdracht die bom te zoeken. de camera pant eerst vanuit een totaal kader mee met de zoektocht door de ruimte, als de speler echter “warmer” wordt gaat hij geleidelijk over naar een mediumshot, en als de acteur tenslotte de bom vindt is het beeld close-up. attentie: het gaat om het laatste shot, het moment van het vinden.
- variatie: we doen exact hetzelfde, maar nu weet de acteur waar de bom ligt, maar moet hij de zoektocht (na-)spelen. desgewenst kan de camera nu een handje helpen om de illusie van spanning te creëren, de speler put immers uit zijn herinnering aan de eerste keer toen hij echt de bom moest zoeken. de camera volgt weer van totaal via medium naar close-up: het moment van het vinden van de bom.
- evaluatie: vergelijk nu bij het terugkijken deze twee takes op spanning, vooral natuurlijk ook het moment van het vinden van de bom. welke take was het meest spontaan en waarom?

36. zooms maken

allen 5 min

- doel: technisch trainen: camera in- en uit zoomen, om zo, in een vast decor de illusie van beweging te suggereren.
- kader: medium.
- omschrijving: vraag de spelersgroep kris kras door de ruimte te lopen. kies een van de spelers en probeer deze zoveel mogelijk te volgen door op hem in- en uit te zoomen. spelers kunnen ook bukken, op hun hurken gaan, springen e.d., camera gaat daarin dan mee: via bijv. tilt up. idem rennende spelers.
- variatie: wissel een paar keer af door het volgen van een paar anderen , via: zippen
- evaluatie: een verhaal wordt dus niet alleen verteld door wat zich voor de camera afspeelt, maar ook door de in/uit zoom bewegingen van de camera zelf. welk effect hebben deze?

37. inzoom of rijder?

allen 1/1 5 min

- doel: technische training. ook in spel: hoe spanning, dreiging oproepen.
- kader: totaal, medium, close-up.
- omschrijving: een speler zit achter een tafeltje een kop koffie te drinken. een andere speler verschijnt rechts in beeld en loopt

overshoulder op hem af, met een revolver in zijn hand. wij zien die revolver niet, maar de man aan het tafeltje natuurlijk wel. zoom nu in op de man aan het tafeltje, gelijk op met de loopbeweging van de revolverman. eindig close-up op het gezicht van de man.

variatie: nu hetzelfde, dus inrijden van totaal naar close op man aan tafeltje, samen met de speler die met zijn revolver op hem inloopt, maar nu met een rijder (dolly).

evaluatie: welk van deze twee shots vind je nu het beste werken? waarom?

38. over de as gaan

_____ allen 5 min

bedenk eens op papier wat voor gevolgen het heeft als een voetbalwedstrijd opgenomen zou worden door twee camera's die in het midden aan weerszijden van het veld staan opgesteld en elkaars beelden wisselen. denk weer even aan de actielijn, de ploegen zouden dan steeds wisselen van veld! het lijkt dan of spelers op hun eigen doel afstormen. dit effect heeft dus te maken met het onderscheid tussen de cameralijn en de actielijn. blijf - zoals reeds opgemerkt - altijd aan eenzelfde links of rechts opstelling van de actie in beeld vasthouden. .

39. repetitio 2

allen 10 min

- doel: herhaling van begrippen m.b.t. camerastandpunten
- kader: divers.
- omschrijving: technische opdracht:
laat iemand navolgende camerastandpunten en -bewegingen maken, (gebruik acteur(s) als je die nodig hebt):
neutraal objectief shot,
vanaf statief,
zg. vast single shot (attentie: ooghoogte)
subjectief shot vanaf schouder, handhold
vogelperspectief (gebruik statief)
kikkerperspectief (gebruik statief)
wat is de cameralijn
wat is de actielijn
wat is over de as gaan
in- en uit zoomen
pannen
tilt
zip
dolly shot, rijder.
- variatie: andersom, cameraman laat enige shots en bewegingen zien, aan de kant benoemen.
- evaluatie: heb je het idee dat je nu voldoende grip hebt op de techniek van camera?

Licht

Licht (exterieur en interieur) als techniek bij film is van grote invloed op het beeld.

We onderscheiden:

- hoofdlicht: zonder een verticaal opgehangen (ca 45 graden) hoofdlicht geen goed beeld.
- invullicht: een extra belichting (invullicht), komt meestal van opzij en veroorzaakt een andere realiteit of sfeer: een zijdelingse belichting geeft overigens ook een schaduw en door de belichting van onderen krijgt de speler iets dreigends.
- tegenlicht: bij uitsluitend tegenlicht zie je alleen nog maar silhouetten, maar achterlicht geeft in de standaardopstelling zoals hierboven beschreven extra contour.

Het voert te ver om in het kader van dit boek uitgebreid uiteen te zetten hoe lichttechniek bij film en tv in zijn werk gaat. Wat heel belangrijk voor de acteur is, dat je ogen goed te zien zijn! Zij zijn je belangrijkste expressiemiddel, “de spiegel van de ziel”...let hier ook zelf eens op bij het terugkijken van opname's, zelfs regisseurs vergeten dit aspect nog wel eens!

Wat al kan schelen is dat je tijdens de opname niet teveel met je gezicht naar beneden speelt, wanneer je het hoofd een fractie opgetild houdt tijdens het spelen heb je al meer kans dat je ogen voldoende licht vangen.

40. lichtplan

allen, 20 min

- doel: basiskennis licht opdoen.
- kader: diverse.
- omschrijving: experimenteer met een persoon en een lichtbron, neem het beeld steeds op. welke lampen zet je waar ten opzichte van het object? denk hierbij aan hoofdlicht, invullicht en tegenlicht.
- variatie: probeer de persoon er eens heel eng en naargeestig uit te laten zien. idem heel lieflijk, romantisch en sfeervol.
- evaluatie: hoe is het als het licht hard is of juist diffuus? wanneer kreeg je schaduwen? versterken die de sfeer?

Geluid

Geluid is erg belangrijk bij filmspel. Bij een goede speelfilm wordt zelfs een zelfstandig geluidsscenario op papier uitgewerkt.

We onderscheiden:

- synchroon: live geluid dat bij beeld hoort, afgekort tot sync.
- asynchroon: geluid buiten beeld, off screen geheten.
- audiolas: geluid komt iets eerder dan het volgende shot (gebeurt in de montage)

Muziek kan bij film de volgende functies hebben:

- illustratief: als een soort begeleiding, omdat er even niet gesproken wordt, maar is dan meestal niet direct gerelateerd aan het dramatisch verloop.
- expressief: is dan duidelijker gerelateerd aan de dramatiek van het verhaal.

41. geluid verkennen

_____ allen 15 min

- doel: geluid verkennen.
- kader: diverse.
- omschrijving: - bedenk een opname met sync.geluid.
(bijv. in een dialoog hoor je degene praten die je ook ziet)
- bedenk een opname met off screen geluid. (bijv. in een dialoog een luisterende persoon laten zien. of je hoort een brandweerauto terwijl je geen brandweerauto ziet.)
- bedenk een scèneovergang die je kunt monteren in de camera met een audiolas, bijv. je ziet een shot van een kamer, en we horen reeds “off” personen praten tijdens een establishing shot van een flatgebouw, en meteen in het volgende shot zien we de personen die praten “on”.
- variatie: bedenk eens een opname waar sync en off geluid samen in voorkomen.

evaluatie: hoe kan geluid het continuïteitsgevoel bij de kijker versterken? (denk met name aan de audiolas).

42. dialoog in gibberish

_____ allen 1/1 3 min

doel: vrije oefening met klank (neptaal)

kader: overshoulder shots.

omschrijving: verzin een situatie en speel deze situatie uit in een korte dialoog, doch uitsluitend met gebruikmaking van klank, men mag raden wat de situatie is.

variatie: doe het nu nog eens, maar nu in allerlei “talen” zweeds, russisch, spaans etc..

evaluatie: wat is het verband tussen helder denken /voelen en klank/ritme?

43. tante Jo en Lies

_____ 2/2 3 min

doel: vrije oefening met klank (neptaal), als “muziek”.

kader: medium, handhold, losse microfoon.

omschrijving: 2 zusters op leeftijd A en B zijn met elkaar in gesprek. zuster A maakt zus B helemaal gek met haar “tekst” (onzintaal) die ononderbroken doorgaat, zus B slaat op de vlucht en probeert A te ontlopen. maar waar zij ook heen gaat , overal duikt zus A weer op totdat de crisis losbarst: zus B kan

variatie: probeer e.e.a. ook eens vanaf statief te film, al rijdend.

evaluatie: hoelang kun je doorgaan? hoe dwingend en veeleisend durf je te zijn? kon de camera en met name de geluidsman dit bijbenen?

allen 1/1 3 min

95

- variatie: fluister de tekst nu eens. hoeveel variaties zijn er nog meer?
- evaluatie: kon de geluidsman het geschreeuw goed op band krijgen of was het overstuurd?

Mise-en-scène

Ook de mise-en-scène is bij film zeer speciaal: vaak zijn de bewegingen heel nauwkeurig vastgelegd in verband met de camera en moet soms tot op de millimeter nauwkeurig een loopje of een draai worden gemaakt. Hier gaan we in het hoofdstuk “fysieke consequenties” nader uitgebreid op in.

45. op de stip uitkomen

allen 1/1 5 min

- doel: exact bewegingsafspraken nakomen t.o.v. de camera.
- kader: diverse.
- omschrijving: bedenk een ruzie met een eenvoudige vaste mise-en-scène, dat wil zeggen met een bewegingspatroon dat je steeds kunt herhalen. iemand aan de kant geeft desgewenst even tegenspel in tekst. kom uiteindelijk op een sticker uit die de cameraman ergens heeft geplaatst.
- variatie: hetzelfde met meerdere stickers! en nu met volop aandacht voor je spel.
- evaluatie: was het moeilijk om deze technische afspraken in je spel mee te nemen?

Decoupage

Decoupage is het opdelen van een scene, handeling of gebeurtenis in verschillende shots. Dit gebeurt vooraf, in een zg. draaiboek. Welke scene/opname is aan de orde, wat gebeurt er als actie en met wie (acteurs), waar vindt de scene plaats (interieur, exterieur?), en wanneer, op welk tijdstip van de dag speelt het zich af, hoe ziet deze scene shot voor shot in beeld eruit (kaders), hoe lang duurt het shot, begin en einde beeldovergangen, geluid bijv. audio-las?

46. draaiboekje

_____ allen 20 min

- 1 een meisje zit stiekem zogenaamd verdiept te lezen in de klas,
- 2 jongen probeert haar aandacht te trekken door vliegtuigjes te gooien,
- 3 vliegtuigje landt op het boek van het meisje,
- 4 meisje reageert niet,
- 5 jongen probeert plotseling haar boek weg te trekken,
- 6 meisje schrikt en houdt haar boek vast,
- 7 het boek scheurt, de jongen staat bedremmeld met een bladzijde in zijn hand,
- 9 leerkracht reageert op het geluid van het scheuren.

doel: draaiboekje maken

kader: diverse

omschrijving: zet bovenstaande scene op schrift in een draaiboekje, aan de hand van de inleiding

- boven kun je de verschillende specifieke aandachtspunten aangeven.
- variatie: lees elkaars draaiboeken en geef kritiek als zaken niet duidelijk (genoeg) zijn.
- evaluatie: probeer zoveel mogelijk elk detail te voorzien, dit werkt sneller bij de opname.

Storeyboard

In principe is een storeyboard hetzelfde als een draaiboek. Alleen nu zien we alles in beelden getekend. De regisseur moet zich dus tevoren helemaal kunnen verbeelden hoe de film eruit zal komen te zien. De storeyboards van bijv. Alex van Warmerdam zijn kunstwerkjes op zich.

47. visualiseren

allen 20 min

-
- 1 Persoon komt thuis en merkt dat er iets niet in orde is,
 - 2 de stoel ligt omver,
 - 3 lade is overhoop gehaald,
 - 4 hij sluit de lade,
 - 5 zet de stoel recht,
 - 6 ontdekt dan een kapot gesneden telefoondraad,
 - 7 volgt de draad met zijn hand tot aan de telefoon die ergens op de grond ligt,
 - 8 plots slaat de deur met een harde klap dicht,
 - 9 hij kijkt naar deur, en dan naar de openstaande ramen, met wapperende gordijnen,
 - 10 hij loopt heel langzaam erop af en dan...

- doel: storeyboard maken
- kader: diverse
- omschrijving: maak van bovenstaand verhaal een storeyboard. probeer alles wat je tot nu toe hebt geleerd zoveel mogelijk in praktijk te brengen, dus gebruik verschillende kaders, p.o.v.shots, geluid sync en off screen, een rijder, audiolas, etc.
- variatie: bekijk elkaars storeyboards en geef kritiek als zaken niet duidelijk zijn.
- evaluatie: probeer zoveel mogelijk elk detail te voorzien, dit werkt sneller bij de opname.

48. storeyboard maken

_____ allen 15 min

- doel: in beeld leren denken.
- kader: divers.
- omschrijving: er wordt een stuk muziek gedraaid. bedenk hier individueel een drietal beelden bij zonder tekst, en schets deze als tekening op een papier. noteer ook hoelang het shot staat, wat er precies gebeurt aan handeling en welk camerastandpunt je in gedachten hebt. voer nu met behulp van de anderen jouw drie beelden uit en zet de muziek eronder. hetzelfde doen we voor de andere spelers. uiteindelijk krijgen we dus een track van de muziek met een aantal sequensen van steeds drie shots achter elkaar.

- variatie: doe hetzelfde maar nu met een korte tekst of dialoog.
- evaluatie: hoe werken de beelden in combinatie met de muziek? werd het op een of andere wijze een geheel?

De opname

Het magisch moment dat er actie wordt geroepen, welke speler voor de kamera kent het niet? Tot op de dag van vandaag krijgen regiostudenten op de Filmacademie relatief veel meer les in filmtechniek dan in het werken met acteurs. Een zeer groot misverstand, lijkt mij zo. Het schrikbeeld ziet er aldus uit: acteurs staan te wachten, wachten en nog eens te wachten, totdat zij na het uren-lange geklooi met de camera, dollies en rails, setdressing, geluid, licht etc eindelijk de arena mogen betreden. Badend van het zweet door de overkill aan spots mogen zij vervolgens nadat het “actie” geklonken heeft hun woordje spreken, en daar sta je dan, vastgespijkerd met je voeten op een vierkante centimeter “vanwege de camera”, je mond gortdroog, en je hebt je tekst nauwelijks gelispeld of er wordt vrijwel onmiddellijk “cut” geroepen. Gelukkig slaat dit niet zozeer op jou als acteur als wel op de opname die zo pijlsnel verliep. Meestal is de regisseur niet meteen tevreden (over de techniek) en gaat hij een half uurtje in conclaaf met het legertje techneuten. Vlak voor de opname van de volgende take bedenkt hij dat hij ook nog even iets tegen de acteur moet zeggen: “ehhh.....iets kleiner...hou het maar iets kleiner, ok? Actie!” Daarna wordt er opnieuw gedraaid en is men allerwegen tevreden met het bereikte resultaat, vooral ook m.b.t. die moeilijke camerabeweging. Eh..en what about jouw spel? Tja. De eenzaamheid die je dan voelt. Vaak vind je het eigen acteren nog absoluut beneden alle peil..De filmacteur kan zich maar beter instellen op deze

harde kant van het vak. Wil hij slagen, dan zal hij onder alle omstandigheden moeten kunnen presteren. Dat vraagt om een ijzeren discipline, en – vanuit een groot zelfbewustzijn - een verregaande identificatie met de rol en dat gedurende ieder moment van het intensieve werkproces van het filmmaken.

49. de Atoomkelder korte film

_____ allen 2 dagen

Er zijn na een atoomaanval een aantal mensen in een schuilkelder terechtgekomen, men kan niet meer naar buiten, en de communicatie met de buitenwereld is volledig afgesloten. Men zal als groepje wellicht jarenlang gezamenlijk in de kelder door moeten brengen. Er is slechts beperkt voedsel beschikbaar. De film concentreert zich vooral op dat gegeven.

Maak een verdeling spel/crew. We onderscheiden in dit verhaal drie fases:

- a. de 1e avond: kennismaking, men stelt zich, voedsel inventarisatie.
- b. na 1e week: eerste felle confrontatie onderling i.v.m. de verdeling van voedselvoorraden.
- c. na 1e maand: een van de slachtoffers is van honger omgekomen en overleden. wordt deze opgepeuzeld?

doel: het maken van een eenvoudige korte film.
de film duurt 3 x 5 minuten.

kader: diverse, houd een goede balans bij het maken van deze film techniek/spel.

omschrijving: er wordt eerst op bovenstaand verhaal geïmproviseerd, zowel op de personages afzonderlijk (diepte-interviews) als op

onderlinge relaties, en op de situaties.
deze improvisaties worden opgenomen,
zoek naar zoveel mogelijk goede shots.

er wordt vervolgens aan de hand van deze opnames:

I. een korte *samenvatting of tewel synopsis* van het verhaal gemaakt, op maximaal 1 A4tje:

= *de verhaallijn inclusief een beschrijving van de personages en situaties.*

zorg voor een duidelijk begin(a) en (b)verloop incl.climax en (c) einde.

beschrijf zo goed mogelijk inhoudelijk de 3 scènes, met de acties en gebeurtenissen, handelingen, tekst, en dialogen etc.

er wordt vervolgens aan de hand van dit scenario:

II. een *draaiboek* samengesteld, scene's in *decoupage* =
= *per scène alle shots, beeldovergangen, camerastandpunten, geluids- en lichteffecten, etc.*

er wordt vervolgens aan de hand van I en II een *productievergadering* gehouden: wat is er nodig om dit scenario/draaiboek te realiseren?

vervolgens wordt er een *set* gebouwd, er worden *rekwisieten* aangesleept, en dan kunnen op dag 2 de *opnames* een aanvang nemen.

III. *eindmontage* o.l.v. de docent, zie de betreffende oefening onder montage

evaluatie: hoe verliep dit alles nu qua balans spel en techniek?

Montage

Het laatste element dat spelen voor de camera anders maakt, is het feit dat de filmspeler zich bewust moet zijn dat de waarde van zijn spel opnieuw wordt bekeken en vormgegeven in de montagekamer. Ook dit gegeven heeft ook weer de nodige consequenties voor het acteren.

De toneelspeler speelt elke avond zijn volledige rol en spel. Als hij het toneel verlaat zit zijn werk erop. Sterke en zwakke speelmomenten zijn verleden tijd. Een speler voor de camera kan tijdens de opname van een take geen vorm geven aan de opbouw van zijn totale rol, alleen aan een bepaald gedeelte daarvan. Uit de verschillende fragmenten van de vaak talloze takes wordt in de montage uiteindelijk het geheel van een rol vormgegeven. Door het toevoegen of weglaten van shots kan een acteur worden weggedrukt of juist extra aandacht krijgen. Levendigheid in zijn spel kan ook komen door gebruik te maken van verschillende takes. Dialoog, gezichtsuitdrukkingen en zelfs bewegingen kunnen in een andere volgorde geplaatst worden dan de regie tijdens de opnames voor ogen had. Als een acteur te consequent elke take hetzelfde speelt, en zijn intentie steeds gelijk blijft, kan de editor in de montage weinig meer doen dan een en ander technisch goed op een rij te zetten. De opbouw van een rol vraagt echter meestal om meer, veel meer. Daarom help je uiteindelijk de regisseur en de editor als je bij de opnames nieuwe dingen uitprobeert, dat kunnen wel eens pareltjes zijn die men later evt. in de montage kan gebruiken. Ook als bijv. de kwaliteit van het spel te wensen overlaat bij een oorspronkelijk geplande take van een scene is de regie maar wat blij met extra takes waar je een aantal onverwachte dingen deed. Je houdt daarmee niet alleen je spel spannend voor jezelf, door steeds nieuwe invalshoeken te kiezen voor je rol, maar je helpt ook nog eens het eindresultaat vaak beduidend te verbeteren. Als een speler voor de camera deze balans in continuïteit en variatie

weet te vinden, is het resultaat in de uiteindelijke film overtuigend opgebouwd spel.

Ik raad iedere acteur die het vak van camera acteren onder de knie wil krijgen om eens een aantal dagen stage te lopen bij de montage van de productie waarin je gespeeld hebt. Je leert het meeste van het terugzien van wat je gedaan hebt. Neem tijd om een goede analyse van je spel als acteur te maken. Wat werkt en wat niet? En vooral: waarom werkt iets al dan niet? Zo leer je ook heel snel iets over het vormgevingsproces. Hoe wordt er door de regie gekozen en waarom? Ook leer je zo al snel in beelden te denken en niet alleen maar meer te focussen op je eigen spel. Elk detail van het beeld is belangrijk, je bent een onderdeel van een geheel. Van belang is mijns inziens dat de acteur voor de camera zo goed mogelijk in beelden leert denken. Een goed beeld zegt altijd meer dan een adequaat uitge-sproken tekst.

Je kunt jezelf als acteur trainen door te kijken hoe films en televisiedrama's opgenomen zijn en door veel oefeningen te doen met betrekking tot kader (zie aldaar).

50. stoptruc

_____ allen 5 min

- | | |
|---------------|---|
| doel: | gevoel voor montage ontwikkelen door in de camera te monteren |
| kader: | totaal. |
| omschrijving: | iemand zit op een bank te lezen, knipt in zijn vingers en is in het volgende shot plotseling verdwenen. |
| variatie: | tover een heel groepje weg. |
| evaluatie: | hoe kun je nog extra effect maken (geluid?) |

51. zelfgesprek

_____ allen 5 min

- doel: gevoel voor montage ontwikkelen door in de camera te monteren.
- kader: medium.
- omschrijving: een persoon voert een gesprek met zichzelf. stelt een vraag en kijkt links van de camera. zet camera in pauzestand. voor het antwoord kijk je nu rechts van de camera.
- variatie: doe dit nu eens met een kort interview (twee mensen).
- evaluatie: je kunt dus in principe een interview opnemen zonder twee camera's.

52. animatie

_____ allen 10 min

- doel: gevoel voor montage ontwikkelen door in de camera te monteren
- kader: ruim medium.
- omschrijving: neem nu een korte animatiefilm op. plaats een acteur op een stoel voor de camera. neem op en zet stop. plaats nu een wc rol in beeld: neem op en stop. elk volgend shot rol je de wc rol verder af, stukje bij beetje, om de acteur heen. op het eind is hij helemaal ingewikkeld in het papier van de wc rol, evt. tot en met zijn hoofd.
- variatie: ook weer terugwikkelen?
- evaluatie: ritme is bij monteren van groot belang.

53. wendbaarheid primaire emoties

allen 1/1 5 min

- doel: afwisseling in spel in verschillende takes.
- kader: medium.
- omschrijving: “ altijd is kortjakje ziek, middenin de week, maar zondags niet ”. een acteur zegt eerst normaal de tekst van dit kinderliedje op. daarna een keer kwaad, dan blij, dan verdrietig, dan angstig, en tenslotte teder. monteer dit tot een geheel: in een (1) versie van het lied.
- variatie: probeer als speler nu al die emoties in één versie samen te ballen.
- evaluatie: was je in staat om zelf binnen een take te schakelen met de emoties? wat zijn verschillen als je de spelversie en montageversie vergelijkt?

54. parallelmontage

allen 2/2 5 min

- doel: afwisseling in spel door verschillende scènes door elkaar te monteren..
- kader: totaal, medium, close-up.
- omschrijving: je kunt dit goed oefenen met bijvoorbeeld een achtervolging. film om beurten de situatie/handeling van de achtervolgde en de achtervolger, monteer deze in de camera achter elkaar. denk aan het ritme!

- variatie: probeer steeds sneller heen en weer te schakelen tussen de twee.
- evaluatie: hoe krijg je spanning in een opeenvolging van shots? denk hierbij aan temporele verschillen.

55. montage korte film: de Atoomkelder

_____ allen 1/1 60 min

- doel: zelf leren monteren, o.l.v. docent.
- kader: diverse.
- omschrijving: om beurten gaan we nu een stuk van de korte film de Atoomkelder monteren.
- variatie: probeer ook eens hier en daar muziek te plaatsen?
- evaluatie: hoe ziet de film er uiteindelijk uit in vergelijking tot het scenario en draaiboek?

56. repetitio 3

_____ allen 15 min

- doel: herhaling van begrippen m.b.t. montage
- kader: diverse.
- omschrijving: technische opdracht: bekijk de film de Atoomkelder samen nog eens op:
decouperen
las
jump cut (tijdsovergang)
cutaway (tussenshot bv luistershot) Note 14

springer (geen aansluitende
beeldovergang)
cross-cutting/ parallel montage
fade out
fade-in

evaluatie: waar vind je de montage het best geslaagd?
waar minder? waarom? heb je het idee dat
je nu voldoende grip hebt op de basis van
montage? je kunt anders bepaalde zaken
uit het voorafgaande nog eens extra
oefenen?

FYSIEKE CONSEQUENTIES

We kunnen niet anders dan constateren dan dat de acteur voor de camera zowel fysiek als mentaal op een heel andere manier functioneert dan in het theater.

Bij filmspel krijgen tal van aspecten van het algemene acteren een heel specifieke uitwerking. Er worden nu eenmaal heel andere eisen gesteld aan de acteur die voor de camera speelt dan aan de acteur in het theater: door het gefragmenteerde werken, scènes gedecoupeerd in shots, spreiding over meerdere opnamedagen, enz., heeft een filmacteur nauwelijks de kans om geleidelijk in zijn rol te kruipen, zoals hij dat bij theater gewend is.

Uiteindelijk moet er echter aan de hand van alle losse shots van een film wel een consistent personage bij de kijker overkomen. Dus in elk shot - hoe kort ook - moet de filmacteur de persoon zijn die hij speelt. Dit vraagt om een heel speciale concentratie. Welke fysieke consequenties zijn er stuk voor stuk te onderkennen en welke mentale? Het belangrijkste voor een speler voor de camera is dat hij, om te beginnen, de beschikking heeft over zijn lichaam, als plastisch instrument en zijn stem, eveneens een middel om zich mee uit te drukken. Deze beide instrumenten zal een goede acteur altijd blijven trainen. Hij dient dus allereerst zijn bewegingapparaat tot in de kleinste finesses te leren kennen, we hebben het dan over o.a. over beweging-en in de ruimte (mise-en-scène), houding, gestiek (gebaren), mimiek (gezichtsuitdrukking). De acteur voor de camera is zich kortom bewust (van alle mogelijkheden) van zijn lichaam. Dat lichaam dient in een juiste spanning te zijn, niet in een over- of onderspanning. Een acteur zal tevens leren zintuiglijk te werken, echt te kijken en te luisteren. Hij is tevens alert op zijn lichamelijke fixaties. Adem en stem zijn ook belangrijke middelen om het personage vorm te geven.

Warming-up met de groep

Hardlopen hebben we lang geleden geleerd, we hebben er geen les in gehad, en nog steeds gaat dat goed.

Hoewel...? Lopen, rennen, gymnastiek en sport, een fysiek actief leven, betekent gezond leven. Het zijn immers non-verbale activiteiten: je geest krijgt even rust. Er is ook een heel andere manier van bewegen mogelijk dan via sportbeoefening: beweging gekoppeld aan een idee, als een expressie van iets, je lichaam als een plastisch instrument. “De kunst van het toneelspelen is het scheppen van plastische vormen in de ruimte” aldus Meyerhold in 1922. ^{Note 15} Laten we eerst maar eens leren plezier te maken met elkaar door op een andere manier gebruik te maken van onze lichamen. Zo leren we niet alleen samen te werken, maar leren we ook spelenderwijs elkaar te vertrouwen. Dat vertrouwen, in welke situatie dan ook, is onontbeerlijk voor goede acteurs.

57. tikkertje

_____ allen 10 min

- doel: snel fysiek op elkaar reageren. tevens alertheid achter camera oefenen.
- kader: mee pannen in ruim medium, eindig in close. in de camera monteren.
- omschrijving: speler 1 heeft de beurt en moet de anderen zien te tikken, de camera volgt degene die de beurt heeft zo goed mogelijk. probeer een zo spannend mogelijke reportage te maken. het tikmoment wordt in close-up gefilmd. degene die afgetikt wordt wisselt met degene die achter de camera staat, die steeds na het moment van aantikken de

- camera in de pauzestand zet (montage in de camera).
- variaties: huppelend, en hinkeltikkertje (op 1 been), laat de camera hem ook eens een keer zijn?
- evaluatie: kwam iedereen aan de beurt? wist de camera degene die hem was consequent te volgen en er een spannend geheel van te maken?

58. de camera is je beste vriend

_____ allen 10 min

- doel: elkaar en de camera leren kennen.
- kader: rapporteer: voel je vrij om “subjectief” te filmen.
- omschrijving: alle deelnemers van de groep lopen door elkaar en begroeten elkaar. nemen de camera mee in hun spel alsof het een medespeler betreft.
- variaties: maak een gebaar ter begroeting,
groet met je ogen,
groet met je hand,
idem, in haast!
begroet iemand anders met je stem
begroet de camera met je stem
allen schouder aan schouder en voorovergebogen net als bij rugby, staan we in een kringetje rond de camera, terwijl om en om de namen van alle groepsleden worden “afgeroepen” (camera zippen).
- evaluatie: kijk terug: wanneer was er sprake van werkelijk contact tijdens deze oefeningen,

met name ook met de camera? kwam de camera even vaak aan bod als een speler?

59. wendbaarheid locaties

_____ allen 20 min

doel: het snel leren omschakelen van je aandacht op iets anders.

kader: rapporteer: voel je vrij om “subjectief” te filmen.

omschrijving: de spelleider geeft steeds een locatie aan, alle spelers leveren hun bijdrage om deze locatie uit te beelden, (geen tekst, wel geluiden).

- * stationshal

variaties: * bos met reuzen en dwergen,

- * waterbed,

- * sporthal,

- * moeras,

- * dierentuin,

- * ruimtestation,

- * martelkamer

- * circus

- * zandbak

- * kermis

- * begrafenis

- * ziekenboek

- * bruiloft

evaluatie: kijk terug: werd het in beeld ooit een geheel? waarom?

60. paardengevecht

_____ allen 15 min

doel: elkaar “op leven en dood” bevechten, maak hier kort actiefilmpje van.

kader: vrije opdracht. probeer ook een aantal “overshoulder”shots te maken.

omschrijving: alle overige spelers vormen een arena. twee Ruiters bestijgen hun Paarden en gaan in gevecht met elkaar: alleen trekken is toegestaan.

varianties: - omtrekkende bewegingen maken,
- recht voor zijn raap op de ander afrennen en dan aanvallen, of
- juist heel lang afwachten.

ga door met het gevecht tot er een ruiter van zijn paard valt. bijpassende geluiden toegestaan, publiek mag aanmoedigen.

evaluatie: is er een manier te vinden waarop alles zonder ongelukken kan plaatsvinden? analyseer welke beelden goed werken.

61. dinosaurussen

_____ allen 20 min

doel: spectaculaire elektronische vormgeving via fysieke “groeps”plastieken.

- kader: opdracht: natuurfilm. probeer ook aantal overshoulder shots te maken.
- omschrijving: ga met een groepje van zes spelers een fantasiedier maken in een hoek van de ruimte (uiteindelijk heeft ieder dier zo zijn eigen territorium), maak er qua beweging een echt groepsdier van, doe onderzoek naar slapen, eten, drinken, bewegen, paren, vechten, geluiden/klanken.
- variaties: heeft jullie dier: klauwen, zuignappen, meerdere poten, scharen, een staart, een lange nek, beweegt het draaiend, of kan het zich in zijn schulp terug trekken, hoe doet het zijn behoefte enz.?
- presentatie: we kijken eerst naar elkaars dieren, hoe deze dieren op zichzelf leven. tot slot bekijken we hoe twee dieren een ontmoeting hebben: gaan zij op pad om hun territorium te bevechten, om te paren?
- evaluatie: welk dier had het meeste identiteit? waarom? welke beelden werkten het beste?

Warming-up van de individuele acteur

Je kunt als acteur via de camera je lichaam tot in de kleinste hoekjes leren kennen en hanteren: uitgebreid kennis vergaren van houding en bewegingstechniek, van evenwicht, bewustzijn van de lichaamsas, je gewicht en center gewicht, de coördinatie van de verschillende ledematen: het slingeren en functioneren van armen en benen b.v tijdens het lopen en de richting van het lichaam in de ruimte. Laat iemand jou dus eens opnemen terwijl je al deze oefeningen doet.

62. losmaken ledematen

allen 1/1 15 min

- aantal: allen, individueel werkend, o.l.v. bewegingscoördinator.
- kader: leg de oefeningen vast, kaders aan de hand van de betreffende ledematen.
- beschrijving: sta rechtop, voeten parallel, benen iets gespreid, armen los langs het lichaam, werk bij alle oefeningen langzaam, geef er aandacht aan, je kunt een oefening altijd meerdere keren doen.

hoofd

beweeg nu heel rustig je hoofd naar voren in een rechte lijn en weer terug,

laat nu je hoofd scheef op je romp naar links zakken en trek het weer langzaam omhoog,

trek je hoofd in een rechte lijn naar achteren en weer terug,

laat nu je hoofd scheef op je romp naar rechts zakken en trek het weer langzaam omhoog,

laat je hoofd nu naar voren zakken en draai vanuit die positie rustig via links een cirkel rond, en doe hetzelfde de andere kant op.

evaluatie: let eens goed op de (rustige) rest van je lichaam, probeer alleen met je hoofd oefeningen aan het werk te zijn.

schouders

breng je schouders naar voren, trek langzaam terug, omhoog,

naar achteren,

ga nu cirkels maken, eerst met linkerschouder, dan met rechterschouder, ook andere kant op en met beide schouders tegelijk.

evaluatie: probeer niet uitsluitend “gymnastisch” te werken, maar blijf steeds in gedachten bij de uitvoering van je oefening, zodat deze kwaliteit krijgt.

romp

breng je romp recht naar voren en langzaam weer terug
in een rechte lijn naar je linkerzijkant en weer terug,
in een rechte lijn naar achteren,
naar je rechter zijkant en weer terug,
draai de romp / borstkas rond, alleen de bovenkant,
idem de andere kant op.

evaluatie: probeer echt alleen de bovenkant van je romp te gebruiken

bekken

breng je bekken recht naar voren en langzaam weer terug
linker heup naar je linkerzijkant en weer terug,
in een rechte lijn naar achteren,
rechterheup naar je rechter zijkant en weer terug,
draai je bekken rond,
idem de andere kant op.

evaluatie: probeer echt alleen je bekken te gebruiken

benen

til je rechterbeen op, pak het vast bij de knie, trek het been
naar je borst, terwijl je rechtop blijft staan,
idem, links,

til je rechterbeen op naar achter en trek het aan je voet tegen je bil naar je toe, terwijl je rechtop blijft staan, hou even vast,

idem linkerbeen,

til je rechter been op met je bovenbeen horizontaal en laat het cirkelen, ook de andere kant op,

idem linker been,

zwaai je rechterbeen heen en weer, voet los, terwijl je rechtop blijft staan,

idem links,

evaluatie: werk niet op kracht, doe precies die inspanning die voldoende is.

voeten

til je rechter been iets op en kijk naar je voet, laat deze langzaam een cirkel beschrijven, ook de andere kant op,

idem linkervoet,

evaluatie: ga bij het draaien denkbeeldige punten na: waar zitten spanningen?

lichaams-delen

kader: leg de oefeningen vast aan de hand van de betreffende ledematen.

doel: afwisselend met alertheid reageren, alleen daar werken waar nodig.

omschrijving: de spelleider roept verschillende lichaamsdelen af aan de hand van het bovenstaande oefenschema en de spelers brengen deze ledematen in beweging.
opdracht: zo effectief mogelijk werken.

evaluatie: werd uitsluitend gewerkt met het genoemde lichaamsdeel?

einde oefening, spring losjes op de plek op en neer terwijl je je armen en handen naar beneden uitslaat.

NB. wanneer er een opname gemaakt is van jouw individuele training, neem die dan zelf eens rustig door en bekijk je oefeningen kritisch. Maak aantekeningen.

Doe hetzelfde na 3 maanden nog eens en let dan eens goed op de verschillen.

Voor de liefhebber plaats ik achterin nog een zwaardere krachttraining in de Appendix

Lichaam als instrument

Fysieke activiteit is voor een goede acteur onvermijdelijk: het leren kennen van je eigen lichaam, het leren kennen en verbeteren van je eigen houding, het leren kennen van de natuurlijke bewegingen van je lichaam, het leren hanteren van de juiste spanning. Het lichaam is je instrument zoals de piano het instrument van de pianist is. Een acteur moet zijn lichaam als zijn dagelijks te bespelen instrument leren zien, na jarenlange training kan hij er alles mee doen wat hij wil. Techniek betekent volgens het woordenboek:

(na langdurig oefenen) verworven vaardigheid, of : het geheel van handelingen om in een bepaalde tak van kunst iets tot stand te brengen. Een belangrijk deel van de spelprestaties van de acteur hangt af van de manier waarop hij zijn lichaam gebruikt. Voor goed spel moet hij zijn lichamelijke “bewustzijn” optimaal ontwikkelen.

(Panto-)mime is een oeroude kunstvorm die elke acteur tot op zekere hoogte moet zien te beheersen. Daardoor traint hij zijn vermogen om eerst lichamelijk dingen vorm te geven. Ook zijn voorstellingsvermogen, zijn fantasie

wordt geprikkeld. Bovendien ontwikkelt hij zo spelenderwijs gevoel voor zijn mimiek (gelaatsuitdrukking) en gestiek (gebarentaal).

63. de marionet

_____ allen 2/2 3 min

- doel: fysieke exactheid ontwikkelen.
- kader: camera staat in het midden van de kring.
film ruim medium, handhold.
- omschrijving: we vormen een kring, laat jezelf nu als marionet op je plek vallen, alsof je touwtjes in een keer losgelaten worden en blijf even zo in die houding liggen, vervolgens beginnen er weer denkbeeldige touwtjes te trekken aan je verschillende ledematen, totdat je weer helemaal overeind staat, maak tot slot een poppendansje (allen).
- variatie: dezelfde oefening maar dan met 2 spelers, speler 2 is poppenspeler. maak hier een leuk filmpje van in ruim medium.
- evaluatie: maakte je goed onderscheid tussen de verschillende ledematen?

Mimiek en gezichtsuitdrukking

Ook oefeningen in mimiek zijn belangrijk. Wanneer je in full close-up gefilmd wordt zie je pas hoeveel gelaatspiertjes onbewust hun eigen gang gaan en hoe hier fixaties optreden, bijvoorbeeld een onderkaak die te vast zit of een “stiff upperlipp”, of het te vaak irritant knipperen van je ogen etc. Hier gaat het om het leren weglaten of

het op z'n minst leren herkennen van al die extra (overbodige)spanningen. Ik had zelf aanvankelijk als acteur vaak last van onwillekeurige bewegingen met mijn hoofd, dat is natuurlijk een uiting van onzekerheid.. Het kritisch terugkijken van opnames is een must!

64. gelaatsuitdrukkingen

_____ allen 10 min

- doel: het trainen van mimiek:
- kader: camera pant in close-up langs de spelers die op een rij staan.
- omschrijving: de spelers kijken voor zich uit. de eerste speler neemt even wat tijd voor zichzelf om een duidelijke gezichtsuitdrukking te bepalen en geeft deze vervolgens door aan de speler die naast hem staat. deze probeert de essentie van de gezichtsuitdrukking zo goed mogelijk over te nemen en draait pas 180 graden door als hij zeker weet dat hij de gezichtsuitdrukking goed heeft overgenomen, en die speler geeft hem vervolgens weer door aan de speler die naast hem staat etc., dit gaat zo door tot het einde van de rij en de camera volgt dit gehele proces in close-up. in principe moet de eerste en laatste gelaatsuitdrukking gelijk zijn gebleven.. probeer het maar uit en oefen met verschillende gezichtsuitdrukkingen. het is overigens altijd aardig, want hilarisch om deze takes terug te kijken..

- variatie: de eerste speler geeft nu een uitdrukking met een (1) duidelijke emotie, agressie, door en speler nummer twee doet daarmee weer hetzelfde, etc.
- evaluatie: klopte de eerste gezichtuitdrukking nog met de laatste? idem de emotie agressie van het begin met de laatste in de rij?

65(a). mimiek

_____ allen 1/1 10 min

- doel: gelaatsuitdrukking trainen, m.b.v. anderen.
- kader: close-up van elke speler afzonderlijk.
- omschrijving: laat eerst je gezicht alle kanten opgaan, alsof het kauwgom is, breng nu je ogen neus en kaak naar voren alsof je een snuit hebt, trek nu alle gezichtspieren en kaak naar achteren, ga nu heen en weer tussen deze twee extremen, probeer nu je gezicht te laten draaien, eerst alles naar omhoog, dan naar rechts, naar beneden, naar links, en ook een keer de nadere kant op,
- variates: we staan in een kring, de spelleider wijst iemand aan (speler 1), deze krijgt een gezichtsuitdrukking met een duidelijke emotie: b.v.: blij, angstig, boos, verdrietig, wanhopig, waanzinnig, (clown), speler 1 blijft close-up in beeld en de andere spelers proberen hem te helpen met hun gelaatsuitdrukkingen met die bepaalde emotie. dit doen we met alle deelnemers.

evaluatie: kijk terug: kan je aanwijzen waar je beïnvloed werd door anderen?

65(b). tic

_____ allen 1/1 3 min

doel: een tic bepaalt je spel.

kader: diverse.

omschrijving: je meet jezelf een lichamelijke tic aan, bv.:
je knippert steeds met een oog, je trekt
steeds een schouder op, je pulkt steeds aan
je neus enz., lopend door de ruimte zeg je
nu een willekeurig stuk tekst, (bijvoorbeeld
wat je hebt gedaan vanaf dat je opstond),
terwijl je jezelf op de gekozen tic
concentreert, praat je ononderbroken door,
totdat de spelleider jou aanraakt/je de beurt
geeft en “stop” zegt: (allen stil). jij spreekt
nu jouw tekst door tegen iemand die
vlakbij je staat, met gebruikmaking van je
tic, totdat de spelleider weer een teken
geeft/ “toe maar” roept en iedereen weer
doorloopt/doorpraat in de ruimte.

evaluatie: blijft de tekst ononderbroken doorgaan,
houd je de tic zo consequent mogelijk vol?
wat doet dit met je tekst?

Gestiek

In het algemeen heeft een acteur voor film veel minder bewegingsvrijheid dan een acteur in het theater.

Bijvoorbeeld het maken van gebaren, gestiek dus, kan in het theater bijzonder effectief werken, maar bij film al

snel teveel impact krijgen. Bovendien moet je weten of het in beeld komt, in een close-up druk gebaren heeft niet zoveel zin, maar in een medium shot kan het wel effectief zijn.

66. mime

_____ allen 1/1 20 min

doel: fysieke nabootsing van handelingen.

kader: vrije opdracht

omschrijving: voer met de gehele groep als fysieke handelingen uit:

- * een emmer water doorgeven,
- * een ballon op je voet doorgeven aan je buurman,
- * een zwaar blok beton naar de overkant duwen,
- * aan de bumper van een vrachtauto trekken.

varianties: voer nu alleen op een plek in de ruimte als fysieke handeling uit:

- * een speld oprapen,
- * kogelstoten,
- * sla druppels van je handen af,
- * raap een speld op met je tenen,
- * hoepelen door de ruimte,
- * draag een zware steen op je rug,
- * zware koffer,
- * steek een draad door een naald,

- * sla een boek open, zoek iets op, zet het weer terug in de kast,
 - * maak je veter vast,
 - * een vlieg valt je lastig,
 - * verzin zelf iets, maak nu een doorlopende voorstelling, iedereen doet steeds 1 act terwijl anderen de betekenis mogen raden.
- variatie: * je kunt hier ook een inspringspel van maken: zodra iemand denkt begrepen te hebben wat er wordt uitgebeeld, gaat hij meespelen. wanneer hij het juist geraden heeft mag hij zijn eigen act gaan doen.
- evaluatie: wat werkt in beeld? en waarom?

67. de keuken

_____ allen 1/1 3 min

- doel: fysieke exactheid ontwikkelen.
- kader: ruim medium.
- omschrijving: je speelt ergens in de ruimte op een vaste plek in je eentje een keuken, je speelt deze scene met mime, zonder tekst (geluiden zijn toegestaan), je hoort vanaf de kant verschillende handelingen: ketel vullen, kraan opendraaien, gasfornuis met lucifer aansteken, water opzetten, koffiefilter uit kastje pakken, papieren filters pakken, koffiebus pakken, papieren filter in plastic filter doen, deze vullen met schepjes koffie, iets aanstampen, bovenop de koffiekkan zetten, water opschenken,

wachten, keertje checken, weer
opschenken, deksel op koffiepot draaien,
kopje uit kastje pakken, koffie inschenken,
opdrinken: en dat binnen 3 min.

variatie: kun je nu zo exact mogelijk hetzelfde
nadoen, zonder de aanwijzingen?

evaluatie: hoe precies kon je dit alles uitvoeren?

68. tennis

_____ allen 2/2 5 min

doel: fysieke exactheid ontwikkelen.

kader: probeer zoveel mogelijk een echte match
na te bootsen.

omschrijving: speel 2 a 2 een tenniswedstrijd, de anderen
zijn het publiek. maak uitsluitend gebruik
van mime, wel eventueel met klank.

variatie: een speler raakt ten val, blessure.

evaluatie: hielp het kader de zaak geloofwaardiger te
maken? werd er “echt” genoeg gespeeld?
hielp het publiek een handje?

69. touw trekken

_____ allen 5 min

doel: fysieke exactheid ontwikkelen.

kader: handhold, probeer ook een aantal malen
overshoulder shots te maken.

- omschrijving: maak twee groepen, en houd een touwtrek wedstrijd, alleen mime, geluiden en klanken toegestaan, doe het ook een keer met een echt touw en laat dan weer weg.
- evaluatie: hoe dik was het touw, hoe was het samenspel? hielp het beeld de geloofwaardigheid te vergroten?

70. de brandweerman

allen 1/1 1 min

- doel: fysieke exactheid ontwikkelen.
- kader: camera maakt hier ad lib. een flitsende reportage van.
- omschrijving: je speelt ergens in de ruimte op een vaste plek in je eentje: brand! jij bent een brandweerman, je speelt hem met mime, zonder tekst, (klank is eventueel toegestaan), denk aan verschillende handelingen: wakker worden, paal glijden, pak aantrekken, op een drafje naar de auto, scheuren door de stad terwijl je jezelf vasthoudt aan een lus, aankomen bij de plek des onheils, slang aansluiten, slang uitrollen, blussen: en dat alles binnen 1 minuut!
- evaluatie: hoe exact kun je blijven? hoe was het beeldverslag?

71. schijngevecht

allen 2/2 5 min

- doel: fysiek samenspelen.
- kader: handhold, ruim medium, werk
voornamelijk overshoulder.
- \omschrijving: ga paarsgewijs tegenover elkaar staan, op
ongeveer een meter afstand, ga nu een
gevecht aan met je tegenstander, door deze
aan te vallen of af te weren,
maak snelle en langzame bewegingen, met
gebruikmaking van zoveel mogelijk
ledematen, raak elkaar nooit echt aan,
probeer op elkaar te reageren,
- variatie: stokkengevecht.
- evaluatie: hoe “gevaarlijk” kun je dit maken?
met name ook in beeld?

72. spiegelen

allen 2/2 5 min

- doel: fysiek samenspelen met je spiegelbeeld.
- kader: ruime close-up.
- omschrijving: spelers stelt zich op tegenover de camera,
op ongeveer 40 cm afstand, (geen tekst
gebruiken), een andere deelnemer filmt
eerst jou, en wissel dan.
- eerst als vrije opdracht, gebruik de
camera als een spiegel.

- een activiteit, b.v. wassen, aankleden,
 - jezelf opmaken/schminken,
 - er is iets verschrikkelijks gebeurd, en je kijkt naar jezelf in die emotie.
- variatie: - doe hetzelfde en speel nu ook met tekst via de spiegel op een medespeler ergens achter jou die we niet zien. gebruik emotie om je verhaal te doen.
- evaluatie: hoe was het om via de spiegel met iemand te praten die we niet zien?

Bewegingstechniek

Fysieke handelingen moeten uiterst precies en exact gedaan worden voor de camera. Lopen, zitten, staan, het gaat allemaal anders dan in werkelijkheid. Wanneer je deze namelijk in een normaal tempo zou doen is een en ander voor de camera onmogelijk bij te houden. Met andere woorden de speler leert voor de camera a.h.w. opnieuw bewegen, staan, zitten, lopen, zonder zich overigens ergens te fixeren. Je lichaam instrumenteel tot in detail leren bespelen. Je mind, je denken en voelen gaat daar als vanzelf in mee. Lichamelijk leren werken is een heel belangrijke invalshoek. Ook speelt de filmacteur al bewegend een scene binnen een heel specifieke kader, en maar al te vaak moet diezelfde scene qua beweging een aantal malen achtereen zo exact mogelijk opnieuw gespeeld worden, vanwege een ander camerastandpunt.

73. opnieuw zitten, lopen, staan 1

1/1 10 min

- doel: leren bewegen i.s.m. de camera
- kader: volg de speler in totaal, dan een keer in medium, en tenslotte close-up.
- omschrijving: in de ruimte staat een stoel. loop er eerst eens in je eigen tempo naar toe en ga zitten. dit is in totaal meestal nog wel te volgen, maar moeilijker te volgen voor de camera in een mediumshot of in close-up..
- variatie: vertraag nu je actie heel sterk naar slow motion en werk daarbij samen met de cameraman. speel nu dezelfde actie een aantal keren, de camera filmt dit in verschillende kaders, net zolang totdat het tempo klopt.
- evaluatie: bespreek het beeldmateriaal, deed je de actie wel steeds hetzelfde?

Mise-en-scène

Zoals reeds eerder is opgemerkt: in wezen gebruik je vaak dezelfde spelimpuls om te acteren in het theater of voor de camera, maar in een totaal andere setting. Film en theater gebruiken immers heel verschillende ruimten om iets uit te drukken. *Mise-en-scène* gaat over het fysieke gebruik van de ruimte door de acteur, het totaal aan bewegingen die je maakt. Het fysieke gebruik van de specifieke ruimte is, - of het nu om theater of film gaat -, in alle gevallen bepalend voor de verdere uitwerking van je spelimpuls. Bij theater is de speelruimte letterlijk bepaald door het toneel, de *bühne*. Theater vindt live

plaats in een speelruimte waar zich ook publiek bevindt, het acteren is afgestemd op die ruimte. Theater kan weliswaar - tig keer gereproduceerd worden en toch kan elke voorstelling weer een beetje anders zijn door wisselingen in het spel die veroorzaakt worden door de afmetingen van de diverse podia in schouwburgen. Theater vindt steeds opnieuw ad hoc plaats en is daardoor mede afhankelijk van de inspiratie van de acteurs met dank aan het aanwezige publiek. De toeschouwer maakt voor een deel zelf zijn eigen voorstelling, verkiest waar hij naar wil kijken op het toneel, verlegt zelf zijn focus. Bij de camera is het vlak van het beeldscherm alles bepalend, het Kader. De mise-en-scène is dus per definitie bij film kleinschaliger (extreme longshots zijn zeldzaam). Er zijn vaak om technische redenen talloze aanpassingen nodig van de speler: loop even in een bochtje...heel langzaam opstaan...draai je hoofd eens ietsje naar rechts...etc. De bewegingsvrijheid van de acteurs is bij film veel beperkter en direct afhankelijk van de camera, het gekozen kader en het camera-standpunt. Het luistert vaak heel nauw t.o.v. de camera in die zin, dat je precies moet weten hoe je loopt, waar je uitkomt, moet gaan zitten, weer gaat staan etc. Hoe werkt je mise-en-scène uit in beeld? Hoe is het bijvoorbeeld om in een 90 graden lijn t.o.v. de camera te lopen, of 45 graden, of juist recht op de camera af? Wat is het verschil in dramatische werking? Soms voelt iets heel onnatuurlijk aan om te doen, maar is het in beeld juist goed. Het geheim zit hem in hoe je als acteur heel rustig op staat, of een draai maakt, of met kijkrichtingen werkt, altijd in goede wisselwerking met de cameraman, afhankelijk van het gekozen kader. Bij film kiest de regisseur middels de camera voor de toeschouwer. Er is geen directe interactie mogelijk met een publiek. Het acteren voor de camera wordt ingeblikt. D.w.z. het verhaal en de spelers zijn uiteindelijk teruggebracht tot een eendimensionaal plaatje,

en dat is - eenmaal gemonteerd niet meer vervangbaar. De camera en het vaak krappe kader zijn tijdens een opname alles bepalend: elke beweging, hoe minimaal ook, wordt nauwkeurig vastgelegd. Het gaat er bij film altijd om met minimale middelen een maximaal effect te bereiken.

74. mise-en-scène oefenen 1

allen 1/1 8 min

- doel: bewegingen in de ruimte exact herhalen.
- kader: totaal, medium, close.
- omschrijving: (totaal) je komt een ruimte binnen, kijkt om je heen, loopt naar de tafel en gaat zitten. (medium). je staat weer op (zoom uit naar totaal), terug naar de deur, je luistert even (zoom in tot close-up). je hoort echter niets. dan (zoom uit naar totaal) ga je weer terug naar de tafel, (eindig medium) je zit weer een tijdje, dan leg je heel rustig vooroverbuigend je hoofd op de tafel, je beide armen hangen slap langs je lichaam, alsof je een marionet bent (heel langzaam iets uit tot ruim medium).
- variatie: doe dit een keer in slow motion en ook een keer heel snel.
- evaluatie: was het nodig dat de camera steeds cues gaf of konden jullie elkaar aanvoelen?

75. mise-en-scène oefenen 2

allen 2/2 10 min

- doel: bewegingen in de ruimte herhalen.
- kader: ruim totaal, medium, close-up.
- omschrijving: improviseer een korte scene over een dokter en een patiënte, patiënte ligt te wachten(in ruim totaal), dokter komt er bij en onderzoekt de patiënt (in medium). patiënte opent de mond op verzoek (close-up). speel een keer de scene met de positie van de spelers ergens in de ruimte. bepaal nu heel nauwkeurig vanuit de scene wat de beste mise-en-scène is: houd rekening met verplaatsingen zoals het heen en weer lopen van de dokter, en het kijken van de dokter in de keel van de patiënte.
- variatie: idem maar nu met P.O.V. shots vanuit de patiënte.
- evaluatie: wees je bewust van de ruimte en het gebruik ervan, hoe verhoudt je als spelers tot elkaar, tot de camera? om een voorbeeld te geven: hoe is het als de patiënte rechts voorin beeld gehouden wordt met een overshoulder shot op de dokter die daarin naar achteren loopt en weer bij het bed komt, afgewisseld met hier/daar P.O.V. shot van de patiënte?

Wanneer je er goed op gaat letten valt op hoe slecht mensen hun lichaam gebruiken. Wanneer iemand bijvoorbeeld een zware koffer moet tillen, gaan velen dat met hun rug doen! Terwijl het veel effectiever is om je armspieren maximaal in te zetten, in combinatie met je beenspieren. Het zit hem vooral in het effectieve gebruik van je armspieren (biceps en triceps) en je beenspieren en niet zozeer in die van je rugspieren! Heel veel spanning hoopt zich dan op in de nek, tussen de schouderbladen, in het bekken, de rug, etc. Er bestaat een duidelijke wisselwerking tussen de lichamelijke status van mensen en hun “state of mind”: hun denken en voelen. Een scherp waarnemer kan de psychische staat van iemand aflezen aan de tonus van diens spieren: die spierspanning zegt namelijk alles over hoe men zijn lichaam gebruikt. Over het algemeen maltraiteren wij ons eigen lichaam. Stress! Er zijn bijvoorbeeld doeners (zoals ik zelf) die altijd een surplus aan spierspanning opbouwen. Zij hebben hun fysieke systeem als het ware altijd in de aanslag, zijn nooit in de relaxstand met hun spierhuishouding en hun tonus. Hier bestaat gevaar voor overspanning. Deze mensen doen er goed aan om bijvoorbeeld ontspanningsoefeningen te doen. Ook zijn er mensen met een onderspanning in hun spierstelsel, alles hangt slap en men is afwachtend en inactief. In zo’n geval is het raadzaam om spierversterkende oefeningen te doen. Alexandertechniek probeert deze correlatie tussen geestelijke spanningen (stress) en lichamelijke verkrampingen bewust te maken en op te heffen. Deze techniek leent zich daarom bij uitstek om het acteren voor de camera te trainen: je leert namelijk heel gericht in een juiste spanning met je lichaam te werken, zonder overbodige spanningen of bewegingen. Het is een non-verbale techniek die je leert hoe je optimaal je lichaam in een exact afgewogen juiste spanning van je spierstelsel

kan gebruiken en hanteren, onder alle omstandigheden. Het gaat erom niet te overspannen te acteren voor de kamera, en ook niet met een onderspanning, maar in een exact afgewogen spanning. Deze techniek is oorspronkelijk ontwikkeld door de acteur F.M.Alexander en vindt nu in vele delen van de wereld zijn toepassing, vooral ook onder acteurs en musici. De Alexandertechniek trekt echter niet alleen ten strijde tegen fysieke fixaties, maar met name juist ook tegen fysieke blokkades die uit psychische blokkades voortkomen. Neem als voorbeeld een pianist met een waanzinnig perfectionistische instelling t.a.v. zijn pianistische prestaties, op het faalangstige af. Alles goed en wel, maar dit gaat wel gepaard met ongelooflijk veel pijn in zijn bovenarmen en tussen zijn schouderbladen en in zijn nek. Hoe zit hij achter zijn vleugel? Wanneer bijvoorbeeld zijn benen onder hem gevouwen zijn met opgetrokken hielen onder zijn pianokruk, gebruikt hij dan wel zijn voeten? Met andere woorden, hij is niet “geaard”, gebruikt niet de steun van de voeten en de benen. Wanneer hij bewust zijn voeten loodrecht in een hoek van 90 graden op de grond zet, ontspant zijn bekken en daardoor komt ook zijn rug in een juiste positie, namelijk in het zwaartepunt. Als hij zo leert om in zijn center te zitten en zo het gewicht van zijn lichaam door de zwaartekracht te laten dragen, zal hij al veel minder spierspanning opbouwen in zijn totale fysiek. Nu kan hij vanuit deze goede basishouding ook nog beter leren presteren op de vleugel, met eerst minder en later helemaal geen klachten meer. Speelde hij immers niet teveel met uitsluitend de spieren van zijn armen en handen? Dat is heel zwaar! Wanneer hij leert in een juiste spanning te spelen vanuit zijn center, en met losse schouders, kan hij met veel minder energie toe. Ook het hoofd beweegt zich losjes op de romp. Nergens wordt iets vastgezet. Weg pijn in de nek. Zo krijgt hij tijdens het concert steeds meer vleugels, en zijn perfectionisme krijgt

zelfs ruim baan, omdat hij nergens meer hoeft te verkrampen, of omdat hij afgeleid wordt door pijnklachten.

Geschied voor camera-acteurs

Uiteindelijk moet de speler voor de kamera zich tot in zijn kleinste mimiek en bewegingen van zijn lichaam bewust zijn. Met andere woorden, de acteur voor de kamera gaat opnieuw leren zitten, lopen staan, en bewegen zonder zich ergens te fixeren, en met een inspanning die precies toereikend is om de desbetreffende beweging of handeling uit te voeren. Bijvoorbeeld: neutraal staan, hoe ziet dat idealiter eruit? Laat je voeten het gewicht van je lichaam dragen, waardoor je bekken zich kan ontspannen, door de zwaartekracht is je lichaamsgewicht iets op “voor”, probeer de juiste houding te vinden waardoor je spierwerking precies voldoende is om ontspannen in je center te kunnen staan, dus niet doorstrekken in je knieën, geen vuisten etc. Je armen zijn langs je lichaam, je schouders zijn in rust, je hoofd bevindt zich bovenop je romp, waardoor je nek vrij is. De spieren van je gezicht zijn geheel en al ontspannen. Ready for take off?!

76. opnieuw zitten, lopen, staan 2

allen 1/1 1 min

doel: leren kijken naar jezelf m.b.v. de camera.

kader: volg een speler in totaal.

omschrijving: in de ruimte staat een stoel. loop er eens in je eigen tempo naar toe en ga zitten. Sta dan op en blijf een tijdje neutraal staan, totdat de minuut erop zit.

- variatie: idem. vertraag nu je acties heel sterk naar slow motion.
- evaluatie: zet ieders minuut achter elkaar en bespreek e.e.a. op de fysieke aspecten.

Toegepast op een acteerprestatie

Het volgende is wellicht een extreem voorbeeld (maar je zal maar een zware fysieke rol als acteur moeten spelen). Stel je moet als acteur de klokkenluider van de Notre Dame spelen. Je loopt dan als acteur de hele periode van de opnames voorover gebogen, met een bochel. Er zet zich als vanzelf van alles vast in je lichaam, zodat normaal fysiek doorfunctioneren bijna onmogelijk wordt. Alexandertechniek leert je dan je energie heel specifiek te verdelen naar alleen daar waar het nodig is zonder een overkill aan spierspanning of de verkeerde houding, zodat je kan “doorleven”, ook in deze fysiek moeilijke rol, en met name ook je adem/ stem/strottenhoofd vrij blijft. Wederom: het lichaam, - hoe ongemakkelijk de omstandigheden ook zijn - in juiste spanning! Inademing bijvoorbeeld is een spierwerking: inspiratie, inademen betekent dat er een ballon in je romp ontstaat, die veroorzaakt wordt door het spreiden en uitzetten van de ribben, met als gevolg het afplatten van je middenrif. Die spreiding wordt aangejaagd door talloze spieren! Iedere spanning in een spier betekent iets voor de manier waarop je ademt. Op die manier leert een filmacteur zijn lichaam instrumenteel tot in de kleinste details te bespelen, komt hij persoonlijke fixaties op het spoor die hij leert los te laten. Je hele organieke systeem komt tot rust en bevindt zich in een zeer beheerste status quo, een soort niemandsland, een aangename neutraliteit van lichaam en geest. Het personage kan vanuit die fysieke en mentale situatie werkelijk maximaal tot leven komen

77. klop op de deur

allen 1/1 15 min

- doel: je spel fysiek precies uitmeten.
- kader: medium
- omschrijving: een speler is bezig met een handeling. er wordt op de deur geklopt. zijn naam wordt geroepen. hij luistert even en gaat op de deur af. wat of wie verwacht hij? hoe uit zich dat fysiek in gezichtsuitdrukking, gestiek, beweging, adem? maak grote verschillen in interpretatie.
- variatie: laat degene die de naam roept dit eens variëren met diverse (grote) emoties. neem als laatste: brand!
- evaluatie: vertel eens wat je als speler bedacht had. kijk dan terug of dit inderdaad fysiek te zien is in beeld.

Fixaties in het spel

De omstandigheden waaronder gefilmd wordt zijn vaak dermate gecompliceerd dat het acteerproces soms gepaard gaat met alle mogelijke fysieke en soms ook psychische fixaties. Bijna iedereen heeft bijvoorbeeld wel een persoonlijke lichamelijke tic of eigenaardigheid! Wanneer je zelf altijd gewend bent om je schouders omhoog te trekken, is dat niet zo erg handig bij het spelen, je personage heeft dan onbewust ook hoog opgetrokken schouders. Sterker nog: elk personage dat je speelt, speel je dan met opgetrokken schouders, wat niet echt de bedoeling kan zijn. Met andere woorden die schouders heb je gefixeerd, is een fysieke blokkade die je dus overduidelijk in de weg zit bij het acteren. (Anderzijds

kan het juist heel interessant zijn om een personage met hoog opgetrokken schouders te spelen, maar dat is weer een heel ander verhaal..) Over het algemeen zitten lichamelijke blokkades ontspannen spel in de weg. Psychische blokkades zijn er ook. Stel je bent zelf qua aanleg een heel nerveus type. Dan kan die nervositeit zich uiten bij het acteren van elk personage dat je moet spelen, door het zich fysiek vastzetten van onnodige spanningen, bijvoorbeeld ten aanzien van je adem of je stem, of er doet zich een overkill aan geknipper met je ogen voor. Hoogstwaarschijnlijk is jouw personage helemaal niet zo nerveus! Dit soort mentale spanningen kun je dus gewoon niet goed gebruiken voor je rol. Ook door de gegeven omstandigheden kan een acteur in het nauw komen. Bijvoorbeeld een beperkte bewegingsvrijheid voor de acteur qua mise-en-scène kan juist leiden tot bijvoorbeeld allerlei kleine overbodige bewegingen. Veel acteurs hebben bijvoorbeeld de neiging om onbewust met hun hoofd te bewegen om hun intenties als het ware nog eens te onderstrepen. Dit wijst meestal op onzekerheid.

Er bestaat een duidelijke wisselwerking tussen lichamelijke spanningen en het denken en voelen. Je kunt je zo onzeker voelen als acteur dat deze onzekerheid zich lichamenlijk onbewust uit. Het gaat er steeds om dat de speler – gegeven welke (technische) beperking dan ook – toch steeds de uiterste vrijheid weet te veroveren, zowel fysiek als psychisch om tot een goede en ontspannen acteerprestatie te komen. Een acteur voor de camera kan, hetzij actief of passief, acteren met een fysiek exact uitgebalanceerde (in-)spanning, niet overspannen en ook niet in onderspanning, maar met een juiste spanning. Op die manier leert de acteur steeds beter om zijn lichaam als een viool, met de snaren “op juiste spanning” te bespelen, de geest, de mind, het denken en het voelen, gaan daar dan als vanzelf in mee. Die juiste “neutrale” spanning te vinden, zowel fysiek als mentaal, daar gaat het steeds om.

78. tic (herhaling: zie 65b)

allen 1/1 3 min

doel: status van je lichaam bepaalt je spel.

kader: diverse.

omschrijving: je meet jezelf een lichamelijke tic aan, bv.:
je knippert steeds met een oog, je trekt
steeds een schouder op, je pulkt steeds aan
je neus enz., lopend door de ruimte zeg je
nu een willekeurig stuk tekst, (bijvoorbeeld
wat je hebt gedaan vanaf dat je vanochtend
opstond), terwijl je jezelf op de gekozen tic
concentreert, praat je ononderbroken door,
totdat de spelleider jou de beurt geeft en je
aanraakt en zegt: “stop”: (allen stil), maar
jij als enige doorgaat: je spreekt jouw tekst
door tegen iemand die vlakbij je staat, met
gebruikmaking van je tic, totdat de
spelleider weer een teken geeft:
“toe maar”, en iedereen weer doorloopt en
doorpraat in de ruimte. dit herhaalt zich
een aantal malen.

variatie: verzin zelf een aantal blokkades en/of
fixaties zowel fysieke als psychische.

evaluatie: blijft de tekst ononderbroken doorgaan,
houd je de tic zo consequent mogelijk
vol? wat doet dit met je tekst?

Ontspanningsoefeningen

Ontspanning is een bewuste activiteit om via lichamelijke tot geestelijke ontspanning te komen, die het vervolgens mogelijk maakt om de aandacht onbevangen en onverdeeld te richten op het spelen. Een speler loopt maar al te vaak tijdens het spelen tegen verkeerd gerichte spanningen op, het is noodzakelijk deze weg te nemen, omdat het niet goed werkt tijdens spel om met verkeerde “privé”-spanningen, bijvoorbeeld een overspanning of onderspanning – aan het spelen van een personage bezig te zijn. Verkeerde eigen spierspanningen belemmeren het werken aan je personage, omdat je niet in staat bent optimaal gebruik te maken van je stem, je bewegingsmogelijkheden, waardoor weer het denken en voelen, de emoties, en de fantasie geblokkeerd kunnen raken. Vandaar: ontspanningsoefeningen!
(Nb geen opnames noodzakelijk).

79. aan- en ontspanning

_____ allen 12 min

doel: algehele lichamelijke ontspanning.

zoek een plek in de ruimte: je ligt op je rug, ogen gesloten.

maak het jezelf comfortabel door op een deken o.i.d. te gaan liggen.

spieren ontspannen het beste na een sterke aanspanning:

je spant steeds de spieren waaraan gewerkt wordt 5 seconden aan,

totdat de spelleider “los” zegt, voel daarna steeds even het verschil.

probeer alleen daar te werken waar we bezig zijn, de rest van het lichaam zoveel mogelijk ontspannen!

rechtervoet aanspannen en weer los.

rechteronderbeen aanspannen en weer los.

rechterbovenbeen aanspannen en weer los.

rechterhand aanspannen tot een vuist en weer los.

rechteronderarm aanspannen en weer los.

rechterbovenarm aanspannen en weer los.

voel even het verschil met je linkerkant.

idem linkerkant, begin weer bij de voet.

....

bekken (bilspieren) aanspannen en weer los.

buik intrekken en weer los.

trek je schouderbladen even bij elkaar en los.

span je gezichtspieren even heel extreem aan.

til je hoofd even van de grond en los.

blijf nog even een tijdje helemaal ontspannen liggen, rek je dan uit en kom weer langzaam tot staan.

variatie: doe deze oefening ook eens twee aan twee, de een checkt steeds bij de ander of

de rest van het lichaam inderdaad ontspannen blijft.

waar voel je spanningen? hoe zat het met de rest van je lichaam?

80. de rivier

_____ allen 8 min

doel: ontspanning van lichaam (en geest).

zoek een plek in de ruimte: je ligt op je rug met gesloten ogen.

maak het jezelf comfortabel door op een deken o.i.d. te gaan liggen.

zucht een aantal malen diep en stel jezelf nu voor dat je op de bodem van een rivier ligt, het heerlijke koele water stroomt aan alle kanten over en langs je heen en je wordt als het ware een met het water, alle spanningen vloeien allengs uit je lichaam, probeer “water” te worden.

hetzelfde, maar nu lig je in de woestijn, voel de hitte van het zand, je wordt een

met de zon, ook nu verdwijnen alle lichamelijke spanningen. door jezelf op de

warmte te concentreren “verlies” je als het ware je lichaam.

kon je de concentratie vasthouden, welke spanningen kwam je tegen?

81. de molenwiek

_____ allen 15 min

doel: algehele ontspanning van lichaam en geest.

zoek een plek in de ruimte. je ligt op je rug, ogen zijn gesloten.

maak het jezelf comfortabel door op een deken o.i.d. te gaan liggen.

ga liggen met gespreide armen en benen, zo dat deze een diagonaal vormen, vandaar de naam van deze oefening: de molenwiek.

eventueel helpt de spelleider een handje om je ledematen in een juiste positie te plaatsen. de spelleider leidt deze oefening.

concentreer je bij deze yoga oefening nu eerst op je ademhaling:

lucht stroomt naar binnen door de neus, je ademt uit door de mond.

met getuite lippen adem je nu een poosje rustig in- en uit via de buik.

concentreer je nu vervolgens op je houding: ook al voel je tal van spanningen of zelfs pijn na verloop van tijd, constateer dat alleen maar.

ga nu met je aandacht naar het vlak dat begrensd wordt door je beide benen, ga van je rechtervoet met je aandacht omhoog langs je rechteronderbeen, langs je rechterbovenbeen, via je kruis, langs je linkerbovenbeen, je linkeronderbeen, langs je linkervoet, en probeer daarbij steeds spanningen op te sporen en vervolgens los te laten.

we doen nu hetzelfde met het vlak dat begrensd wordt door je rechtervoet en rechterhand: ga met je aandacht vanaf je rechtervoet, naar boven via het rechteronderbeen, - bovenbeen, je borstkas rechts, naar je rechterbovenarm, - onderarm, en - hand, voel even dat hele vlak. en doe hetzelfde met de andere kant, dus vanaf je linkervoet tot en met je linkerhand: laat alle spanningen gaan en ontspan deze spiergroepen.

tenslotte concentreer je je nu op het vlak boven je: het vlak dat begrensd wordt door je rechterhand, je rechter bovenarm, - onderarm, je nek en hoofd, je linker bovenarm, - onderarm en linker hand. voel ook dit vlak.

concentreer je nu op al deze “parten” door een cirkel te denken, slechts onderbroken door de 4 punten van je handen en voeten.

volgende fase is dat je probeert de cirkel te sluiten, je hebt als het ware geen lichaam meer: je lichaam is gelijk aan de vlakken rondom jezelf.

tot slot denk je de cirkel nu ook boven en onder jezelf: je ligt als het ware in een koepel, die alle kanten opdraait en als een molecuul de ruimte invliegt, je hebt nu geen lichaam meer, je bent een en al “bol”.

zo kun je nog een tijd blijven liggen, op de grens van je bewustzijn, en gaan reizen in je mind, je treedt als het ware uit je lichaam.

wat beleefde je met name in de laatste fase?

82. rugmassage 2 aan 2

_____ allen 2/2 3 min

doel: lichamelijke ontspanning vanuit de wervelkolom.

iemand ligt op zijn buik met zijn voorhoofd op een handdoek.

een ander gaat op zijn knieën over hem heen zitten en masseert de rug te beginnen vanaf de nek, door met beide duimen alle drukpunten te bewerken die zich naast het bot van de uitstekende wervels bevinden.

tot slot wordt de rug met een snelle beweging van de vlakke hand afgestreken.

waren er sommige plekken meer pijnlijk dan andere?

83. totaalmassage

allen 1/1 8 min

doel: totale lichamelijk ontspanning.

iemand ligt op zijn rug, omringd door minimaal 6 helpers, ogen dicht.

deze helpers masseren tegelijkertijd een deel van het hele lichaam:

iemand doet het hoofd, twee aan twee de romp, iemand doet de voeten:

pingelen, dat wil zeggen door zo snel mogelijk met de toppen van de vingers het gedeelte waaraan men werkt te “bepingelen”, dit geeft een tintelend gevoel,

knijpen, dat wil zeggen door zo intensief mogelijk (maar niet te hard) het gedeelte waaraan men werkt te masseren door korte knijpbewegingen te maken,

kloppen, dat wil zeggen door zo snel mogelijk met de vlakke hand het gedeelte waaraan men werkt te bekloppen, zo ritmisch mogelijk.

tijdens de volgende fase gaan de helpers met hun handen onder het lichaam en tillen het in de lijkhouding tegelijkertijd in een rechte lijn omhoog tot boven hun hoofd (dit moet met enig beleid gebeuren), iemand ondersteunt het hoofd.

in de fase daarop wordt het lichaam voetje voor voetje rondgedragen door de ruimte, nog steeds hoog in de lucht geheven door gestrekte armen van helpers,

tijdens de laatste fase staat men stil en laat men het lichaam zo langzaam mogelijk zakken, tot op de grond. neem alle tijd!

de gemasseerde blijft nog even liggen en opent dan langzaam de ogen.

wat was je ervaring, met name op het eind van deze oefening?

Adem, stem, ritme

Adem is de basis van het leven, wie als toeschouwer naar een acteur kijkt, kijkt naar een mens van vlees en bloed, en dat betekent dat we allereerst naar een lichaam, in de zin van een levend organisme kijken. Niets erger dan een acteur die zijn adem “vastzet”, dat vinden we een slecht acteur (ook al weten we meestal helemaal niet waarom), doorademen dus! De meest eenvoudige ademhalings-oefening is deze: ga eens op de grond liggen en voel met je handen of je met je borst ademhaalt of met je buik, wissel beide af. Je kunt het ook bij elkaar voelen.

84. doorlopende ademhalingsoefening

allen 8 min

doel: vrijmaken van adem en klank.

ga liggen op de grond, handen op de buik, adem in via de buik,

haal de lucht binnen via de neus, adem uit door je mond,

idem, lippen iets getuit, maak een geluid op fffffff.....,

intensiveren: diep inademen en op duidelijke ffff uitademen,

pauze,

adem in, uitademen op ffff, na de uitademing 5 seconden

pauze,

na de inademing 5 seconden pauze, adem uit op ffffff,
na de in- en na de uitademing op fffff 5 seconden pauze,
pauze,
snel in en uitademen op fffff,
pauze,
wat is eigenlijk het verschil tussen borst- en buikadem-
haling?

85. adem wordt klank

_____ allen 3 min

doel: vrij oefenen met adem en klank.
we liggen ergens in de ruimte en gaan nu klank geven:
adem rustig in en uit op gefluisterde (h) AAAA (gapen?
prima!),
nu verschillende klanken maken op AAAAAA....,
pauze,
maak nu verschillende klinkers:
A...EE...I...OO...OE...., in deze volgorde,
pauze,
richt nu je geluidenreeks naar een plek op het plafond,
met verschillende intenties, hou steeds dezelfde reeks
comfortabele klanken,
experimenteer tevens met hard en zacht, hoog en laag,
pauze,
rek je tenslotte uit en kom overeind, haal heel diep adem
en maak jezelf zo klein mogelijk en adem uit door jezelf
helemaal leeg te persen. wissel ervaringen uit.

Stem, algemeen

Stem/klank is een gevolg van adem, stel je maar voor: een luchtpijp met bovenop een soort klep (je strottenhoofd) die op allerlei manieren open en dicht kan gaan. Laten we bij het begin beginnen: namelijk hoe de lucht door het instrument dat je luchtpijp is heen geblazen wordt.

Wanneer je inademt komt er via de longen zuurstof in je lichaam, tot in de verste uithoeken, via je bloed. Je adem komt echter vooral in de ruimte van je romp, je torso, terecht: de borstkas (longen) en buik vullen zich gemakkelijk tot een mooie klankkast met lucht.

Hoe komt die lucht er weer uit? Daarbij speelt het middenrif een essentiële rol: dat is een soort blaasbalg die steeds kleine stootjes aan de afgewerkte lucht meegeeft om hem weer naar buiten te laten stromen. Dat is goed om te weten in verband met je stem, je gebruikt dus in elk geval altijd je middenrif! En zo pompt je middenrif de lucht via de luchtpijp weer naar buiten, en net als in de muziek is je luchtpijp dus een soort van instrument dat je kan leren bespelen. Eigenlijk speelt je hele lichaam een rol bij stem en de lucht komt ook nog bijvoorbeeld via de neus in je hoofdholtes terecht, overal waar extra holtes zijn in het lichaam worden deze gevuld met lucht en vormen ze een klankbodem voor het geluid (= trilling). Er is maar 1 uitgang voor de lucht (althans wanneer het om je stem gaat) en dat is via het strottenhoofd, daar stroomt de lucht via de mond naar buiten. Wanneer je klank maakt met je mond dicht schiet het dus niet zo erg op met je stem. Je kaken leren loslaten is dus erg belangrijk! Ook je tong moet leren meewerken om de klank zo goed mogelijk naar buiten te laten stromen. Het is allemaal best ingewikkeld, maar: oefening baart kunst.

Stem je volume af op de camera

Wees je allereerst bewust van je eigen stem, gebruik deze in klein mechanisme, zorg voor een zorgvuldige dictie. Stemgebruik is qua volume voor de camera vaak minimaal. Bijna altijd minder luid dan in het theater. De stemtechniek is dus vaak anders in het theater dan bij het acteren voor de camera. Meer aandacht voor een casual spreektoon, zo gewoon mogelijk. Wel graag verstaanbaar. Je ziet nog zo vaak mompelende acteurs bezig in tele-visiedramaproducties van Nederlandse bodem, acteurs die door hun “kleine” spel alsnog de mist ingaan omdat de tekst niet goed te verstaan is! Waarom?! Elke letter en elk woord is een signaal richting de kijkers, wees - net als een blaasinstrument - zuiver van toon. Ook hier geldt weer: hoe zacht kan je bijvoorbeeld spreken zonder ook maar iets te verliezen aan exactheid en intensiteit? Beeldhouwen, die teksten!

86. algemene stemoefeningen

_____ allen 8 min

doel: vrijmaken van klank vooral via rug.

we staan in een kring, in de basishouding:

benen iets uit elkaar, voeten parallel, rechtop, schouders laag, bekken en knieën zijn los, adem rustig in door de neus en adem uit door je mond.

laat nu langzaam je kin op je borst zakken en door het gewicht van je hoofd dat aan je nekwerfels hangt ga je vanzelf verder naar beneden,

voel dat je wervel voor wervel afwikkelt, totdat je op het laagste punt bent aangeland en blijf daar even hangen, til nu je hoofd op, hou het even vast en laat weer los,

ga nu weer wervel voor wervel terug, bouw het op totdat je weer helemaal recht op staat: voel nu je je werkelijke lengte pas goed,

nu weer heel langzaam de wervels afrollen, terwijl je uitademt op een zachte klank: heeee, heeee, heeee,..., wanneer je beneden bent blijf dan hangen, met je hoofd los (spelleider kan dit checken door even je hoofd te draaien), en blijf deze klanken maken, heeee, heeee,heeee,...,

je komt weer langzaam omhoog, wervel voor wervel opstapelen, terwijl je doorgaat met dezelfde klanken te maken,

je staat weer in je basishouding, voel het verschil, en ga nu in een keer snel naar beneden terwijl je uitademt en klank geeft op heeee...., en weer omhoog: heeeee, doe dit een paar keer in een vloeiende beweging,

maak nu dezelfde beweging, maar nu gaat de klank omhoog terwijl jij omlaag gaat en omlaag wanneer je weer omhoog komt, herhaal even,

blijf nu in de basishouding, de spelleider geeft nu klanken op hee, hee...

de groep geeft steeds antwoord, maar niet “automatisch”, blijf in je eigen ritme qua ademhaling en stem,

we gaan nu 2 aan 2 met de ruggen tegen elkaar staan en gaan zo klanken maken steeds op heee, heee,heee..., luister via je rug naar wat de ander te zeggen heeft,

laat nu de ander los en begeef je in de ruimte terwijl je naar behoefte klank produceert, op heee – heee – heee , experimenteer met harde en zachte, hoge en lage, korte en lange klanken, stem deze klanken nu op elkaar af, qua volume en toon en laat uiteindelijk de klank zachtjes uitsterven.

wissel ervaringen uit.

87. de tong

_____ allen 3 min

doel: losmaken van de tong.

steek de tong zover mogelijk naar buiten en trek deze langzaam weer in en weer naar buiten, herhaal dit een paar keer,

hijg nu als een hond met je tong helemaal uit je mond, voel met je handen je buik (je middenrif wordt zo immers geactiveerd), ga niet te snel i.v.m. duizeligheid,

maak nu zachtjes klank op heee, heee, heee,.....

kon je het middenrif voelen “fladderen”?

88. hoofdholttes

_____ allen 3 min

doel: hoofdklank bevrijden.

we bevinden ons ergens in de ruimte, en ieder voor zich masseren we onze neus, met onze wijs-en middelvingers, het jeukt waarschijnlijk in het begin, maar dat is juist wel goed,

maak nu de klanken: mmmminnni – mmmminnni – mmmminni,

terwijl je dit doet trek je de neus steeds op, als een konijntje,

maak nu af en toe de i - klank wat langer
mmmmiiiiiiiiiiiiiiiiii....

bevoel nu de gebiedjes onder je oogkassen, terwijl je deze i – klank blijft geven,

bevoel nu – heel licht - met je vingertoppen je voorhoofd,
met klank,

bevoel nu je achterhoofd met je hand, met klank,

overal op deze plekken bevinden zich holtes waarin de
klank kan mee vibreren, probeer het eens bij een ander te
voelen.

wissel ervaringen uit.

89. de onderkaak

_____ allen 3 min

doel: kaken los maken.

laat je mond open vallen en de kaak loshangen,

sluit weer en maak nu open en dicht bewegingen, alsof je
een vis bent,

maak een zacht stemloos geluid op pppppaaaa,

open mond, laat de kaak nu heen en weer gaan van links
naar rechts,

draai de kaak in de rondte, van boven naar beneden, maak
de cirkel zo groot mogelijk, ook de andere kant op,

maak nu klank:

mmmaaammmmaaaa,mmmmaaammmmaaaa...enz.

probeer je kaak als vanzelf wijd te laten zakken,

doe dit ook eens snel, b.v. 20 x achter elkaar ook met
ppappppaaaaa...,

experimenteer met hard en zacht, snel en langzaam, hoog
en laag,

zet je beide vuisten met de duimen op je kin, en schudt de
kaak flink op en neer,

hetzelfde, maar nu met geluid/klank, kijk maar wat er van komt,

2 aan 2, pak de kin van je medespeler vast en schudt de kin (kaak) rustig op en neer, probeer je kaak los te houden, bij de een is het veel gemakkelijker dan bij de ander. niets forceren maar rustig opbouwen.

wissel ervaringen uit, waar zaten overbodige spanningen?

90. kleinmechanisme

_____ allen 2 min

doel: losmaken lippen.

maak een kus met je lippen, (je lippen tuiten) en laat weer los,

zeg nu het woord: peachie, peachie, peachie, en denk aan de sappigheid van deze vrucht, tuit de lippen, zo komt klank naar voren,

doe hetzelfde eens fluisterend, maak de klank verleidelijk,

maak nu een briesend geluid, als van een paard, maar nog zonder klank te maken, je lippen gaan flink bewegen en een beetje jeuken,

nu hetzelfde, briesen, maar met een brommergeluid:

brrrrmmmmaaaaaaahhhh....., maak maar een beweging erbij alsof je gas geeft op je brommer.

wissel ervaringen uit: is er b.v. verschil tussen onder- en bovenlip?

MENTALE CONSEQUENTIES

Naast zijn fysiek is de “mind” van de acteur van groot belang, hoe denkt en voelt hij? Ik ga uit - zoals reeds opgemerkt, van de persoonlijkheid van spelers: hoe authentieker hoe beter. Wat betreft die geest, je “mind”: een goede speler voor de camera leert zich allereerst concentreren gedurende korte of langere tijd. Hij kan zijn fantasie allengs ontwikkelen, zijn associatieve vermogens, zijn verbeeldingskracht: hij leert in beelden te denken. Hij kan gevoelens en emoties bij zichzelf en dus ook bij de kijker evoceren. Hij zal wendbaar worden en leren wisselen van intenties en emoties. Hij zal zijn rol leren opbouwen en “gelaagd” leren werken aan het personage (er wordt vaak iets heel anders gezegd dan er gedacht en gevoeld wordt). Een goed acteur laat slechts - net als bij een ijsberg -, slechts het topje van zijn personage zien. Hoe werk je aan (sub-)tekst, wat is close reading, wat is mise-en-scène? Wat is stileren? Bij film wordt meestal een scene een aantal malen op min/meer gelijke wijze opgenomen: de continuïteit van de verschillende takes is immers van belang. Hoe houd je in dat geval je spelplezier vast?

Acteren, wat is dat?

Bij acteren in het algemeen gaat het altijd over het aannemen van een andere identiteit. Het begint vaak bij de verkleedkist: ik was de prins en dan ben jij de prinses en dan.....enz. Al van jongsaf aan zoeken we de ervaring van het iemand anders zijn... Acteren begint met bewustzijn. Een acteur moet zich daarbij ook nog eens bewust zijn dat hij een bewustzijn heeft. We willen immers leren hoe we iemand anders kunnen worden, dan zullen we eerst zoveel mogelijk over onszelf en over onze

eigen identiteit moeten leren. Wie zijn wijzelf, hoe werkt dat allemaal precies? Acteren is dus allereerst denken, daarmee kunnen we als acteur iemand anders worden.

En door voelen, als acteur leer je emoties en gevoelens te hanteren. Acteurs ontwikkelen zo een psychotechniek *

Note 17 waarbij zij zichzelf, inclusief hun emoties en gevoelens, zodanig kunnen manipuleren, dat zij daardoor zichzelf transformeren in een ander personage. Dit is kort samengevat, waar acteren over gaat. Het acteren wordt in mijn boek met de titel Leren Acteren (in het theater) gedefinieerd als: *proberen iemand anders te worden*.

Dat duidt op een proces, een wordingsproces.

91. screentest

allen 2/2 3 min

doel: ook bij auditie, screentest e.d., concentratie blijven houden.

kader: medium.

omschrijving: speler 1 wordt medium opgenomen, terwijl hij rechtstreeks op de camera kort iets over zichzelf verteld. tegenover hem zit speler 2 (achter de camera) en die geeft een belletje o.i.d., wanneer die het gevoel heeft dat de concentratie van speler 1 verslapt. speler 1 heeft nu de keuze uit drie opties. hij kan nu zeggen: “ik ben hier”, “ik ben niet hier”, “ik ben onderweg”, (als je er voor je gevoel niet bij bent, maar ook niet echt weg bent).

variatie: wissel van posities.

evaluatie: kijk terug. kun je ook aangeven wanneer je afdwaalde en waarom?

het lijkt wel alsof je als toeschouwer ook meteen een beetje afdwaalt wanneer speler 1 er niet helemaal bij is. er is dus blijkbaar een dynamiek die niet zichtbaar maar wel voelbaar is? hoe dan ook, als je er zelf met de volle 100% bij bent zal je publiek dat ook zijn.

Acteermethode

Welke acteermethode leent zich nu het beste als het gaat om acteren voor de camera? De speltechniek van het toneelspelen vormt vaak een zware barrière voor de professional die voor de kamera gaat spelen.

Toneelspelers zijn vaak zo geconditioneerd door de toneelpraktijk dat ze niet meer aan het spelen van echte emoties toekomen. Terwijl het voor de kamera juist om levensechtheid gaat. Toneelspelers vallen wat dit betreft bijna allemaal door de mand, vooral ook als het om adaptaties van toneelvoorstellingen op tv gaat.

Veel valse lucht en toneelmatigheid. Maar ook in allerlei zogenaamde levensechte tv-series en comedies denk ik vaak: wat is dit toch gespeeld! Ik geloof het spel vaak niet. De camera kent immers geen pardon? Filmspel staat of valt met geloofwaardigheid, met realistisch spel.

Een zeventienjarige die een oude man gaat spelen in fictie werkt dus niet: je wilt dan een echte oudere man zien.

Dat geldt ook voor locaties en attributen, die moeten echt zijn, en niet van bordkarton zoals in het theater.

Er zijn natuurlijk altijd uitzonderingen op deze regel...

Een verschil tussen film en theater is dat de toeschouwer in het theater de acteur en het personage “samen” ziet.

We slaan de acteur gade terwijl hij bezig is, hij geeft een voorstelling en we kijken ook hoe hij zijn personage speelt. Toch, het gevaar voor overacting wordt levensgroot als een acteur op een theatrale manier: door het

aandikken van mimiek, gebaar of lichaamsbeweging, e.d., probeert door middel van zijn spel en in samenhang met de tekst, het decor, de kostuums, en de rekwisieten, zijn personage al te nadrukkelijk voor ons geestesoog tot leven te brengen. Alles uit de kast!

Film tovert ons echte locaties voor, en echte objecten zoals bijv. auto's. We willen dan ook echte mensen zien. Bij film zie je normaal gesproken alleen levensechte personages vertolkt. Daar waar een acteur zijn personage te nadrukkelijk speelt, wordt de speler achter het personage zichtbaar en wordt de illusie van realiteit doorbroken. Hoe moet zo'n levensecht personage dan voor de camera gespeeld worden? Wat zijn de factoren die het acteren voor de camera nadrukkelijk onderscheiden van het spelen op de planken? Meestal wordt er door regisseurs gepraat in termen van groot of klein spelen. Dat wekt de indruk dat er voor film en tv per definitie niet groot geacteerd mag worden. Ik zeg het eenmalig en zo duidelijk mogelijk: hier mag dus niet en nooit uit worden afgeleid dat een acteur voor de camera niet hoeft of zelfs niet mag acteren. Een groot misverstand! Filmregisseurs die niets van spel begrijpen roepen dan al snel: doe maar zo min mogelijk. Dat klopt van geen kanten. Want juist ook voor de camera moeten soms (grote) emoties gespeeld worden, en die kun je heel wel ook klein spelen. Het verschil zit hem in het feit dat je bij filmspel je spel niet in de zaal hoeft te projecteren, er zijn geen achterste rijen of een schellinkje waar het publiek ook nog moet horen en zien wat je doet als acteur. Daar waar het nodig is komt de camera gewoon naar het spel toe en ook de geluidsapparatuur is prima in staat om ook maar het geringste geluidje, elke nuance in de stem, ja zelfs een ademhaling te registreren. Dat vraagt dus in eerste instantie om technische aanpassingen van de filmacteur. Te vergelijken met het acteren in een heel grote of juist heel kleine zaal. De speler voor de camera werkt met een

minimum aan expressie. In het theater moet het groter, voor de camera kleiner. Soms zie je nog wel eens een toneelacteur op televisie denken: ik speel het klein, ik doe gewoon zo min mogelijk, dan zit ik altijd goed. Niet dus. Nee, dat is het dus ook niet, dat helemaal niets doen. Integendeel, hoe minder een filmacteur uiterlijk doet, hoe intenser zijn innerlijke spanning. Van buiten lijkt een goed filmacteur vaak onbewogen, maar van binnen is hij dan juist keihard aan het werk. Zoals eerder opgemerkt gaat het bij camera-acteren vooral om psychologische geloofwaardigheid, om subtekst, om realisme, om echtheid, om waarheid in het spelen. Het is allemaal een kwestie van opperste concentratie en dan niet alleen gedurende de korte of langere tijd van de opname. Vanaf dat je bent opgestaan in je personage kruipen kan echt geen kwaad! Het is belangrijk zoveel mogelijk gedurende de opnameperiode je zintuigen te trainen: hoe is je personage als het gaat om: echt kijken, luisteren, ruiken, voelen etc. Als je deze zaken beheerst kun je het personage steeds meer naar jouw hand gaan zetten, je voelt je iemand worden die je nooit zelf zou zijn, en toch ben je het zelf, m.a.w. je eigen persoonlijkheid valt dan op een heel specifieke wijze samen, c o n g r u e e r t met die van je personage (en daar gaat het allemaal om).

92. altijd eerst je lichaam gebruiken

allen 1/1 5 min

doel: niet meteen gaan psychologiseren.

kader: diverse.

omschrijving: je hebt als opdracht een best moeilijke tekst van een jongeman te spelen die net uit een inrichting voor gestoorden

ontslagen is. hij moet verslag uitbrengen van zijn eerste week “buiten” aan de psychiater (= de camera). voordat je wat dan ook zegt: eerst een fysieke handeling, klein of groot, tics e.d. onderzoeken. wees er voortdurend alert op dat je eerst met je lichaam aan het werk bent.

variatie: doe nu dezelfde opdracht, maar doodstil, roerloos, bijna geen fysieke acties.

evaluatie: hoe vind je e.e.a. werken bij het terugkijken m.b.t. je tekstgebruik?

93. dialoog met off screen partner

allen 2/2 6 min

doel: doorleven in spel.

kader: close-up.

omschrijving: doe een korte dialoog, je partner zie je niet, deze staat achter de camera. tekst richt je rechtstreeks op de camera.

tekst:

heb je de tentspullen gecheckt?

ja, het is nog wel zo’n beetje compleet.

hoe bedoel je, zo’n beetje?

alleen een bovenstukje van de tentstok achter ontbreekt.

heb je overal gezocht?

ja, maar ik denk dat ik hem de vorige keer ergens vergeten ben.

weet je nog welke camping het was?

gaan we daar als eerste naar toe zeker..nee, geen idee.

leuke vakantie wordt dat dan.

ja, vooral als het gaat regenen.

variatie: je partner staat nu rechts, vlak naast de camera.

evaluatie: wat zijn de verschillen?

94. herhaling van spel

allen 1/1 10 min

doel: je spel leren herhalen.

kader: medium.

omschrijving: neem een stuk tekst, bv een kinderliedje een geef die een tevoren bepaalde duidelijke intentie mee, bijv. verdriet. doe deze dan een aantal x achtereen op de camera (bepaal tegen wie je de tekst uitspreekt). speel steeds zo exact mogelijk. tussen de takes wordt steeds even kort gewacht. probeer je concentratie vast te houden. je medespelers helpen je met deze oefening door tussendoor enig rumoer te maken om zo voor de nodige afleiding te zorgen.

variatie: doe hetzelfde terwijl je nu tijdens een take steeds kort onderbroken wordt.

evaluatie: hoe zijn de stops van invloed op je spel, hoe kun je je blijven concentreren?

95. luistershot

allen 1/1 5 min

- doel: doorleven, ook zonder tekst.
- kader: medium.
- omschrijving: een aantal spelers doen buiten beeld een tekst. camera is op jou. jij bent nu het kindje en luistert toe. glimlach, lach hard, gebruik diverse gezichtsuitdrukkingen, gefronst kijken, etc.
- variatie: probeer nu eens met een concrete basisintentie, bijv. chagrijnig of giechelig.
- evaluatie: vergeet niet dat als je speelt zonder tekst, de subtekst juist van belang is.

Filmacteren gaat over spontaniteit

Het is heel mooi wanneer je als acteur ook iets van het inhoudelijke wordingsproces kan laten zien, dat levert altijd meer op dan het alleen maar tonen van de uitkomst van dat proces. De werkelijk goede acteur durft zich kwetsbaar te maken: terwijl hij speelt laat hij iets van zijn innerlijke zoektocht of misschien wel drijfjacht naar het personage zien (wanneer hij alleen maar de uitkomst van die zoektocht laat zien wordt het al snel slechts een uiterlijke vertoning). Duidelijker geformuleerd: terwijl je je rol tot in de puntjes hebt voorbereid, kun je desalniettemin bij de opname als acteur steeds het onderliggende gevoel hebben: ik weet zelf echt niet waar dit allemaal heengaat, ik laat het maar gebeuren, het overkomt mij allemaal. Er wordt weliswaar door de acteur een personage gespeeld met behulp van misschien wel duizenden kleine afspraken met zichzelf, maar er is ook tegelijkertijd sprake van het creëren van een nieuwe

realiteit. En die realiteit is niet voorgekookt maar geschiedt actueel, in het nu. En wel zo geloofwaardig mogelijk. Ad hoc. Spontaan. Echt. De toeschouwer krijgt zo een illusie van het heden, van nu...De acteur voor de camera laat van alles met zijn personage gebeuren. En dat gebeurt nu, op dit moment. Het acteren is dus wel degelijk voorbereid, maar niet alles is vastgelegd. Als acteur kun je volledig vertrouwen op de afspraken die je met jezelf gemaakt hebt: op het moment dat je gaat spelen laat je alles gebeuren, je wacht af, je laat alles los, je staat op nul, je spel ontstaat dan spontaan op dat moment.

96. spontaniteit

allen 1/1 5 min

doel: spel spontaan laten ontstaan.

kader: medium

omschrijving: je krijgt 3 x 1 minuut. je hebt flink ruzie, en die speel je uit op de camera.

eerst is deze:

1. je partner.

dan is de camera:

2. je kind.

tenslotte:

3. je vader.

de spelleider geeft de tijd en opdracht aan.

gebruik zoveel mogelijk alle spelimpulsen die je op voelt komen.

variatie: speel hetzelfde, maar maak de camera nu eens neutraal?

evaluatie: analyseer de verschillen: wanneer was je het meest spontaan?

Het kader

De camera zet het spontane acteerproces vervolgens in een kader. Bij film is een speler gescheiden van zijn publiek. Hij is een eenzame performer, in gevecht met de lens, dat alziend oog, het zwarte gat. De speler zal moeten oefenen en nog eens oefenen, om maar vertrouwd te raken met de camera. Bij alles wat hij doet is hij afhankelijk van de camera. Daarin vindt een samenballing van alle tekens plaats die de acteur wil geven aan de toeschouwer.

De speler voor de camera is genooddaakt, - om uiteindelijk met zijn publiek te kunnen communiceren -, zijn spel zodanig te projecteren dat het boven deze technische barrière van de alles omvattende lens uitstijgt. Alles wat hij doet is een signaal. Kijken, draaien met zijn hoofd, een beweging maken, een tekst zeggen, ja elke ademhaling is een teken richting aandachtige toeschouwer. Om succesvol te projecteren doet de speler er verstandig aan zijn spel tot een denkbeeldig iemand, c.q. het kijkerspubliek te durven richten. Het totaalbeeld dat het kader levert is het geheel van de tekens richting de toeschouwer: talloze reeksen van beelden zijn de even zovele tekens in telkens weer een ander kader. En zo ontstaat er een filmische realiteit, niet alleen op het beeldscherm of het filmdoek, maar vooral ook in het hoofd van de toeschouwer die er immers meteen “neurologisch” ^{Note 18} mee aan de gang gaat.

De toeschouwer ziet een beeld en dat beeld doet iets met hem. Dat beeld is – zonder dat de toeschouwer dat beseft - altijd gemanipuleerd, er is al gekozen voor een bepaald kader. De acteur moet zich dus allereerst bewust zien te worden van het beeld waarvan hij deel uitmaakt. Hoe ziet mijn kader eruit? Wat zal later de impact van dat beeld

zijn op de toeschouwer? Wanneer de acteur bijvoorbeeld veel emotie voelt en stilletjes huilt over zijn overreden hondje, kan het goed zijn dat er in het beeld helemaal niets van overkomt, omdat de camera alles in een veraf totaalslot opneemt! Andersom kan een acteur vreselijk door de mand vallen in een full close-up, omdat hij helemaal geen echt verdriet voelt en maar wat zit te grimassen. We vinden hem in dat geval al snel ongeloofwaardig. De toneelspeler in een grote zaal zet – om de afstand naar de toeschouwer te overbruggen, zijn spel flink aan. De filmspeler zal zijn spel proportioneren, zich bewust zijn van de kleinste bewegingen en zelfs van zijn eigen privé-spanningen en fixaties. Deze worden immers ook door de meedogenloze cameralens waargenomen en vervolgens weer geïnterpreteerd door de kijker. Het vormgeven van spel in een close-up luistert al helemaal ongelofelijk nauw. Alles wat de acteur doet krijgt - onnoemlijk uitvergroot - betekenis. Demasqué, ontmaskering. Zijn “valse” zelf afschrappen als een ui, dat is de grootse opdracht voor de filmacteur. We willen geen leugentjes zien in zijn spel. Tenzij het personage een leugenbeest is. Dan gaan we erin mee. Geen plastic people. Geen doen alsof, geen verstopperje spelen. Waarheid. Echtheid. Authenticiteit. Dat is wat we willen zien. Informeer als speler altijd naar je kader, hoe je in beeld gebracht wordt. Een goede spelersinstructie wordt nog al eens door de regisseur over het hoofd gezien, vanwege de concentratie op camera en beeld. Zonder de juiste basisinfo kan dat jou als speler best wel onzeker maken omtrent de juiste signalen die je af wilt geven aan de toeschouwer..

97. telefoongesprek

allen 1/1 5 min

- doel: je spel afstemmen op je kader.
- kader: close-up, medium, totaal.
- omschrijving: je bent in een telefoongesprek en net als bij autoracen dien je als eerste de finish te halen: je vertelt in 3 x 1 minuut iets persoonlijks over je relatie *. iemand neemt dit op in een versie met afwisselend close, medium, en totaal. deze worden aangegeven door de spelleider die ook tijdig weer afvlagt. iedereen doet zijn eigen 3 x 1 minuut, pel jezelf af, geef jezelf aan je publiek.
- variatie: kijk nu terug en voeg extra spelelementen toe alnaargelang het kader. bv in close: intensiveer je spel met minder mimiek, in medium: gebruik enige effectieve gestiek, in totaal: zoek meer beweging in de ruimte. probeer terwijl je nu hetzelfde speelt toch ook aan je kader te blijven denken.
- * nb. als je geen relatie hebt, gaat de tekst daarover..
- evaluatie: kijk terug: is het belangrijk voor je spel om te weten welk kader gebruikt wordt? kun je tijdens een emotionele scene aandacht aan je kader schenken?

Naturel spelen

Natuurlijkheid is voor de camera zonder meer een voorwaarde. Opperste concentratie is altijd een vereiste voor adequaat acteren, maar de camera vergroot nog eens alles extra uit: één moment van oplettendheid wordt technisch vastgelegd en maakt je spel meteen ongeloofwaardig. Elke opname dient je personage er helemaal te zijn. Naturel spel is bij theater van minder belang. Je kunt gemakkelijk smokkelen met behulp van de verkleedkist. Pruiken, snorren en baarden kunnen een boel maskeren, b.v. een leeftijdsverschil. Op het podium is het immers minder nodig te geloven in de waarheidsgetrouwheid van het gebeuren dat we aanschouwen. Bij het kijken naar toneel zijn we er ons steeds van bewust dat de toneelwerkelijkheid een gecreëerde werkelijkheid is. De opzet van film is ons echter te doen geloven dat de getoonde werkelijkheid werkelijk is. Film is wat dit betreft veel genadelozer: natuurlijkheid is een voorwaarde. Als de camera inzoomt op de acteur wordt het publiek zo intensief mogelijk met het personage geconfronteerd. Als de toeschouwer gelooft wat hij dan ziet, ontstaat communicatie en geeft hij zich over aan het verhaal en de mensen die erin spelen. De acteur projecteert niet langer een personage dat hij speelt, maar = zijn personage. Daarom is goed casten bij film zo belangrijk: kijken wat iemand van zichzelf reeds in huis heeft, karaktereigenschappen van het personage moeten niet al te ver van de speler af liggen (!), vaak heeft iemand op het scherm een heel andere uitstraling en aanwezigheid dan op het toneel, vandaar de bij de film gebruikelijke screentests. Hoe kom je over in beeld? Er wordt kortom bij camera-acteren veel gesproken over echtheid in de zin van naturel. Wat verstaan we daar nu precies onder? Het gaat blijkbaar altijd om natuurlijkheid, in de zin van geloofwaardigheid. Die acteur speelt zo naturel, wordt er dan van iemand gezegd, dat wil zeggen: komt heel

natuurlijk, geloofwaardig over. We zien niet meer de acteur, maar kijken naar het personage dat hij speelt: een mens van vlees en bloed, die denkt en voelt.

Geen afgerichte aap die een paar voor de spiegel ingeefende zinnnetjes oplepelt. Acteren voor de camera gaat vooral over de enorme worsteling om zo gewoon mogelijk over te komen. Niets erger dan zogenaamde gewoonheid of de verschrikkelijke starheid van een net begonnen soapsterretje of de bevroren glimlach van een toneelbeest dat zich een keertje aan een rol op televisie waagt. Niets vastzetten, niets blokkeren, niets fixeren, ga er maar aan staan! Lachen en huilen, ga door met denken en ga door met voelen, doorleven, a.u.b.! Wat dat betreft is het helemaal niet zo gek om eens in een soap te spelen, omdat de camera nergens zo intensief op je gericht staat als juist daar, dagelijks, wekelijks en – indien gewenst – zelfs jaarlijks. Non stop, de Lens, dat Zwarte Gat, wordt je beste vriend. Zo kun je als je dat wilt en er alert op bent, stiekem wel een heel goede camera-acteur worden... waar krijg je zo veel en zo vaak herkansingen als bij soap? Wanneer we nu uitgaan van acteren voor de camera als georganiseerde spontaniteit, van echtheid en van naturel, zal het duidelijk zijn dat de eigen persoonlijkheid van de acteur voor de camera van essentieel belang is: hoe authentieker hoe beter. Mijn stelling is deze: hoe persoonlijker en zuiverder in de zin van kwetsbaar de acteur voor de camera durft te spelen, des te meer komt hij tot zijn recht. Wanneer een filmacteur in staat is om bijvoorbeeld werkelijke emoties te laten ontstaan, dan zorgt het medium, film, c.q. de camera er bij uitstek wel voor dat we er bovenop zitten met de techniek. Intiem en voor de eeuwigheid vastgelegd.

In het theater is het maar al te vaak god zegen de greep, de voorstelling kan heel wisselend zijn, afhankelijk van de omstandigheden en de bevrologenheid van de acteurs en de ontvankelijkheid van het publiek.

Het mooie van film is dat je net zolang door kunt werken totdat je werkelijk die ene goede take hebt, waar bij de acteurs op de toppen van hun kunnen spelen. Je kunt bij film net zolang sleutelen aan het product totdat het zo goed is dat er echt geen speld meer tussen te krijgen is..

98. aanhankelijkheid

_____ allen 1/1 3 min

- doel: anhankelijkheid tot camera.
- kader: medium, close-up
- omschrijving: de spelleider geeft steeds de tijd aan en 3 x afwisselend de locatie. achtereenvolgens: een sauna, kantoor en een feest. je bent smoorverliefd: op de camera. doe een korte tekst, max. 1 minuut. camera zoomt gedurende de minuut per scene telkens langzaam in naar close. geef je totaal aan de camera, onverschillig welke locatie. 3 x 1 min !
- variatie: kan de cameraman jou insequen wanneer hij gaat beginnen met inzoomen?
- evaluatie: hoe kun je technisch elkaar aanvoelen of anders helpen bij zo'n scene?

99. camera = de zondebok

_____ allen 15 min

- doel: spel durven projecteren op de camera.
- kader: de camera heeft een duidelijke rol in het verhaal (nl. die van zondebok) en

degene achter de camera gaat dus van daaruit kadreren.

omschrijving: in de navolgende scènes is de camera de zondebok. speel een van de onderstaande situaties, kies de personages zo functioneel mogelijk, per verhaal heb je maximaal 5 minuten.

de directie geeft een etentje aan het voltallige personeel, ook de pas ontslagen secretaresse is uitgenodigd..

een groep jongens/meiden is in een buurthonk blijven hangen, een gekleurde jongen komt net binnen en uit verveling wordt er gesold..

een feestje op een flat is voorbij, de laatste gasten gaan dronken de lift in, maar deze komt vast te zitten, maar 1 iemand blijkt engtevrees te hebben..

op de (kinder-) ziekenzaal wordt een nieuw kind binnengebracht..

evaluatie: hoe (functioneel) waren de personages, hoe werden de onderlinge relatie uitgewerkt, werd er door spelers voldoende samengespeeld? hoe was de indeling, bleef het spannend, werd er toegewerkt naar een crisismoment? hoe kwam het personage van de camera tot zijn recht, werd wel duidelijk wie het was?

100. transformatie

allen 2/2 20 min

doel: samenspelen en de camera als derde speler daarin betrekken.

kader: als spelers je eigen kader maken.

omschrijving: dit is een beroemd “inspring” spel! de bedoeling is dat je de camera steeds meeneemt in je spel, waarbij je experimenteert met de kaders. twee spelers beginnen en spreken een situatie af en de personages.. de spelleider bepaalt het verloop van het spel als volgt:

blaast fluitje: freeze, andere situatie

geeft klap: freeze, andere personages

zegt stop: freeze, vervanging speler

het gaat bij deze oefening om alertheid en samenspel. geef de camera ook steeds een duidelijke rol in het geheel. prioriteit heeft het onmiddellijk loslaten van de situatie of je personage. werk ook hier weer zo lichamelijk mogelijk, associeer van daaruit.

variatie: camera is blind, doof, doofstom, verlamd, etc. niet meteen verklappen aub.

evaluatie: is freeze ook echt een freeze? doet de camera echt mee? hoe zien de beelden eruit? is het mogelijk daar tijdens je spel ook nog op te letten?

101. de babbelbox

allen 10 min

doel: doorleven, ook al ben je solo in beeld.

kader: ruime close-up.

omschrijving: de spelers zitten in een halve cirkel op stoelen om de camera heen en

gebruiken hun schoen als telefoons. allen praten door elkaar heen. de spelleider pant heen en weer tussen de spelers en kan ook zippen. flink gebabbel. spelleider roept STOP en noemt dan het onderwerp, b.v.:

auto's

koken

religie

televisieprogramma's

reizen/vakantie

relaties

.....

als hij STOP roept is het meteen stil en kan hij een nieuw onderwerp aangeven. de spelleider kan ook: STOP/SOLO roepen: op dat moment doen alle spelers er ook weer het zwijgen toe behalve diegene die de spelleider aanwijst van achter de camera: deze praat gewoon door en krijgt ineens alle aandacht, ook in beeld. dan roept de spelleider na een korte solo TOE MAAR en dat is het sein om weer door elkaar heen te praten, tot aan de volgende STOP of STOP/SOLO.

evaluatie: wat is het verschil wanneer je allemaal tegelijk praat of alleen?

Waarnemen, observeren

In het verlengde van de ontspanningsoefeningen liggen waarnemingsoefeningen.

Deze hebben tot doel te leren registreren wat er in de buitenwereld gebeurt en wat dat vervolgens bij jezelf aan reacties teweeg brengt. We verzamelen voortdurend feiten, via onze zintuigen. Bijvoorbeeld: wanneer je gewoon om je heen kijkt, kun je in principe alles zien en sta je open voor alle visuele info die er om je heen is. Echter, als je observeert let je bewust op een bepaald onderdeel van de totale info die zich aandient. Zo wordt kijken door die specifieke aandacht dan observeren: namelijk, wanneer het kijken doelgericht en systematisch is. Bijvoorbeeld: je kunt de ziekenhuiskamer, waar jij je bevindt, in je opnemen, maar je observeert vooral je medepatiënt die daar ziek in bed ligt. Nu zijn we allemaal autobiografische wezens, dat wil zeggen je hebt een heel eigen en autonome bagage als persoon meegekregen qua ideeën, idealen, meningen, gevoelens, etc. Er is dus sprake van een heel specifiek Zelf dat meespeelt in de manier waarop je naar de dingen kijkt: namelijk het jouwe! Je hebt als het ware je innerlijke kijker op jouw speciale manier ingesteld, en zo wordt je observatie afhankelijk van jouw gedachtestroom en stemming van dat bepaalde moment en afhankelijk van je vroegere observaties, die in je herinnering liggen opgeslagen. Wellicht heb jij zelf wel een traumatische ervaring in verband met ziekenhuizen! Die speelt dan dus wel degelijk mee in je observatie, daarom zeggen we dat je observatie altijd subjectief is, het is jouw observatie. (Overigens kunnen we wetenschappelijke feiten wel degelijk trachten te objectiveren door uitwisseling van subjectieve gegevens met anderen, maar dat is weer een heel ander verhaal).

102. de dierentuin

allen 2/2 30 min

doel: leren observeren

kader: diverse.

omschrijving: je werkt in ploegjes, twee aan twee. maak tevoren een lijstje van dieren die jullie willen gaan bekijken. begin met deze dieren eerst zo goed mogelijk te observeren met het blote oog en wissel gegevens uit met je partner, wat zijn overeenkomsten, wat de verschillen? film nu het dier met de camera, breng het betreffende dier zo specifiek mogelijk in beeld. je medespeler geeft er hardop commentaar bij terwijl de ander filmt. geef er zoveel mogelijk je eigen associaties bij, laat je gedachten de vrije loop. film zo om beurten een reeks dieren.

variatie: maak een special van een dier met het accent op de geluiden die hij voortbrengt.

evaluatie: hoe oppervlakkig/exact blijken later je observaties bij het terugkijken?

103. de tram

allen 1/1 15 min

doel: leren observeren

kader: diverse.

- omschrijving: deze oefening kun je altijd en overal in je eentje doen, daar waar mensen zijn: het gaat om het echt naar mensen kijken. je zit in de tram en je filmt met niet al te opvallende interesse dat prachtige blonde meisje, die deftige oude heer, de Marokkaanse mevrouw met hoofddoek, het jengelende kindje, de jongen met de baseballpet, enz. Aandachtspunten zijn: hoe bewegen ze zich, hoe zien ze eruit, hoe zit het met geluid dat ze voortbrengen, zelfs: hoe ruiken ze, enz.
- variatie: je kunt deze oefening ook doen in het park, of in een drukke winkelstraat, het moet je tweede natuur worden.
- evaluatie: kun je je na afloop nog 5 mensen herinneren? beschrijf hardop en check een en ander met de beelden die je gemaakt hebt.

104. stillevens

allen 2/2 6 min

- doel: leren observeren.
- kader: diverse.
- omschrijving: iemand componeert van een aantal voorwerpen een beeld, een stillevens of een tableau vivant van mensen, een ander mag naar eigen inzicht dat beeld filmen. na een minuut stopt hij ermee. vervolgens draait hij zich om en gaat zo exact mogelijk beschrijven wat hij zojuist allemaal gefilmd heeft, materiaal, kleur,

inhoud, vorm, opstelling, enz. de anderen bekijken intussen het filmfragment terug om te zien of het klopt. speler kijkt daarna zelf ook nog eens terug.

variatie: andersom werkt ook: maak een opstelling, film deze, laat iemand het filmpje zien, zet deze stop en vraag dan te beschrijven.

evaluatie: de kleinste details doen er (niet alleen in dit geval) toe.

105. mensch, durf te filmen

_____ allen 1/1 5 min

doel: leren subjectief te observeren

kader: diverse, achter de camera zoveel mogelijk wat je ziet interpreteren.

omschrijving: het gaat om degene achter de camera, die a.h.w. achter de camera “meespeelt”. alle spelers begeven zich op de speelvloer, er wordt geen tekst gesproken, wel toegestaan zijn neptaal en geluiden. vanaf de kant worden heel uiteenlopende “emoties” afgeroepen door de spelleider, bijv :
tederheid,
agressie,
verliefdheid,
verdriet,
haat,
angst,

hysterisch,

...

het is de bedoeling dat wanneer we aan het eind het beeldverslag terugkijken, we deze emoties zoveel mogelijk vertaald zien in eigen authentieke beelden.

variatie: probeer echt te experimenteren, bijv. bij agressie neem je de camera desnoods ineens handhold mee, bij tederheid tot full close inzoomen etc.

evaluatie: vormen de beelden inderdaad een geheel met het spel van de acteurs?

Zintuigen

Natuurlijk hebben we het in eerste instantie over zien, horen, tasten, ruiken. Maar waarnemen doe je met je hele lichaam, niet alleen met de bekende zintuigen. Einstein heeft het over het gehele lichaam als een groot zintuig, de spanning van je spieren (tonus), de temperatuur van je lichaam, de status van je ingewanden, kortom de homeostase speelt een belangrijke rol in dit verband.

106. zintuigen

_____ allen 1/1 3 min

doel: zintuiglijk werken, homeostase.

kader: ruim medium

omschrijving: je bent aan het trimmen en probeert zo snel mogelijk thuis te komen. van de spelleider hoor je het volgende:

warm
ijskoud
zacht regentje
flinke regenbui
hagel
bliksem/onweer
wind/storm/orkaan
variatie: versnellen.
evaluatie: kijk terug, analyseer de verschillen, zijn
deze duidelijk genoeg?

107. blindemannetje

_____ allen 2/2 10 min

doel: leren zien.
kader: geen camera bij noodzakelijk.
omschrijving: speler 1 krijgt een blinddoek om en moethelemaal vertrouwen op zijn begeleider 2. deze gaat een tocht met speler 1 maken door het gebouw, door gangen, deuren, trappen, enz. en laat hem soms ook best gevaarlijke dingen doen, maar begeleidt speler 1 daarin met de uiterste zorgvuldigheid.
variaties: allen:
* loop zonder begeleider met gesloten ogen langzaam door de ruimte:
* probeer je steeds te oriënteren waar je je bevindt,

* probeer door middel van aanraking er achter te komen wie een ander is.

* zeg wanneer je iemand tegenkomt een zin met een geheel verdraaide stem,

de ander moet raden wie je bent.

evaluatie: was je als begeleider werkelijk begaan met het lot van speler 1? kon je jezelf werkelijk overgeven, was de ander volledig te vertrouwen?

108. geluidscirkels

allen 4 min

doel: geluid zintuiglijk trainen.

kader: geen kader noodzakelijk.

omschrijving: kies een plek ergens in de ruimte en sluit je ogen. luister 1 minuut naar de achtergrondgeluiden:

- in een nauwe cirkel om je heen (je ademhaling, buikgeluid etc.),

variaties: - in je onmiddellijke omgeving, (het lokaal waar je je bevindt),

- in de iets wijdere omtrek (in het gebouw waar je je bevindt),

- in de verre omtrek (b.v. alle stadsgeluid).

evaluatie: analyseer de verschillen.

109. images

allen 15 min

- doel: trainen van je “innerlijke” zintuig
- kader: geen camera noodzakelijk.
- omschrijving: behalve via lichamelijke ontspanning, kunnen we ons ook geestelijk proberen te ontspannen. door ons op onze innerlijke “film” te concentreren. we trainen dan ons beeldend vermogen om zo vanuit ons diepste wezen te leren werken, daar waar alle mogelijke zintuiglijke ervaringen van de werkelijkheid in ons bewustzijn opgeslagen liggen.
- je ligt op een plek met genoeg ruimte om je heen met gesloten ogen.
- concentreer je nu op wat je ziet aan de binnenkant van je ogen,
- het gaat erom je innerlijke beelden, jouw “images” te leren kennen.
- het kunnen abstracties zijn, zoals b.v. kleuren, maar ook hele concrete dingen zoals een treinreis, of een wolken-landschap, een visioen.
- varianties: het kan je misschien helpen om iets te gaan zien door jezelf steeds op een thema te concentreren, bijvoorbeeld reizen: welke stad of welk land zie je voor je, wat is het landschap, het seizoen? is het wellicht een ruimtereis? vertel om beurten hardop aan de anderen wat je ziet, je kunt b.v. vertellen wat je ’s

ochtends gedaan hebt vanaf dat je bent opgestaan, zie het allemaal eerst voor je en breng dan verslag uit, je kunt een droom navertellen, herinner je de beelden, je kunt ook een verhaal uit je jeugd vertellen dat je opnieuw beleeft en voor je ziet, gebruik echter steeds je beeldende vermogen!

evaluatie: durfde je jezelf toe te staan dingen innerlijk “echt” te zien?

110. de bankroof

_____ allen 10 min

doel: trainen van al je zintuigen, homeostase

kader: van totaal geleidelijk naar close-up, en zippen van een naar ander.

omschrijving: het verhaal is als volgt: er is een bankoverval gepleegd waarbij veel geld is buitgemaakt, dat in een gesloten tas zit. deze tas bevindt zich op een tafel midden in de speelruimte. er zitten of staan, in verschillende hoeken van de ruimte, een aantal gangsters. een vijfde gangster, Lewis, komt heel voorzichtig binnen door de deur. Lewis wil namelijk de tas zien te bereiken, met het doel deze mee te grissen, echter natuurlijk op gevaar af meteen neergeschoten te worden. we spreken af dat iedereen een gun heeft, en dat alle gangsters deze steeds met geheven arm omhoog houden, met de loop richting plafond. zij mogen echter wel een

poging doen om Lewis neer te schieten door hun arm (snel of langzaam, in ieder geval ongemerkt) te laten dalen en pang te roepen, echter wanneer Lewis op tijd is en dat signaleert hoeft hij alleen maar zijn gun op iemand te richten, en zelf pang te roepen, voordat het pang van de ander geklonken heeft, waarmee vervolgens de gangster weer omhoog moet met zijn arm. zo moet Lewis het allemaal zien te overleven. met andere woorden hoe alerter Lewis is op eventuele aanvallers, hoe dichter hij in de buurt komt van de tas! hij moet echter alle anderen voortdurend in de gaten houden, hoort soms ineens geluiden (doordat een van de gangsters ineens beweegt bijvoorbeeld), enz., er staat veel op het spel, wat zal er gaan gebeuren, het gaat om leven of dood...

- variatie: idem maar nu in gangsterkleding, met hoeden e.d., en met guns.
- evaluatie: hoe snel kun/moet je soms reageren? brak het angstzweet echt uit? hoe zag het in beeld eruit? wanneer jij zelf heilig in je eigen spel gelooft, geloof ik het als kijker ook.

Aandacht/concentratie

Oefeningen in concentratie beogen om - met jezelf als uitgangspunt - uit de veelheid van objecten er een te selecteren en daarmee een enkelvoudige relatie aan te gaan. Je geeft attentie, aandacht aan een bepaald specifiek aspect en gaat daarmee intensief bezig. Simpel gezegd: door een concentratieoefening leer je jezelf met een ding

bezig te houden (overigens is het van groot belang hierbij niets te fixeren). De oefeningen hierna hebben we al eens bij techniek gedaan, maar nu gaat het om het spel.

111. wachten 1

_____ allen 1/1 1 min

- doel: concentratie vasthouden.
- kader: ruim medium.
- omschrijving: je zit in de ruimte op een stoel en je enige opdracht is: wachten.
- evaluatie: ook al doe je fysiek vrijwel niets, is er toch wel degelijk sprake van (innerlijke) activiteit. het gaat er om innerlijk niet te fixeren. zet jezelf niet vast, maar blijf doorleven. er is altijd een (innerlijke) beweging van binnen naar buiten, het is een proces van actie en reactie.

112. wachten 2

_____ allen 1/1 1 min

- doel: concentratie vasthouden.
- kader: medium.
- omschrijving: de opdracht wordt nu uitgebreid: verzin nu een reden om te wachten, bv
wachtkamer van de dokter,
vlak voor een sollicitatiegesprek,
wachten op de uitslag van je examen.

aan de kant proberen we te raden welke situatie je gekozen hebt. werk zo specifiek mogelijk.

evaluatie: het maakt verschil hoe je bijvoorbeeld in de wachtkamer zit, wacht je bv. op de uitslag van een zwangerschapstest, of aids-test, probeer nog eens uit?

113. wachten 3

_____ allen 1/1 1 min

doel: concentratie vasthouden, onder alle omstandigheden.

kader: close-up.

omschrijving: je vriendin staat op de deur te bonzen, maar je doet de deur niet open. eventueel wordt een andere (tegen)speler ingeschakeld die bonst en verschrikkelijke dingen roept. houd je concentratie zo goed mogelijk vast.

variatie: vervolgens spelen we nog een keer dezelfde scène maar nu zonder tegenspeler.

evaluatie: wat zijn de verschillen? hoe concreter je jezelf inleeft in de situatie hoe helderder je spel wordt.

114. zoeken

_____ allen 1/1 2 x 3 min

doel: concentratie vasthouden met grote emotie.

- kader: van totaal naar steeds closer tot aan het moment van het vinden.
- omschrijving: de spelers lopen door de ruimte door elkaar heen. een speler krijgt een pop te zien, dit stelt jouw kind voor.
- verlaat vervolgens nu de ruimte, de pop wordt vervolgens verstopt, speler komt de ruimte weer binnen en gaat op zoek, het is wel jouw kleine kind dat zoek is, speel dus onrust, en hoe langer het duurt: angst. evt. laat je je helpen door mensen die zich op de speelvloer bevinden..(ik zag hem die kant opgaan etc.). gelukkig: tenslotte vind je het kind terug.
- idem, maar nu weet je als speler waar het voorwerp verstopt is: je speelt de vorige situatie zo goed mogelijk na. probeer weer echt te zoeken en te vinden.
- evaluatie: analyseer goed de verschillen: meestal is de eerste maal heel naturel en is met name het “vinden” van je kind, een zeer spontaan moment. de tweede “gespeelde” versie bevat meestal veel meer ingebouwd commentaar, is als actie veel meer cerebraal en bedacht, minder doorgaand, minder vanuit impulsen etc. vooral het moment van “vinden” is een zeer direct en impulsief moment in de eerste opdracht en dus heel moeilijk om geloofwaardig na te spelen. probeer je opnieuw zo goed mogelijk in te leven!

Handelingen

Handelingen zijn fysieke gebeurtenissen. Het zijn lichamelijke tekens richting toeschouwer, vergelijkbaar met een tekst, met woorden, echt minstens zo belangrijk. In film werkt het hoe dan ook prima om je spel te visualiseren, door middel van een of andere fysieke handeling. De kijker wil immers ook wat te zien hebben! Begin daarom altijd eerst met fysiek de handelingen van een scene vorm te geven. Het helpt je tenslotte ook nog eens om je tekst adequaat te reciteren, en dat is mooi meegenomen.

115. handeling 1

allen 2/2 5 min

doel: tekst leren combineren met een handeling.

kader: ruim medium, shot/tegenschot.

omschrijving: speel een echtelijke ruzie. man is ontrouw geweest, vrouw vertrekt. degene die de echtgenote speelt, verzint nu een aantal toepasselijke handelingen/bewegingen, bijvoorbeeld het inpakken van een koffer. dwing jezelf nu voortdurend op deze handelingen geconcentreerd te blijven, terwijl je de scène met tekst speelt.

evaluatie: bekijk eens of de handeling minstens zo veel zeggingskracht kan hebben dan welke woorden (-wisseling) dan ook.

116. handeling 2

_____ allen 1/1 3 min

doel: tekst combineren met een handeling.

kader: ruime close-up.

omschrijving: neem een bestaande tekst, met een fors emotionele lading, bij voorkeur een tekst die naar een climax toewerkt. speel nu eerst een keer deze monoloog. verbind vervolgens deze tekst aan een handeling, bijv. eten. doe tijdens het spelen van je monoloog steeds eerst de handeling, laat daardoor de emotie ontstaan, en zeg dan pas de tekst.

evaluatie: analyseer de neiging om toch steeds in de tekst emotie te zoeken. hoelang kan een handeling voortduren, zonder dat er een woord gesproken wordt? analyseer hoe de handeling in beeld in je voordeel werkt.

ELEMENTAIR SPEL

Elementaires zijn oefeningen van de meest eenvoudige klasse: wat je ook doet met acteren, altijd zul je jezelf eerst met een aantal basale zaken moeten bezighouden. Het dient altijd echt noodzakelijk zijn bij acteren om een scene, welke het ook is, überhaupt te spelen. We gaan nu de eerste stap zetten en serieus met spelen beginnen en wie zijn elementaires niet goed beheerst, valt onherroepelijk door de mand als acteur. Veel acteurs maken de fout deze zaken over te slaan, omdat ze wel als bekend worden verondersteld. Beter is het om te beginnen juist hieraan de grootst mogelijke aandacht te geven. Wie zijn toonladders niet studeert, kan best wel een leuk concertje geven tussen de schuifdeuren, maar komt nooit op een concertpodium te staan. Neem dus de elementaire kant van de zaak zo serieus mogelijk, daar kun je enorm veel profijt van hebben bij alles wat je verder nog met je rol of met je acteren gaat doen. Deze wijsheid heb ik echt niet van mijzelf, ik heb destijds op de Toneelschool in Amsterdam zelf drie jaar lang les genoten van de alom vermaarde Ton Lutz. Note 19 Deze volstrekt unieke man was niet alleen een groot regisseur, maar ook een uitstekende toneelpedagoog. Velen van mijn generatie zullen hem zich met grote dankbaarheid blijven herinneren. Een eervol salut, Ton!

Als het gaat om psychologische inleving in een personage dan kun je natuurlijk heel goed uit de voeten met good old Stanislawski Note 20 oftewel Method Acting Note 21.

Stanislawski en de Method Acting

Acteren is volgens Stanislawski niets anders dan *georganiseerde spontaniteit*.

Stanislawski gaat over het inleven in een rol. De speler moet zich een volledig beeld van het personage vormen. Zowel psychisch als fysiek. Door in allerlei oefeningen te handelen en te spreken vanuit de rol, kan de speler zich de rol steeds meer eigen maken. Er wordt ook gewerkt aan continuïteit en interne consistentie. Als een speler de juiste intenties kent, kan hij zich losmaken van de tekst. Doel is waarheidsgetrouw spel, realistisch.

Je kunt bij Stanislawski in alle gevallen je licht opsteken voor elementair spel en rolopbouw:

wie is het die ik speel, waar en wanneer speelt de scene zich af, wat is precies er aan de hand, wat doe ik aan handelingen, hoe doe ik dat en de moeilijke vraag naar het proces dat ik doormaak: het waarom. Wat is mijn verleden, waar kom ik vandaan, wat heb ik meegemaakt en gedaan, hoe is mijn personage gekleed, welke attributen horen bij hem, hoe gedraagt hij zich in bijvoorbeeld een crisissituatie, hoe denkt en voelt hij?

Gegeven omstandigheden: mise-en-scène, decor, licht

Je hebt altijd te maken met (voor-) gegeven omstandigheden, de ruimte van het theater/studio, of een locatie die bepalend is, de bewegingen die jij je als acteur in die ruimte kunt permitteren, rekwisieten, decor, meubelen, kleding, enz. Neem dit alles goed in je op voordat je begint, ook hoe b.v. de lampen van het licht zijn opgesteld. Ook de personages zijn (meestal) voorgegeven, evenals de plaats en situatie, de tijd en periode, het conflict, de tekst, de verhaallijn: kortom, alles wat hoort bij het spelgegeven.

Attentie: laat alle elementaire zaken altijd rustig nog eens door je heen gaan voordat je begint met te acteren:

werk zintuiglijk	echt zien, horen, ruiken,
	tasten, proeven
	ook innerlijk, images

Een voorbeeld: niets erger dan een medespeler die je niet echt aankijkt! Maak je spel zo direct mogelijk door al je zintuigen in te schakelen, ook je innerlijke vermogen tot “imagination”, je innerlijke film, je “images” : je beeldend vermogen (je kunt je ook bijvoorbeeld geuren herinneren, of terugdenken aan een streling). Wanneer je jezelf vanaf het allereerste begin aanleert om op dit punt zoveel mogelijk vanuit jezelf te werken kan er eigenlijk niet zoveel meer mis gaan met het naturel spelen. Toeschouwers willen mensen van vlees en bloed zien, geen plastic aftreksels van mensen. Dat kan doordat jij je hele constitutie, dat wil zeggen je lichaam en je mind, richt op het ontstaan van de (spel-)situaties. Je beleeft het nu, met alles wat je bent. Daardoor kom je in het moment, alsof het nu spontaan gebeurt. Je doet niet maar alsof, je bent het!

Attentie: drama is altijd verbijzondering van de (alledaagse) werkelijkheid.

schema A:	ACTEREN
innerlijk	inhoud
denken/voelen	psyche, o.a. images, emotional memory
uiterlijk	vorm beweging/stem lichaam, o.a. gestiek/mimiek

Acteren kun je uitsplitsen in een innerlijk en een uiterlijk proces.

Het innerlijke proces noemen we inhoud en bestaat uit denken en voelen, en wordt gevoed door de psyche.

Wat is de biografie van je personage, waaruit bestaat diens verleden?

Via speciale psychetechnieken zoals images, emotional memory, is een acteur in staat bewust dingen uit zijn onderbewuste te laten ontstaan.

Het uiterlijke proces noemen we vorm en bestaat uit bewegen en stem, en wordt gevoed door het lichaam.

Wat is de lichaamstaal van je personage, diens houding?

Het lichaam drukt zich verder onder andere uit in gestiek (gebarentaal) en mimiek (gezichtsuitdrukkingen).

Attentie: begin - bij wat je ook acteert - , altijd eerst lichamelijk te werken.

Hoe beweegt je personage zich, wat zijn lichamelijke kenmerken?

Vervolgens gaat je psyche bijna als vanzelf anders reageren.

Onderzoek eens de traagheid van het lichamelijke bewegen van bijvoorbeeld een oude man. Je denken zal ook veel trager gaan!

Bij de navolgende oefeningen gaat het er steeds om hoe uiterlijk/innerlijk (in-)werken ten opzichte van elkaar.

117. solo 1

_____ allen 1/1 1 min

doel: doorleven, zowel innerlijk als uiterlijk.

kader: close-up.

omschrijving: je zit op een stoel, je krijgt slechts als opdracht: besta.

evaluatie: wanneer we goed kijken zien we steeds een proces van binnen naar buiten plaatshebben, innerlijke en uiterlijke impulsen wisselen elkaar af. probeer niets uit te leggen, door bijvoorbeeld steeds op je horloge te kijken of iets dergelijks. Durf rustig te zitten en te bestaan: te denken en te voelen, te registreren wat er om je heen gebeurt en wat er in jezelf gebeurt. (deze “Terpstra” oefening hebben we helemaal in het begin al eens gedaan).

118. solo 2

allen 1/1 2 min

doel:	doorleven, zowel innerlijk als uiterlijk.
kader:	naar keuze van de speler.
omschrijving:	instrueer degene achter de camera en speel geheel naar eigen keuze een solo. gebruik alleen je lichaam en stem, maar geen tekst.
evaluatie:	let vooral eens op hoe wordt gespeeld met : langzaam-snel, beweging en stilstand hard-zacht, volume en stilte
variatie:	1. doe nu een duidelijke act, bv. een gedicht, een verhaal, een persoonlijke ontboezeming, een striptease, een lied, vertel een herinnering, doe een dans, vertel een droom ... 2. idem als 1, maar maak gebruik van een attribuut: rekwisiet, kleding, zetstuk
evaluatie:	evalueer de oefeningen consequent op de innerlijk – uiterlijk. spreek met elkaar door wanneer je iets goed vond werken en waarom. Desgewenst kun je de solo's achter elkaar zetten en vertonen.

schema B: ACTEREN

onthoud vanaf nu:

5 w's:

wie,
wat,
waar,
wanneer,
waarom?

wie

Wie ben ik: personage, existentie
 innerlijk/outerlijk

Innerlijk: vraag je altijd af wie ben ik, bepaal je
 personage, dat geeft je een reden om te
 bestaan, een existentie, een "rol".

Outerlijk: stel je lichaam in dienst van de rol, het
 personage.

Voorbeeld: ik ben dokter. Hoe existeert een dokter
lichamelijk, hoe gebruikt hij zijn lichaam? Hoe doet een
(deze) dokter bijvoorbeeld een lichamenlijk onderzoek?
Dit (lichamelijke) personage zal mede je innerlijk gaan
bepalen, dwz hoe je denkt en voelt.

wat....als

Als ik...ben, dan...:

handelingen, acties:
innerlijk/outerlijk

Dit is het beroemde “alsof” van spel: stel jezelf de vraag wat zou ikzelf doen (actie) als.....

Bij de stippeltjes moet je nu je personage invullen: als je bepaald hebt wie je bent dan vloeien daaruit handelingen en acties voort, zowel innerlijk als outerlijk zijn. Of beide. Outerlijk: als ik dokter ben dan doe ik lichamelijk onderzoek. Innerlijk: als ik dokter ben dan ben ik begaan met deze kankerpatiënt. Beide: terwijl ik patiënt lichamelijk onderzoek, ben ik met hem begaan.

waar

Waar ben ik:	figuurlijk	situatie
	letterlijk	locatie

Natuurlijk zijn er de gegeven omstandigheden van het theater/studio, (zie hierboven), maar de acteur is zich bewust van de specifieke situatie en de locatie, dat wil zeggen waar welke scène zich afspeelt.

In ons voorbeeld: ik ben dokter en onderzoek kankerpatiënt (situatie) in diens slaapkamer (locatie).

waarvandaan

Waarvandaan kom ik:

figuurlijk

innerlijk

letterlijk

uiterlijk

Innerlijk: vraag je figuurlijk af wat het verleden van je personage is: gebruik hiervoor eventueel je eigen herinnering, je “emotional memory” (zie elders).

Uiterlijk: ook is het belangrijk om te bepalen waarvandaan je letterlijk komt, heb je bijvoorbeeld zojuist snel een trap opgelopen?

In ons voorbeeld: ik ben dokter, ik ben een beetje buiten adem, ik onderzoek kankerpatiënt in diens slaapkamer. Dit brengt me het overlijden van mijn eigen vader in herinnering.

wanneer

Wanneer: tijdstip

bv.avond,

seizoen

bv.zomer

klimaat

bv.koud

Een acteur is in staat ons te doen geloven dat het midden in de nacht is of klaarlichte dag. Hij kan ons een lentegevoel geven of ons doen rillen van de koude. In ons voorbeeld: ik ben dokter en kom midden in de nacht, hartje winter, bij patiënt.

waarom

Waarom met welk doel

Bepaal de procesgang die je door moet, dit geeft je personage een “onderstroom”, een grondtoon (vergelijk ook met muziek).

In ons voorbeeld:

Uiterlijk: ik doe lichamelijk onderzoek bij kankerpatiënt.

Innerlijk: hoe moet ik hem gaan vertellen dat zijn einde nabij is, onontkoombaar...

119. wie ben ik 1

allen 2/2 3 min

doel: personage, wie speel ik.

kader: twoshot.

omschrijving: speler 1 zit op een bankje in het park.
speler 2 komt erbij en heeft van tevoren zijn relatie tot speler 1 bepaald.
speler 1 weet van niks, maar speelt er zo goed mogelijk op in. na 1 minuut wordt er afgefloten door de spelleider. dan komt speler 3 erin met een door hem van tevoren bedachte relatie met speler 2, enz.

evaluatie: laat het zien in je spel wie je bent, niet gaan uitleggen. na afloop laten raden wat de personages/relaties waren.

120. wie ben ik 2

_____ allen 2/2 3 min

- doel: personage, wie speel ik.
- kader: twoshot.
- omschrijving: idem, maar nu andersom, speler 1 (op het bankje) krijgt na 1 minuut een stopteken van de spelleider. speler 1 bedenkt steeds snel een nieuwe relatie tot de andere spelers, die stuk voor stuk langskomen om 1 minuut mee te spelen.
- evaluatie: ook hier weer na afloop even de gespeelde scènes nog kort doornemen. klopte het allemaal?

121. wie ben ik 3

_____ allen 2/2 3 min

- doel: personage, wie speel ik.
- kader: single shot, later twoshot.
- omschrijving: beeld een beroep uit (zonder tekst), de anderen moeten raden om wie het gaat. Je kunt hier ook een inspringspel van maken: zodra een van de spelers aan de kant denkt te begrijpen welk beroep het is, springt hij in en gaat meespelen (zonder tekst).
- evaluatie: durf steeds op zoek te blijven naar nieuwe associaties.

122. wat is mijn situatie

allen 2/2 1 min

- doel: alertheid op situatie trainen.
“inspring”spel!
- kader: wisselend alnaargelang de gespeelde situatie.
- omschrijving: twee spelers beginnen en spreken een situatie af. de spelleider bepaalt het verloop van het spel als volgt:
- blaast fluitje: freeze: andere situatie
- zegt stop: freeze: vervanging speler
- evaluatie: het gaat bij deze oefening om alertheid en samenspel: prioriteit heeft het onmiddellijk loslaten van de situatie. werk ook hier weer lichamelijk en associeer van daaruit verder. is de freeze ook echt een freeze?

123. wat is mijn situatie 2

allen 2/2 3 min

- doel: situatie naar je hand zetten.
- kader: wisselend alnaargelang de situatie.
- omschrijving: twee vrouwen op leeftijd A en B zijn met elkaar in gesprek. mevrouw A maakt mevrouw B helemaal gek met haar geklets dat ononderbroken doorgaat., mevrouw B slaat op de vlucht en probeert A te ontlopen. maar waar zij ook heen gaat , overal duikt mevrouw A weer op totdat de crisis losbarst: mevrouw B kan er niet meer tegen en begint nu tegen mevrouw A

te lamenteren, de situatie keert zich nu helemaal om, en uiteindelijk wordt mevrouw A nu helemaal gek van B.

evaluatie: hoelang kun je doorgaan? hoe dwingend en veeleisend durf je te zijn? zorg voor een echte crisis, geef jezelf helemaal!

124. waar ben ik 1

_____ allen 10 min

doel: locatie meenemen in je spel

kader: wisselend alnaargelang de situatie

omschrijving: speel met alle spelers tegelijk in de ruimte
een: nb: gibberisch (neptaal) gebruiken.

speeltuin

stationshal

feestje vijf uur 's ochtends

brandalarm

markt

slagveld

ruimtevaartstation

..

evaluatie: je spel niet uitleggen, in de zin van: “zo ziet dat eruit”, maar vanuit je verbeeldingskracht werken en je dus echt op deze locaties inleven en daarop dan verder associëren.

125. waar ben ik 2

_____ allen 2/2 3 min

- doel: locatie betrekken in je spel
- kader: wisselend alnaargelang de situatie.
- omschrijving: bij dit inspringspel heeft speler 1 een fysieke actie die iets dient uit te drukken: waar de scene zich afspeelt. zodra een van de spelers aan de kant denkt te begrijpen waar het is, springt hij in en gaat meespelen (zonder tekst).
- evaluatie: wanneer was het getoonde het meest helder voor het publiek? waarom was dat zo?

126. wanneer is het 1

_____ allen 3 min

- doel: tijdstip inbouwen in je spel.
- kader: totaal.
- omschrijving: je beweegt in de ruimte en stelt je voor dat je door de stad aan het lopen bent. vanaf de kant hoor je:
- ochtend
 - middag
 - avond
 - nacht
 - idem met klimaat (regen, hitte, sneeuw, storm),

idem met seizoenen (zomer, winter, lente, herfst)
evaluatie: analyseer de verschillen, b.v. tempoverschillen, mate van alertheid.

127. wanneer is het 2

_____ allen 2/2 3 min

doel: tijdstip inbouwen in je spel.
kader: twoshot
omschrijving: speel een korte dialoog tussen de kapper en diens cliënt.
de spelleider geeft aanwijzingen:
tijdstip van de dag (ochtend, eind van de middag, avond)
jaargetijde (winter, zomer, lente, herfst)
klimaat (ijskoud, bloedheet, regenachtig, sneeuw)
jaartal (als jong jongetje, als oude man)
evaluatie: niet uitleggen tijdens de scènes, maar beleven (associëren).

128. waarom (procesgang)

_____ allen 2/2 3 min

doel: welk proces maak ik door.
kader: wisselend alnaargelang het verloop.

omschrijving: macht en onmacht = een oerthema, wat moet ik doen om macht over de ander te krijgen, alles is in principe geoorloofd, probeer alles uit: woorden, stiltes, handelingen, fysiek geweld (houd dit wel aanvaardbaar).

evaluatie: hoe ver durfde je te gaan? acteren vereist soms grote moed! hoe is de verhouding tekst – fysiek? welk proces maakte je door? werd er steeds voldoende naar nieuwe (spel-) prikkels gezocht?

durf steeds nieuwe spelimpulsen toe te laten, probeer de ander te verrassen. en vergeet nooit: er moet een echte noodzaak zijn om een scene te spelen.

Intentie

Intentie is de richting die je aan je spel meegeeft, de bedoeling die je er mee hebt. Acteurs zijn vaak geneigd in hun spel hun intentie alle kanten op te laten te gaan.

Bij het acteren voor de camera is intentie, de richting die je spel krijgt, altijd van eminent belang, zodat je personage zo consistent mogelijk blijft.

Wat is je drive, je drijfveer, je “werk-”woord? Wanneer je hierover als acteur duidelijke afspraken met jezelf hebt gemaakt, heb je een goede bodem gelegd onder de rol, je hebt dan een onderstroom waarop je verder alles kunt doen, het is als het ware de laag grondverf die weliswaar verdwijnt wanneer je gaat aflakken, maar hij zit er wel degelijk onder. Daarmee zorg je voor de consistentie van een rol, dat wil zeggen dat alles wat je als personage zegt of doet, een onderling verband heeft. Wanneer je bijvoorbeeld als werkwoord het woord “jagen” kiest zal alles wat je verder doet in het teken van dit werkwoord

staan. Het is de motor waarop je personage (stationair) draait, je kunt er altijd op terugvallen, in welke situatie dan ook.

129. intentie doorgeven

_____ allen 3 min

doel: intentie vasthouden.

kader: mee pannen in medium.

omschrijving: we zitten met alle spelers in een kring. speler 1 begint en zegt een zin tegen zijn buurman, maar met een heel duidelijke intentie, b.v.: ik ben heel erg verliefd op jou, de buurman neemt de intonatie van de zin en de intentie ervan zo goed mogelijk over door de zin een keer te herhalen, dan draait hij zich naar de volgende speler en geeft de zin door en zo gaat de zin met de intentie de gehele kring rond.

variatie: maak ook eens heel extreem en juist heel klein.

evaluatie: de spelleider bewaakt of de intentie echt hetzelfde blijft.

130. werkwoord 1

_____ allen 1/1 5 min

doel: intentie leren vasthouden.

kader: medium.

omschrijving: speel een monoloog en analyseer de tekst
tevorens, dat wil zeggen kies een
werkwoord zo, dat het werkwoord jou als
speler gedurende het spelen van de scène
zoveel mogelijk zal weten te activeren: er
dient dus een prikkel van uit te gaan. het
zet je als speler echt aan het werk.
bijvoorbeeld:

liefhebben

kankeren

broeden

om aandacht bedelen

zoete broodjes bakken

angst aan jagen

rouwen

verwonderen

pesten

concentreer je op je werkwoord en laat je
spel er steeds opnieuw door bepalen. met
name wanneer het spel even stil valt, kan
het je weer een nieuwe spelimpuls geven.
het geeft een onderstroom aan de scene.

variatie: kies nu eens een gevaarlijk werkwoord,
bijv. vermoorden.

evaluatie: wat kwam erover, laat de anderen maar
eens raden wat je werkwoord, (je intentie)
was?

131. werkwoord 2

_____ allen 2/2 5 min

- doel: consistent zien te blijven in je rol.
- kader: ook de camera kiest een werkwoord.
- omschrijving: speel een vrije scene, bv een ruzie. de beide spelers kiezen nu voor zichzelf een werkwoord. de scène wordt nu gespeeld zonder dat spelers elkaars werkwoord weten. probeer je eigen intentie vast te houden.
- evaluatie: wat waren de werkwoorden, in hoeverre werden beide spelers door elkaars spel beïnvloed? hoe werkte het werkwoord voor de camera?

132. werkwoord 3

_____ allen 2/2 5 min

- doel: eigen intentie behouden, wat er ook gebeurt.
- kader: shot/tegenschot medium.
- omschrijving: de spelleider zorgt voor een korte opdracht voor een spelsituatie. beide spelers (a en b) krijgen van de spelleider hun eigen “werkwoord” voor de scène, zonder dit van elkaar te weten, bijvoorbeeld:
- | | |
|-----------|---------------|
| a haten | b liefhebben |
| a liegen | b vermoeden |
| a kwellen | b pijn lijden |

	a dwingen	b ontlopen
variatie:	allebei een keer juist hetzelfde werkwoord (zonder het van elkaar te weten).	
evaluatie:	wordt het werkwoord door de beide individuele acteurs steeds voldoende consequent als basis voor de scène genomen? met andere woorden: zijn de spelers in staat hun eigen intenties vast te houden?	

133. werkwoord 4

allen 2/2 3 min

doel:	je eigen intentie behouden, wat er ook gebeurt.
kader:	shot/tegenshot medium.
omschrijving:	idem, maar nu met een bestaande dialoog. kies je werkwoord vanuit de tekst steeds zo dat het je werkelijke intentie het duidelijkst oproept en hou je intentie vervolgens zo goed mogelijk vol tijdens het spelen van de scène.

tekst dialoog:

wat doe je, wat doe je?

er is daar een jongetje, papa. een jongetje.

er is daar geen jongetje. wat doe je?

jawel, wel waar. ik heb hem zelf gezien.

ik heb je gezegd dat je daar moest blijven zitten. heb ik je dat niet gezegd?

nu moeten we hier weg. kom mee.

ik wilde hem alleen maar even zien, pappa.

kom mee, we moeten hier weg.

ik wil hem zien, papa.

er is niemand. wil je dood. wil je dat?

het kan me niet schelen. het kan me niet schelen.

dat moet je niet zeggen. dat mag je niet zeggen.

het spijt me.

evaluatie: het is erg belangrijk om een werkwoord
zote kiezen dat het voldoende activiteit
veroorzaakt (in deze scene, jongen:
doordrammen, vader: dreigen).

134. ik hou van je

_____ allen 2/2 3 min

doel: intentie blijven vasthouden, ongeacht de
situatie.

kader: shot/tegenschot medium.

omschrijving: leer de navolgende tekst:

a. ik hou van je

b. ik weet het

a. blijf je bij me?

b. natuurlijk

a. altijd?

b. altijd, maar nu moet ik gaan

speel deze tekst nu op uiteenlopende
locaties, steeds met dezelfde intentie:

op de trap
in het toilet
in de kantine
op kantoor
op de rommelzolder
aan weerszijden van een drukke
verkeersweg
...

evaluatie: wat maakt het verschil? is het mogelijk de tekst te fluisteren/schreeuwen met dezelfde intentie?

Geleide fantasie

Nu komen we toe aan iets heel belangrijks: je fantasie. Het is een oerbron voor spel. Denk maar eens aan een kleine kinderen, hoe die zich inleven vanuit hun fantasie in hun spel: ik was de ridder en jij was de draak en toen kwam ik met mijn zwaard en toen... Het grappige is dat acteurs op een bepaalde manier ook, net als kinderen, gebruik maken van hetzelfde mechanisme. Je kunt jezelf trainen door op dode momenten, wanneer je bijvoorbeeld ergens moet wachten, je fantasie te laten gaan: wat kan er niet allemaal gebeuren...?

135. de reis

_____ allen 10 min

doel: je fantasie inschakelen en geloven in wat je doet.

kader: vast kader, ruim medium.

omschrijving: projecteer op de camera, d.w.z. op het kijkerspubliek, een denkbeeldig raam. dit is het raam van een treincoupe. zet een paar stoelen neer. de trein vertrekt voor een verre fantasiereis. vanuit de coupe kan men van alles zien en vervolgens zelf meemaken. gebruik geen tekst, wel eventueel neptaal (gibberisch) die uitsluitend uit klanken bestaat. improviseer nu met de gehele groep op wat je vanaf de kant als opdracht krijgt terwijl je je spel projecteert op het raam. eerst geeft de spelleider gelegenheid aan de trein om op gang te komen en even later geeft hij aan wat jullie zien door het raam b.v.:

zuid-amerika	-	voetbalwedstrijd
ijsland	-	kerkdienst
the states	-	popconcert
mexico	-	spiritistische seance
noordwijk/zee	-	zandbak
italie	-	museum
marokko	-	markt
new york	-	aandelenbeurs
cape canaveral	-	ruimteschip
engeland	-	tenniswedstrijd
china	-	worstelwedstrijd

variatie: om beurten geven mensen uit het publiek nu een locatie aan, b.v.:

de wallen	-	bordeel
artis	-	dierentuin,

ga tenslotte zelf verder met de reis, zonder opdrachten van wie dan ook.

evaluatie: hoe werd er samen gespeeld, werd iedere spelimpuls goed opgepakt? hoe werkte het een en ander op beeld?

136. sterk verhaal

_____ allen 1/1 3 min

doel: geloven in je eigen verhaal, ook als het fantasie is.

kader: ruime close-up.

omschrijving: kies een realistische anekdote uit je eigen leven en vertel deze aan de toeschouwers, je verhaal boeit echter niet genoeg, allengs gaat het verhaal steeds meer een eigen leven leiden, je gaat er steeds meer bij verzinnen, een moordaanslag, een maanmannetje, een verkrachting, een prins op het witte paard, etc. om maar indruk te maken op je publiek. probeer het zo te vertellen dat niemand in de gaten heeft waar je eigen ervaring stopt en waar het verhaal door jou maar al te fantasierijk verzonnen wordt. zet in alle gevallen al je overtuigingskracht er tegenaan.

evaluatie: was je story werkelijk overtuigend, tot hoever ging men er in mee?

137. kippetje

allen 2/2 3 min

doel: substituuut gebruiken.

kader: twoshot.

omschrijving: leer eerst even de tekst van een intense
liefdesscène:

*a. je bent mijn alleskunnertje. ik ben
helemaal gek van je.*

*b. dat kun je wel zeggen ja. zeg, toe, niet
hier..niet hier.*

*a. ik wou het eigenlijk niet langer alleen op
mijn lieve woordjes houden..*

*b. geen woorden, daden dus..alleen, ik ben
juist zo gek op die woordjes van je.*

*a. precies. ik zal je helemaal
onderdompelen met mijn woorden.*

(kust de ander meer dan onstuimig)

*b. en dat zo daadkrachtig mogelijk. je bent
gek, jij, niet hier, niet hier.*

(geeft zich nu helemaal over aan de ander)

speel de scène eerst met je tegenspeelster
(met tekst) en ga ervan uit dat je de actrice
haat als persoon, zij is absoluut niet jouw
type! los dit vervolgens op door je voor te
stellen dat je geweldige honger hebt en dat
de actrice een lekker gebraden kippetje is.
speel de scène nu nog eens en houd steeds
vast aan je image van het kippetje.

variatie: hetzelfde, maar nu met twee mannen.

evaluatie: soms moet een speler substituten vinden om een scene goed te kunnen spelen. Zelfs met je grootste vijand blijkt het mogelijk een scene (juist!) goed te spelen.

138. dieren en beweging

allen 5 min

doel: (voor-) onderzoek dieren: beweging en geluid

kader: ruim medium.

omschrijving: geen tekst, wel geluid. neem de camera steeds mee in je onderzoek. spelleider geeft aan welk dier je speelt. op een stop teken ga je over op het onderzoek naar een volgend dier:

pauw

haan

slang

poes

eend

koe

roofvogel

olifant

giraffe

neushoorn

eekhoorn

konijn

uil

leeuw
beer
mier
schildpad
worm
egel
vos
ezel
steekvlieg
varken
pad
wolf

...

evaluatie: hoe exact kun je werken aan de beweging?
aan het geluid? hoe relateer je je spel
maximaal aan het beeldkader?

We gaan nu nog meer dieren spelen. Om een idee te krijgen hoe acteurs het image van een dier gebruiken voor een rol kun je bijvoorbeeld de film *The Shining* met Jack Nicholson bekijken. Hij speelt een wolf. Een ander mooi voorbeeld is Marlon Brando ^{Note 22} in *Apocalypse Now*: de acteur speelt een os.

139. spiegel oefening met dieren ^{Note 23}

_____ allen 1/1 5 min

doel: geleide fantasie gebruiken.

kader: ruim medium.

omschrijving: projecteer een (denkbeeldige) spiegel in de camera..het is ochtend, je komt je kamer ingelopen en begeeft je naar de spiegel, je kijkt er even in, je doet wat dagelijkse handelingen, gezicht wassen, tanden poetsen o.i.d., plotseling valt je iets op aan jezelf, ietsvreemds, en langzaam maar zeker begin je te veranderen in een dier:

je krijgt ineens een snavel, of een vacht, of klauwen, je gaat je ook heel

anders bewegen, je kunt bijvoorbeeld niet meer rechtop blijven staan,

je verliest je stem: je kunt nog slechts klanken voortbrengen.

maak een climax en bouw daarna weer af tot je weer mens bent geworden, neem afscheid van jezelf in de spiegel, een ervaring rijker.

gebruik geen tekst, kies een dier dat bij je past. zie anders lijst hierboven.

evaluatie: bleef je jezelf bewust van het kader van despiegel? nam je voldoende tijd, hoegeleidelijk verliep dit proces? heb je jezelf totaal gegeven in deze oefening, er is echt moed voor nodig!

140. dieren en gedrag

allen 5 min

doel: dieren en gedrag vertalen in personages

kader: ad lib.

omschrijving: we spelen een apenrots.

bewegingen en klanken van apen. is er een
apentaal mogelijk? groepsgedrag, eten,
slapen, paren, vlooien. onderzoek:

de gehele leefgemeenschap:
oerdrijfveren van groepsgedrag,

territorium problemen
(de “ranglijst”, leiderschap)

relatie: moeder – kind

groep – roodharige zondebok

twee mannetjes, in competitie

evaluatie: in hoeverre wordt het spel te illustratief?
variatie: het kan interessant zijn om nu sommige van
deze situaties te vertalen naar menselijke.
laat uit de dierscènes al improviserend
ontstaan:

de gehele leefgemeenschap
-- tehuis voor demente bejaarden

territorium problemen (de “ranglijst”)
-- lerarenkamer, rector gaat met pensioen

relatie: moeder – kind

-- moeder en kind in de volle zandbak

groep – roodharige zondebok

-- roodharige alleen op een druk feest

twee mannetjes, competitie

-- twee schaatsers in volle kleedkamer

evaluatie: hoelang kun je de relatie dier/mens
continueren, zonder tekst ?

ROLOPBOUW

Het maken van een biografie, rolinterviews, het werken met subtekst, het is allemaal noodzakelijk om een personage van vlees en bloed te creëren. Ook zal er aandacht besteed dienen te worden aan het opruimen van fysieke en mentale fixaties, nergens mag het personage blokkeren, of een foutieve spanning etaleren. Je kunt lichamelijke blokkades tegenkomen, die je personage in de weg zitten. Soms zit je als acteur mentaal op een dwaalspoor, durf, - indien nodig -, zelfs helemaal van voren af aan te beginnen. Dat is beter dan doormodderen met iets wat niet klopt. Je moet het personage echt helemaal zijn. Van binnen en van buiten. Doorstromen, doorademen, doorleven, waardoor je personage geloofwaardig wordt.

141. kledingspel

allen 1/1 10 min

- doel: vormgeven aan een personage vanuit de oeroude “”verkleedkist””.
- kader: ruim medium naar soms close.
- omschrijving: een flinke hoeveelheid kledingstukken ligt in een afgeschermd ruimte uitgesteld. een speler krijgt een personage te horen van de begeleider. kies kleding uit die je vindt passen bij het personage. ga nu naar de speelvloer en zet een walkman op met je favoriete muziek (als het personage) en maak een dansje, dus in je rol. gebruik de tijd om even goed na te denken over de biografie van het personage. bouw voor

jezelf een geheim in. zet de walkman even later weer af, ga zitten en nu mag men vanaf de kant jou vragen stellen over je karakter, activiteiten etc. jij als speller bepaalt hoeveel je prijs wilt geven omtrent jouw geheim, dat men aan de kant moet zien te raden.

variatie: neem ook een keer een zintuiglijk geheim: je bent blind, hoort slecht, ruikt niets meer, bent verlamd aan een arm, of je hebt een nare lichamelijke ziekte.

evaluatie: hoe vond je de “fysieke” variant werken?

Biografie van een personage

Het bedenken van een personage is één ding, maar hoe werk je dat nu verder uit? Een biografie bestaat uit persoonsgegevens, die zijn altijd specifiek voor je personage. We hebben duizenden personages in onszelf zitten: we kunnen in principe zijn wie we willen.

We spelen altijd een rol. Alle gewone mensen weten dit ergens wel, maar zijn het zich niet zo heel erg bewust. Politici al wat meer. Acteurs zijn zich juist terdege bewust van dit vermogen. Alles is spel, net als bij kinderen: ik ben de dokter en dan ben jij de patiënt en dan...

In dit hoofdstuk leer je hoe je een personage kunt opbouwen: wat is je biografie, wat zijn je voornaamste karaktereigenschappen, hoe ziet je emotionele binnenwereld er verder uit?

142. rolinterview 1

allen 2/2 5 min

doel: personage ontwikkelen aan de hand van biografie.

kader: interview, overshoulder interviewer, ruime close-up.

omschrijving:

biografie ten behoeve van de opbouw van je personage, een soort “paspoort”:

zet (thuis?) eerst het volgende op schrift:

Naam:

bedenk hier een goede naam die echt bij je personage past

Leeftijd:

hoe oud is het personage? je kunt iedere leeftijd spelen, je eigen leeftijd doet er niet toe.

Lengte:

hoe lang of kort ben je? je kunt elke lengte spelen.

Gewicht:

hoe dik of dun ben je? dit kan heel bepalend zijn voor je personage.

Opleiding(en):

vul hier zo exact mogelijk in wat je personage allemaal gedaan heeft.

Beroep:

denk goed na over het beroep van je personage.

Hobby's:

dit kan soms heel typerend zijn voor het personage.

het spelen met treintjes op zolder, bv. of het figuurzagen van stripfiguurtjes.

Familie(relaties):

wie zijn je ouders, leven die nog, broers, zusters? heb je zelf kinderen?

(Vaste) relaties:

wie is je eventuele vaste relatie, wie zijn je beste vrienden/vriendinnen?

Overige contact (en):

kennissen?

Overige:

...verzin zelf nog een aantal specifieke details.

** een interviewer gaat aan de hand van bovenstaande lijst je personage interviewen en moet binnen 5 minuten zoveel mogelijk info aan het personage zien te ontfutselen.*

is het personage tot nu toe consistent?

Karaktereigenschappen

Zet voor jezelf op schrift

a) een woord,

b) een zin,

c) een korte tekst

elk voor zich duidelijk karakteristiek voor je personage.

143. rolinterview 2

allen 2/2 10 min

- doel: personage ontwikkelen aan de hand van biografie.
- kader: interview, overshoulder interviewer, ruime close-up.
- omschrijving: *Beste karaktereigenschap:*
doorzettingsvermogen, bv.
Slechtste karaktereigenschap:
b.v. leugenachtigheid.
Ambitie:
bv. chef van de afdeling worden.
Stokpaardje:
bv. steeds over het weer beginnen.
Principe's:
je zegt bijvoorbeeld nooit vreemd te zullen gaan.
Verhouding tot zichzelf:
is het personage tevreden met zichzelf, of juist onzeker?
Verhouding met de buitenwereld:
is het personage op de buitenwereld gericht, of in zichzelf gekeerd?
Mate van intelligentie:
problemen? hoe die worden opgelost
bepaalt het peil van je intelligentie.
Mate van fantasie:

*je personage kan verbeeldingskracht
hebben of juist niet*

Seksualiteit:

*is deze bij je personage normaal of zijn er
stoornissen?*

varianties: *Opvallendste karaktereigenschap: (bv.)
gedreven, meegaand, kruiperig,
depressief, bescheiden.*

* een interviewer gaat aan de hand van bovenstaande lijst
het personage interviewen en moet binnen 10 minuten
zoveel mogelijk info aan het personage zien te ontfutselen

* interviewer interviewt nu het personage in relatie tot
anderen: wat heb je te zeggen over de andere personages.

* wat zeggen andere personages over jouw personage?

probeer in je rolinterview, in eerste instantie, altijd
consistent te zijn, dat wil zeggen dat je niet te tegen-
strijdig moet antwoorden. het opbouwen van je rol door
goede keuzes leidt tot helder spel, je kunt later altijd nog
tegenstellingen binnen je personage creëren. let vooral
ook goed op bij de interviews van de andere personages
over jouw personage, maak aantekeningen.

Emotionele binnenwereld

Vraag je altijd af welke primaire emotie het beste bij je
personage past. Bijvoorbeeld: agressie, haat, vreugde of
verdriet, angst of liefde. Je hebt het dan over de basis-
houding van je personage, net zoals in de muziek heb je
dan de grondtoon, de basis van de rol te pakken van
waaruit die persoon alles denkt en doet. Zo kun je net als
een schrijver je personage een onderstroom meegeven,
natuurlijk zijn er ook combinaties te maken,
(zie verder bij gelaagd acteren).

144. rolinterview 1

allen 2/2 10 min

- doel: personage emotioneel ontwikkelen aan de hand van biografie.
- kader: interview, overshoulder interviewer, ruime close-up.
- omschrijving: Boos over: (bijvoorbeeld) het verloop van je carrière
Houdt van: een diner met zijn tweetjes met kaarslicht.
Haat: je ex-partner?
Verdrietig over: de dood van je vader
Blij met: vakanties
Teleurgesteld in: je vriendin.
Angst voor: ben je bang voor b.v. het donker, voor spinnen, voor de dood?
Waardering voor: je beste vriend?
Herinnering aan: je hond die doodgereden is.
Droomwens: dat je kunt vliegen.
- * de interviewer gaat aan de hand van bovenstaande lijst het personage interviewen en moet binnen 10 minuten zoveel mogelijk emotionele info aan het personage zien te ontfutselen.
- evaluatie: was een en ander consistent genoeg?

145. rolinterview 4

_____ allen 2/2 10 min

- doel: personage emotioneel ontwikkelen aan de hand van biografie.
- kader: interview, overshouder interviewer, ruime close-up.
- omschrijving: we gaan ervan uit dat de speler reeds het personage via rolinterviews 1 tot en met 3 heeft opgebouwd. sluit je ogen. de andere personages gaan je bestoken c.q. emotioneel op je inpraten vanuit hun eigen rollen. je accepteert alles wat er over jou gezegd wordt door de anderen. blijf echter wel werken vanuit de rollen....
- evaluatie: was het emotioneel bedreigend?

146. rolinterview 5

_____ allen 2/2 10 min

- doel: personage ontwikkelen aan de hand van biografie.
- kader: interview, overshouder interviewer, ruime close-up.
- omschrijving: we gaan ervan uit dat de speler reeds het personage via rolinterviews 1 tot en met 4 heeft opgebouwd.

interviewer (a) probeert het personage (b) in 2 minuten zo diepgaand mogelijk te interviewen,

idem, b wacht steeds 5 seconden na een vraag van a, alvorens antwoord te geven,

idem, a wacht steeds 5 seconden na het antwoord van b, idem met 10 seconden,

er mag nu nog maar 1 vraag gesteld worden en 1 antwoord gegeven worden,

de interviewer kiest een thema, b.v.: liefde, dood, geloof, wederom interview 2 minuten, maar nu elkaars handen vast houden,

idem, interviewer (a) maakt tijdens het interview ineens een “lief”gebaar,

idem, interviewer (a) kiest van tevoren een emotionele zin, die tijdens het interview tegen het personage (b) gezegd gaat worden, dus zonder dat deze daarop is voorbereid,

b.v.:

mijn vriend heeft het gisteren uitgemaakt,

ik ben bang om dood te gaan,

ik ga straks op vakantie!

ik ben verliefd op jou,

mijn moeder is gisteren overleden.

analyseer al deze momenten: wat gebeurt er precies?
het laten ontstaan van emotie heeft tijd nodig!

147. rolinterview 6

allen 2/2 10 min

- doel: personage ontwikkelen aan de hand van biografie van een bekende.
- kader: interview, overshoulder interviewer, ruime close-up.
- omschrijving: wanneer je een keer niet zoveel tijd hebt om een personage uitgebreid uit te werken, ga dan als volgt te werk:
- neem iemand in gedachten die je heel goed kent, bijvoorbeeld een heel goede vriend of kennis, of een familielid, in elk geval iemand die jou heel sterk doet denken aan het personage dat je moet spelen.
- stel je nu voor dat je - in de rol van het personage - die kennis, vriend, etc. bent.
- je kruipt als het ware helemaal in de huid van je kennis en gebruikt hem voor je personage. vervolgens laat je je weer interviewen.
- probeer zelfs ook fysieke kenmerken “over te nemen”.
- variatie: je kunt ook twee kennissen in gedachten nemen en daartussen schakelen.
- evaluatie: dit is bedoeld als een houvast, een handvat om snel vat te krijgen op een personage.

Opmerking: over het algemeen werken de rolinterviews het beste wanneer deze twee aan twee worden gehouden. Een interviewer gaat aan de hand van bovenstaande oefeningen een personage interviewen en moet binnen 10 minuten allerlei zaken aan dat personage zien te ontfutselen. Wanneer dit niet organisch lukt dan kan de geïnterviewde altijd zelf ook nog met de nodige informatie op de proppen komen. Wanneer we een keer hebben teruggekeken hoe een en ander in zijn werk gaat, kunnen we desgewenst aan het werk gaan met de rolinterviews van alle personages, in groepjes van twee, totdat we allemaal geïnterviewd zijn als personage. Daarna kan een interviewer een personage in relatie tot anderen ondervragen: wat heb je te zeggen over de andere personages? Andersom kan ook: met andere woorden wat zeggen alle andere personages over een bepaald personage? Tenslotte kunnen de personages onderling ook een dialoog met elkaar aangaan.

De oefening hierna, rolinterview nummer 7, is bedoeld als een mix van alle voorgaande rolinterviews. Deze oefening kan goed dienen als “thermostaat” om te zien in hoeverre je je personage reeds eigen hebt gemaakt.

148. rolinterview 7

_____ allen 1/1 5 min

- | | |
|---------------|--|
| doel: | personage ontwikkelen aan de hand van biografie. |
| kader: | interview, oversoulder interviewer, ruime close-up. |
| omschrijving: | deze oefening heet “de stoel”: een speler heeft een personage gekozen en ligt in |

een luie stoel met een spot die gericht is op alleen zijn gezicht. deze speller wordt nu geïnterviewd in een moordend tempo en moet direct antwoorden:

ik ben

ik woon

ik heb als beroep

ik hou van

ik heb een hekel aan

ik stem op

ik neuk

ik droom

ik vrees

ik geloof

ik hoop

ik denk

evaluatie: probeerde je zo spontaan mogelijk vanuit je personage te antwoorden?

149. lijstje met een aantal voorbeelden van personages

_____ allen 20 min

Zakenman, Onderwijzer, Dominee, Oppasser, Tandarts, Conducteur, Popzanger, Legercommandant, Dokter, Prostituee, Medewerkster macrobiotische winkel, TV omroepster.

Om een personage vorm te geven kan de speler zich behalve in biografische gegevens ook verdiepen in de

culturele en sociale achtergrond van zijn personage. Wat zijn de specifieke kenmerken voor een bepaald milieu? Hoe is het taalgebruik? Is er sprake van meer of minder hoofdwerk, of juist onderbuik en gesticulatie? Hoe meer research hoe beter.

Al Pacino zegt hierover: tijdens het maken van de Godfather zag ik het als een vereiste om mijzelf in de Italiaanse maffia te verdiepen. Ter voorbereiding van mijn rol als Tony Montana in Scarface zag ik het als een verplichting om met mensen uit het Colombiaanse drugkartel te praten.

emotie: boosheid

gevoel: constatering van die boosheid

Onder emotie verstaan we de gemoedstoestand zelf, het bewustzijn van een bepaalde emotie noemen we gevoel. Ik kan een geweldige ruzie hebben met mijn echtgenote, dan is mijn emotie:boosheid. Tegelijkertijd kan ik op een bepaald moment even denken (terugschakelen naar de neocortex): “tjonge, tjonge, ik ben best wel heel boos zeg”. Dat is een gevoel. Het gevoel van de emotie boosheid. Daarna ga ik dan weer zo snel mogelijk lekker door met schelden. Veruiterlijking van grote emoties zoals in het theater doen het vaak slecht op film, het gaat voor de camera altijd om intensiteit. Hoe kan een acteur voor de camera zichzelf als persoon zoveel mogelijk emotioneel exploiteren en tegelijkertijd ook nog technisch bekwaam een rol, een personage spelen? Het belangrijkste is hierbij dat een speler voor de camera zich gedurende langere of korte tijd durft te concentreren op zijn eigen innerlijke belevingswereld, waardoor werkelijke emoties en gevoelens kunnen ontstaan. Er ontstaat door die concentratie vanzelf reeds een proces van inleving in de situatie. Vaak kan daarmee al worden volstaan. Maar wat is als die inleving nu te weinig oplevert, ook al omdat jij zelf domweg zo’n heel heftige gebeurtenis nog nooit hebt meegemaakt? Dan is het belangrijk voor een acteur om emotional memory oefeningen te kunnen doen waarbij opnieuw de zintuigen aangesproken worden: echt kijken, zien en horen, ruiken en voelen. Maar nu in herinnering. Hier hebben we een heel belangrijk issue te pakken: het professioneel leren oproepen en hanteren van echte emoties is uiteindelijk wellicht het meest essentieel, als het erom gaat de toeschouwer geheel en al voor je personage te winnen..

150. enkelvoudige emoties

allen 30 min

- doel: gevoel voor emoties trainen
- kader: naar eigen keuze.
- omschrijving: ga op pad met een camera en maak in een uur tijd zoveel mogelijk beelden die een bepaalde emotie bevatten. bijv. agressie. liefde. verdriet. vreugde. monteer in de camera. we krijgen dus een agressief filmpje, een liefdes movie, een tragisch filmpje, een comedy.
- variatie: maak ook eens een mix van twee emoties.
- evaluatie: spraken de beelden voor zich, was het materiaal sterk genoeg?

Emotionele wendbaarheid

Een belangrijk aandachtspunt is steeds weer: bij het opnemen van een film verloopt de opname bijna altijd discontinu, dat wil zeggen, scènes worden kris kras door elkaar heen gedraaid. Wees wat dit betreft alert, je moet van tevoren zelf de grote lijn in je hoofd hebben. Het kan zijn dan je de eerste dag begint met de grote sterfscène die helemaal op het eind van de film zit, ga er maar aan staan! Een speler voor de camera moet dan ook zeer snel kunnen wisselen van intentie en emotie: het niet chronologisch opnemen en in brokstukken opnemen van scènes brengt nu eenmaal met zich mee dat een personage niet van A naar B gespeeld kan worden. Hier zien we het grote verschil met theater waarbij de acteur van A naar B naar C etc gaat. De emotionele wendbaarheid moet dan ook bij film zeer goed ontwikkeld zijn, met in achtneming

van de continuïteit van een rol. Dit valt te oefenen door het personage als het ware door elkaar te husselen, oefeningen waarbij razend snel van situatie en/of emotie gewisseld wordt. Deze oefeningen geven de speler het vertrouwen dat op welk moment hij ook in de rol aangesproken wordt, hij daarop altijd alert zal weten te reageren.

151. scheldkanonnade

_____ allen 1/1 10 min

doel: snel leren schakelen.

kader: medium.

omschrijving: monoloog op de camera. je krijgt als opdracht om iemand eens goed de waarheid te zeggen via de telefoon. Als contrapersonage krijg je bijv. te horen:

je beste vriend(-in)

je vader/moeder

je zoon/dochter

de rector van de school

de pianostemmer

de specialist van het ziekenhuis

de taxichauffeur

de makelaar

de aborteur

de restaurateur

de leraar Duits

de chef

de dominee
je broer/zus
...
variatie: doe het nu ook eens zonder telefoon.
evaluatie: was de emotie echt?

152. change

_____ allen 1/1 10 min

doel: tekst op de meest bizarre locaties.
kader: ruim medium.
omschrijving: kies een tekst. doe eerst je tekst een keer
zoals jij hem nu zou willen doen.
vervolgens ga je opnieuw de tekst doen,
maar...de spelleider onderbreekt je
steeds door een klap in zijn handen te
geven en CHANGE te roepen: je krijgt
een locatie te horen waarop je verder
associeert, terwijl je doorgaat met je tekst
te zeggen (na het einde van de tekst begin
je gewoon weer bij het begin):

Zandbak

Begrafenis

Beurs

Ziekenboeg

Bejaardentehuis

Popconcert

Plattelandsvrouwen

Wetenschappelijk Congres

Kleedkamer voetballers (na wedstrijd)

Grot (gids)

Kermis

Riool

Feestje

Kerk

Markt

Café, 's ochtends om vijf uur

Psychiatrische kliniek

Cabaret ("Folie Bergeres")

Circus

Bordeel

Disco

Kazerne

....

variatie: bepaal tenslotte nu zelf een locatie waar je tekst zich afspeelt. doe nu de tekst nogmaals, en concentreer je op deze locatie. je collega's aan de kant raden om welke locatie het gaat.

evaluatie: realiseer je dat je waar dan ook je tekst kunt doorspelen.

153. change

_____ allen 1/1 10 min

doel: tekst in de meest bizarre situaties.

kader: ruim medium.

omschrijving: kies een tekst uit. doe eerst je tekst een keer
zoals jij hem nu zou willen doen.
vervolgens ga je opnieuw de tekst doen,
maar ... iemand onderbreekt je steeds door
een klap in zijn handen te geven en
CHANGE te roepen: je krijgt dan een
situatie te horen waarop je dan verder
associeert terwijl je doorgaat met je
tekst te zeggen (na het einde van de tekst
begin je weer opnieuw bij het begin).

Echtelijke Ruzie

Verkiezingsavond

Liefdesverklaring

Auditie

Treinkaping

Inbraak

Spreekuur dokter

Eo-omroepster

Ouderwets acteur, omstreeks 1900

Redevoering als Hitler

Sterfbed

Kaartavondje

Auditie

Voetbalwedstrijd

Tenniswedstrijd

Brand!

Sesamstraat

Staking

Reclamespot

Douane/controle

Orkaan

Receptie

Oerwoud

...

variatie: bepaal tenslotte nu zelf de situatie waar je tekst zich afspeelt. doe nu de tekst nogmaals, en concentreer je op deze situatie. je collega's aan de kant raden om welke situatie het gaat.

evaluatie: realiseer je dat je in welke situatie dan ook je tekst kunt doorspelen.

154. emotie gekoppeld aan een situatie

allen 1/1 5 min

doel: inleven in een situatie, echte emoties spelen.

kader: medium.

omschrijving: maak een hoeveelheid lootjes, op elk afzonderlijk lootje staan:

een emotie en een situatie. dus bijv.

liefde en afscheid,

verdriet en begrafenis,

.....

een speler komt naar voren en trekt een lootje. hij speelt de beschreven emotie/situatie op de camera.

- aan de kant kan men raden om welke emotie en om welke situatie het gaat.
- variatie: doe hetzelfde nog eens en bepaal zelf een personage, dit aan de kant dan raden.
- evaluatie: was je spel duidelijk genoeg?

155. emotie gekoppeld aan een personage

allen 1/1 5 min

- doel: inleven via emoties, gekoppeld aan andere personages.
- kader: ruim medium.
- omschrijving: maak flinke hoeveelheid lootjes met daarop een emotie en een personage. je trekt als speler een lootje met daarop: een emotie en een personage. de emotie, bijv. “vreugde”, “wanhoop”, “hysterie” moet jijzelf spelen, de camera is het personage, bijv “je beste vriend”, of “je vader”. aan de kant raadt men de emotie en tegen welk personage je het hebt.
- variatie: kies nu voordat je begint ook zelf nog een personage (maar wel met de gegeven emotie en het contrapersonage van het lootje). laat de anderen aan de kant raden welk personage jij zelf speelt.
- evaluatie: hielp deze opdracht om je spel richting te geven?

Stadia van emoties, emotional memory

Voor een uitgebreide theoretische uiteenzetting over emoties verwijs ik naar Leren Acteren (in het theater).

Samengevat: het gaat om zichtbare lichamelijke uitingen van gevoelens.

schema: EMOTIES

Primaire emoties zijn:

angst,
agressie,
vreugde,
verdriet,
haat,
liefde.

Stadia van primaire emoties zijn:

agressie

stadia: verongelijkt, chagrijnig, klagerig, geïrriteerd, pissig, boos, gespannen, ruziënd, kwaad, woedend, brutaal, lomp, overspannen, dronken,

vreugde

stadia: opgeruimd, enthousiast, grappig, lichtvoetig, vrolijk, verwonderd, verbaasd, hoopvol, openhartig, blij, overmoedig, uitzinnig,

verdriet

stadia: teleurgesteld, zorgelijk, somber, depressief, wanhopig, waanzinnig, hysterisch

liefde

stadia: betrokken, aandachtig, verfijnd, poëtisch, verliefd, teder, precieus, liefdevol, geil, klef, dweepziek, wellustig,

haat

stadia: beleefd, onverschillig, laconiek, hebberig, achterdochtig, jaloers, hooghartig, arrogant, sluw,

angst

stadia: onzeker, nederig, afstandelijk, geremd, verlegen, schuw, bangelijk, vreesachtig, teruggetrokken, gesloten.

156. change

_____ allen 1/1 5 min

doel: wendbaarheid primaire emoties trainen.

kader: medium.

omschrijving: bepaal zelf de primaire emotie waarmee je een tekst wilt spelen. doe nu eerst je tekst een keer op jouw manier en concentreer je op deze emotie. nu opnieuw de tekst doen, maar de spelleider onderbreekt je steeds door een klap in zijn handen te geven en CHANGE te roepen: je krijgt dan een andere primaire emotie te horen:

angst

agressie

vreugde

verdriet

haat

liefde

waarop je dan verder associeert terwijl je gewoon doorgaat met je tekst (na het einde van de tekst begin je gewoon weer opnieuw).

variatie: je schakelt zelf tussen de verschillende primaire emoties, laat toeschouwers aan de kant raden om welke emotie het gaat.

evaluatie: zijn de verschillen pregnant genoeg?

157. change

allen 1/1 5 min

doel: wendbaarheid stadia van primaire emoties trainen.

kader: medium.

omschrijving: bepaal zelf de primaire emotie waarmee je een tekst wilt spelen. doe nu de tekst, en concentreer je op deze emotie. opnieuw de tekst, de spelleider begeleidt je nu in de stadia van je primaire emotie:

agressie

stadia: verongelijkt, chagrijnig, klagerig, geïrriteerd, pissig, boos, gespannen, ruziënd, kwaad, woedend, brutaal, lomp, overspannen, dronken,

vreugde

stadia: opgeruimd, enthousiast, grappig, lichtvoetig, vrolijk, verwonderd, verbaasd, hoopvol, openhartig, blij, overmoedig, uitzinnig,

verdriet

*stadia: teleurgesteld, zorgelijk, somber,
depressief, wanhopig, waanzinnig,
hysterisch*

liefde

*stadia: betrokken, aandachtig, verfijnd,
poëtisch, verliefd, teder, précieux,
liefdevol, geil, klef, dweepziek, wellustig,*

haat

*stadia: beleefd, onverschillig, laconiek,
hebberig, achterdochtig, jaloers,
hooghartig, arrogant, sluw,*

angst

*stadia: onzeker, nederig, afstandelijk,
geremd, verlegen, schuw, bangelijk,
vreesachtig, teruggetrokken, gesloten.*

gebruik steeds dezelfde tekst, na het eind
begin je weer opnieuw.

variatie: je doet je tekst vanuit een primaire emotie
en schakelt daarbinnen zelf naar
verschillende stadia, laat de toeschouwers
raden/benoemen.

evaluatie: durf je je eigen emoties wel genoeg toe te
laten?

158. de babbelbox 2

_____ allen 10 min

doel: (stadia van) emoties trainen.

kader: ruime close-up.

omschrijving: de spelers zitten in een halve cirkel op stoelen om de spelleider heen en gebruiken hun schoen als telefoons. allen praten door elkaar heen, over willekeurige onderwerpen uit hun eigen leven. de spelleider kan van tijd tot tijd de hele babbelbox even stil zetten door STOP te roepen. de spelers krijgen nu een primaire emotie te horen waarvan uit verder gesproken wordt, (allen door elkaar heen) b.v.: liefde, agressie, verdriet, angst, vreugde, haat..hij kan ook STOP/SOLO roepen. op dat moment doen alle spelers er het zwijgen toe behalve diegene die de spelleider aanwijst: deze praat door en krijgt ineens alle aandacht, dan roept de spelleider na een korte solo TOE MAAR en dat is het sein om weer door elkaar heen te praten.

variatie: spelleider geeft diverse stadia van primaire emoties aan (zie hierboven).

evaluatie: wat is het verschil wanneer je allen tegelijk praat of alleen? probeer steeds het groeps-gesprek te gebruiken als een voorbereiding op je solo.

Emotional memory

Konstantin Stanislawski liet zich inspireren door de Franse psycholoog Ribot. Ribot ging ervan uit dat een mens zijn herinneringen vastlegt via zijn zintuigen. Door die zintuigen opnieuw te prikkelen kan de acteur een emotie van lang geleden opnieuw ervaren, waardoor hij deze emotie grondig in het nu kan verkennen en in de toekomst kan gaan hanteren voor zijn rol. Ik zal een

voorbeeld geven: als je als acteur bijv. moet spelen dat je vader overleden is, maar je eigen vader leeft nog, kun je natuurlijk jezelf dat proberen voor te stellen en je in die situatie inleven. Stel dat het je toch te weinig emotionele impact oplevert. Dan kun je bijvoorbeeld teruggaan naar het overreden worden van je hond, iets wat je zelf lang geleden hebt meegemaakt, toen je - laten we zeggen - vier jaar was. Dat verdriet zit heel diep in jouw herinnering weggestopt, maar kun je terughalen (bij voorkeur m.b.v. een bekwame regisseur), door zoveel mogelijk zintuiglijk te werken: sluit de ogen en concentreer je een tijdlang van binnen op die verschrikkelijke gebeurtenis van destijds waarbij je hond helaas het leven liet... Wat voor een seizoen was het toen het gebeurde, wat voor een dag was het, regende het of scheen de zon? Waar speelde het zich af, hoe zag de omgeving eruit, zo gedetailleerd mogelijk? Kleuren? Geuren? Anderen erbij aanwezig? Hoe zagen die eruit? Welk tijdstip vond het gebeurde plaats? Hoe lang had je die hond reeds? Hoe zag je hond eruit? Afmeting? Hoe voelde vacht aan? Hoe trof je hem aan na het ongeluk? Hoe voelde je toen je hem vond? Vertel rustig wat er toen gebeurd is. Als je opnieuw overspoeld wordt door het grote verdriet van destijds dat in jou opgesloten ligt, laat dat dan gewoon gebeuren. Ga er diep in, zover als je maar durft te gaan, en verder. Er is immers helemaal niets om bang voor te zijn. Blijf steeds zo concreet mogelijk de film van die gebeurtenis afdraaien binnenin jezelf. Vervolgens speel je de scene met betrekking tot het overlijden van je vader en gebruik je jouw eigen verdriet om je overreden hond om een heel persoonlijke en echte emotie te laten zien. Als je de intensiteit van de emotie even kwijt bent, wacht dan af totdat je de gebeurtenissen van vroeger weer terugziet, een emotie faken heeft weinig zin. Neem aanvankelijk zoveel tijd als nodig is.

Verdriet is verdriet, het publiek heeft geen weet van de techniek waarmee jij een echte emotie oproept. Dit geldt voor toneel als ook voor film.

159. emotional memory

allen 1/1 10 min

doel: sterke primaire emotionele uitbarsting leren krijgen. (groot verdriet, doodsangst, lachstuip enz.).

kader: close-up.

omschrijving: zoek een adequate tekst en bepaal de basisemotie, bijvoorbeeld verdriet. doe de tekst een paar keer. laat nu de tekst los, en sluit je ogen. ga terug in je herinnering op zoek naar een moment waarop je toen ook zo'n heftige emotie van verdriet voelde. het gebeuren moet minstens 5 jaar geleden gebeurd en "verwerkt" zijn. wanneer je duidelijke beelden en herinneringen krijgt aan dat moment gaat de spelleider je erover interviewen, hij vraagt naar b.v.: locatie, heel precies beschrijven, geuren, kleuren, formaten, tijdstip van de dag, seizoen, klimatologische omstandigheden, andere personen toen aanwezig? hoe zagen die er uit? Probeer alles zo precies mogelijk te beschrijven beschrijf tenslotte de gebeurtenis zelf: niet vertellen over...maar herbeleven, zie de beelden innerlijk voor je en laat de emotie opnieuw ontstaan zoals je die je toe heel sterk gevoeld hebt.

nu open je je ogen, je houdt je concentratie. doe nu je tekst een keer terwijl je steeds innerlijk geconcentreerd blijft op je eigen herinnering. de emotie is er al, de tekst komt nu vanzelf, wanneer je die verliest concentreer je dan weer op je eigen herinnering, alvorens door te gaan met je tekst. neem rustig de tijd, ga niet door voordat je voelt dat je echt weer bij je herinnering bent! aanvaard alle associaties, wees niet bang, je kunt met deze oefening extreem ver gaan.

evaluatie: in hoeverre is ons afgeleerd om iets werkelijk te voelen?

HET WERKEN MET TEKST

Er is hoe dan ook altijd sprake van een personage, of je nu tekst hebt of niet. Zolang het om uitsluitend fysieke handelingen gaat zoals lopen, zitten, staan, kijken en bewegen, is het filmacteren nog niet al te moeilijk. Dat alles valt te leren. Pas met tekst en dialogen en vooral het spelen van emoties wordt een groter appel gedaan op spelkwaliteiten. Bij het toneel stut vooral de taal en dan met name ook de dialogen de handeling en de personages. Bij film dragen vooralsnog de beelden het verhaal. Toch kan de dialoog ook bij film een cinematografisch element vormen. We spreken dan van filmdialogen, dat wil zeggen teksten die speciaal voor de film geschreven zijn met primaire aandacht voor het beeld. Van het allergrootste belang is om altijd eerst het scenario goed en nauwkeurig te lezen. Hier gebruiken we een Engelse term: close reading, d.w.z. de kunst om elke zin, elk woord, elke komma en punt van een tekst binnenste buiten te keren. Zo kritisch mogelijk.

Had je vrienden?

Ja. Zeker.

Veel?

Ja.

Herinner je hen nog?

Ja. Ik herinner me hen nog goed.

Wat is er met hen gebeurd?

Ze zijn gestorven.

Allemaal?

Ja. Allemaal.

Mis je ze?

Ja. Zeker.

(pauze)

Waar gaan we heen?

We gaan naar het zuiden.

Okay.

*Wie deze schijnbaar eenvoudige zinnnetjes goed leest kan er al heel wat uit afleiden voor wat betreft de personages, hun onderlinge relatie, herinneringen, het verleden, de toekomst, etc. Denk ook eens aan Marlon Brando, ^{Note 22} een van de meest lastige acteurs ooit, en hoe die Francis Coppola niet alleen gek, maar ook bijkans failliet wist te krijgen, door over werkelijk iedere zin en ieder woordje van zijn personage Colonel Kurtz in *Apocalyps Now Redux*, niet alleen dagen, maar zelfs wekenlang bij de noodgedwongen steeds opnieuw achter zijn typemachine kruipende Francis te gaan lopen zaniken en klepzeiken, net zolang totdat vrijwel alle tekst geschrapt was, terwijl de zo verschrikkelijk kostbare menigte van crewleden niets anders kon doen dan wachten totdat dit o zo belangrijke tekstproces voltooid was.. In de film spreekt Brando nog slechts een handvol summiere teksten uit. Herinnert u zich zijn slotzin nog: ..the horror, the horror? Dat sloeg toen zeker ook op de totaal wanhopige positie van de arme filmregisseur die zo 'n beetje al zijn eigen geld in de film moest steken... Toch werkte het, het rode potlood.*

Waar staat mijn personage voor in het verhaal, wat is zijn functie? Waar zitten de scènes waarin ik speel in het verhaal en wat is de functie ervan?

Om een goed filmacteur te kunnen worden moet je je dus op een heel specifieke wijze bewust zijn hoe een rol het

beste opgebouwd kan gaan worden binnen het verhaal van de film. Dit wordt nogal eens vergeten, maar het verhaal stelt al vooraf een aantal eisen aan de rol, er zijn al zoals gezegd een aantal zaken voorgegeven in het scenario, we werken vrijwel altijd als acteur met een premisse. Waarom een good guy spelen als het scenario een bad guy voorschrijft? Kiezen over de juiste invulling daarvan is iets anders dan zomaar wat gaan freewheelen! Je ziet soms een heel goede acteursprestatie die toch als een tang op een varken slaat in de hele vertelling van de film, omdat de rolopvatting binnen het gegeven verhaal niet klopt.

Scenario

Ik behandel in een notendop even de belangrijkste termen die je tegenkomt als het over het scenario gaat. Zo kun je zelf ontleden hoe het verhaal in elkaar gezet is en hoe jouw rol daar een functie in heeft. Probeer eerst even auteur te zijn! Welk verhaal wil je vertellen en hoe doe je dat? Oude theaterwetten gaan op voor het filmscenario:

DRAMA = CONFLICT

expositie - complicatie - CLIMAX - resolutie

probleemstelling - verwikkeling - CRISIS - oplossing

- Jan houdt van Marie (exposé)

- Marie wordt verliefd op Piet (complicatie)

- dit leidt tenslotte tot de moord op Piet door Jan (climax)

- Jan en Marie blijven bij elkaar, een ervaring rijker (resolutie).

We onderscheiden:

A. SELECTIE van materiaal qua inhoud, welke gebeurtenissen wel/niet.

De geboorte van een kind in het geval van Marie is niet belangrijk voor de verhaallijn, tenzij we de suggestie wekken dat het onduidelijk is van wie het kind is, van Jan, of van Piet.

De selectie, de keuze voor een bepaalde inhoud, leiden we af uit de premisse.

Premisse = de zin die alles omvat waar de film om draait, vormt de grondgedachte,

de onderstroom van je verhaal, het is de meetlat, het selectie criterium.

Er gaat altijd een zekere activiteit uit van een premisse.

Jan vermoordt Piet = een dode premisse, niet spannend. Dat zegt slechts iets over de uitkomst.

Als je de juiste zin hebt heb je de hele film: *Jan zal, uit liefde voor Marie, Piet vermoorden*. Hier heb je nu de actieve werking van de premisse die het verhaal meteen een slinger geeft. Denk erom dat de premisse zo kort en bondig mogelijk geformuleerd wordt.

Selectie van de inhoud kan nu gaan plaatsvinden, als je de premisse weet kun je daarop scènes gaan kiezen, andere vallen vanzelf af.

B. ORGANISATIE van materiaal volgens dramaturgische noodzakelijkheid, de dramatische structuur. De dramatische structuur geldt als basis voor een spannend verhaal in het theater en bij film. Voertuigen zijn de karakters, de personages die we zien in een reeks van

scènes. Vaak volgens principes van causaliteit, er ontwikkelt zich een rode draad.

Jan houdt van Marie is een belangrijk gegeven voor het personage van Jan.

Marie is verliefd op Piet idem voor Marie.

En Piet is ongetwijfeld verliefd op Marie? Maar we kunnen ook iets anders bedenken, bijvoorbeeld dat Piet jaloers is op Jan en daarom met Marie naar bed gaat.

Scènes volgen elkaar niet alleen op in een reeks, maar het verhaal begint ook te schroeven.

Er is sprake van dramaturgische noodzakelijkheid: d.w.z., de scènes grijpen steeds meer in elkaar, versterken elkaar (denk aan het voorbeeld van de zwangerschap van Marie) en leiden onvermijdelijk tot de crisis (moord op Piet door Jan). Dit is het lastigste element!

Plotpoint(s) zijn draaipunten in het verhaal, bijvoorbeeld het gegeven dat Marie zwanger blijkt. Of dat Jan ook nog ontslag aangezegd krijgt op zijn werk, wegens disfunctioneren.

Obstacles zijn letterlijk obstakels die de hoofdpersoon, de *protagonist*, op zijn weg vindt.

De protagonist is de hoofdfiguur die in een situatie terecht komt waarin hij wel moet handelen (er moet sprake zijn van een zwaarwegend belang, in de Griekse tragedie spreken we over noodlot). Het probleem zomaar oplossen gaat niet een, twee, drie (denk aan de obstacles).

De protagonist ontmoet steeds meer weerstand van de antagonist, de tegenkracht.

Elke hernieuwde poging werkt de protagonist dieper in de nesten en confronteert hem des te meer met de *antagonist*. Totdat onontkoombaar de *crisis* losbarst, op leven en dood.

160. schrijfoefening

allen 1/1 20 min

doel: het leren van verhaalprincipes van een scenario.

kader: eerst uitschrijven, later: diverse.

omschrijving: zie de verhaalstructuur die hierboven beschreven is.

Marie is verliefd en loopt heen en weer in het huis van Piet, die aan tafel zit. Jan is achter hun verhouding gekomen. Marie debiteert drie x een korte tekst.

Piet stelt er 1 x iets tegenover.

stel je nu de situatie zo goed mogelijk voor en beschrijf deze scene op papier.

als het om de reeks teksten gaat: minimaliseer de tekst tot het hoognodige.

elk stukje tekst moet een duidelijke functie hebben.(niet 3 x hetzelfde dus).

ga eens na als je de tekst geschreven hebt wat van de tekst nog zichtbaar gemaakt kan worden zonder woorden?

vergeet evt. handeling(-en) niet te noteren.

werk ook in tekeningen uit hoe je de beelden voor je ziet, incl. kaders/ camerastandpunten, evt.zooms, rijders etc.

variatie: er wordt op het eind van de scene op de deur geklopt, het blijkt Jan te zijn.

evaluatie: denk aan de premisse, deze scene is daaraan zeker dienstbaar.

maar bedenk ook: Marie is hoe dan ook verliefd op Piet. dat is haar belangrijkste drijfveer. hoe verhoudt zich dat dan met onze premisse? m.a.w. hoe groter de liefde van Marie voor Piet, des te moeilijker het tenslotte wordt voor Jan. en, niet onbelangrijk, wat doet Piet? kun je bij het kadreren ook nog blijven denken vanuit de inhoud?

Het belang van subtekst

Over de opbouw van een stuk en hoe een verhaal verteld wordt, zijn talloze goede en minder goede boeken in de handel. Het is echt wel handig te weten voor een camera-acteur wat een exposé is, of een climax, of wat een protagonist, een antagonist is, of wat een dubbele plot point behelst. Lees Shakespeare! Er valt nog heel wat meer te zeggen over tekstbehandeling, tekstanalyse, close reading door acteurs. Hoe interpreteer je een tekst maximaal? Hoe werk je optimaal aan je eigen tekstbehandeling? We kunnen hierop in dit bestek slechts heel summier ingaan. We beperken ons nu vooral tot dat wat onder de tekst zit, de subtekst. Zoals een ijsberg slechts met het topje boven water uitsteekt en de rest van de ijsberg zich onder water bevindt, zo verhoudt zich de tekst met de subtekst. De subtekst is kortom van veel groter belang dan de tekst! Al met al werken we via de subtekst dus natuurlijk net zo goed aan tekst, maar ongemerkt... Bij het van buiten leren van teksten ontstaat het gevaar van een voorleestoontje, leg niet teveel vast, maar hou het in eerste instantie zo neutraal mogelijk. De invulling van je rol kan dan bij de opname ontstaan, in plaats van dat je deze afdwingt. Heel veel acteurs klampen zich veel teveel vast aan de woordelijke tekst, maar dat is slechts het topje van de ijsberg. Het denken en voelen van een acteur zit

hem voor het merendeel in de subtekst. Juist bij acteren voor de camera is het van eminent belang om te werken aan subtekst. Je wordt pas iemand van vlees en bloed wanneer je bijvoorbeeld met tegenstellingen durft te werken binnen de (tekst van jouw) personage. *Ik ben eigenlijk woedend maar ik doe net of ik heel aardig ben.* Waarom zou je een tekst waaruit al kwaadheid spreekt ook nog eens kwaad uitspreken? De rol wordt meteen interessanter wanneer je tegen de tekst in durft te spelen, en dus net doet of je heel erg aardig bent (en dan dus de vreselijkste dingen zegt..)

161. stil spel

allen 2/2 5 min

- doel: spel minimaliseren.
- kader: medium.
- omschrijving: huwelijkse scene aan de ontbijttafel. je echtgenoot heeft je zojuist gezegd dat hij na 30 jaar huwelijk wil gaan scheiden. kijk eens hoe lang je kunt wachten voordat je wat dan ook terugzegt. zoek het voornamelijk in stil spel (in handelingen en/of fysieke acties).
- variatie: na een aantal keren oefenen stort je ineens een vloed aan tekst naar buiten.
- evaluatie: let bij het terugzien op welke momenten je stille spanning het beste werkte?

162. tekst al...

_____ allen 1/1 3 min

- doel: subtekst laten ontstaan.
- kader: ruim medium.
- omschrijving: neem een tekst, speel deze tekst eerst zoals je hem zelf wilt doen.
nu deze zelfde tekst:
zingend
dansend
gekke bekken trekkend
alsof je ruzie hebt
....
- variatie: doe af en toe je tekst ook weer een keer zoals je hem zelf deed.
- evaluatie: bij tekst is het gevaar van een vast patroontje altijd aanwezig, je tekst raakt snel “ingesleten” en komt er steeds op ongeveer dezelfde manier uit, deze moet echter altijd opnieuw ontstaan, doe daarom fysieke “warming-up” met je tekst.

163. alter ego

_____ allen 15 min

- doel: subtekst trainen.
- kader: shot tegenshot, overshoulder medium.
- omschrijving: schrijf een van de volgende scènes uit in een dialoog:

- * arts onderzoekt patiënt,
- * kapper knipt klant,
- * leraar met leerling die moet nablijven,
- * vrouw masseert haar man.

speel de scene een keer met de tekst,

idem, aan de kant fluistert een co-speler
subtekst voor een speller,

idem, maar nu fluistert een andere co-
speler voor de andere speler de subtekst
vanaf de kant,

idem, nu met twee co-spelers die de
subteksten tegelijk fluisteren,

idem, de beide alter-ego's spelen nu
daadwerkelijk mee in de scene en
fluisteren de beide acteurs zoveel mogelijk
subtekst in,

idem, nu zonder de alter-ego's, de acteurs
fluisteren hun eigen subteksten tussendoor,

idem, maar nu zonder subteksten, alleen
met de tekst.

evaluatie: maak verschil in volume tussen wat
hardop gezegd wordt en de subtekst
(binnenwereld van de gedachtestroom, the
stream of consciousness).

164. afscheid

allen 2/2 15 min

- doel: balans tussen tekst en subtekst zoeken.
- kader: shot/tegenshot overshoulder, ruim close-up.
- omschrijving: 2 spelers spreken kort een situatie en personages af met als thema afscheid.
- duur: ca 2 minuten. de eerste improvisatie wordt geheel zwijgend gespeeld. handelingen zijn toegestaan, maar er wordt geen woord gesproken. de tweede maal gaat het juist om de tekst: spreek je gedachtestroom hardop uit en maak daarbij onderscheid tussen eigen gefluisterde gedachten en de hardop uitgesproken dialoogtekst. laat nergens een stilte vallen, praat ook gerust door elkaar heen als dat zo uitkomt. het gaat om de hardop uitgesproken “stream of consciousness”. het gaat om de subtekst, met hoe veel/weinig tekst kun je toe? bepreek nu met je spelleider aan de hand van deze 2 improvisaties welke beelden/handelingen en welke dialoogteksten je goed vond. schrijf de scene vervolgens uit, inclusief een beschrijving van de handelingen.
- variatie: speel de scene vervolgens nu een aantal malen.
- evaluatie: hoe verhoudt zich de uiteindelijke tekst met stilte/subtekst, handeling?

165. liegen

allen 1/1 3 min

doel: subtekst trainen.

kader: ruime close-up.

omschrijving: je kent iemand die je heel na staat en over wie je gehoord hebt dat hij kanker heeft, en nog ongeveer drie maanden te leven. je hebt je al heel vaak voorgenomen eens te bellen. nu belt deze goede vriend jou, maar je doet net of je nog van niets weet. tijdens het gesprek tracht je vriend je steeds duidelijk te maken dat hij kanker heeft, jij weet dit echter almaar te omzeilen door over iets anders te beginnen. uiteindelijk komt je vriend er toch doorheen en vertelt hij het aan je. doe de opdracht eerst een keer alleen. nu met een tegenspeler aan de andere kant van de lijn. laat dan deze speler weer weg.

evaluatie: bespreek de verschillen.

GELAAGD ACTEREN

Ik ga altijd uit van gelaagd acteren. Dat wil zeggen dat een rol nooit alleen maar enkelvoudig opgebouwd wordt. Iemand die voortdurend agressief is vind ik niet zo erg interessant, wel wanneer die persoon plotseling ook over tederheid blijkt te beschikken. Er zijn meerdere lagen mogelijk. Wat is de primitieve, driftmatige kant van een rol? We hebben als mensen nu eenmaal ook nog iets dierlijks in ons zitten. Het spelen van dieren is soms een must om ook vat te krijgen op de diepe verborgen krachten die in een personage aan het werk zijn. Hoe kun je het driftmatige, “de onderbuik” van het personage goed krijgen? Daarvoor is het noodzakelijk een dierlijke laag in jezelf aan te boren.. Elk personage heeft een buitenkant, het Masker. Deze buitenste laag is niet het echte Zelf: het is een Vals Zelf. We maken ons meestal een beetje mooier dan we in werkelijkheid zijn. Stel, het Masker van het personage is Charmant. Dat is alvast een buitenste laag. Maar wie zijn we werkelijk, wat is ons Werkelijke Zelf? In de onderste laag zijn we eigenlijk nog dieren. Vooral de bewegingen en mimiek komen daaruit voort, maar die primitieve dierlijke laag is ook bepalend voor je basiskarakter: sluw, dom, neurotisch, arrogant, enzovoort. Ons charmante personage is bijvoorbeeld een vos, is dus sluw, maar heeft misschien nog andere kanten: is bijvoorbeeld heel schuw... zo heb je dan al drie (!) lagen in een personage, waartussen je – voor de toeschouwers ongemerkt - kunt schakelen.

166. tafelscene

allen 15 min

- doel: spel en handeling scheiden.
- kader: medium shot tegenshot.
- omschrijving: dialoog in een restaurant, echtpaar gaat uit elkaar na 30 jaar huwelijk.
beschrijf dit in een minimale tekst.
de man heeft zojuist gezegd dat hij wil gaan scheiden. de spanning is te snijden. elk van de partners is gepreoccupeerd met zijn eigen gedachten. laat door je heen gaan wat het betekent als je dertig jaar samen geleefd hebt. maak een breakdown, dwz opsomming van handelingen en spreek evt. hier en daar een paar korte teksten. de handelingen (frummelen aan servet, eten, drinken, mond afvegen, tikken met vingers op tafel, je partners hand pakken en die weer loslaten etc.) zijn gelijkwaardig aan de summiere teksten, zorg hierbij voor een juiste balans. het verleden speelt een grote allesoverheersende rol.
- variatie: vul het shot verder in met omstanders die ook allemaal zachtjes nog praten, lachen, roepen, etc.
- evaluatie: hoe zat het met de concentratie? kon je het uitsluitend op subtekst houden?

167. wie ben je als dier

allen 2/2 5 min

doel: onderste laag spelen (dierlijk).

kader: medium.

omschrijving: deze oefening gaat over de relatie:
personage – dieren.

hieronder staan een aantal personages met
bijbehorende dieren.

kies er een uit. oefen eerst op het dier: wat
zijn de specifieke fysieke bewegingen en
kenmerken, de lichaamstaal, maar ook
eigenschappen ervan?

hou zoveel mogelijk vast aan alles van dit
dier op het moment dat je even later
geïnterviewd wordt als personage...

Kelner	pinguïn
Bokser	orang utan
Mannequin	pauw
Balletdanser	antilope
Prostituee	poes
Zeeman	beer
Legerofficier	varken
Zakenman	olifant
Dronkaard	mol
Typiste	kip
Clown	chimpansee
Winkelende vrouw	struisvogel

Dove oude dame	gans
Jonge drop-out	hyena
Politicus	vos

evaluatie: je kunt ook met lootjes werken bij de verdeling van de rollen en dan aan de kant laten raden om welke personages/dieren het gaat.

168. wie ben je nog meer

_____ allen 2/2 5 min

doel: gelaagd leren acteren.

kader: medium.

omschrijving: je hebt in het vorige rolinterview een personage gevonden, vanuit een dier.
je kunt nu daarbovenop nog andere lagen aanbrengen, b.v.

personage : de politicus

0 = onderste (lichaamstaal): de vos

1 = laag: sluw

2 = laag: schuw

3 = laag: charmant

interviewer gaat weer interviewen, maar geeft af en toe een nummer aan, je kunt nu tijdens het interview schakelen tussen:

0 (basis, lichaamstaal vos),

1 (sluw),

2 (schuw),

3 (charmant)

evaluatie: hoe ongemerkt kun je dit doen, het personage is immers een geheel?

169. achtergrondinformatie

_____ allen 2/2 10 min

doel: inhoudelijk verdere gelaagdheid in personages aanbrengen.

kader: medium/close-up

omschrijving: diepte-interview omtrent de innerlijke belevingswereld van je personage.

onderwerpen zijn bijv.:

- modern leven (24 uren economie)
- vechten
- kapitalisme
- coma zuipen
- anarchisme
- jaren '60
- opvoeding
- emoties tonen
- wonen
- kunst
- de dood
- god
- ondernemen
- ziekte en pijn

- angsten
- spiritualiteit
- sport
- oudste uit een gezin
- therapie (zwijgen)
- cafébezoek
- filosofie
- acteren
- liegen
- werken in de bouw
- media
- computer, informaticatechniek
- natuur en milieu
- afwijkingen
- jaar 2050

variatie: breng zelf een onderwerp in.

evaluatie: kijk terug en benoem de goede fragmenten.
 durfde je ook gewoon aan te geven
 wanneer een onderwerp jou niets zei?

170. wat is je geheim

_____ allen 1/1 5 min

doel: geheim bewaren

kader: medium

omschrijving: 1 speler zit voor de groep en wordt
 geïnterviewd door allen.

kies een geheim, b.v.: je hebt een fysiek manco, kanker, aids,
je mist een ledemaat, je wordt kaal, en niemand weet er van,
je bent alcoholist en probeert dat constant te verbergen,
je hebt een buitenechtelijke relatie maar niemand mag dit weten,
iemand's vader was een Nsb-er, iemand is in zijn vrije tijd stiekem travestiet... verzin zelf nog een aantal specifieke details,
vanaf de kant volgt nu een spervuur van vragen, de bedoeling is er zo snel mogelijk achter te komen wat iemand's geheim is. speler mag in principe niets prijsgeven maar is er zo mee bezig dat hij uiteindelijk niet anders kan dan zijn geheim prijsgeven.

evaluatie: werd duidelijk het verschil is tussen wat iemand zegt en eigenlijk is?

171. terwijl

_____ allen 2/2 15 min

doel: leren gelaagd acteren.

kader: voornamelijk medium, verder vrij naar keuze close.

omschrijving: improviseer de volgende scene:

een man en een vrouw hebben ruzie, de vrouw wil een einde aan de verhouding maken, de man wil dat zij bij hem blijft.

maak een aantal werkafspraken over de situatie/personages,

bepaal tevens een handeling, bijvoorbeeld de vrouw is aan het koffers pakken. een van deze twee personages moet hoe dan ook binnen de gestelde tijd zijn belang bereiken: stel de tegengestelde belangen op leven en dood.

de spelleider geeft de spelers in het geheim nog deze afzonderlijke opdrachten:

voor de VROUW: doe alles om hem te laten zien dat je een streep hebt gezet onder jullie verleden, dat Nu het moment gekomen is om te gaan, omdat je er niet meer tegen kunt, omdat je er kapot aan gaat, TERWIJL je voelt dat je nog steeds van hem houdt...

voor de MAN: haal alles uit jezelf om haar bij je te houden, en om bevestiging te krijgen van haar liefde, want zonder haar liefde ga je dood, TERWIJL je voelt dat het voorbij is tussen jullie.

evaluatie: maak het elkaar moeilijk en zoek elkaars zwakke plekken.

gebruik elke impuls die zich voordoet en speel die eerst helemaal uit voordat je aan een volgende impuls begint.

Stilering

Wanneer er sprake is van een heel specifieke stijl van spelen, waarbij steeds van dezelfde stijlmiddelen gebruik wordt gemaakt, spreken we van stilering. Ideaal gesproken is elke goede productie in een duidelijk afgebakende

stijl gemaakt, probleem is vaak - door het ontbreken van strakke regie op dit punt - dat acteurs ieder voor zich dan maar hun eigen ding gaan doen, en er dus nooit een eenheid qua speelstijl ontstaat. Het is van groot belang dat het spel goed op elkaar afgestemd is, welke stijl van spel je ook hanteert.

172. stileren

_____ allen 10 min

- doel: leren stileren.
- kader: totaal, ruim medium
- omschrijving: improviseer een binnenkomst bij een goed stel kennissen.
uitgebreide begroeting, jassen uit, het aanbieden van thee, het drinken ervan.
- variatie: * idem, maar kies nu voor uitsluitend het allerbelangrijkste aan tekst en handeling, de kunst van het weglaten...
* idem, maar nu gestileerd, maak het vreemd en absurdistisch,
of b.v. comedy, horror, gangsterfilm, melodrama...
- evaluatie: ga voor een heldere aanpak, je spel krijgt altijd meerwaarde.

Overgangen maken

Een van de moeilijkste dingen van het acteervak is het maken van overgangen. De meeste acteurs spelen een scene in slechts één kleur, vaak vanuit bijvoorbeeld

agressie. Maar het is juist zo schitterend om vanuit die agressie iemand heel teder te zien worden, of verdrietig. Tsjechov ^{Note 28} wist hier alles van, hoe je acteurs lachend kunt laten huilen. Om dit te oefenen halen we een reeds bekende oefening van stal met betrekking tot de stadia van primaire emoties. Haal deze oefening nog maar weer eens terug, het gaat dan uiteindelijk vooral om de variatie ervan (is vetgedrukt).

173. overgangen maken

allen 1/1 15 min

doel: overgangen maken.

kader: ad lib.

omschrijving: bepaal zelf de primaire emotie waarmee je een tekst wilt spelen.

doe nu de tekst, en concentreer je op deze emotie. doe weer de tekst, maar de spelleider begeleidt je nu in de stadia van je primaire emotie:

agressie

stadia: verongelijkt, chagrijnig, klagerig, geïrriteerd, pissig, boos, gespannen, ruziënd, kwaad, woedend, brutaal, lomp, overspannen, dronken,

vreugde

stadia: opgeruimd, enthousiast, grappig, lichtvoetig, vrolijk, verwonderd, verbaasd, hoopvol, openhartig, blij, overmoedig, uitzinnig,

verdriet

stadia: teleurgesteld, zorgelijk, somber, depressief, wanhopig, waanzinnig, hysterisch

liefde

stadia: betrokken, aandachtig, verfijnd, poëtisch, verliefd, teder, precieus, liefdevol, geil, klef, dweepziek, wellustig,

haat

stadia: beleefd, onverschillig, laconiek, hebbertig, achterdochtig, jaloers, hooghartig, arrogant, sluw,

angst

stadia: onzeker, nederig, afstandelijk, geremd, verlegen, schuw, bangelijk, vreesachtig, teruggetrokken, gesloten, gebruik steeds dezelfde tekst, na het eind begin je weer opnieuw.

variatie: je doet je tekst vanuit een primaire emotie en je onderzoekt zelf de verschillende stadia's of overgangen ervan. vervolgens schakel je zelf naar verschillende andere primaire emoties, met andere woorden je maakt overgangen van agressie naar liefde naar verdriet, maar ook naar de verschillende stadia van deze primaire emoties, dus van kwaad, razend, naar verliefd en geil, naar verdriet. met andere woorden: speel met alle kleuren van de regenboog! laat de toeschouwers raden/benoemen.

evaluatie: hoe scherp durfde je de overgangen te maken?

Samenspel

Let eens op hoe acteurs vaak niet alleen maar in één kleur en dus grijs spelen, ook zie je vaak dat de ene acteur de kleur van de ander aanneemt in zijn spel! Jij bent agressief? Dan ik ook! Veel boeiender is het natuurlijk om b.v. tijdens een ruziescène juist heel rustig te blijven

terwijl de ander de longen uit zijn lijf staat te schreeuwen..Werk dus altijd met contrasten, niet alleen binnen je eigen scene, maar ook in combinatie met je tegenspeler. Denk maar aan het beeld van de schilder: welke kleuren heeft hij niet allemaal nog meer tot zijn beschikking behalve het mooie rood van de zon..?

174. contrasten maken

allen 2/2 15 min

doel: leren contrasteren.

kader: ad lib.

omschrijving: klassieke ruziescene. de man komt thuis en de vrouw is erachter gekomen dat hij een minnares heeft, het huis is te klein.

praat de scene even kort door en maak wat werkafspraken. speel hem nu zo dat je nooit meegaat met je tegenspeler, maak daar een soort wedstrijd van. je geeft hoe dan ook altijd een tegenkleur, een contrast. blijf dus je eigen lijn houden, niet meegaan met de ander! elementen of contrasten die je hierbij kunt gebruiken zijn b.v.:

schreeuwen	-	fluisteren
bewegen	-	stilstaan
agressie	-	vreugde
vechten	-	geweldloosheid
tekst	-	handeling
monoloog	-	dialogoog
smeken	-	afwijzen

woordenvloed - zwijgen

...

evaluatie: *probeerde je werkelijk alles uit?*

Dit lijkt mij een mooie slotzin, na al die “Praxis”!

**SHORT STORIES ten behoeve van improvisaties,
waarna er een scenario/draaiboek opgemaakt wordt.**

Kleine meisjes worden groot

tijdsduur: 30 minuten

locatie: vakantiehuisje

personages: vijf vriendinnen

situatie: reünie

omschrijving: 5 vroegere schoolvriendinnen hebben afgesproken om de 5 jaar in een vakantiehuisje bij elkaar te komen voor een reünie.

het is zaterdagmiddag en zij druppelen een voor een binnen. begroeting.

we krijgen een exposé met betrekking tot de verschillende personages tijdens het inkwartieren op een slaapkamer/het prepareren van de maaltijd o.i.d.

het tweede gedeelte speelt zich af na de maaltijd, de meiden zijn nu lichtelijk aangeschoten, besloten wordt om een waarheidsspelletje te spelen met de telefoon, iedereen moet iemand opbellen om hem/haar eindelijk de waarheid eens te zeggen.(gaat naar crisis).

volgende ochtend, afscheid.

evaluatie: waren de personages verschillend genoeg?
hoe verliep het afscheid, in (bijna) stilte?

De kelder

tijdsduur: 30 minuten

locatie: een schuilkelder
personages: 2, echtpaar
situatie: er is een atoombom gevallen
omschrijving: een echtpaar zit opgesloten in een schuilkelder voor onbepaalde tijd
eerste deel is exposé van de situatie en personages, het kwartier maken, proberen contact te maken met de buitenwereld, het eindeloze wachten enz.
het tweede gedeelte speelt zich af na een week, de gekte begint toe te slaan, grote agressie, geen contact, op elkaar aangewezen, de relatie wordt op alle mogelijke manieren op de proef gesteld: zelfmoordpoging van de vrouw, crisis
slotscène: er wordt alsnog contact tot stand gebracht met de buitenwereld.
evaluatie: was het mogelijk de situatie steeds meer te laten “schroeven”?

De disco

tijdsduur: 30 minuten
locatie: een disco
personages: allen, daarna 5 plus 1
situatie: uitgaanspubliek wordt gegijzeld door een geflippte buitenlandse terrorist.
omschrijving: er is een houseparty aan de gang, plotseling wordt de voorstelling onderbroken grote consternatie. de gijzelnemer drijft allen bijeen, selectie vindt plaats.

5 mensen worden gekneveld en bij elkaar
gezet. de rest wordt vrijgelaten.

nacht. via gedempte gesprekken komen we
erachter wie de personages zijn.

de 5 bespreken een uitvalspoging, er
ontstaat onenigheid.

twee gegijzelden doen toch een poging,
deze wordt echter vrijdeld.

vroege ochtend, slotfase. het groepje wordt
ontzet. afscheid.

evaluatie: hoe is het mogelijk zulke ingewikkelde
massa scènes toch exact te spelen?

Omnisex

tijdsduur: 15 minuten

locatie: een slaapkamer

personages: allen, steeds 2

situatie: bedscène

omschrijving: man probeert vrouw zover te krijgen dat zij
met hem naar bed gaat.

er ontstaat echter een ruzie.

uiteindelijk komt alles toch nog goed.

tijdens het spelen van deze scene roept de
spelleider de volgende landen af:

- belgie
- amerika
- india
- frankrijk
- china
- spanje

- eskimo's

variatie: het publiek mag ook landen roepen
 evaluatie: hoe kun je onder hilarische omstandigheden toch overeind blijven als acteur? wat is het verschil tussen leuk doen en leuk zijn

Het kasteel

tijdsduur: 10 minuten
 locatie: een kasteelkamer
 personages: 2 bezoekers en 1 kasteelheer/vrouw
 situatie: verkoop van kasteel
 omschrijving: tea time, ontvangst van de 2 potentiële kopers, rondleiding gaat beginnen, maar er valt meteen een balk naar beneden o.i.d., tot/met afscheid...

variatie: dit is ook een leuke situatie voor een inspringspel:

de spelleider roept STOP, volgt steevast een spelerswisseling,

de spelleider fluistert snel twee spelers een opdracht in, b.v.:

- * directeur en secretaresse
- * boer met zijn opoe
- * operazangeres met haar zangleraar
- * twee broers, jagers

....

de kasteelheer/vrouw weet natuurlijk steeds van niets..

evaluatie: maak het de kasteelheer/vrouw zo moeilijk mogelijk - kan de kasteelheer/vrouw voldoende volharden in zijn/haar rol?

Vaders dood

tijdsduur: 10 minuten

locatie: sterfkamer

personages: 5 a 6, een familie

situatie: vader ligt op sterven

omschrijving: aankomst verschillende familieleden, gewijde sfeer.

er ontstaat gedempte onenigheid over de erfenis, dit loopt uit de hand.

vader richt zich nog eenmaal tot zijn familie en blaast dan de laatste adem uit.

evaluatie: hoe kun je de diverse rollen zo kiezen dat het meeste vuurwerk ontstaat?

Hotel de Liefde

tijdsduur: 30 minuten

locatie: aankomsthal van het hotel

personages: allen, receptionist

situatie: op eiland gestrande passagiers moeten overnachten in Hotel De Liefde

omschrijving: slecht weer, boot vaart niet, aankomst verschillende gasten, borreltijd

bonte avond, nachtelijke ontboezemingen? escapades?

de receptionist speelt een beslissende rol,

volgende ochtend afscheid.

evaluatie: kon de receptionist ongemerkt leiding geven?
hoe was het tempo van de verschillende gebeurtenissen?

God

tijdsduur: 10 minuten
locatie: park
personages: allen, 2 aan 2
situatie: ontmoeting met god
omschrijving: God zit op een bankje zijn krantje te lezen, kies voor jezelf een personage en ga naast hem op een bankje zitten lezen in het park.
er wordt een gesprek aangeknoopt.
kijk wat er allemaal verder kan gebeuren..
variatie: de duivel
evaluatie: durfde iemand ook ruzie te maken met God?

De overval

tijdsduur: 10 minuten
locatie: steeg
personages: 2
situatie: overval
omschrijving: kies een personage.
je loopt door een steeg en wordt van achteren bedreigd, met een mes.

je probeert met een woordenvloed de overvaller tot bedaren te brengen.

zodra je een pauze laat vallen zal hij onverbiddelijk toe slaan..

evaluatie: probeerde je wel *alle* associaties uit?

De therapeut

tijdsduur: 10 minuten

locatie: behandeltafel

personages: 2

situatie: therapeutisch gesprek

omschrijving: kies een personage. je ligt op de behandelbank. je hebt net een heel intieme ontmoeting gehad met je minnares...

de therapeut stelt alle mogelijke vragen en je moet antwoorden.

variaties: bij de schoonheidsspecialiste, in de biechtstoel of in de auto van de rij-instructeur, voetreflexologe..

evaluatie: hoever durf je te gaan in je antwoorden, of kom je juist in verzet?

Willem de Zwijger

tijdsduur: 10 minuten

locatie: treincoupe

personages: 2

situatie: nachtelijk “gesprek”

omschrijving: kies een personage, je zit ’s nachts in de trein.

je bent helemaal vol van een rotgebeurtenis, bijvoorbeeld gezakt voor je eindexamen, je vader is net overleden, je vriendin heeft het net uitgemaakt etc.

er komt iemand tegenover je zitten en je vertelt je verhaal. de ander zegt niets.

evaluatie: analyseer eens goed waarom een “zwijgende” rol ook goed kan werken.

Barend en Van Dorp

tijdsduur: 10 minuten

locatie: stamtafel

personages: 6

situatie: gesprek over ...?

omschrijving: verzin zelf een aantal personages

evaluatie: hoe kun je “gebabbel” voorkomen?

Opvoeding

tijdsduur: 5 minuten

locatie: kinderkamer

personages: 2, vader met kind

situatie: moeder is weggelopen

omschrijving: vader leest kind voor, maar kan niet meer verder, zijn vrouw is immers weggelopen, het kind vraagt wat er is, vader probeert er zo lang mogelijk niet over te praten, totdat hij in huilen uitbarst. het kind troost hem en “leest” hem tot slot voor uit het boek..

evaluatie: zo lang mogelijk doen alsof er niets aan de hand is.

Jaar 2050

- tijdsduur: 10 minuten
- locatie: spreekkamer dokter
- personages: 2
- situatie: je bent zwaar ziek en je zoekt hulp
- omschrijving: kies voor jezelf een personage. volledig in de war vertel je je verhaal.
de dokter kan er geen touw aan vastknopen, totdat bij nader onderzoek blijkt dat je ingenaaide chip is uitgevallen (we schrijven het jaar Onzes Heren 2050..)
- evaluatie: wat is nu eigenlijk “normaal”?

De zwerver

- tijdsduur: 5 minuten
- locatie: straat
- personages: 2
- situatie: gesprek
- omschrijving: je komt de supermarkt uit met een doos vol spullen, met onder andere ook bierflessen. een zwerver begint zo begeistert op je in te praten dat je helemaal niet door hebt dat hij je bier uit de doos haalt.
- evaluatie: hoe kun je iemands aandacht het beste vasthouden?

De vaste klant

- tijdsduur: 10 minuten
- locatie: garagewerkplaats

- personages: garagehouder en vaste klant
- situatie: je komt de auto brengen ter reparatie
- omschrijving: kies een personage, je brengt je auto
alweer - nota bene binnen een week!,
- naar de garage, de klachten zijn echter
niet erg overtuigend en vaag.
allengs blijkt dat je tot over je oren verliefd
bent op de garagehouder.
terwijl jullie alle mogelijke technische
oorzaken bespreken wordt je steeds
intiemer..
- variatie: idem, maar de garagehouder heeft absoluut
geen tijd
- evaluatie: hoever durf je te gaan of in hoeverre houdt
je het heel subtiel?

Het bordeel

- tijdsduur: 5 minuten
- locatie: peeskamertje
- personages: 2
- situatie: impotente cliënt is meer in voor goed
gesprek
- omschrijving: bedenk de personages, de klant wil wel
wat, maar vooral praten over zijn vrouw
die is weggelopen.
de prostituee wil ook wat (time is
money) en probeert van alles. uiteindelijk
begint de klant steeds verschrikkelijker te
jeremiëren, de prostituee weet er geen
goed raad mee, zij wil graag afrekenen.

klant druipt uiteindelijk af. eenmaal alleen,
barst de prostituee in snikken uit.

evaluatie: gebruik het verhaal van de klant om je
eigen emotie op te bouwen.

Het urinoir en de filosofie

tijdsduur: 5 minuten

locatie: urinoir

personages: allen, inspringspel met steeds 2 spelers

situatie: 2 mannen die een filosofisch praatje maken
terwijl ze staan te pissen.

omschrijving: bedenk aan de kant personages, wanneer de
spelleider STOP roept komt er een nieuwe
speler in (zelfde situatie).

evaluatie: hoe diepgaand kan het gesprek – ondanks
de locatie toch nog worden?

Aktualiteit

tijdsduur: ad lib.

locatie: ad lib.

personages: ad lib.

situatie: krantenberichtje

omschrijving: pak er eens een krant bij en zet een
willekeurig bericht in scene.

evaluatie: tracht voortaan jezelf te trainen bij het
lezen van de krant: bedenk welke
personages er allemaal achter de
gebeurtenissen zitten.

Sprookjes naar nu

- tijdsduur: ad lib.
locatie: ad lib.
personages: ad lib.
situatie: diverse
omschrijving: gebruik sprookjes om verhalen te vertellen die nu spelen,
b.v.: Hans en Grietje, Klein Duimpje, Sneeuwwitje, Blauwbaard,
variatie: idem bijbelverhalen (O.T.)
evaluatie: probeer van tevoren een outline op papier te zetten.

Tafelgesprek:

- tijdsduur: 15 minuten
locatie: restaurant
personages: 2 oudere mannen
situatie: tafelgesprek
omschrijving: 2 oude vrienden hebben een ontmoeting tijdens een diner bij kaarslicht, na elkaar meer dan 30 jaar niet gezien te hebben. Het gesprek komt allengs op het verleden: hun gemeenschappelijke vriendin...
evaluatie: hoe zorgvuldig waren de taal-formuleringen?

Huis door de eeuwen heen

- tijdsduur: 15 minuten
locatie: een bordes van een grote villa

personages: allen, in wisselende samenstelling
situatie: een familiebijeenkomst
omschrijving: het huis staat er al heel lang, en vormt het
handvat voor de gebeurtenissen
de spelleider geeft tijdens het spelen om
welke periode het gaat:

- pruikentijd, rococo
- franse revolutie
- middeleeuwen
- jaren – 60, de hippietijd
- romeinen
- 2050
- ...

evaluatie: analyseer de verschillen

BREDE THEMA'S ten behoeve van improvisaties:

- patronen
- dromen
- deuren
- de dood
- vandaag/gisteren
- het zwarte gat
- afscheid
- demonen
- ruzie
- feest

NOTES

Note 1: Erik Oosthoek

Spelregisseur bij de Ikon, in een interview in Skript 1984: “Met de hoofdrolspelers spreek ik altijd alles door. Ik zeg hen ook: jij kunt op je bek gaan, jij komt op tv met je gezicht, maar ik sta voor de volle 100% achter je. Dat is belangrijk.”

Note 2: Lumiere

“La sortie des ouvriers de l’usine Lumière”, het eerst vertoonde filmpje in de geschiedenis

Note 3: Verschil conceptie Theater/film

Film toont wordt ook wel gezegd, de toeschouwer verwacht realisme. Theater suggereert daarentegen, de toeschouwer stel zich in op een bepaalde mate van abstractie. Hier ligt waarschijnlijk een belangrijke verklaring van het feit dat film/tv voor mensen makkelijker te volgen is dan theater, dat toch om een zekere vertrouwdheid met de theatrale tradities en conventies vraagt, die meestal al jong aangeleerd zijn door opvoeding.

Note 4: Samuel Beckett

Beckett heeft altijd volgehouden dat hij geboren was op Goede Vrijdag, 13 april 1906, maar zijn geboortebewijs zegt dat hij een maand later werd geboren. Beckett is het meest beroemd geworden door het toneelstuk *Waiting for Godot* (uitgebracht in 1952 in het Frans (En attendant Godot), Engelse vertaling uitgebracht in 1955). Het stuk kreeg in eerste instantie slechte kritieken, maar langzaam werd het erg populair. Hetzelfde geldt voor het stuk *Endgame*. De theaterstukken die hij schreef zijn kaal, minimalistisch en diep pessimistisch over menselijke natuur en de lotsbestemming van de mens. Na zijn laatste boek, *How it is*, werden zijn thema's ook steeds

cryptischer. Hij kreeg de Nobelprijs voor de Literatuur in 1969.

Note 5: Francis Coppola

Coppola is van Italiaans-Amerikaanse afkomst. Hij studeerde theaterwetenschappen aan Hofstra University. Begin jaren zestig begon Coppola een professionele filmcarrière. In 1976 begon hij aan de opnamen van een bewerking van Joseph Conrads Heart of Darkness. Coppola verplaatste het verhaal van koloniaal Afrika naar de grens van Cambodja en Vietnam tijdens de Vietnamoorlog en noemde de film Apocalypse Now. Opnames van de film vonden plaats op de Filipijnen. Vanaf het begin van de opnames werd de film geplaagd door catastrofes: logistieke problemen, de hartaanval van hoofdrolspeler Martin Sheen, tyfoons en andere natuurrampen, ziektes, zenuwinzinkingen en een onvoorbereide en veel te zware Marlon Brando. Door de tegenslagen overschreed de film het filmschema en de vastgestelde budget van \$12 miljoen naar meer dan \$30 miljoen. De opnames duurden meer dan zestien maanden en de film was uiteindelijk pas na drieënhalf jaar klaar. In 1979 ging de film in première op het filmfestival van Cannes, waar het de Gouden Palm won. De film won eveneens twee Oscars.

Note 6: Jaap Drupsteen

Jaap Drupsteen (Hasselt, 19 september 1942) is een Nederlands ontwerper. Drupsteen werkte als grafisch ontwerper onder meer voor de NTS, NOS, VPRO en de VARA, waar hij zich specialiseerde in het maken van leaders, zoals die van Het Gat van Nederland, netstyling, muziekvideo's en videografische producties en was creatief directeur van Signum (BBDO-groep). Grote bekendheid verwierf hij met het ontwerp van een serie bankbiljetten voor De Nederlandsche Bank ter waarde van: 10, 25, 100 en 1000 gulden. Ze werden uit de

roulatie genomen met de introductie van de euro. In 1999 kreeg Drupsteen opdracht van de Nederlandse overheid om een nieuw paspoort te ontwerpen. In de afgelopen jaren is het werkveld van Drupsteen verbreed met het ontwerpen van websites en interactieve televisie en videoproducties. Jaap Drupsteen ontwierp tevens de buitenkant van het gebouw van het Nederlands Instituut voor Beeld en Geluid in Hilversum, dat in november 2006 werd geopend. Het ontwerp bestond uit grote kleurvlakken, waarin verregaand geabstraheerde historische film- en televisiebeelden zijn verwerkt.

Note 7: Fassbinder

Rainer Werner Fassbinder 1945 -1982 was een Duits regisseur, acteur en producer. Hij was zowel in de film- als in de toneelwereld actief. Fassbinder werd het meest bekend met zijn films waarin hij een kritisch beeld schetste van het moderne Duitsland. Deze films zijn vaak op ongebruikelijke wijze gefilmd en hebben controversiële verhaallijnen waarmee ze gedurfde en baanbrekende eigentijdse thema's en onderwerpen aansnijden. Hoewel hij nooit echt een groot commercieel succes heeft weten te bereiken werden zijn films aanbeden door critici en cultfans. Vandaag de dag zijn zijn films vooral als tijdsdocument zeer interessant. In schril contrast met zijn ongeëvenaarde en zeer disciplinaire werkmethodes stond zijn enorm chaotische privéleven. Fassbinder was openlijk biseksueel en haalde met zijn extreme liefdesleven regelmatig de voorpagina's van roddelbladen. Hij was verslaafd aan cocaïne, drank en softdrugs en hij maakte ruzie met vrijwel iedereen in de film- en toneelwereld. Hij deed regelmatig ongenueanceerde en zeer gewaagde uitspraken over politieke en maatschappelijke onderwerpen. Ook zijn vroegtijdige dood is omstreden: niemand weet of hij door zelfmoord, een ongeluk, of moord om het leven kwam.

Feit is wel dat hij op 37-jarige leeftijd overleed na een overdosis cocaïne, drank en slaappillen.

Note 8: Dennis Potter

Dennis Potter begon zijn carrière als schrijver van televisiestukken, hoofdzakelijk nadat hij in 1963 de Granada-versie van Leo Tolstoj's Oorlog en Vrede had gezien, gebaseerd op de befaamde toneelbewerking van Erwin Piscator. Potter had die de 'ongetwijfeld opwindendste avond die de TV ons ooit heeft verschaft' genoemd.

Note 9: David Lynch

David Lynch 1946 is een Amerikaans filmregisseur. Hij staat bekend als het boegbeeld van de Amerikaanse surrealistische cinema. Lynch staat met name bekend om zijn thrillers waarin hij seks, gewelddadigheid en zwarte humor combineert met stilistische schoonheid en een poging tot technische perfectie. In bijna al zijn films vervormt hij alledaagse elementen uit de Amerikaanse cultuur tot vreemde surrealistische objecten. Naast het regisseren van films houdt Lynch zich bezig met verschillende nevenactiviteiten. Hij is kunstschilder, striptekenaar, meubelontwerper, hoogleraar op de University of Fine Arts en ambassadeur van transcendente meditatie.

Note 10: The Singing Detective

The Singing Detective is een door de critici toegejuichte BBC televisieserie, geschreven door Dennis Potter, met in de hoofdrol Michael Gambon. Jon Amiel was de regisseur. De afleveringen hadden de titels "Huid", "Hitte", "Heerlijke Dagen", "Aanwijzingen", "Gerikketik" en "Wie Heeft Het Gedaan." De serie werd in 1986 in Groot-Brittannië uitgezonden op de BBC1 op zondagavond, van 16 november tot 21 december. In de VS werd het enige tijd later uitgezonden door de PBS (The Public Broadcasting Service) en de kabeltelevisie..

De DVD kwam uit op 15 april 2003, in Nederland in 2009 uitgebracht door de VPRO.

Note 11 Peter Brook:

Brook 1925 is een Britse theaterproducent en regisseur. Hij studeerde aan de Westminster School, Gresham's School en Oxford. Hij maakte zijn regiedebuut in 1945 in het Birmingham Repertory Theatre nadat hij ontdekt was door Barry Jackson. Gedurende de jaren '50 werkte hij aan vele producties in Engeland, Europa en de Verenigde Staten. In 1962 keerde hij terug naar Stratford-upon-Avon, om zich aan te sluiten bij de vernieuwde Royal Shakespeare Company, waar hij gedurende de jaren '60 vele baanbrekende producties geregisseerd heeft. In 1970 richtte hij het International Centre for Theatre Research op in Parijs.

Note 12 Drie x Drama

Een verzamelband met drie televisiedramaproducties, destijds uitgezonden door NOS, geschreven en geregisseerd door Rutger Weemhoff.

*Ondergangen - tragikomedie over twee broers, van wie de een de ander langzaam maar zeker begint uit te vreten. Vrij naar een verhaal van Jacob Israël de Haan. *

Dansen wij vanavond? - spannende thriller over een man die zijn vrouw vermoordt met een langzaam werkend gif..

* De Werking - aangrijpend televisiedrama over een werkloze dansleraar, met oa de inmiddels overleden acteur Arend Bulder.

Te bestellen als dvd via www.rutgerweemhoff.nl

Note 13: Erick Terpstra

Regisseur van Nederlandse speelfilms uit de jaren zestig.

Note 14: Cutaway shot

Als je een opname onderbreekt en je gaat tijdens de montage in hetzelfde kader door krijg je een zg springer. Het beeld loopt voor de kijker niet vloeiend door. Je kunt dit voorkomen door in een andere beelduitsnede van

totaal naar medium of close te snijden, je kunt ook starten met iets dat de vorige opname niet in beeld was bv een paar handen of een luistershot van de interviewer.

Note 15: Meyerhold

Meyerhold ontwierp de biomechanica in de jaren '21-'22, als trainingsprogramma voor de toneelspeler. Het doel ervan is de acteur te leren om zijn lichaam optimaal te gebruiken door zich plastisch in de ruimte te bewegen. Alle fysieke mogelijkheden van de acteur moeten worden benut, hij zal zich zo doelmatig mogelijk zonder verspilling van energie moeten leren bewegen, om zo direct mogelijk te leren reageren op spelimpulsen. Door de toegepaste versnellingen en vertragingen heeft biomechanisch toneelspel een enorme expressiviteit. Controle over het hele lichaam, de beweging en de ademhaling is van groot belang. Spanning wordt opgeroepen door continue lichamelijke veranderingen. Bewegingen waarvan de acteur zich heel goed bewust is, roepen vanzelf associaties en emoties op bij de toeschouwer. Opeenvolgende cycli van lichamelijke bewegingsprocessen ontladen zich steeds weer in een climax: iedere reeks biomechanische bewegingen is weer een klein drama op zich.

Note 16: F.M. Alexander

Alexander(1869-1955) was een Australisch acteur die problemen met zijn stem kreeg tijdens zijn optredens: tijdens zijn one-man shows werd hij hees en raakte zelfs soms helemaal zijn stem kwijt. Dit gebeurde niet wanneer hij gewoon praatte. Hij vreesde zijn geliefde beroep op te moeten geven, zo hevig werden de klachten. Ten einde raad ging hij voor de spiegel onderzoeken wat hij nu anders deed wanneer hij zijn tekst reciteerde en wanneer hij gewoon sprak. Hij constateerde dat bij het reciteren onmiddellijk spanningen optraden in zijn hals –en nekspieren en dat dit wel eens de oorzaak zou kunnen zijn

van zijn stemverlies. Nadat hij zichzelf had gecorrigeerd en de slechte gewoontes had afgeleerd, verdween ook de heesheid en het stemverlies. Dit intrigeerde hem dermate dat hij doorging met observeren hoe hij, maar hij niet alleen, zijn lichaam in het dagelijks leven eigenlijk gebruikte. Allengs ontdekte hij steeds meer de correlatie tussen frustraties, geestelijke spanningen, en lichamelijke verkrampingen, waarvan hij zich steeds meer bewust werd bij zichzelf en anderen. Geleidelijk aan ontwikkelde hij voor zichzelf een techniek om zich van deze verkeerde lichamelijke gewoontes – en hun geestelijke oorzaken te bevrijden, zonder weer nieuwe aan te kweken. Ook anderen droeg hij deze techniek over waardoor het nu in vele delen van de wereld mogelijk is de Alexandertechniek te praktiseren. Hij maakte uiteindelijk zeer uitgebreid studie van het bewegingssysteem en ontwikkelde oefeningen waarbij men zijn (spier-) spanningen exact weet te manipuleren. Er is dan nooit meer sprake van een over-of onderspanning, maar slechts van een juiste spanning. Het zou in het kader van dit boek te ver voeren hier nog veel uitvoeriger op in te gaan, maar het is zeer raadzaam voor acteurs zich in deze techniek te bekwamen. Ook bijvoorbeeld musici en dansers hebben er veel baat bij.

Voor alle verdere informatie omtrent Alexandertechniek, zie www.Alexandertechnique.com

Voor Alexanderoefeningen raad ik aan bij een deskundig iemand in de leer te gaan. De leraar Alexandertechniek zal zijn leerling het juiste en optimale gebruik van zijn lichaam onder alle omstandigheden bijbrengen. Dit is echter een langzaam groeiproces waarbij je leert voorkomen dat zich nieuwe fixaties vormen. Het verdient aanbeveling dit onder deskundige leiding te doen.

Note 17: De Jongste Dag

Het acteren bevat een sleutel tot het begrip identiteit: deze band laat zien hoe je met groot gemak de een na de andere identiteit aanneemt. De psychotechniek van het acteren

kan ons veel leren over de souplesse van ons bewustzijn: we zijn niet alleen maar wie we denken dat we altijd zijn. Het gaat erom aan te tonen dat het door middel van acteren mogelijk is de vele aspecten die één persoon kan hebben te veruiterlijken door het spelen van talloze personificaties. Wij spelen een rol en waarom zou dat slechts 1 rol moeten zijn? Desgewenst kunt u de DVD "De Jongste Dag" bestellen en bekijken: zo'n 65 typering in een satirische setting, alle gespeeld door Rutger Weemhoff (een productie van Videotheater).

Note 18: Damasio

De meeste neurologische informatie heb ik uit het boek "Ik voel dus ik ben", van de neuroloog Antonio Damasio, hoogleraar aan de University van Iowa. USA. Damasio stelt dat het kernbewustzijn en het kernzelf genetisch bepaald zijn, op grond van neurologische gegevens. Ook de structuren waarbij het kernbewustzijn en autobiografisch/uitgebreid bewustzijn neurale gekoppeld worden, zijn een genetisch gegeven. Leerprocessen worden neurologisch bepaald, en zo ontwikkelt zich het autobiografisch geheugen. Maar de omgeving bepaalt wel degelijk voor een groot deel de omschrijving van dat geheugen. En zo is het autobiografische zelfs voornamelijk cultureel bepaald en daarmee is de toestand van ons brein gekoppeld aan die van de cultuurgeschiedenis. In de definitie van de bioloog Frans de Waal is cultuur alles wat de mens wordt doorgegeven door middel van sociale processen (in plaats van genetisch).

Note 19: Ton Lutz

Ton Lutz werkte na zijn middelbare schoolopleiding korte tijd als journalist bij de Nieuwe Delftse Courant, waar hij na enige tijd toneelrecensies mocht schrijven. In de oorlog probeerde hij zich aan te melden bij het Residentie Tooneel, maar werd afgewezen: "Jongeman, er zijn al

zoveel non-valeurs aan het toneel". Hij meldde zich bij de Amsterdamse Toneelschool, maar die opleiding werd in 1944 door de oorlog afgebroken. In 1946 werd hij alsnog aangenomen bij het Residentie Tooneel. Daarna werkte hij voor verschillende gezelschappen zoals het Nederlands Volkstoneel, Toneelgroep Comedia, de Nederlandse Comedie, het Rotterdams Toneel, Zuidelijk Toneel Globe en het Publiekstheater. Ton Lutz overleed na een kort ziekbed op 3 mei 2009 te Amsterdam.

Note 20: Konstantin Stanislawski

Stanislawski was een Russisch toneelspeler, -leider en theaterhervormer. In 1898 richtte hij het Moskovische Kunst Theater op. Hier kon hij zijn ideeën over spel en regie ontwikkelen. Hij ging de strijd aan tegen het karikaturiseren van personages, tegen de sjablonen die karakterspelers hanteerden, tegen valsheid en onwaarachtigheid in het toneelspel. Hij streefde naar een meer psychologische afgestemde vertolking en maakte als eerste expliciet onderscheid tussen de innerlijke en uiterlijke opbouw van een rol. Het uiterlijke, fysieke deel van een rol laat de bijzonderheden en eigenheden zien van hoe het personage beweegt en zich in de ruimte uitdrukt. Het innerlijk deel omvat wat zo'n personage vervolgens ervaart. Stanislawski liet zijn acteurs dus van buiten naar binnen hun rol exploiteren. Door eerst lichamelijke specificaties te verzamelen gaat de psyche vervolgens door deze fysieke gegevens een eigen leven leiden. Anders gezegd: wanneer je een oud iemand moet spelen kun je beter beginnen eerst met je lichaam "oud" te verkennen, en daarna laat je pas de psyche zijn werk doen, gestuurd door het oude lichaam. Je gaat dan eerst vanzelf anders bewegen en spreken (mn langzamer), en daarna gaat je denken ook zo zijn oude weg. Het resultaat was spel dat veel natuurlijker oogde dan wat men tot dan toe op het podium gewend was.

Note 21: The Method

De methode die Stanislavski had ontwikkeld om een rol op te bouwen kwam in de jaren dertig naar de VS. Lee Strasberg en Elia Kazan richtten in 1947 de “Actors Studio” op, en ontwikkelde deze methode verder. Hun manier van werken gebruikt Stanislavski’s technieken en theorieën en wordt pas later The Method genoemd. Het betreft hier geen stijl van spelen, maar is meer een methode om spel te trainen en een rol op speciale wijze te repeteren. Het is een moeilijke en psychologiserende manier van werken, waar lang niet iedereen voor open stond. De oefeningen van The Method slaan niet bij iedereen aan omdat er van de speler gevraagd wordt zijn persoonlijke gevoelens en emoties vorm te geven. Dit is voor het eerst echt spelen van binnenuit. Als een speler niet uit de voeten kan met de persoonlijke aard van The Method werkt hij aan oefeningen waarbij de nadruk meer ligt op het uiterlijk vormgeven van spel. Je kunt als acteur van binnen naar buiten, maar ook van buiten naar binnen werken. Een fraai voorbeeld is Charley Chaplin die tijdens een filmopname op een keer tijdens een pauze een wandelstokje en een bolhoedje zag hangen en met die attributen een mal loopje deed waar iedereen vreselijk hard om moest lachen. Zo werd de rol van zijn leven geboren en heeft hij dit menneke later steeds meer weten uit te bouwen tot het wereldberoemd geworden allesomvattende schlemielige personage.. Diegenen die wel uit de voeten kunnen met de psychotechnische oefeningen van de Method ervoeren deze vaak als zeer waardevol. Voor het bereiken van hogelijk realistisch spel is The Method bij uitstek geschikt, omdat het de speler immers een heel persoonlijke motivatie, gebaseerd op zijn eigen ervaringen, voor zijn spel biedt. Een training van de Method is niet in twee weken te doen. Het is zelfs een proces van jaren. Het vraagt toewijding, geduld en doorzettingsvermogen. De Method speler is in staat in

zijn spel bewust gebruik te maken van zijn innerlijke (psychische) en uiterlijke (fysieke) mogelijkheden en deze door training en oefening steeds verder uit te breiden. Het is inmiddels de meest gebruikte manier om bij toneel en film een rol op te bouwen.

Stella Adler was lid van het “Group Theatre” in de VS waar men van Stanislawski’s methode gebruikmaakte, en van waaruit later de Actors Studio ontstond. Zie verder Stanislawski’s boek: “Lessen voor acteurs”.

Note 22: Marlon Brando

Brando (1924) was een Amerikaans film- en theateracteur. Brando wordt beschouwd als een van de belangrijkste method actors, die de acteertechniek in Hollywood in de jaren vijftig onder de aandacht bracht met rollen in *A Streetcar Named Desire* en *On the Waterfront*, beiden geregisseerd door Elia Kazan. Latere iconische rollen zijn onder andere Don Vito Corleone in *The Godfather* en Colonel Kurtz in *Apocalypse Now*. Brando's acteerstijl had grote invloed op acteurs als Paul Newman, Elvis Presley, James Dean, Robert de Niro en vele anderen. Brando was tevens een activist, die onder andere opkwam voor de rechten van de Indianen. Brando was een van de eerste leden van The Actors Studio, een door Elia Kazan en Lee Strasberg opgerichte organisatie voor acteurs, regisseurs en toneelschrijvers om de technieken van method acting te onderwijzen en te verbeteren. Brando werd hier onderwezen door Strasberg.

Note 23: Kafka

Franz Kafka 1883 was een Duitstalige schrijver die wordt gezien als een van de grote invloed op de westerse literatuur. Kafka is vooral bekend als schrijver van de romans *Het Proces* en *Het Slot* alsmede de novelle *De Gedaanteverwisseling*. Zijn werk omvat echter veel meer, en lijkt zich te kenmerken door een nachtmerrieachtige, onheilspellende sfeer waarin de bureaucratie en de

onpersoonlijke maatschappij steeds meer greep krijgen op het individu.

Note 24: Damasio

Het emotionele brein en met name ook de amygdala, speelt een cruciale rol in de neurale architectuur. Hier zetelt het – evolutionair gezien - oudste emotionele centrum: moet ik vluchten, verstijven van angst, of juist aanhankelijk worden etc. De emotionele centra zijn rechtstreeks van invloed op het functioneren van de rest van de hersenen, inclusief de centra voor het denken. De emotionele gebieden zijn via ontelbare neurale circuits verbonden met alle gedeelten van met name de neocortex, dé centrale voor het denken. Stel: je loopt naar buiten en er wordt vlak voor je iemand overreden: de neurale respons op die gebeurtenis komt rechtstreeks uit de amygdala: je staat als aan de grond genageld en je kunt even niet meer nadenken. De demper op de heftige oprispingen van de amygdala lijkt zich te bevinden in de prefrontaalcortex, achter het voorhoofd. Dit hersengebied zorgt even later voor een passender en analytischer respons op deze felle emotionele impuls. Zo worden we eerst heel angstig, maar weten ons te beheersen omdat dat effectiever is. Deze situatie is echter exceptioneel. Wanneer ik alleen maar naar de tafel kijk, wordt echter óók het emotionele systeem afgetast. Dat is dan ook onze normale standaardreactie, met dus de emotionele noodgevallen als uitzondering. De prefrontaalkwabben voeren pijlsnel een selectie uit: elke emotionele reactie die je maar kunt bedenken wordt dus a.h.w. afgetast, en uiteindelijk wordt er voor één gekozen. Deze neocorticale respons gaat altijd ook trager, omdat er meer neurale circuits bij betrokken zijn. Er gaat nu meer denkwerk aan het gevoel vooraf; wanneer we b.v. een tijdje piekeren over wat iemand gezegd heeft en we voelen ons dan steeds meer gekwetst, dan is dus de

neocortex aan het werk geweest. Een groot deel van het gevoelsleven valt weg als de prefrontaalkwabben niet werken: als het inzicht ontbreekt dat iets een emotionele respons verdient, dan komt die er niet. Zo kon men in het verleden lobotomie toepassen (het wegsnijden van een gedeelte van de prefrontaalkwabben) als het antwoord op emotionele ontredde. Helaas was vaak de prijs dat het gevoelsleven van een patiënt ook voor het grootste deel leek te verdwijnen. Maar het lijkt erop dat hier toch de belangrijkste regulator zetelt van onaangename emoties. Behalve de allersterkste emoties lijkt het erop dat hier in de linkerprefrontaalkwab een neurale circuit zit dat de emoties kan temperen, of op z'n minst kan reguleren. Heel kort geformuleerd: de amygdala geeft een emotionele impuls, de prefrontaalkwab wikt en beschikt. Dit schakelsysteem verklaart waarom emotie zo cruciaal is voor effectief denken. Damasio stelt dat dit circuit van de amygdala en de prefrontaalkwab essentieel is voor de ontmoeting denken en emotie: afgesneden van ons emotionele geheugen in de amygdala kan de neocortex die ergens over piekert, namelijk om een adequate emotionele reactie te selecteren, nu ineens geen emotionele reactie meer veroorzaken. Zijn beschrijvingen van patiënten maken duidelijk dat wanneer deze patiënten beschadigingen hebben van de amygdala en/of de neocortex, zij belanden in een grauwe neutraliteit: de patiënt kan dus nog wel denken, bijvoorbeeld over een investering die hij wil doen, maar is de emotionele herinnering aan eenzelfde rampzalige investering in het verleden kwijt. Een korte definitie van emotie: een specifiek veroorzaakte kortdurende verandering in de toestand van een organisme. Een corresponderende definitie van het voelen van een emotie: de representatie van die kortdurende verandering in de toestand van het organisme, in termen van neurale patronen en de daaruit voortvloeiende voorstellingen. Als die voorstellingen

onmiddellijk hierna begeleid gaan van een zelfgevoel in de act van het kennen, dan worden ze benadrukt en worden we ons er bewust van. Dan worden het gevoelens van gevoelens.

John Mayer

Mayer, psycholoog aan de universiteit van New Hampshire, definieert zelfbewustzijn als "het bewustzijn van zowel onze stemming als van onze gedachten over die stemming".

Note 25: Tsjechov (Russisch: Антон Павлович Чехов) 1860 - 1904 was een Russisch schrijver, voornamelijk van toneelstukken en korte verhalen. Met name als schrijver van korte verhalen wordt Tsjechov door velen beschouwd als een der grootsten uit de literatuurgeschiedenis, zo niet de grootste

ADDENDA:

Appendix I:	Eigen Oefeningen
Appendix II:	Individuele bewegingstechniek

Appendix I. Eigen oefeningen:

00.

_____ allen min

doel:

kader:

omschrijving:

variatie:

evaluatie:

00.

_____ allen min

doel:

kader:

omschrijving:

variatie:

evaluatie:

300

00.

_____ allen min

doel:

kader:

omschrijving:

variatie:

evaluatie:

00.

_____ allen min

doel:

kader:

omschrijving:

variatie:

evaluatie:

00.

_____ allen min

doel:

kader:

omschrijving:

variatie:

evaluatie:

00.

_____ allen min

doel:

kader:

omschrijving:

variatie:

evaluatie:

00.

_____ allen min

doel:

kader:

omschrijving:

variatie:

evaluatie:

00.

_____ allen min

doel:

kader:

omschrijving:

variatie:

evaluatie:

00.

_____ allen min

doel:

kader:

omschrijving:

variatie:

evaluatie:

00.

_____ allen min

doel:

kader:

omschrijving:

variatie:

evaluatie:

00.

_____ allen min

doel:

kader:

omschrijving:

variatie:

evaluatie:

00.

_____ allen min

doel:

kader:

omschrijving:

variatie:

evaluatie:

Appendix II: Individuele bewegingstechniek, op kracht

Laat iemand jou eens opnemen terwijl je al deze oefeningen doet. De camera is immers je beste vriend, weet je nog? Doe hetzelfde na 3 maanden nog eens en let dan eens goed op de verschillen. Bekijk je oefeningen kritisch. Maak aantekeningen.

Soms is het nodig voor acteurs om lichaamstechniek met kracht-/tegenkracht aan te leren, om zo de aandacht op zichzelf te leren houden, zich te leren concentreren op een bepaald lichaamsdeel, op de dynamiek van een beweging, op de coördinatie of de harmonie ervan. Dat resulteert dan in een betere balans en efficiënter gebruik van het lichaam. Het bewegingsapparaat: spieren, skelet en gewrichten, blijven dan juist ook onder moeilijke omstandigheden gespaard. (Stel je eens voor dat je b.v. de hele avond de gebochelde Klokkenluider van de Notre Dame moet spelen...)

00. bewegen op kracht, met tegenkracht

_____ allen 1/1 30 min

Denk aan je basishouding: sta in je center, benen iets uit elkaar, voeten parallel.

Bekken en knieën zijn los.

Alle oefeningen moeten worden uitgevoerd met kracht en tegenkracht:

doe de oefeningen daarom zo langzaam mogelijk.

handen

maak vuisten en til je armen met kracht op via de voorzijde, ter hoogte van je schouders, (de handpalmen naar je toe gekeerd), strek nu de armen langzaam naar voren vanuit de ellebogen en open je vuisten, strek vingers in een vloeiende beweging, schouders laag (tegenkracht)

- idem, zelfde beweging terugmaken, alsof je iets pakt met je handen en

het naar je toebrengr, schouders laag (tegenkracht),

- je brengt je vuisten voor je borstkas, duw ze tegen elkaar, maar houdt je ellebogen laag, duw ze flink met de korte kant tegen elkaar,
- spreid nu je armen, (ellebogen blijven laag) daardoor breng je nu je vuisten langzaam a.h.w. langs een glasplaat naar opzij en open de vuisten pas op het allerlaatste moment (tegenkracht) en strek de armen, de vingers en de handen helemaal door, je handen zijn plat tegen de glasplaat geplakt, de armen wijd gestrekt, de schouders laag,
- zelfde beweging terug, gestrekte armen met handen zover mogelijk gestrekt tegen de glasplaat, nu weer de armen inbuigen en de ellebogen laten zakken, de handen en de vingers zo lang mogelijk blijven strekken langs de plaat, totdat ze weer vuisten worden en je ze weer tegen elkaar aanduwt op borsthoogte,
- schudt de handen even los, alsof er water wordt afgeschud,
- sla nu de handen met kracht uit voor je lichaam, de vingers zijn wijd gespreid, en hou ze zo even vast, ontspan heel langzaam vanuit het midden van je handpalm, herhaal dit een paar keer,

armen

til je armen via voorzijde gestrekt omhoog tot boven het hoofd, draai de handpalmen naar buiten en laat de armen met een wijde beweging via de zijkant dalen, houd de schouders laag (tegenkracht),

- idem andere kant op: armen via de zijkant omhoog, draai de handpalmen naar binnen, en laat de armen gestrekt weer via de voorkant dalen, schouders laag (tegenkracht),
- til je armen via voor gestrekt op tot boven je hoofd, houd je schouders laag, vlecht je handen in elkaar, draai de handpalmen naar boven en strek je armen nu naar achter, schouders laag, (tegenkracht)
- breng je armen naar achteren, vlecht je handen in elkaar achter op je rug en draai handpalmen naar beneden, strek je armen, schouders laag.

schouders

schouders tegelijkertijd draaien, maak een zo groot mogelijke cirkel naar voren, boven, achteren, naar beneden, langzaamaan (tegenkracht),

- wisseling: zelfde oefening andere kant op,
- de handen los op de schouders zetten en met de ellebogen zo groot mogelijke cirkels draaien,

schouders laag houden
(tegenkracht)

- wisseling: zelfde oefening andere kant op,
- schouders langzaam zo hoog mogelijk optrekken, dan in een keer laten vallen op uitademing.

voeten

spring op en neer met gestrekt knieën, zet zo hard mogelijk af met je voeten, die je steeds goed afwikkelt, om des te hoger rechtstandig gestrekt te kunnen springen (denk maar de Maori's die zo 1 meter hoog kunnen springen), schouders laag.

rug 1

sta rechtop, benen iets uit elkaar,

- laat nu langzaam je kin op je borst zakken en door het gewicht van je hoofd dat aan je nekwerfels hangt ga je vanzelf verder naar beneden
- voel dat je wervel voor wervel afwikkelt, totdat je op het laagste punt bent aangeland en daar blijf je even hangen
- til nu je hoofd op, hou het even vast en laat weer los
- ga nu weer wervel voor wervel terug, bouw het op totdat je weer helemaal recht op staat: voel nu je lengte

evaluatie:

nergens fixeren, ook niet als je weer rechtop staat.

rug 2

je ligt plat op de grond met gestrekte rug

- span je bilspieren aan en til vervolgens je rechter been gestrekt op tot in een loodlijn recht boven je bekken
 - laat nu dit been nu dalen naar de grond over je linkerbeen, zo, dat dit been een rechte hoek maakt met je lichaam, houdt het been evt.vast met je linkerhand
je rug blijft hierbij gestrekt op de grond, en ook je rechterschouder
 - draai nu je hoofd naar rechts, probeer je rechter oor op de grond te houden en kijk in een rechte lijn naar rechts
 - idem andere kant, linkerbeen over rechterbeen laten dalen
- evaluatie: wanneer het te zwaar is kun je het been licht buigen

rug 3

je staat rechtop in je basishouding.

- probeer boven je hoofd iets heel hoog te pakken, alsof je een lekkere appel wil pakken maak je een draaiende beweging afwisselend met je rechter en linkerhand
- idem op je tenen staand
- ga met de ruggen tegen elkaar zitten en probeer samen op te staan
- 2 aan 2 met de ruggen tegen elkaar gaan staan, armen in elkaar gehaakt

	nu buigt 1 zich heel langzaam voorover terwijl 2 op de rug van 1 meegenomen wordt, 2 blijft daar nu rustig even liggen, terwijl 1 met zijn handen op de knieën 1 zachtjes begint op te schudden door met zijn bekken omhoog en omlaag te bewegen. wissel.
evaluatie:	probeert nooit iets te forceren, altijd rustig werken met beleid
rug 4 plus buik	je ligt met je rug en benen gestrekt op de grond. ▪ je ligt op je rug, trek je benen omhoog tot gevouwen op je borst, ▪ je armen en handen zijn gevouwen achter je achterhoofd, span je bilspieren en kom nu overeind en probeer steeds met je elleboog de tegengestelde knie aan te tikken, zonder dat je benen gaan zakken.
evaluatie:	waren je schouders laag? hoe zat het met je adem?
gezichtsspieren	laat eerst je gezicht alle kanten opgaan, alsof het kauwgom is, breng nu je ogen neus en kaak naar voren alsof je een snuit hebt, trek nu alle gezichtsspieren en kaak naar achteren, ga nu heen en weer tussen deze twee extremen

probeer nu je gezicht te laten draaien, eerst alles naar omhoog, dan naar rechts, naar beneden, naar links, en ook een keer de nadere kant op

evaluatie: denk bij deze oefening eens aan een clown

onderkaak

laat je mond open vallen en de onderkaak loshangen

sluit weer en maak nu open en dicht bewegingen, alsof je een vis bent:

maak een zacht geluid op pppppaaaa, niet openzetten, maar heel lichtjes de onderkaak zich door zijn eigen gewicht laten openen en sluiten

open je mond, laat de kaak nu heen en weer gaan van links naar rechts

draai de onderkaak in de rondte, van boven naar beneden, maak de cirkel zo groot mogelijk, ook de andere kant op

evaluatie: was je in staat om uitsluitend met de onderkaak aan het werk te zijn?

Dit boek maakt onderdeel uit van een serie.

- I Leren Acteren *in het theater*
- II Leren Acteren *voor de camera*
- III Docent drama *met camera*
- IV Regisseren (*in voorbereiding*)

Bronvermelding en dankwoord

Ik heb van 1988-1988, dus totaal tien jaar lang, les gegeven aan de Hogeschool voor de Kunsten te Arnhem met als specialisatie: Acteren voor de Camera.

De audiovisuele afdeling aldaar stond voortdurend onder grote druk, men vond een apart leerprogramma m.b.t. het acteren voor de camera toentertijd helemaal nog niet zo relevant.

De afdeling wist zich toch jarenlang tegen de stroom in staande te houden onder de bezielende leiding van Frans Kuipers, van wie ik met name een aantal technische aspecten en in de Appendix over Filmtechniek zijn formuleringen heb overgenomen. Ik wil Frans vanaf deze plaats heel hartelijk bedanken voor zijn enorme inzet en solidariteit destijds, met name ook t.a.v. het werk van ondergetekende.

Ik heb voor het deel Theorievorming hier en daar dankbaar gebruik gemaakt van de research van Gerrit Grotenhuis-ten Harkel, ook een collega-docent van destijds, met name als het gaat over overeenkomsten en verschillen m.b.t. film en theater. Zijn artikelen verschenen in

Optiek: Televisiedrama mrt 1991, Optiek: Het niet-acteren op het witte doek april 1991.

Van Mark Tieme, die toen verantwoordelijk was voor de technische begeleiding van de studenten, heb ik zelf onnoemelijk veel opgestoken, waarvoor alsnog mijn hartelijke dank.

Ik heb voor het deel Theorievorming hier en daar gebruik gemaakt van de research van één van mijn studenten van destijds, Anouk Bouman, met name als het gaat over video en spel. Ook heb ik een klein aantal praktijkoefeningen uit haar scriptie overgenomen,

waarvoor mijn dank. Afstudeerscriptie: Experimenteren met video en spel, Anouk Bouman, mei 1994.

Het hoofdstuk op het slot van het deel Theorie, met als titel “Autonoom televisiedrama”, schreef ik ooit als een artikel met de titel : “Televisiedrama op weg naar autonomie”.

Optiek mei 1991

Mijn zoon Willem Weemhoff heeft zoals gebruikelijk de vormgeving van dit boek verzorgd, ik ben hem meer dan erkentelijk voor al zijn werk op dit punt.

Tenslotte, mijn vrouw Tineke Cornelis die in alles mijn partner is.

Zij is het beste wat mij in mijn leven is overkomen.

Dit boek is voor haar.

Rutger Weemhoff

Amsterdam, december 2010